Zeka Oyunları Eğitimi

Çalışma Kitabı

Emrehan HALICI

ÖĞRETMEN YETİŞTİRME VE GELİŞTİRME GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

Türkiye Zeka Vakfı

TÜRKİYE CUMHURİYETİ MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI

Türkiye Zeka Vakfı

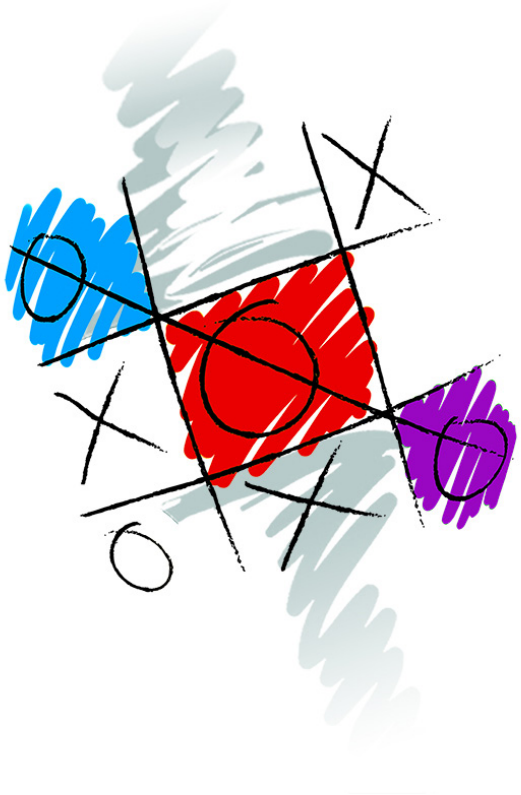
Genel Yayın Yönetmeni
Doç. Dr. Adnan BOYACI
Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme
Genel Müdürü

Editör
İlkay AYDIN
Daire Başkanı

Yazar
Emrehan HALICI

Grafik Tasarım
Gökhan BOZDAĞ
Mahmut Sami ACAR

Kapak Tasarım
Meliha BAKA ÇAKMAKLI



ISBN: ..... - ..... - .... - ..... - ..
Millî Eğitim Bakanlığı Genel Yayın No:
Tanıtıcı Yayınlar Dizi No:

Bu yayın, Bakanlık Makamının **12.06.2019** tarihli ve **43501582-824.99-E.11142531** sayılı oluru ile **1000** adet bastırılmıştır. Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğünün yazılı izni olmadan bu kitap içeriğinin bir kısmı veya tamamı yeniden üretilemez, çoğaltılamaz, dağıtılamaz.

Ağustos, 2019

Zeka Oyunları Eğitimi

Çalışma Kitabı

Doç. Dr. Adnan BOYACI
ÖĞRETMEN YETİŞTİRME VE GELİŞTİRME GENEL MÜDÜRÜ

Önsöz

Problem çözmek matematiğin öğretimsel sınırlarının ötesinde gün doğumundan, gün batımına insanların günlük yaşamlarında karşılaştıkları bireysel, sosyal ya da mesleki sorunsal durumlarda kullandıkları en önemli becerilerden biri olarak kabul edilir. Problem çözmek bu anlamıyla geleneksel olarak ilişkilendirilen matematiksel zekânın yanında sosyal-duygusal alan başta olmak üzere pek çok zekâ alanı ile ilişkilendirilmektedir. Hangi zekâ alanı olursa olsun karmaşık neden sonuç ilişkilerini kurabilmek, farklı karar seçeneklerini oluşturabilmek ve kararı oluşturma ile vermeye ilişkin stratejileri keşfetmek bireysel, sosyal, mesleki ve yaşama ilişkin yenileşmenin arka planındaki temel süreçler olarak değerlendirilebilir.

Zekâ oyunları asırları aşan geçmişi ve geleneğiyle tüm toplumlarda yer bulan, kimi zaman bireysel gelişimle kimi zaman ise askerlikten yönetime, matematikten ticarete stratejik yenileşmenin bir aracı olarak kabul edilmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü ile Türkiye Zekâ Vakfı iş birliğinde gerçekleştirilecek Zekâ Oyunları Eğitimi için hazırlanan bu kitap; genel anlamıyla öğretmenlerimizin bireysel ve mesleki gelişimini bir bütün olarak değerlendiren bir anlayışı temel alarak çocuklarımızın yaşam becerilerini öğretmenlerimizle birlikte geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda öğretmenlerimizin zekâ oyunları eğitiminde kullanılan yöntemlere ve zekâ oyunu türlerine göre kazanılan becerilere vakıf olmalarını sağlamak ve zekâ oyunlarının öğretimi ile ilgili süreçlere yönelik farkındalık oluşturarak öğretmenlerimize deneyim kazandırmak temel amacımızdır.

Öğretmenlerimizin aldıkları bu eğitimin çocuklarımızın zihinsel gelişimlerine katkı sağlayacağına, onların problem çözme, analitik düşünme ve eleştirel bakış açısı kazanmalarına önemli katkılar sağlayacaklarına gönülden inanıyorum.

Teknolojinin bütün boyutlarıyla zamanımızı kuşattığı bir çağda bilişsel becerilerin ve zihinsel yetkinliklerin değerlendirilmesi ve geliştirilmesini hem öğretmenlerimiz hem öğrencilerimiz açısından çok önemsiyoruz. Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü olarak Zekâ Oyunları Eğitimi'nin öğretmen ve öğrencilerimize söz konusu beceriler açısından kalıcı faydalar sağlamasını diliyoruz.

Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü olarak öğretmenlerimizin öğrencilerimize sundukları eğitimin niteliğini ve kalitesini artırmaya yönelik her çalışmayı desteklemeyi en büyük ödev olarak görüyoruz.

Geleceğimizin inşası ve ihyasında öğretmenlerimizle birlikte daha nice eğitimler diliyor, bu kitap çalışmasında emeği geçen Genel Müdürlük personelimize, Türkiye Zekâ Vakfı'na ve mesleki yaşamını zekâ ve zekâ oyunlarına vakfeden bu eseri bir sosyal sorumluluk olarak Millî Eğitim Bakanlığına hediye eden Sayın Emrehan Halıcı'ya teşekkürlerimi sunarım.

Doç. Dr. Adnan BOYACI
ÖĞRETMEN YETİŞTİRME VE GELİŞTİRME GENEL MÜDÜRÜ
Ağustos 2019

Emrehan HALICI

Konya'da doğan Emrehan Halıcı, Konya Maarif Koleji mezunudur. Lisans ve Lisansüstü eğitimini Orta Doğu Teknik Üniversitesi Elektrik ve Elektronik Mühendisliği Bölümü'nde tamamlamış ve aynı üniversitede bir süre asistanlık yaptıktan sonra HALICI Şirketler Grubu'nu kurmuştur.

Yurt içinde ve yurt dışında bilgisayar ve yazılım alanlarında birçok proje gerçekleştiren Emrehan Halıcı, ilk Türk bilgisayarının üretiminde yazılım sorumlusu olarak görev almıştır. Üniversite-sanayi işbirliği için yoğun çabalar harcayan Halıcı, ODTÜ Teknokent'in kurulmasında etkin rol almış ve ODTÜ-Halıcı Yazılımevi ile Türkiye'nin ilk teknoparkının kurucusu olmuştur.

Yazılım Sanayicileri Derneği Başkanlığı ve Türkiye Bilişim Vakfı Başkan Yardımcılığı görevlerinde bulunan Halıcı, Türkiye Bilişim Şuralarının düzenleme kurulu başkanlığını üstlenmiştir.

İş hayatında ve sosyal alanda yaptığı çalışmalarla birçok ödül alan Halıcı, 2004 yılında ODTÜ öğrencileri tarafından "ODTÜ'lülerin İdealindeki Mühendis" ödülüne, 2017 yılında da Türkiye Bilişim Derneği ve TÜBİSAD Bilişim Sanayicileri Derneği tarafından Yaşam Boyu Hizmet Ödülü'ne layık görülmüştür.

Müziğe özel ilgi duyan ve davul çalan Halıcı, bilgisayar destekli müzik teknolojisinin yurdumuzda tanınıp yaygınlaşmasına öncülük eden isimlerdendir. 1994 yılından beri "HALICI Bilgisayarla Beste Yarışması"nı düzenlemektedir.

Bilgi ve zekâya dayalı etkinliklere yoğun ilgi gösteren Halıcı, Türkiye Satranç Federasyonu Başkanlığı ve Dünya Satranç Federasyonu Asbaşkanlığı görevlerinde bulunmuştur.

1978 yılından beri TÜBİTAK Bilim ve Teknik dergisinde "Zekâ Oyunları", 2003 yılından beri de Hürriyet gazetesinde günlük "Akıl Oyunları" köşesini hazırlayan Emrehan Halıcı'nın Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yayımlanan "Satranç", Doğan Kitap tarafından yayımlanan "Akıl Oyunları" ve TÜBİTAK tarafından yayımlanan "Zekâ Oyunları" ve "Beyin Sporu" kitapları bulunmaktadır.

21. Dönem Konya, 23. ve 24. Dönem Ankara milletvekili seçilen Emrehan Halıcı Türkiye Zekâ Vakfı'nın Kurucusu ve Yönetim Kurulu Başkanı'dır.

emrehan@halici.com.tr
twitter.com/emrehanhalici
instagram.com/emrehanhalici

Önsöz

Teknolojinin hızla geliştiği ve hayatımızın her alanına yenilikler getirdiği bir dönemde yaşıyoruz. Kendimizi ve dünyayı anlayabilmek, sorunlarımızı çözmek ve doğru kararlar verebilmek için sağlıklı bir beyne ihtiyacımız var. Bilişsel becerilerimizi geliştirmek ve zinde tutmak için zihinsel egzersizler yapmalıyız. Bedensel egzersizlerin vücudumuza sağladığı yararların benzerlerini zihinsel egzersizler de beynimize sağlar.

Zeka, öğrenme, öğrenilenden yararlana-bilme, yeni durumlara uyum gösterebilme ve yeni çözüm yolları bulabilme yeteneği olarak tanımlanıyor. Zekasını fark etmek, ona değer vermek ve ondan daha fazla yararlanmaya çalışmak her yaştaki insanın en çok önem vermesi gereken konuların başındadır. Düşünmek, merak etmek, soru sormak, araştırmak, yeni şeyler öğrenmek hiçbir zaman vazgeçilmeyecek alışkanlıklar olmalıdır.

Bu alışkanlıkların kazanılmasında ve korunmasında Zeka Oyunları çok güçlü bir role sahiptir. Sebep-sonuç bağlantıları oluşturma, farklı çözüm yolları arama, disiplinler arası ilişkiler kurma, kendini sınama, gelişimini izleme gibi kazanımlarıyla herkes için hem öğreten hem de eğlendiren bir rehber niteliğindedir.
Zeka Oyunları eğitiminin amacı öğrencilerimizin zihinsel gelişimlerine katkı sağlamak, daha önce karşılaşmadıkları sorunlar karşısında çözümler üretebilme, var olan sorunlara ise farklı ve yeni çözüm yolları bulabilme alışkanlıkları kazandırmaktır.

Oyun/soru tiplerinin ve örneklerinin yer aldığı bu kitabın öğretmenlerimize ve öğrencilerimize yararlı olmasını diliyorum.

Emrehan HALICI
TÜRKİYE ZEKA VAKFI BAŞKANI
Ağustos 2019

Türkiye
Zeka Vakfı

- Zeka Oyunları Eğitimi Program süresince **GriCeviz Bilişsel Beceri ve Zihinsel Gelişim** uygulamalarından yararlanılacaktır.

- **GriCeviz,** bilişsel becerilerin ve zihinsel yeteneklerin değerlendirilmesi ve geliştirilmesini hedefleyen, kişiselleştirilmiş beyin egzersizlerinden oluşan bir platformdur.

- Platformda **Prof. Dr. Ferhunde Öktem** ve **Doç. Dr. Sait Uluç**'un katkılarıyla Cattell-Horn-Carroll (CHC) Zeka Kuramı temel alınmıştır. CHC Kuramı, insan bilişsel becerilerinin yapı ve içeriği ile ilgili geleneksel iki kuramın ortaklığından oluşan bir kuramdır.

- **GriCeviz**'le ilgili detaylı bilgi için **www.griceviz.com** adresini ziyaret edebilirsiniz.

Bu kuramlardan ilki **Cattell ve Horn**'un Gf-Gc **(Akıcı Zeka-Kristalize Zeka) Kuramı**, ikincisi ise **Carroll'un Üç-Tabakalı Modeli**'dir. Kuramda 10 geniş beceri kümesi ve bunların altında yer alan 70 daha sınırlı beceri bulunmaktadır.

CHC Kapsamında bu güne kadar tanımlanmış geniş yetenek alanları şunlardır:

1.
Kristalize Zeka Gc (Crystallized Intelligence)

2.
Akıcı Zeka Gf (Fluid Intelligence)

3.
Niteliksel Akıl Yürütme Gq (Quantitative Reasoning)

4.
Okuma ve Yazma Becerisi Grw (Reading & Writing Ability)

5.
Kısa Süreli Bellek Gsm (Short-Term Memory)

6.
Uzun Süreli Depolama ve Geri Çağırma Glr (Long-Term Storage And Retrieval)

7.
Görsel İşlemleme Gv (Visual Processing)

8.
İşitsel İşlemleme Ga (Auditory Processing)

9.
İşlem Hızı Gs (Processing Speed)

10.
Karar/Tepki Süresi/ Hız Gt (Decision/ Reaction Time/Speed)

11.
Genel Bilgi Gkn (General Knowledge)

12.
Dokunsal Yetenekler Gh (Tactile abilities)

13.
Kinestetik Yetenekler Gk (Kinesthetic Abilities)

14.
Koku alma yetenekleri Go (Olfactory Abilities)

15.
Psikomotor Hız Gps (Psikomotor speed)

Bu yeteneklerden ilk onu üzerinde en fazla çalışılmış olanlardır. Geniş yetenek alanlarına ilişkin sınıflamalar yeni çalışmaların ışığında zenginleşmeye devam etmektedir.

AKICI ZEKÂ (GF)

Akıcı Zekâ kişinin kendisi için yeni olan bir malzeme ya da süreçte çıkarım yaparkenki tümden gelimci ya da tümevarımcı akıl yürütmelerine işaret eder. İlişkili sınırlı yeteneklerden bazıları şunlardır:

- **Sıralı Akıl Yürütme (RG)**
- **Niceliksel Akıl Yürütme (RQ)**
- **Tümevarım (I)**

NİCELİKSEL AKIL YÜRÜTME (GQ)

Niceliksel Akıl Yürütme, Matematiksel Bilgi birikimi (Mathematical Knowledge) ve Matematik Başarısını (Mathematical Achievement) içermektedir. Nicel bilgileri kullanma ve sayısal simgeleri işleme yeteneğini temsil eder.

- **Matematiksel Bilgi (KM)**
- **Matematiksel Başarım (A3)**

UZUN SÜRELİ DEPOLAMA VE GERİ ÇAĞIRMA (GLR)

Uzun Süreli Depolama ve Geri Çağırma bilgiyi uzun erimli bellekte depolama ya da yeni veya önceden
edinilmiş bilgiyi (kavram, fikir, konu, ad) uzun süreli bellekten akıcı bir şekilde geri çağırma yeteneğidir.

- **Çağrışımsal Bellek (MA)**
- **Anlamlı Bellek (MM):**
- **Serbest Hatırlama (M6)**
- **Düşünsel Akıcılık (FI)**
- **İlişkisel Akıcılık (FA)**
- **Anlatım Akıcılığı (FE)**

KRİSTALİZE ZEKÂ (GC)

Temel olarak sözel ya da dil temelli bilgi deposudur. Büyük ölçüde eğitsel deneyimler ve genel yaşam deneyimleri sırasında diğer yeteneklerin yatırımı aracılığıyla geliştirilen yetenekleri temsil eder.

- **Dil Gelişimi (LD)**
- **Sözcük Dağarcığı (VL)**
- **Dinleme Yeteneği (LS)**
- **Genel Sözel Bilgi (K0)**
- **Genel Kültür (K2)**

KISA SÜRELİ BELLEK (GSM)

Kısa Süreli Bellek bilgiyi anlık farkındalık düzeyinde yakalayıp tutma ve ardından kısa bir süre içinde kullanabilme yeteneğidir.

- **Anlık Bellek Boyutu (MS)**
- **Çalışma Belleği (WM)**

İŞİTSEL İŞLEMLEME (Ga)

İşitsel işlemleme, işitsel uyarınca arasındaki örtüleri algılama, çözümleme ve sentezleme; ses örtüleri
arasındaki güç algılanan ince ayrımları (örn, karmaşık müzikal yapılar) ve karıştırıcı uyaranların varlığı
durumunda konuşmaları ayırt edebilme yeteneğidir.

- **Fonetik Kodlama-Analiz (PC:A)**
- **Fonetik Kodlama-Sentez (PC:S)**
- **Konuşma Sesi Ayrımsama (US)**

GÖRSEL İŞLEMLEME (GV)

Görsel İşlemleme, görsel örüntü ya da uyaranları üretme, algılama, çözümleme, sentezleme, depolama,
geri çağırma, değiştirme, dönüştürme ve onlarla düşünme yeteneğidir.

- **Görsel Bellek (MV)**
- **Uzamsal İlişkiler (SR)**
- **Kapama Hızı (CS)**
- **Görselleştirme (Vz)**

İŞLEM HIZI (Gs)

İşlem Hızı, özellikle odaklanmış dikkat (focused attention) ve konsantrasyonu korumak için baskı
altındayken, bir bilişsel görevi akıcı ve otomatik olarak gerçekleştirme yeteneğidir.

- **Algısal Hız (P)**
- **Test Alma Düzeyi (R9)**

KARAR/TEPKİ SÜRESİ/HIZI (Gt)

Karar/Tepki Süresi/Hız doğrulukla tepki verme ya da karar alma hızıdır.

- **Basit Tepki Süresi (R1)**
- **Zihinsel Karşılaştırma Hızı (R7)**

KARAR/TEPKİ SÜRESİ/HIZI (Gt)

Karar/Tepki Süresi/Hız doğrulukla tepki verme ya da karar alma hızıdır.

- **Basit Tepki Süresi (R1)**
- **Zihinsel Karşılaştırma Hızı (R7)**

OKUMA VE YAZMA BECERİSİ (GRW)

Cattle ve Horn tarafından Kristalize Zekânın (Gc) bir parçası olarak sınıflanmıştır. Carroll tarafından bir yetenek alanından çok bir başarım alanı olarak kabul edilmiştir. CHC kuramında ise bağımsız bir yetenek olarak sınıflanmaktadır.

- **Okurken Kod açma (RD)**
- **Okurken Kavrama (RC)**
- **Okuma Hızı (RS)**

(Daha ayrıntılı bilgi için: Sait Uluç, "İnsan Zekâsının Cattell-Horn-Carroll Kuramı", Turkiye Klinikleri J Psychol-Special Topics 2016;1)

İçindekiler

Zeka Oyunları Eğitimi Programı 9 bölümden oluşmaktadır. Analitik, Pratik ve Yaratıcı olmak üzere üç farklı alanda düşünme becerilerini kazandıracak oyun ve soruların tanıtılması hedeflenmektedir: Oyunların kuralları, nasıl oynandığı ve genel yaklaşımlarla ilgili bilgiler verilecektir. Temel eğitim düzeyinde gerçekleştirilecek olan program, ustalık ve ileri düzey eğitim kapsamamaktadır.
Bu kitapta program boyunca tanıtılacak olan oyun/soru tipleri ve örnekler yer almaktadır. İçerik aşağıda özetlenmiştir.

15 **1. GÖREV OYUNLARI**

SUDOKU, RENKLİ KARELER, DUVAR, FENERLER, KÖŞELER, MASALAR, YOL, SAYI BLOKLARI, LABİRENT, OKLAR

68 **2. SÖZEL OYUNLAR**

EKSİK HARFLER, SÖZCÜK TURU, TAMAMLA, SİLİNEN HARFLER, SÖZCÜK YERLEŞTİR, ŞİFRELİ SÖZCÜK, ANAGRAM, SÖZCÜK İÇİNDE SÖZCÜK, YİRMİ DOKUZ HARF, SÖZCÜK ÇEMBERİ

108 **3.SAYISAL OYUNLAR**

SAYI BİLMECESİ, RAKAM DEĞİŞTİR, KUTU SİL, HEDEF TAHTASI, İŞLEM TABLOSU, EŞİTSİZLİK, PİRAMİT, TOPLA TOPLA, ALFAMETİK, HARFMATİK

152 **4.MANTIK OYUNLARI**

ATLETLER, SAYI TAHMİNİ, DOĞRU-YALAN, LAMBALAR, ŞIKLAR, GRUPLAR, KUTULAR, HARFLER, APARTMANLAR, PUAN TABLOSU

200 **5.ŞEKİLSEL OYUNLAR**

DİKDÖRTGENLER, ALTIGENLER, KÜP BLOKLAR, KÜP1, KÜP2, KÜP3, KÜP4, SAYMA OYUNLARI, ALTI "L", KİBRİTLER

6.HAFIZA OYUNLARI 245

(GriCeviz Uygulamaları)

7.DİKKAT OYUNLARI 246

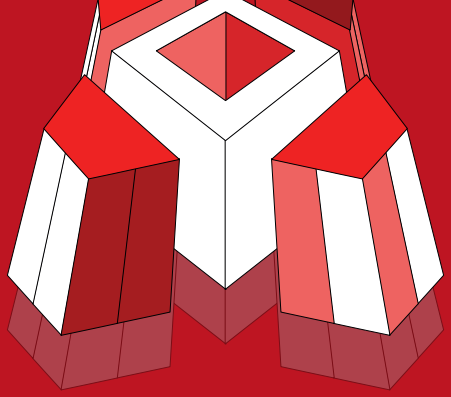
(GriCeviz Uygulamaları)

8.STRATEJİ OYUNLARI 247

SATRANÇ, GO, DAMA, MANGALA, NIM, ÜÇ TAŞ, DOKUZ TAŞ, REVERSI, HEX, TİK-TAK-TO
(Strateji oyunları hızlandırılmış bu eğitimde yer almayacak olup, tavsiye niteliğinde listelenmiştir.)

9.ZEKA SORULARI 248

(Beyin Sporu 1-2-3 kitaplarından sorular)

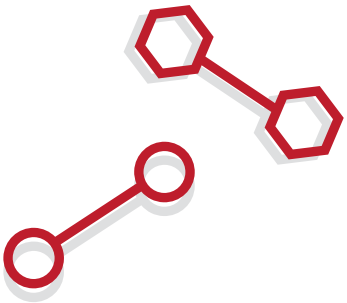


1. GÖREV OYUNLARI

Amaç verilen görevi en etkin ve en kısa sürede yerine getirmektir. Bu oyunlar yoluyla verilen ip uçlarından yararlanmak, kolay aşılacak aşamaları öncelikle ele almak, herhangi bir adımda seçenek sayıları bire indirilemiyorsa bunlar arasında en uygun olanı seçmek ve denemek, hatalı bir adımda en başa dönmek yerine bir önceki adımdan devam edebilmek, benzer bir görev yerine getirirken önceki deneyimleri hatırlamak ve yararlanmak gibi alışkanlıklar kazanılabilir.

İlgili Yetenek Alanları:

- **Akıcı Zeka**
  - Sıralı Akıl Yürütme
  - Tümevarım
- **Karar/Tepki Süresi/Hızı**
  - Zihinsel Karşılaştırma Hızı
- **Görsel İşlemleme**
  - Uzamsal İlişkiler



SUDOKU
KADEME 1:

1'den 4'e kadar olan rakamları her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirtilen her bölgede tam olarak bir kez bulunacak şekilde yerleştiriniz.

Örnek

3			
		4	
	2		
			1

Çözüm

3	4	1	2
2	1	4	3
1	2	3	4
4	3	2	1

KADEME 1
Sorular:

1

	2		
		4	
	4		
		1	

3

		3	1
3	4		

2

2	1		
		1	4

4

		3	
2			
			4
	4		

SUDOKU
KADEME 2:

1'den 6'ya kadar olan rakamları her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirtilen her bölgede tam olarak bir kez bulunacak şekilde yerleştiriniz.

Örnek

					3
			5	1	
4	6		2		
		2		6	4
	1	4			
5					

Çözüm

1	2	5	6	4	3
6	4	3	5	1	2
4	6	1	2	3	5
3	5	2	1	6	4
2	1	4	3	5	6
5	3	6	4	2	1

KADEME 2
Sorular:

1

1	3	5			
	4		6		
		6		5	
			1	3	4

3

6					
	5	3	6		
	1				3
3				5	
		2	3	1	
					5

2

5				1	
				6	2
	1				
				5	
3	4				
	5				4

4

5					6
	2	6		3	
					4
3					
	3		5	2	
2					3

SUDOKU
KADEME 3:

1'den 6'ya kadar olan rakamları her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirtilen her bölgede tam olarak bir kez bulunacak şekilde yerleştiriniz.

Örnek

3			
		4	
	2		
			1

Çözüm

3	4	1	2
2	1	4	3
1	2	3	4
4	3	2	1

KADEME 3
Sorular:

1

	4	6			9		5	
3				8		2		
			7					1
	3					8		9
4		9				5		3
2		8					7	
9					8			
		4		6				5
	6		5			1	3	

2

			5	2	4			7
7				8		5		
8					9	4		
3	4		8			6		
	9						3	
		6			3		2	1
		3	4					5
		8		9				3
4			6	3	5			

3

					3		5	7
5	1					9		
			2			6		
	9	6		3	7	5		
			5		8			
		5	1	9		8	6	
		4			1			
		1					7	4
7	3		9					

4

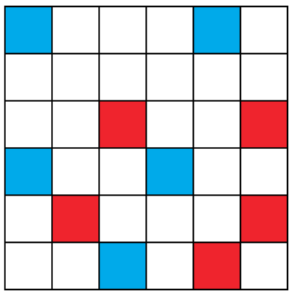
						8		6
		3	9		6		1	
6	9			8	1			4
		1	6	7				
			8		4			
				3	2	9		
9			2	6			3	8
	8		1		7	2		
5		7						

RENKLİ KARELER

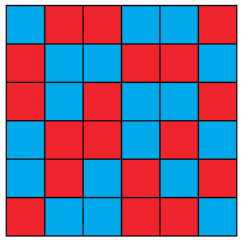
KADEME 1:

Boş karelerin tümünü kırmızı ve mavi renklerle öyle boyayınız ki;
-Her satırda ve her sütunda 3 kırmızı, 3 mavi kare bulunsun.
-Hiçbir satırda ve sütunda aynı renkli 3 kare yan yana bulunmasın.

Örnek

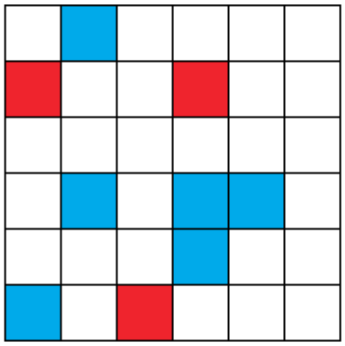


Çözüm

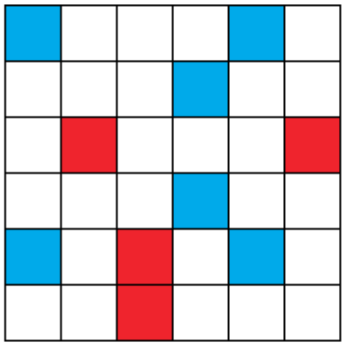


KADEME 1
Sorular:

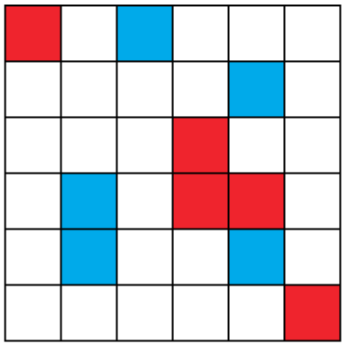
1



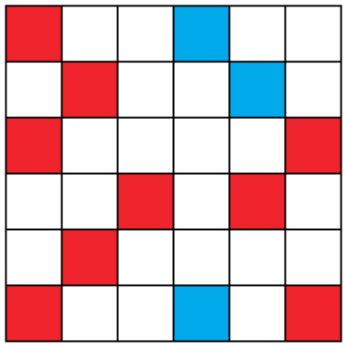
3



2



4



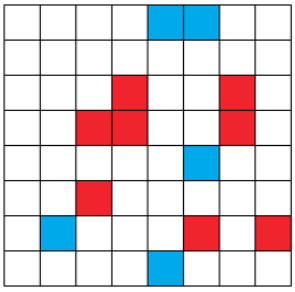
RENKLİ KARELER

KADEME 2:

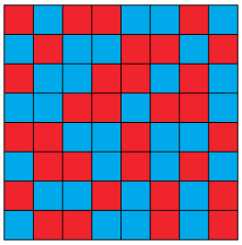
Boş karelerin tümünü kırmızı ve mavi renklerle öyle boyayınız ki;

-Her satırda ve her sütunda 4 kırmızı, 4 mavi kare bulunsun.
-Hiçbir satırda ve sütunda aynı renkli 3 kare yan yana bulunmasın.

Örnek

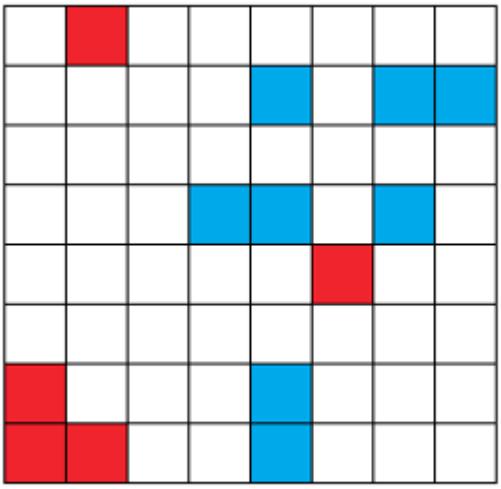


Çözüm

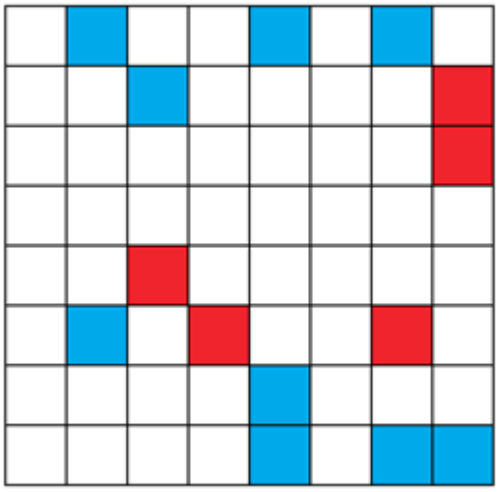


KADEME 2
Sorular:

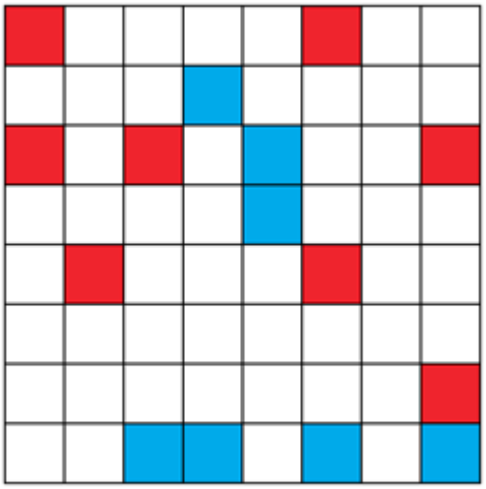
1



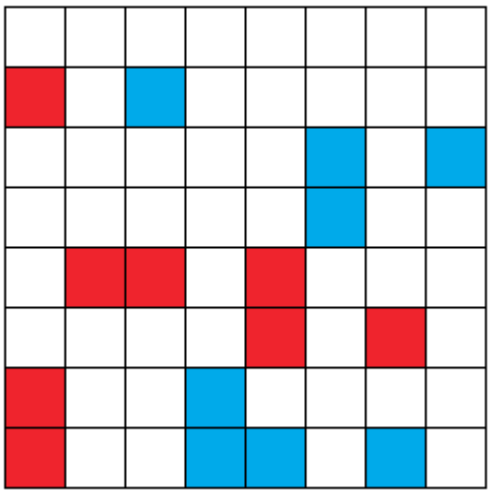
2



3



4

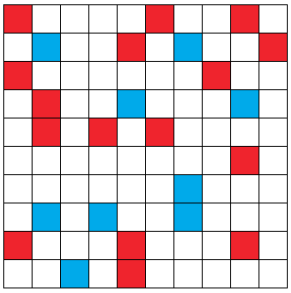


RENKLİ KARELER
KADEME 3:

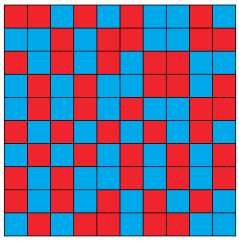
Boş karelerin tümünü kırmızı ve mavi renklerle öyle boyayınız ki;

-Her satırda ve her sütunda 5 kırmızı, 5 mavi kare bulunsun.
-Hiçbir satırda ve sütunda aynı renkli 3 kare yan yana bulunmasın.

Örnek

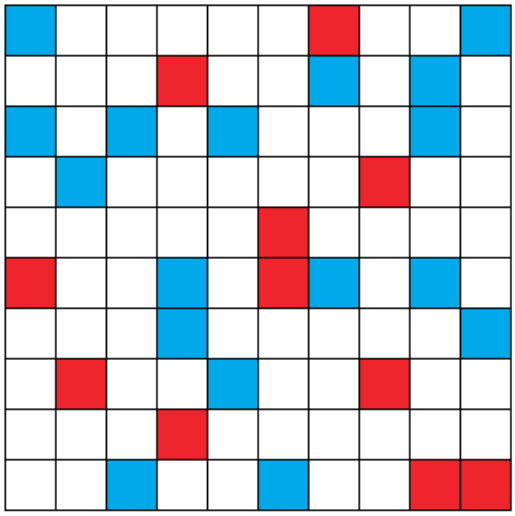


Çözüm

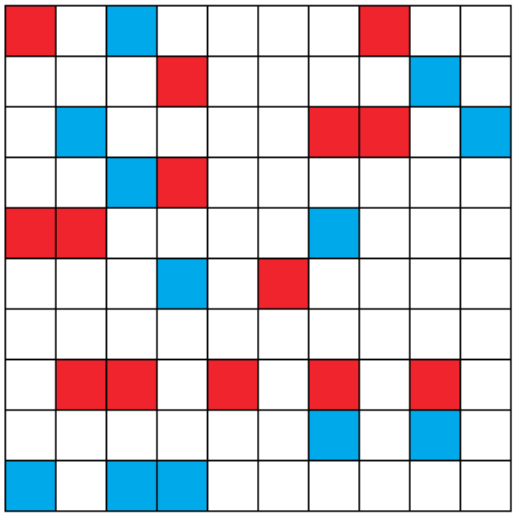


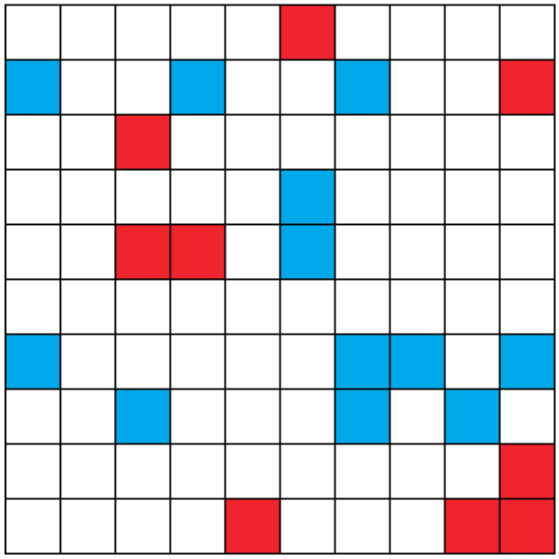
KADEME 3
Sorular:

1

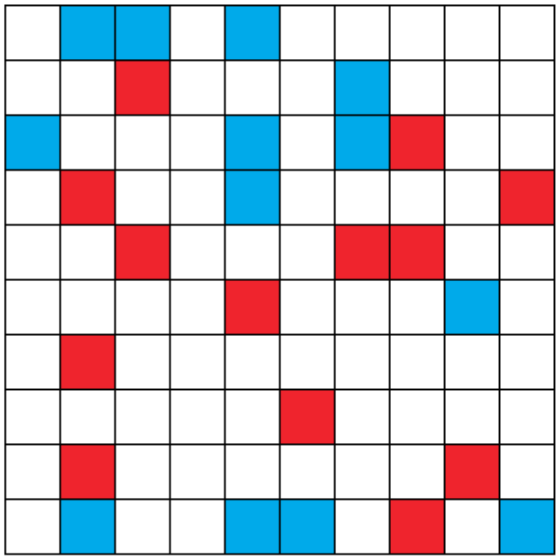


2





3



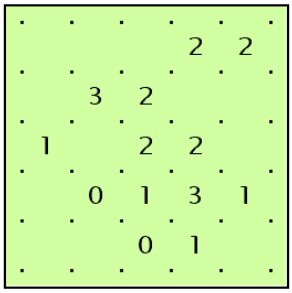
4

DUVAR

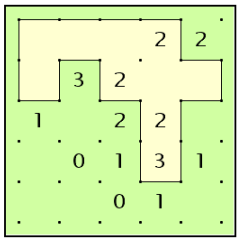
KADEME 1:

Noktaları yatay ve dikey çizgilerle birleştirerek tek bir kapalı duvar oluşturun. Hücrelerin içindeki sayılar, o hücrenin kaç kenarının duvara ait olduğunu gösteriyor.

Örnek



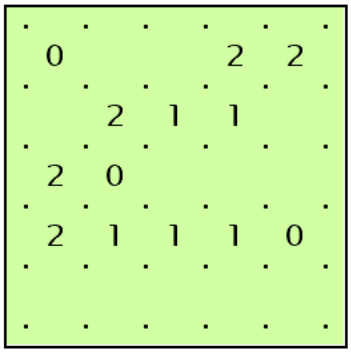
Çözüm



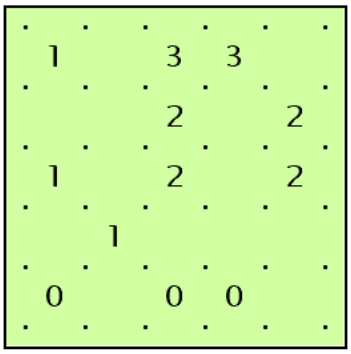
KADEME 1

Sorular:

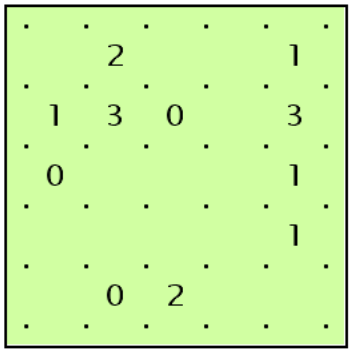
1



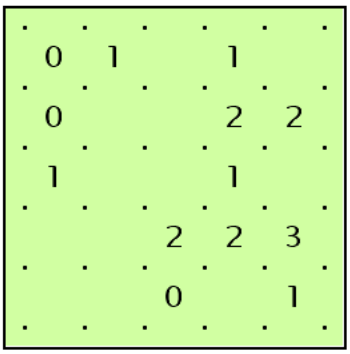
3



2



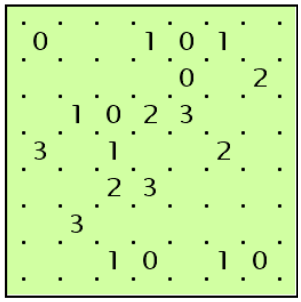
4



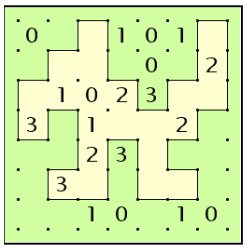
DUVAR
KADEME 2:

Noktaları yatay ve dikey çizgilerle birleştirerek tek bir kapalı duvar oluşturun. Hücrelerin içindeki sayılar, o hücrenin kaç kenarının duvara ait olduğunu gösteriyor.

Örnek

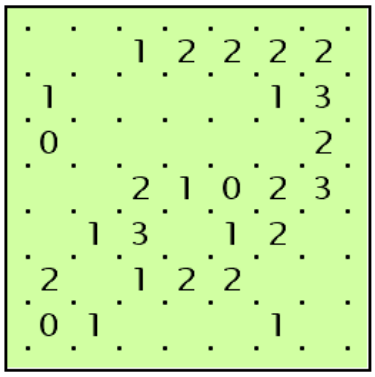


Çözüm

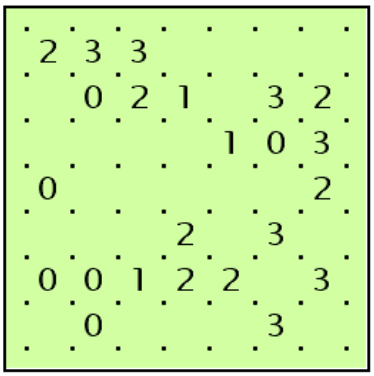


KADEME 2
Sorular:

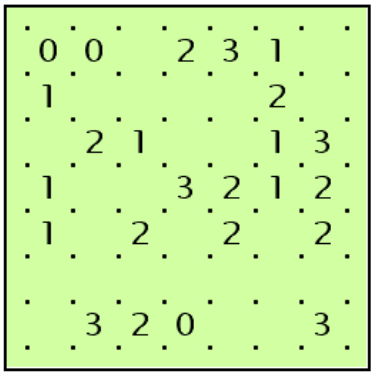
1



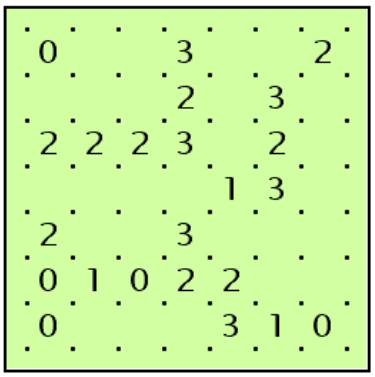
3



2



4



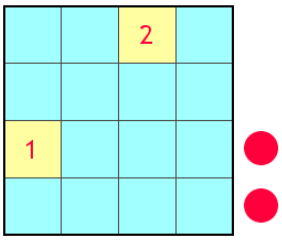
FENERLER
KADEME 1:

Tablonun kenarındaki fenerleri gemilere ve birbirlerine komşu (yatay, dikey veya çapraz) olmayacak biçimde yerleştiriniz. Gemilerin bulunduğu kareler sarı renkle gösterilmiştir. Karelerdeki sayılar gemilerin yatay, dikey ve çapraz olarak gördükleri fener sayılarına karşılık gelmektedir.

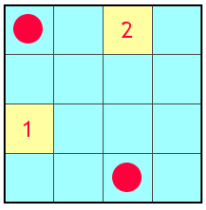
-Deniz fenerleri bulundukları doğrultuda diğer deniz fenerlerinin görünmesine engel değildir.

-Gemilerin arkasında kalan deniz fenerleri görülemezler.

Örnek

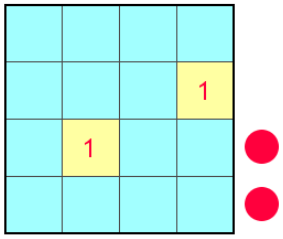


Çözüm

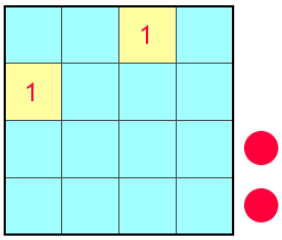


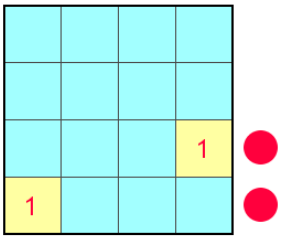
KADEME 1
Sorular:

1

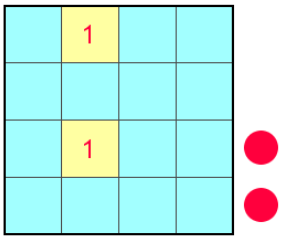


3





2



4

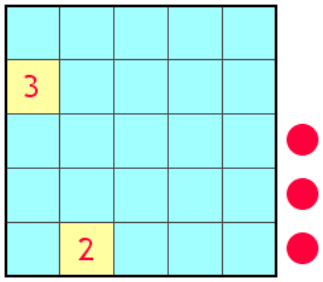
FENERLER
KADEME 2:

Tablonun kenarındaki fenerleri gemilere ve birbirlerine komşu (yatay, dikey veya çapraz) olmayacak biçimde yerleştiriniz. Gemilerin bulunduğu kareler sarı renkle gösterilmiştir. Karelerdeki sayılar gemilerin yatay, dikey ve çapraz olarak gördükleri fener sayılarına karşılık gelmektedir.

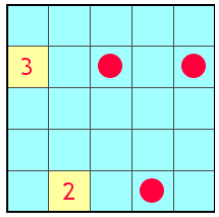
-Deniz fenerleri bulundukları doğrultuda diğer deniz fenerlerinin görünmesine engel değildir.

-Gemilerin arkasında kalan deniz fenerleri görülemezler.

Örnek

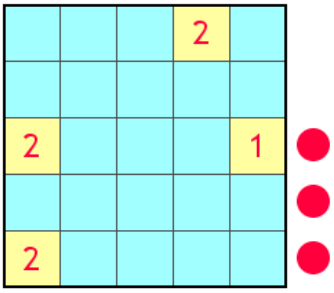


Çözüm

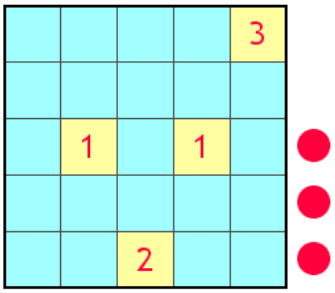


KADEME 2
Sorular:

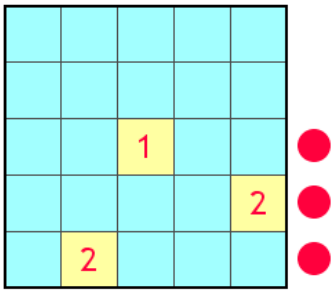
1



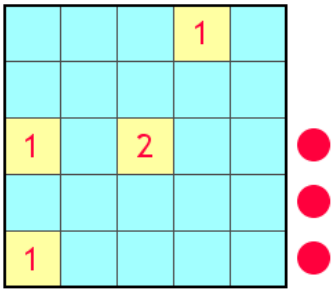
3



2



4



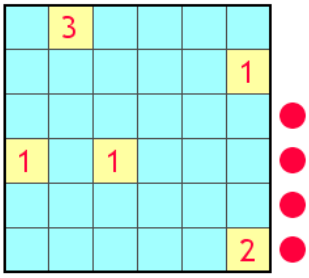
FENERLER
KADEME 3:

Tablonun kenarındaki fenerleri gemilere ve birbirlerine komşu (yatay, dikey veya çapraz) olmayacak biçimde yerleştiriniz. Gemilerin bulunduğu kareler sarı renkle gösterilmiştir. Karelerdeki sayılar gemilerin yatay, dikey ve çapraz olarak gördükleri fener sayılarına karşılık gelmektedir.

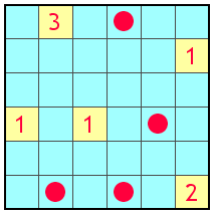
-Deniz fenerleri bulundukları doğrultuda diğer deniz fenerlerinin görünmesine engel değildir.

-Gemilerin arkasında kalan deniz fenerleri görülemezler.

Örnek

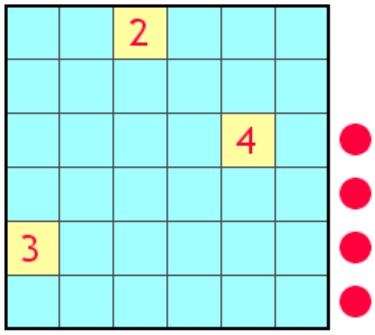


Çözüm

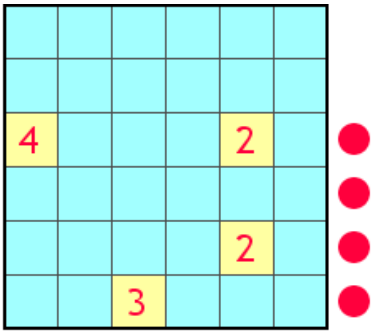


KADEME 3
Sorular:

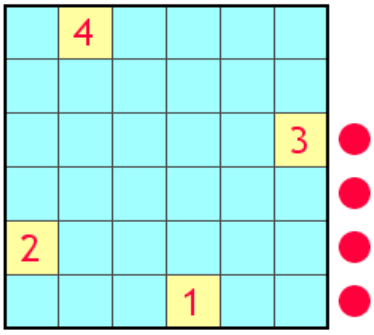
1



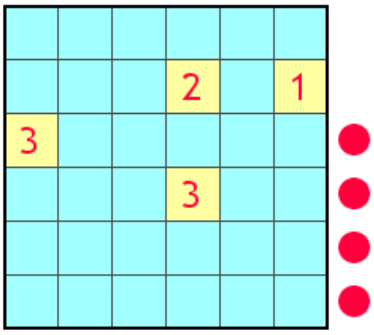
3



2



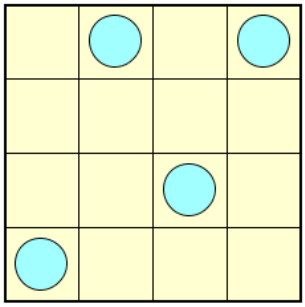
4



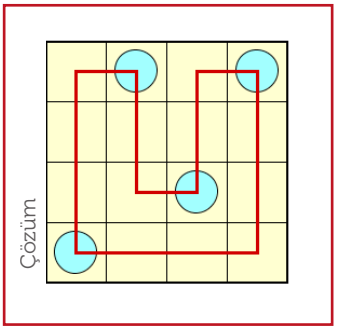
KÖŞELER
KADEME 1:

Bütün karelerin merkezlerinden geçen, yatay veya dikey komşu karelerde ilerleyen ve kendisini kesmeyen kapalı bir yol çizin. Yol, çemberlerde ve her iki çember arasında bir kez yön değiştirir ve köşe oluşturur.

Örnek

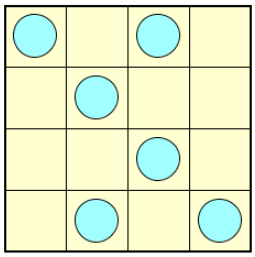


Çözüm

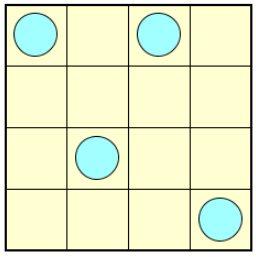


KADEME 1
Sorular:

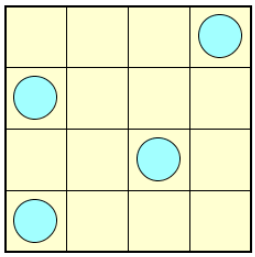
1



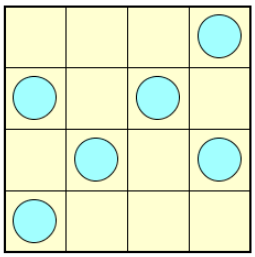
3



2

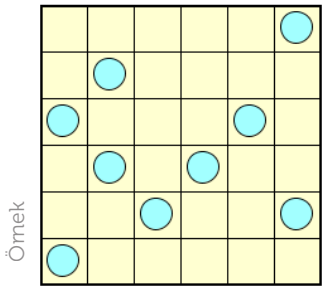


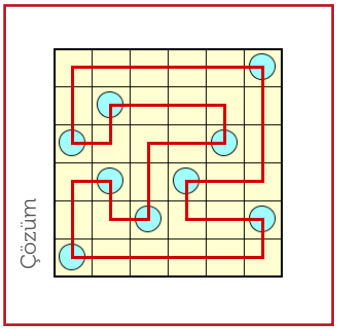
4



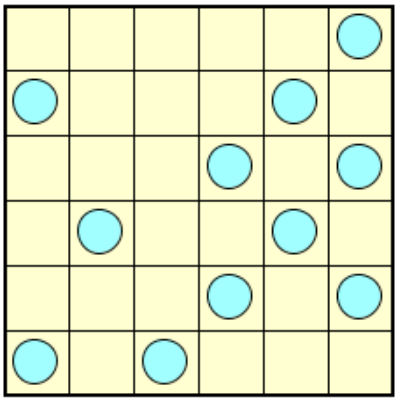
KÖŞELER
KADEME 2:

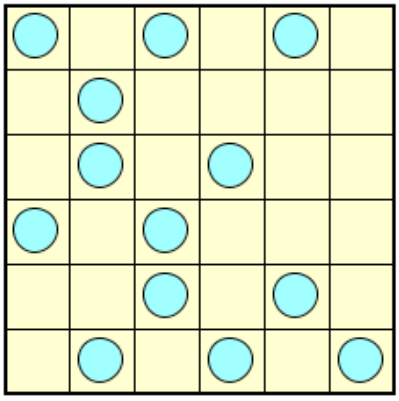
Bütün karelerin merkezlerinden geçen, yatay veya dikey komşu karelerde ilerleyen ve kendisini kesmeyen kapalı bir yol çizin. Yol, çemberlerde ve her iki çember arasında bir kez yön değiştirir ve köşe oluşturur.

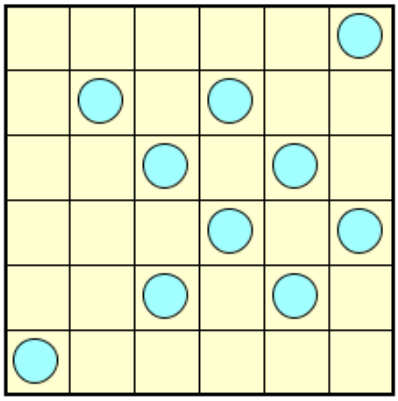

Örnek

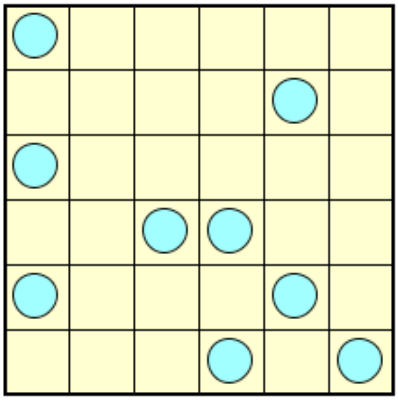

Çözüm

KADEME 2
Sorular:


1


3

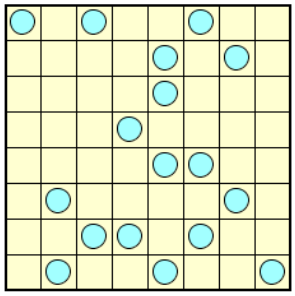

2


4

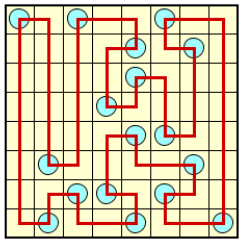
KÖŞELER
KADEME 3:

Bütün karelerin merkezlerinden geçen, yatay veya dikey komşu karelerde ilerleyen ve kendisini kesmeyen kapalı bir yol çizin. Yol, çemberlerde ve her iki çember arasında bir kez yön değiştirir ve köşe oluşturur.

Örnek

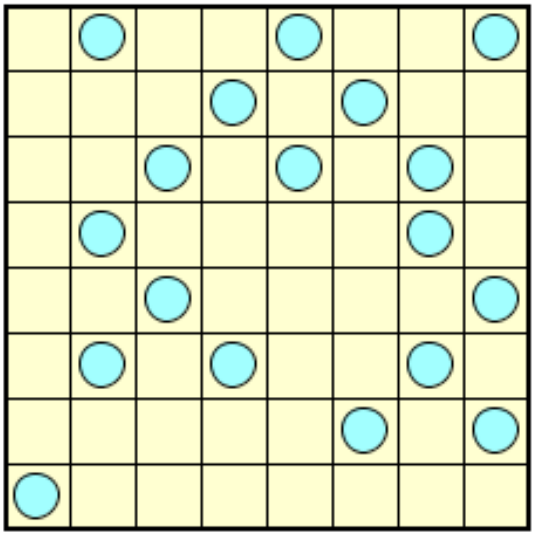


Çözüm

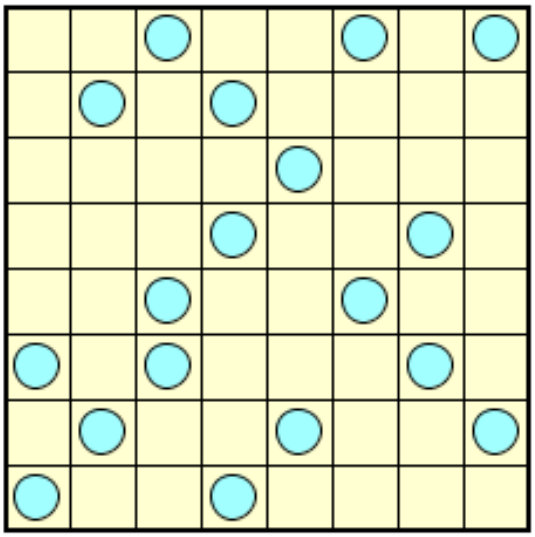


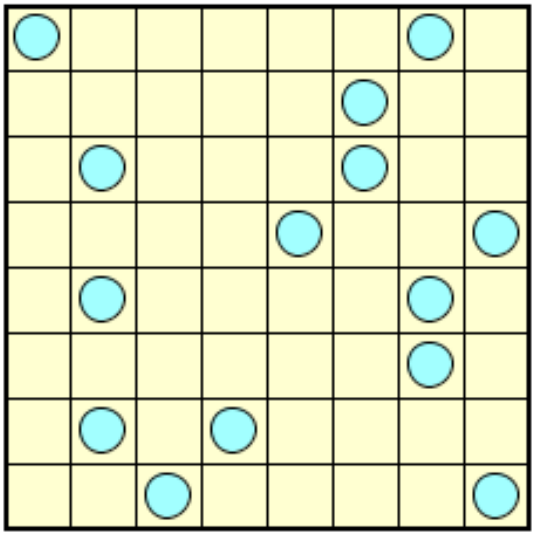
KADEME 3
Sorular:

1

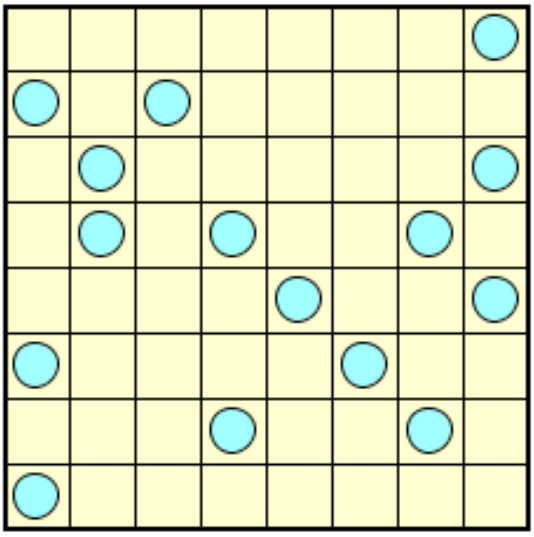


2





3

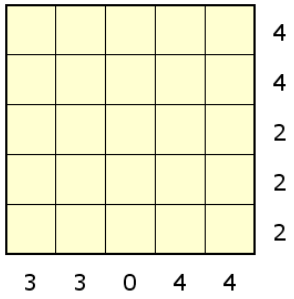


4

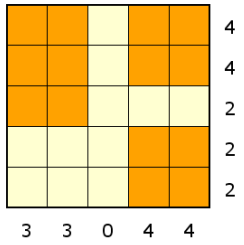
MASALAR
KADEME 1:

Boyutları en az 2x2 olan dikdörtgen şeklindeki masaları, birbirlerine çaprazdan da olsa değmeyecek biçimde aşağıdaki tabloya yerleştirin. Tablonun sağında ve altında bulunan sayılar o satır veya sütunda bulunan masa parçası sayısını gösteriyor.

Örnek

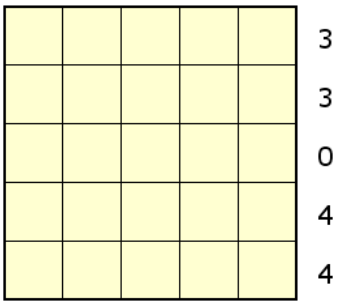


Çözüm

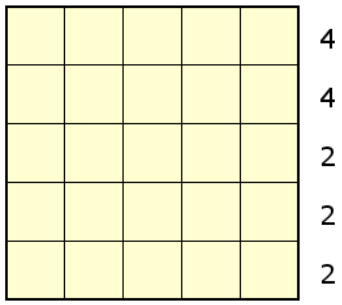


KADEME 1
Sorular:

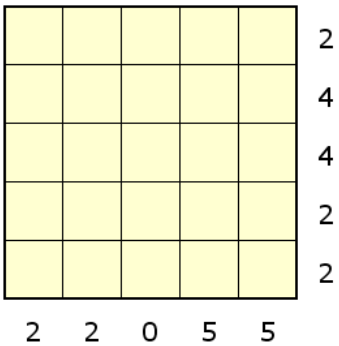
1



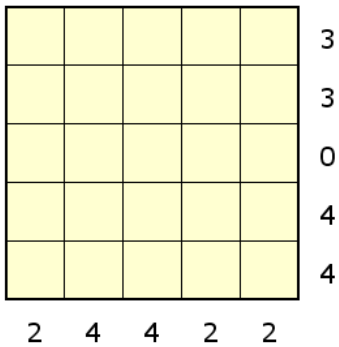
3



2



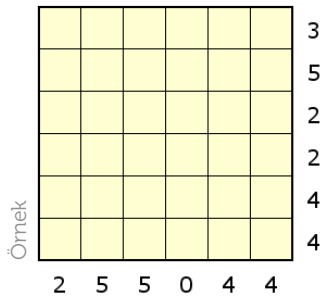
4

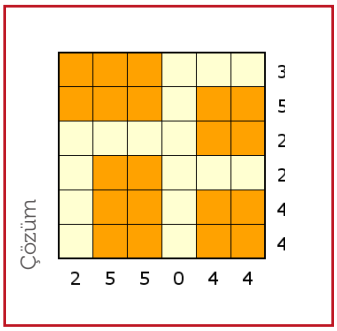


MASALAR

KADEME 2:

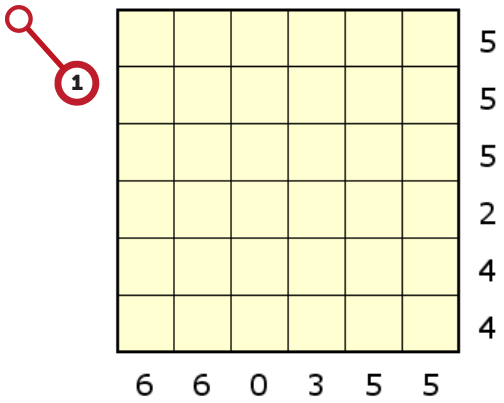
Boyutları en az 2x2 olan dikdörtgen şeklindeki masaları, birbirlerine çaprazdan da olsa değmeyecek biçimde aşağıdaki tabloya yerleştirin. Tablonun sağında ve altında bulunan sayılar o satır veya sütunda bulunan masa parçası sayısını gösteriyor.

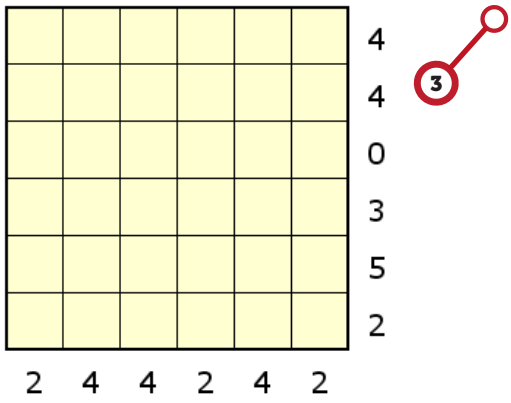


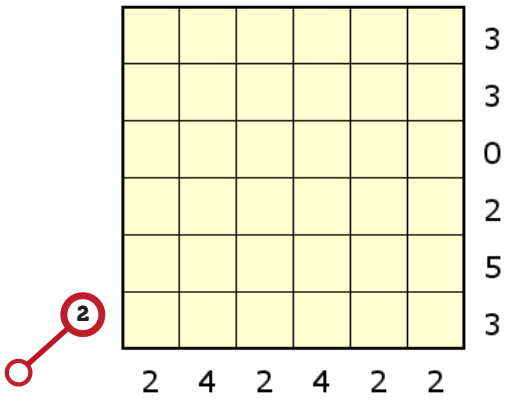


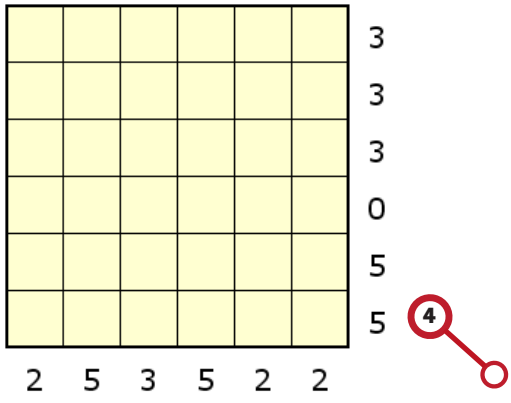
KADEME 2

Sorular:







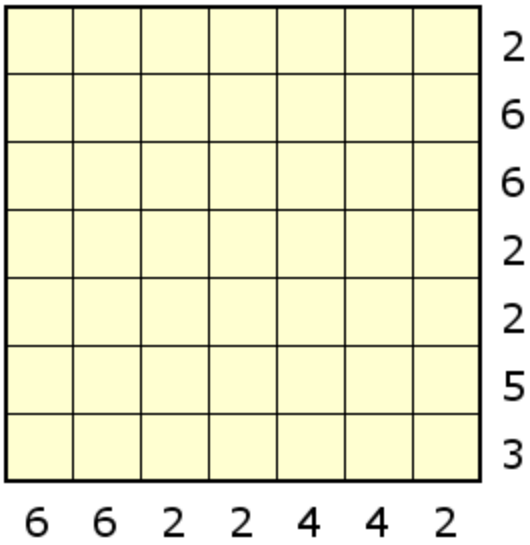


MASALAR
KADEME 3:

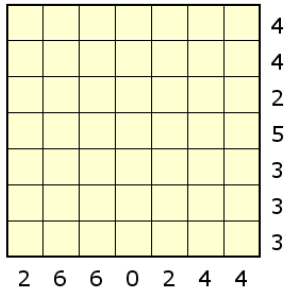
Boyutları en az 2x2 olan dikdörtgen şeklindeki masaları, birbirlerine çaprazdan da olsa değmeyecek biçimde aşağıdaki tabloya yerleştirin. Tablonun sağında ve altında bulunan sayılar o satır veya sütunda bulunan masa parçası sayısını gösteriyor.

KADEME 3
Sorular:

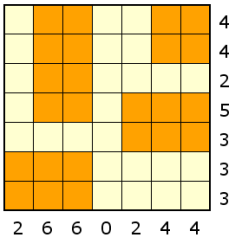
1



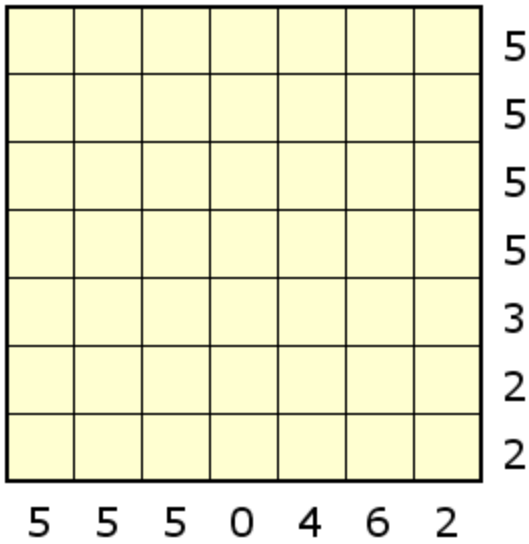
Örnek



Çözüm



2



3

							6
							6
							0
							6
							6
							6
							6
6	6	0	6	6	6	6	

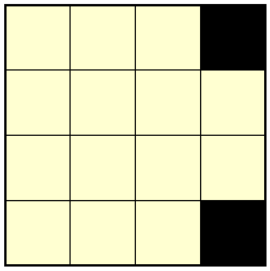
4

							4
							4
							2
							5
							3
							6
							3
6	6	2	2	5	3	3	

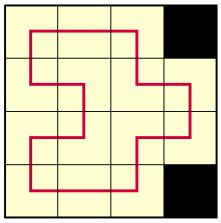
YOL
KADEME 2:

Tüm boş kareler üzerinde yatay ve dikey olarak ilerleyerek kendisini kesmeyen kapalı bir yol oluşturun.

Örnek

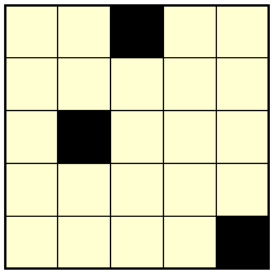


Çözüm

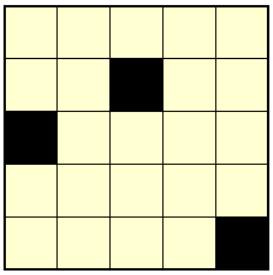


KADEME 2
Sorular:

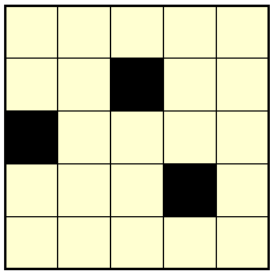
1



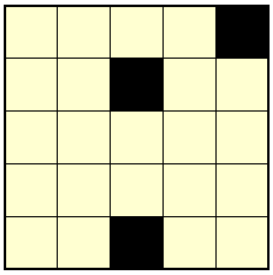
3



2



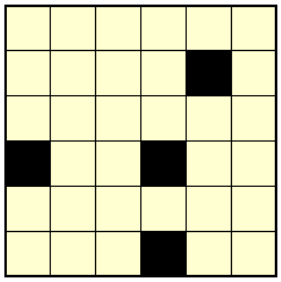
4



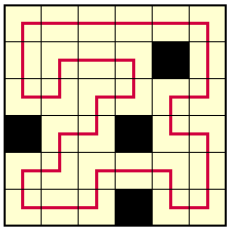
YOL
KADEME 3:

Tüm boş kareler üzerinde yatay ve dikey olarak ilerleyerek kendisini kesmeyen kapalı bir yol oluşturun.

Örnek

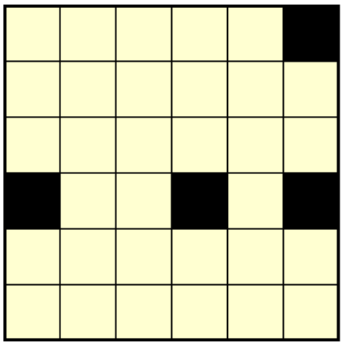


Çözüm

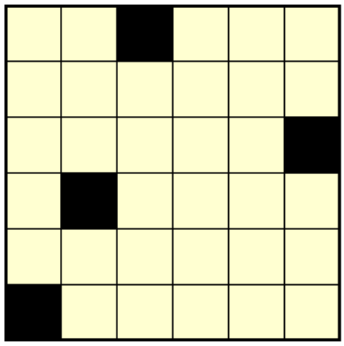


KADEME 3
Sorular:

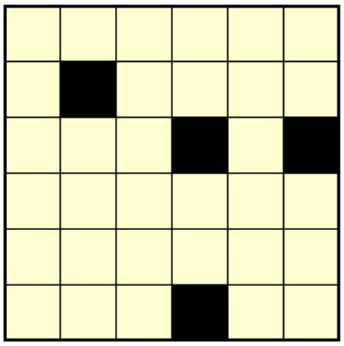
1



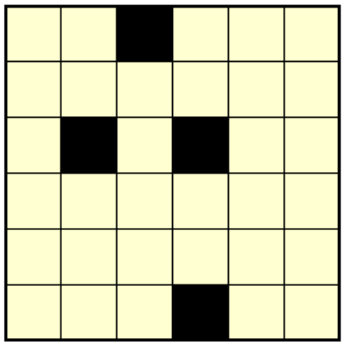
3



2



4



SAYI BLOKLARI

KADEME 1:

Blokları 3x3 kare olacak şekilde öyle yerleştirin ki, aynı numaralı satır ve sütunlarda aynı sayılar oluşsun. Parçalar döndürülmeden aynen kullanılmalıdır.

Örnek

2	3	8
2	7	3
3	3	1

Çözüm

7	3	2
3	1	3
2	3	8

KADEME 1
Sorular:

1

2	5	3
6	2	4
8	5	6

3

1	5	5
8	5	8
7	1	5

2

6	3	9
5	9	5
1	3	5

4

3	2	9
9	8	3
2	8	5

SAYI BLOKLARI

KADEME 2:

Blokları 4x4 kare olacak şekilde öyle yerleştirin ki, aynı numaralı satır ve sütunlarda aynı sayılar oluşsun. Parçalar döndürülmeden aynen kullanılmalıdır.

Örnek

1	2	2	5
4	8	2	7
9	7	1	1
1	4	9	9

Çözüm

5	7	1	1
7	8	2	4
1	2	2	9
1	4	9	9

KADEME 2

Sorular:

1

9	8	5	5
6	2	3	9
9	9	7	2
3	7	5	5

3

4	6	8	9
5	4	5	6
9	6	5	5
3	4	4	5

2

7	5	2	3
5	3	6	9
2	6	7	6
8	9	6	7

4

9	3	2	7
8	9	7	3
4	4	3	9
4	4	9	8

SAYI BLOKLARI
KADEME 3:

Blokları 5x5 kare olacak şekilde öyle yerleştirin ki, aynı numaralı satır ve sütunlarda aynı sayılar oluşsun. Parçalar döndürülmeden aynen kullanılmalıdır.

Örnek

5	7	5	6	8
6	5	7	6	4
5	6	6	8	8
1	6	5	5	6
9	8	4	8	6

Çözüm

9	8	4	8	6
8	1	6	5	5
4	6	5	7	6
8	5	7	5	6
6	5	6	6	8

KADEME 3
Sorular:

1

4	7	4	9	5
6	6	2	4	4
6	5	2	4	6
3	3	7	7	5
7	2	6	9	2

3

9	1	3	8	1
3	1	3	4	3
4	7	8	8	8
1	7	8	9	9
9	7	7	1	9

2

8	6	9	1	4
2	7	9	2	5
9	2	6	4	2
4	1	8	9	4
1	2	7	4	1

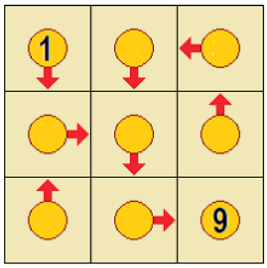
4

7	9	5	5	6
3	4	9	6	4
8	7	9	8	9
2	7	3	8	2
2	6	8	5	1

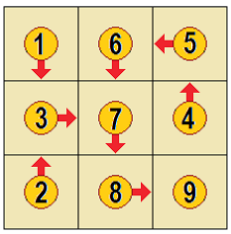
LABİRENT
KADEME 1:

Labirentin 1. kutusundan başlayıp, 9. kutusunda bitireceğiniz ve her kutuda tam olarak bir defa bulunacağınız bir yol oluşturacaksınız. Bulunduğunuz kutudaki okun işaret yönünde bulunan herhangi bir kutuya gidebilirsiniz. İlerleme sıranıza göre kutuları numaralandırınız.

Örnek

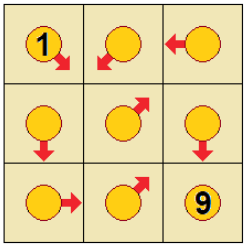


Çözüm

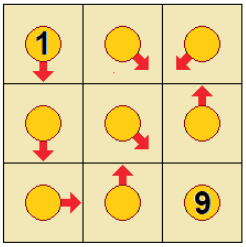


KADEME 1
Sorular:

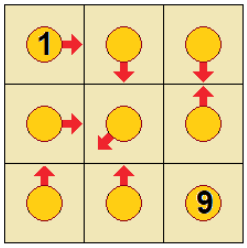
1



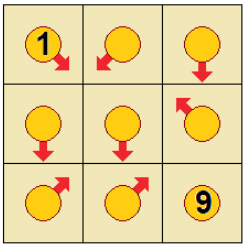
3



2



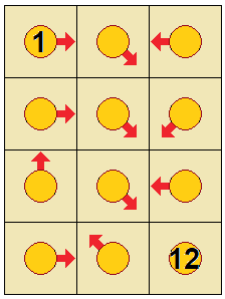
4



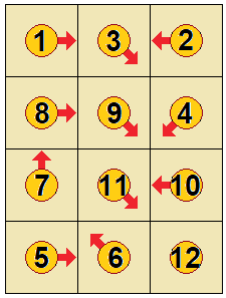
LABİRENT
KADEME 2:

Labirentin 1. kutusundan başlayıp, 12. kutusunda bitireceğiniz ve her kutuda tam olarak bir defa bulunacağınız bir yol oluşturacaksınız. Bulunduğunuz kutudaki okun işaret yönünde bulunan herhangi bir kutuya gidebilirsiniz. İlerleme sıranıza göre kutuları numaralandırınız.

Örnek

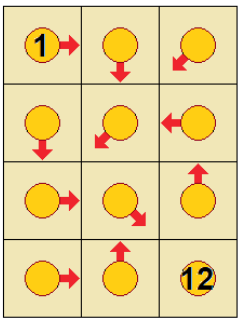


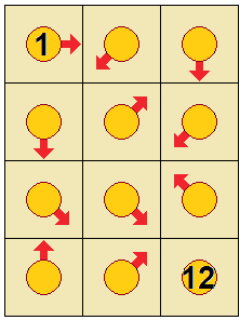
Çözüm



KADEME 2
Sorular:

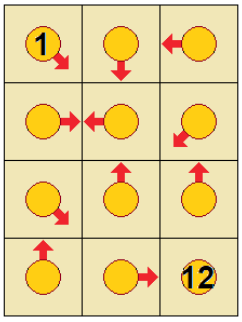
1

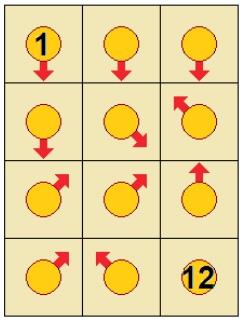




3

2



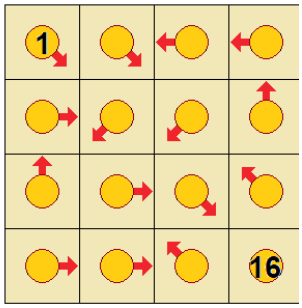


4

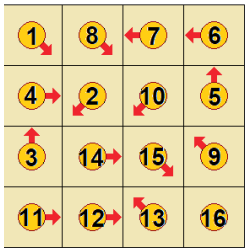
LABİRENT
KADEME 3:

Labirentin 1. kutusundan başlayıp, 16. kutusunda bitireceğiniz ve her kutuda tam olarak bir defa bulunacağınız bir yol oluşturacaksınız. Bulunduğunuz kutudaki okun işaret yönünde bulunan herhangi bir kutuya gidebilirsiniz. İlerleme sıranıza göre kutuları numaralandırınız.

Örnek

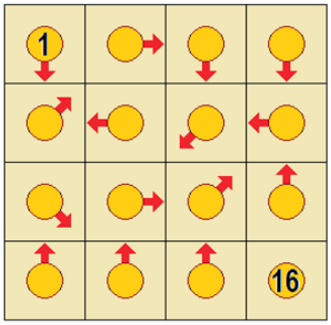


Çözüm

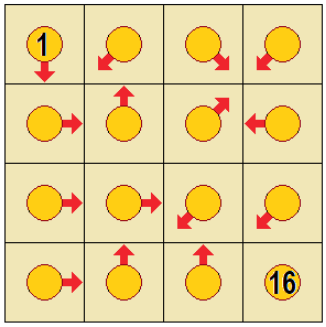


KADEME 3
Sorular:

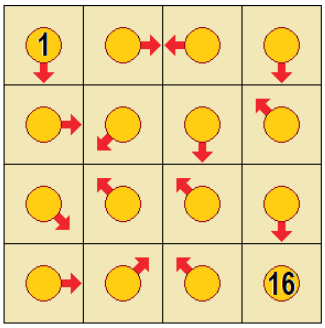
1



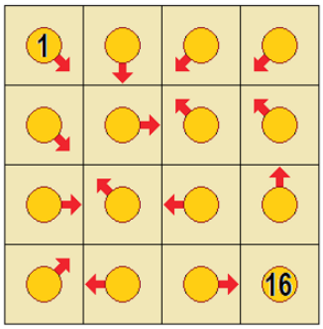
3



2



4

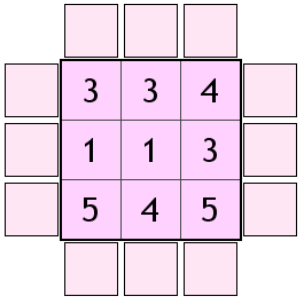


OKLAR

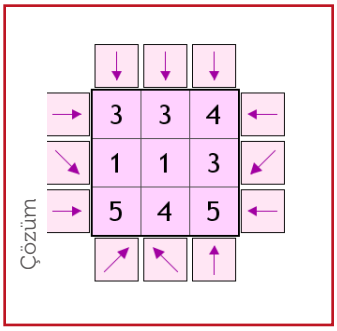
KADEME 1:

Boş karelerin hepsine yatay, dikey ya da diyagonal okları her biri en az bir sayıyı gösterecek şekilde yerleştiriniz. Sayılar bulundukları karenin kaç ok tarafından gösterildiğini belirtiyor.

Örnek

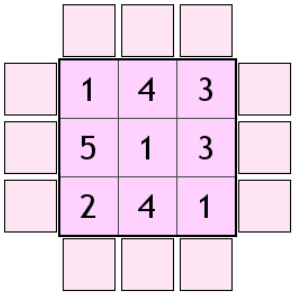


Çözüm

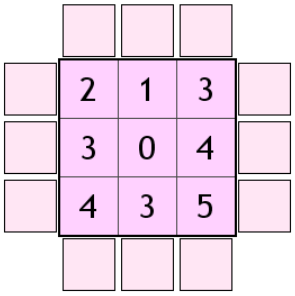


KADEME 1
Sorular:

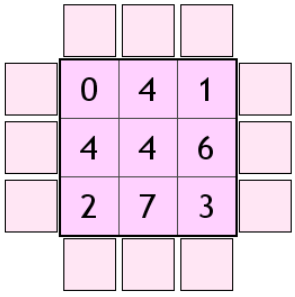
1



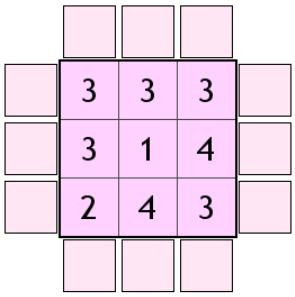
3



2



4



OKLAR

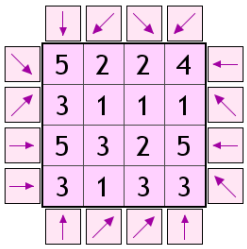
KADEME 2:

Boş karelerin hepsine yatay, dikey ya da diyagonal okları her biri en az bir sayıyı gösterecek şekilde yerleştiriniz. Sayılar bulundukları karenin kaç ok tarafından gösterildiğini belirtiyor.

Örnek

5	2	2	4
3	1	1	1
5	3	2	5
3	1	3	3

Çözüm



KADEME 2
Sorular:

1

0	3	3	3
3	3	4	5
2	3	5	5
1	4	5	3

3

2	1	1	1
6	4	2	3
3	3	1	1
5	4	5	4

2

1	3	2	4
3	2	4	6
0	1	1	5
2	2	3	5

4

5	3	5	4
2	2	0	3
5	1	2	2
3	3	1	2

OKLAR
KADEME 3:

Boş karelerin hepsine yatay, dikey ya da diyagonal okları her biri en az bir sayıyı gösterecek şekilde yerleştiriniz. Sayılar bulundukları karenin kaç ok tarafından gösterildiğini belirtiyor.

Örnek

1	3	2	4	1
6	4	5	4	5
2	5	0	4	1
5	1	4	1	1
2	5	0	3	0

Çözüm

1	3	2	4	1
6	4	5	4	5
2	5	0	4	1
5	1	4	1	1
2	5	0	3	0

KADEME 3
Sorular:

1

4	2	5	2	4
4	3	4	2	4
2	1	2	1	1
3	1	5	1	3
4	4	4	4	4

3

3	3	2	2	3
5	2	2	1	3
4	2	0	1	1
2	3	3	1	5
4	2	4	6	3

2

2	6	5	4	2
5	3	6	4	3
2	4	1	4	4
4	1	3	2	3
0	2	1	1	1

4

1	2	5	2	3
4	3	6	3	4
2	3	2	2	3
3	2	6	2	4
1	3	5	4	2

GÖREV OYUNLARI
CEVAPLAR

KADEME 1
Cevaplar:

1

4	2	3	1
3	1	4	2
1	4	2	3
2	3	1	4

3

1	3	2	4
4	2	3	1
3	4	1	2
2	1	4	3

2

2	1	4	3
4	3	2	1
1	4	3	2
3	2	1	4

4

4	1	3	2
2	3	4	1
3	2	1	4
1	4	2	3

KADEME 2
Cevaplar:

1

2	6	4	3	1	5
1	3	5	2	4	6
5	4	1	6	2	3
3	2	6	4	5	1
6	5	2	1	3	4
4	1	3	5	6	2

3

6	2	1	5	3	4
4	5	3	6	2	1
2	1	5	4	6	3
3	6	4	1	5	2
5	4	2	3	1	6
1	3	6	2	4	5

2

5	2	6	4	1	3
1	3	4	5	6	2
2	1	5	3	4	6
4	6	3	2	5	1
3	4	1	6	2	5
6	5	2	1	3	4

4

5	1	3	2	4	6
4	2	6	1	3	5
1	6	2	3	5	4
3	4	5	6	1	2
6	3	4	5	2	1
2	5	1	4	6	3

KADEME 3
Cevaplar:

1

7	4	6	2	1	9	3	5	8
3	9	1	6	8	5	2	4	7
5	8	2	7	3	4	6	9	1
6	3	5	4	7	1	8	2	9
4	7	9	8	2	6	5	1	3
2	1	8	9	5	3	4	7	6
9	5	3	1	4	8	7	6	2
1	2	4	3	6	7	9	8	5
8	6	7	5	9	2	1	3	4

3

2	6	9	8	1	3	4	5	7
5	1	8	6	7	4	9	3	2
3	4	7	2	5	9	6	1	8
8	9	6	4	3	7	5	2	1
1	2	3	5	6	8	7	4	9
4	7	5	1	9	2	8	6	3
6	8	4	7	2	1	3	9	5
9	5	1	3	8	6	2	7	4
7	3	2	9	4	5	1	8	6

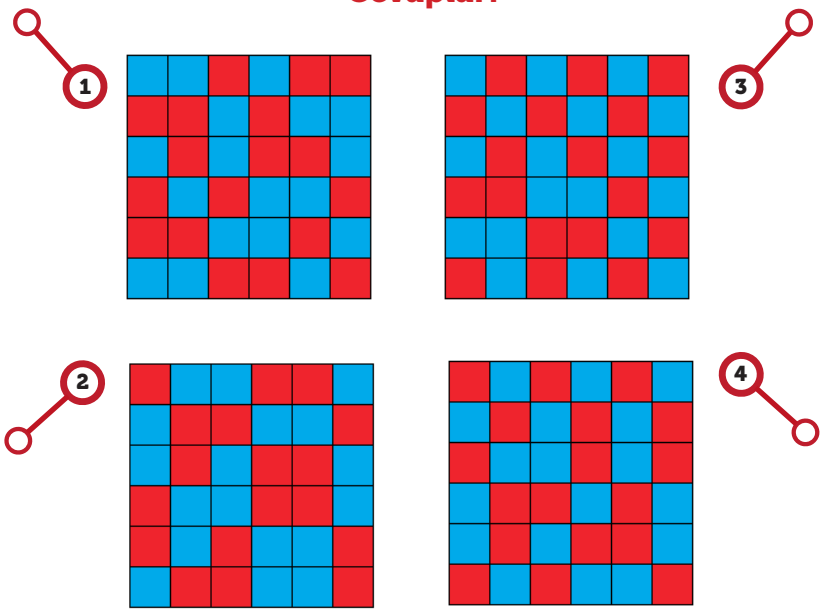
2

1	6	9	5	2	4	3	8	7
7	2	4	3	8	1	5	9	6
8	3	5	7	6	9	4	1	2
3	4	1	8	7	2	6	5	9
2	9	7	1	5	6	8	3	4
5	8	6	9	4	3	7	2	1
9	7	3	4	1	8	2	6	5
6	5	8	2	9	7	1	4	3
4	1	2	6	3	5	9	7	8

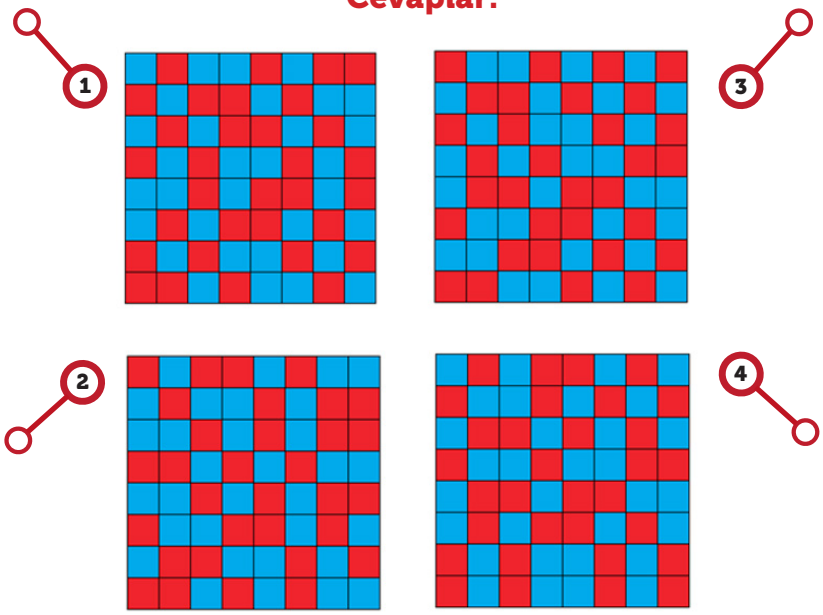
4

1	7	2	4	5	3	8	9	6
8	4	3	9	2	6	5	1	7
6	9	5	7	8	1	3	2	4
2	5	1	6	7	9	4	8	3
7	3	9	8	1	4	6	5	2
4	6	8	5	3	2	9	7	1
9	1	4	2	6	5	7	3	8
3	8	6	1	9	7	2	4	5
5	2	7	3	4	8	1	6	9

KADEME 1
Cevaplar:

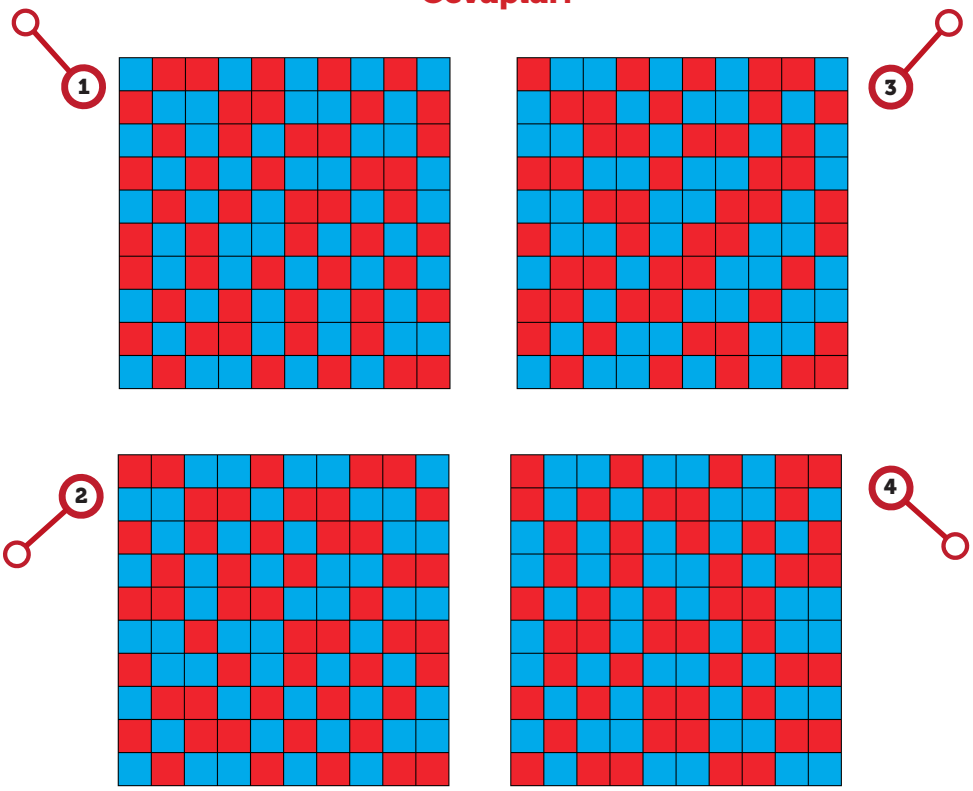


KADEME 2
Cevaplar:



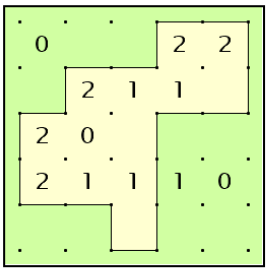
KADEME 3

Cevaplar:

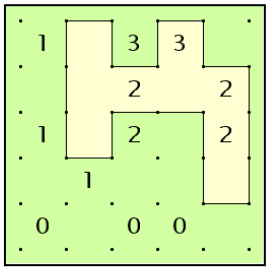


KADEME 2
Cevaplar:

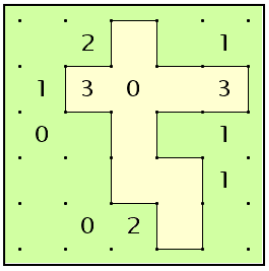
1



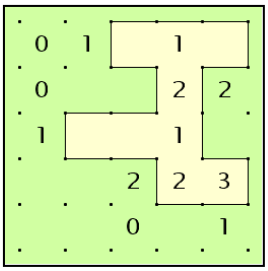
3



2

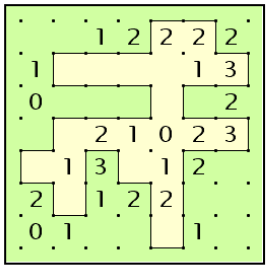


4

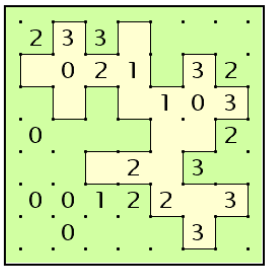


KADEME 3
Cevaplar:

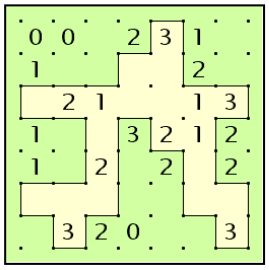
1



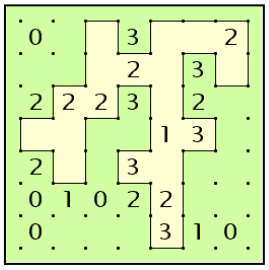
3



2



4



KADEME 1
Cevaplar:

1

	●		
			1
	1		
			●

3

		1	
1			
		●	
●			

2

			●
	●		
			1
1			

4

	1		●
	1		
			●

KADEME 2
Cevaplar:

1

●			2	
2		●		1
2			●	

3

	●			3
	1		1	
●		2		●

2

	●			
				●
●		1		
				2
	2			

4

	●		1	
1		2		●
1		●		

KADEME 3
Cevaplar:

1

		2		●	
	●			4	
3		●		●	

3

●		●			
4		●		2	
				2	
●		3			

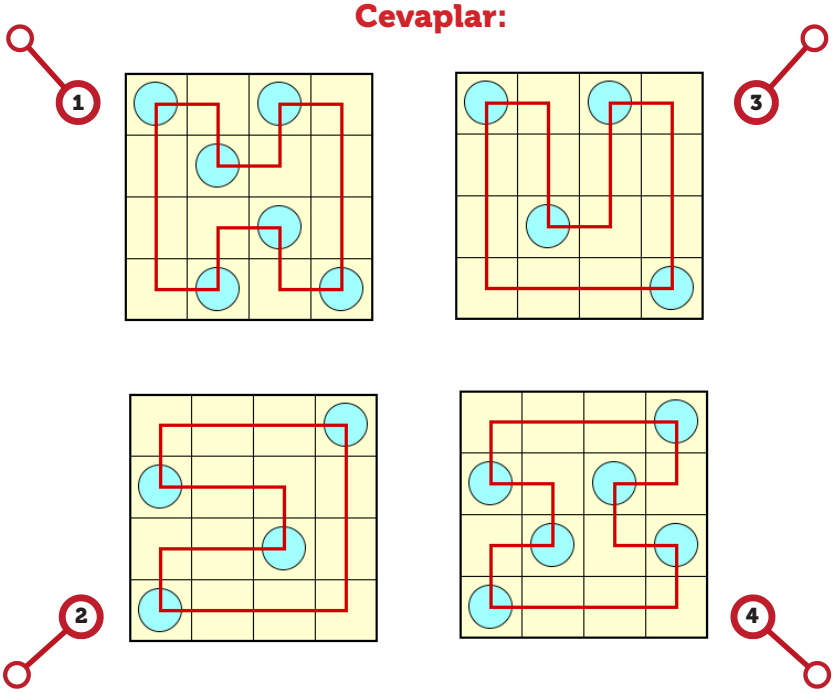
2

	4			●	
	●		●		3
2					●
			1		

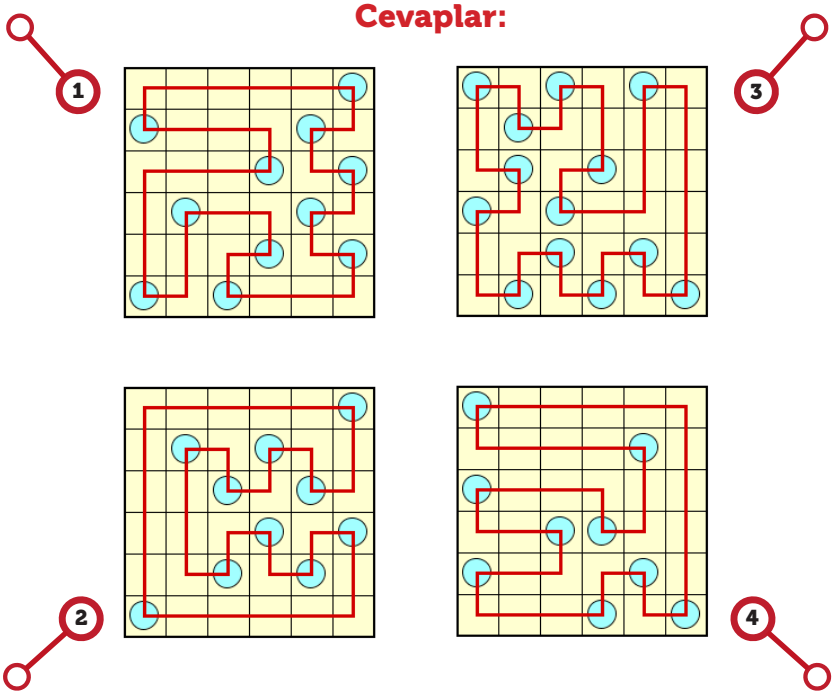
4

●					
			2		1
3					
			3		●
●					
			●		

KADEME 1
Cevaplar:

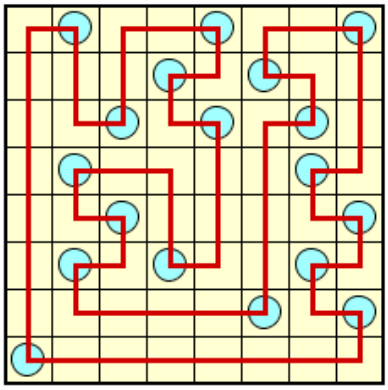


KADEME 2
Cevaplar:

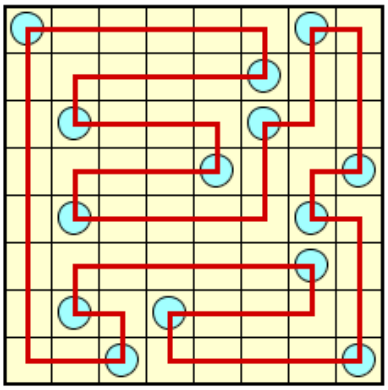


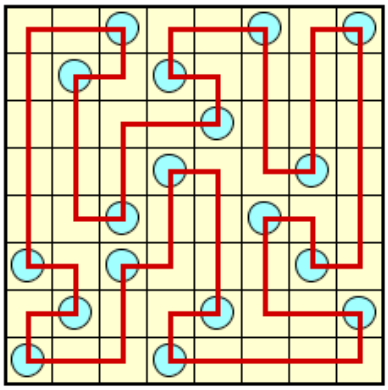
KADEME 3
Cevaplar:

1

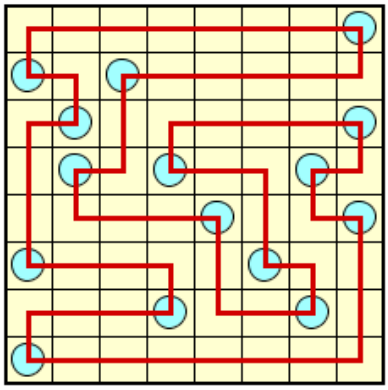


3





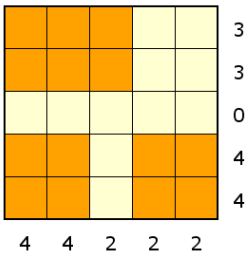
2



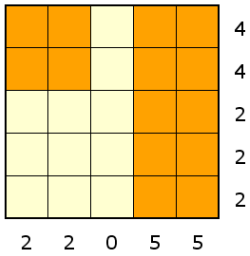
4

KADEME 1
Cevaplar:

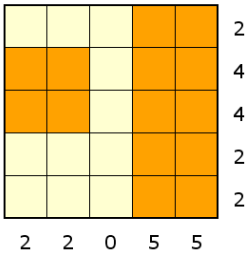
1



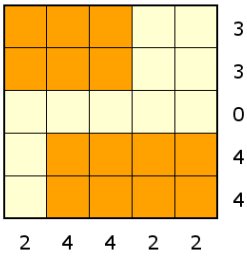
3



2

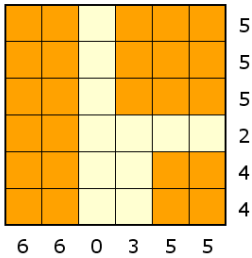


4

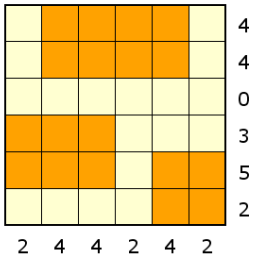


KADEME 2
Cevaplar:

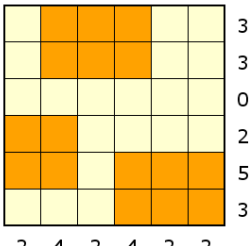
1



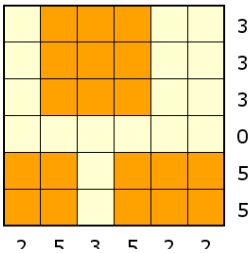
3



2



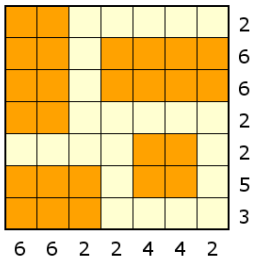
4



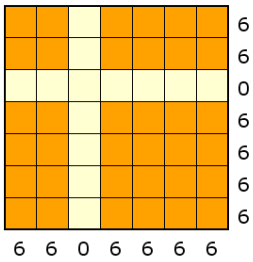
KADEME 3

Cevaplar:

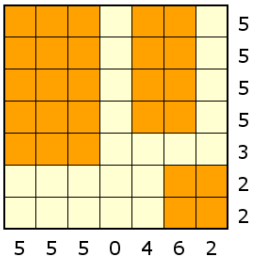
1



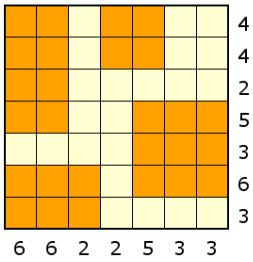
3



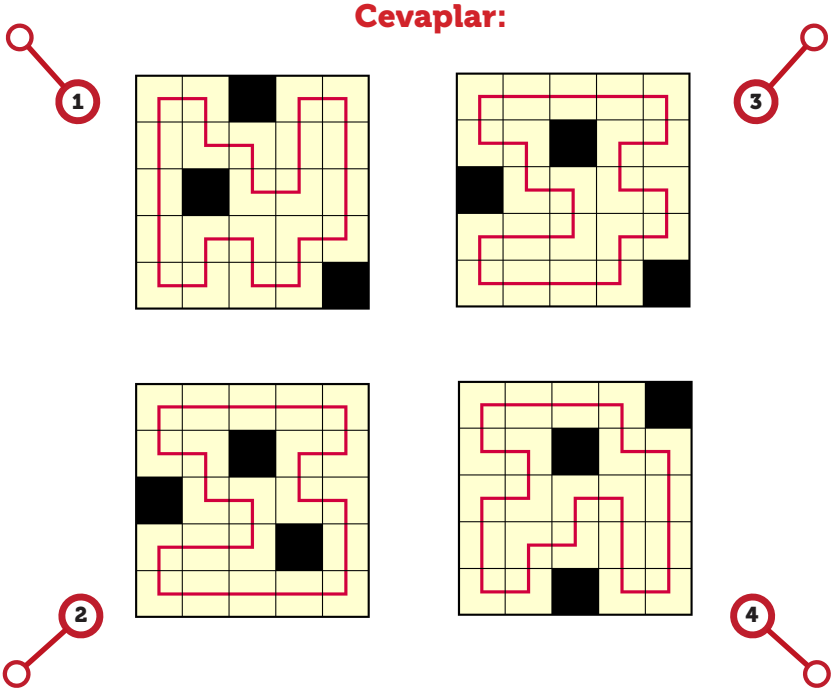
2



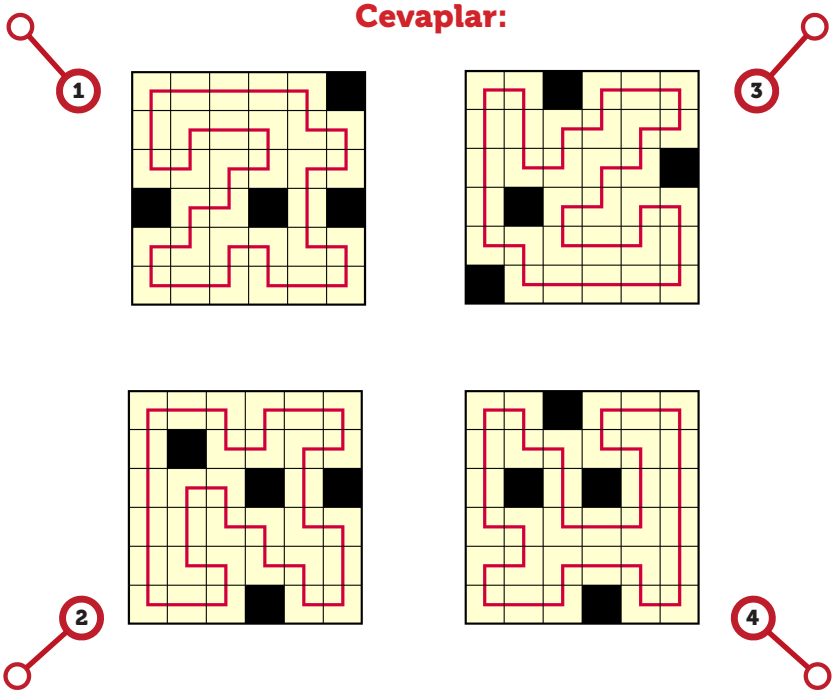
4



KADEME 2
Cevaplar:



KADEME 3
Cevaplar:



KADEME 1
Cevaplar:

1

4	6	2
6	8	5
2	5	3

3

5	8	5
8	7	1
5	1	5

2

1	3	9
3	6	5
9	5	5

4

9	3	2
3	9	8
2	8	5

KADEME 2
Cevaplar:

1

5	3	7	5
3	8	2	9
7	2	5	9
5	9	9	6

3

8	5	5	4
5	5	9	6
5	9	3	4
4	6	4	6

2

3	9	6	7
9	3	6	5
6	6	7	2
7	5	2	8

4

2	7	3	9
7	3	9	8
3	9	4	4
9	8	4	4

KADEME 3
Cevaplar:

1

4	6	5	2	4
6	6	3	7	7
5	3	6	2	4
2	7	2	6	9
4	7	4	9	5

3

9	7	7	1	9
7	8	8	3	1
7	8	9	4	3
1	3	4	1	8
9	1	3	8	9

2

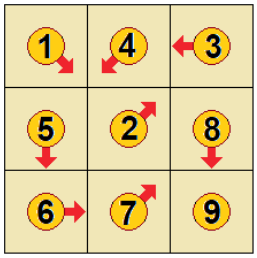
5	2	4	1	8
2	4	9	2	6
4	9	2	7	9
1	2	7	4	1
8	6	9	1	4

4

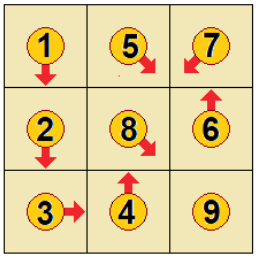
2	7	3	8	2
7	6	4	9	6
3	4	7	9	8
8	9	9	5	5
2	6	8	5	1

KADEME 1
Cevaplar:

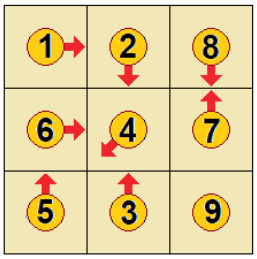
1



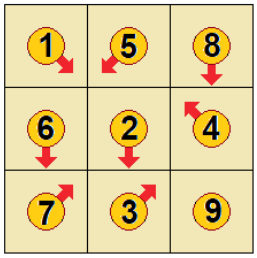
3



2

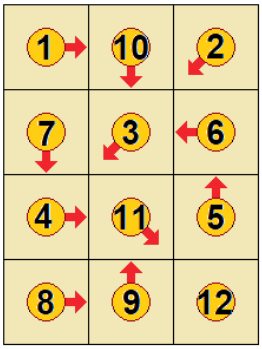


4

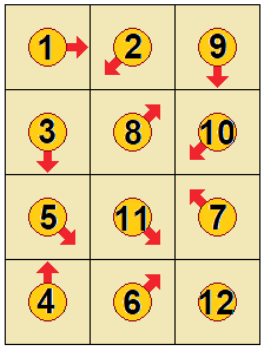


KADEME 2
Cevaplar:

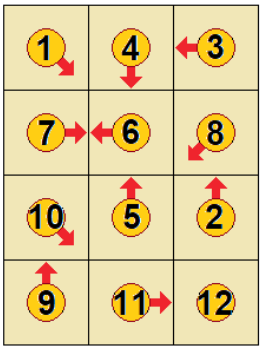
1



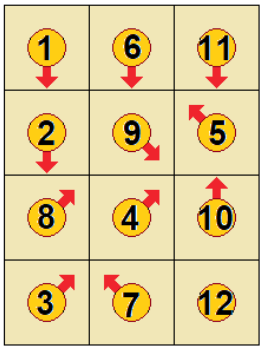
3



2

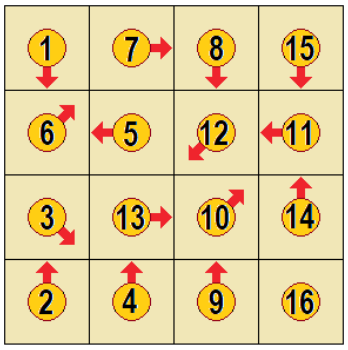


4

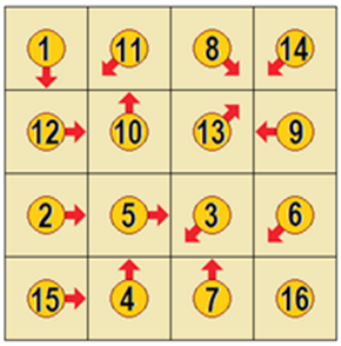


KADEME 3
Cevaplar:

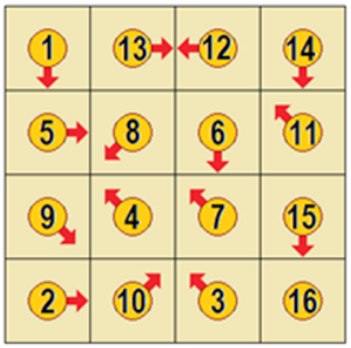
1



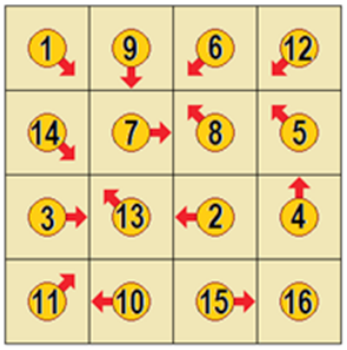
3



2



4



KADEME 1
Cevaplar:

1

1	4	3
5	1	3
2	4	1

3

2	1	3
3	0	4
4	3	5

2

0	4	1
4	4	6
2	7	3

4

3	3	3
3	1	4
2	4	3

KADEME 2
Cevaplar:

1

0	3	3	3
3	3	4	5
2	3	5	5
1	4	5	3

3

2	1	1	1
6	4	2	3
3	3	1	1
5	4	5	4

2

1	3	2	4
3	2	4	6
0	1	1	5
2	2	3	5

4

5	3	5	4
2	2	0	3
5	1	2	2
3	3	1	2

KADEME 3

Cevaplar:

1

4	2	5	2	4
4	3	4	2	4
2	1	2	1	1
3	1	5	1	3
4	4	4	4	4

3

3	3	2	2	3
5	2	2	1	3
4	2	0	1	1
2	3	3	1	5
4	2	4	6	3

2

2	6	5	4	2
5	3	6	4	3
2	4	1	4	4
4	1	3	2	3
0	2	1	1	1

4

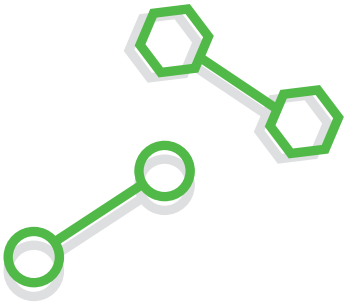
1	2	5	2	3
4	3	6	3	4
2	3	2	2	3
3	2	6	2	4
1	3	5	4	2

2. SÖZEL OYUNLAR

Amaç kelime dağarcığının taze tutulması ve genişlemesidir. Kullanıcının unuttuğu ya da az kullandığı kelimeleri hatırlaması, bilmediği kelimeleri öğrenmesi, harfler ve kelimeler arasında hızlı bağlar kurabilmesi hedeflenmektedir.

İlgili Yetenek Alanları:

- **Kristalize Zeka**
- Sözcük Dağarcığı
- **Uzun Süreli Depolama ve Geri Çağırma**
- Adlandırma Ustalığı
- **Okuma ve Yazma Becerisi**
- Okurken Kod Açma
- **Görsel İşlemleme**
- Uzamsal İlişkiler

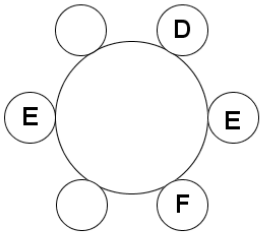


EKSİK HARFLER

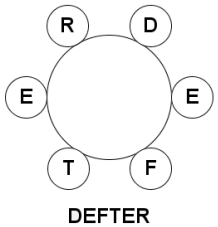
KADEME 1:

Saat yönünde ya da ters yönde okuduğunuzda bir sözcük elde etmek üzere eksik harfleri tamamlayınız.

Örnek



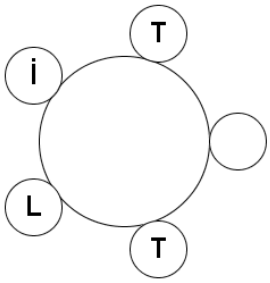
Çözüm



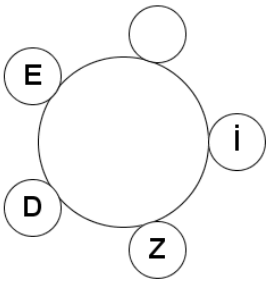
DEFTER

KADEME 1
Sorular:

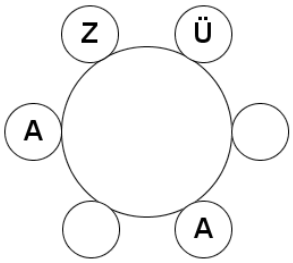
1



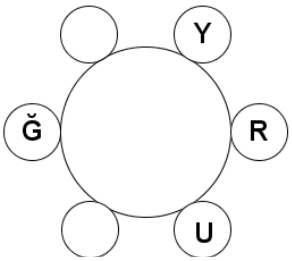
3



2



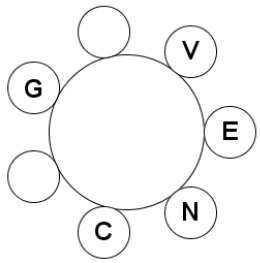
4



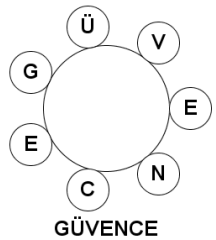
EKSİK HARFLER
KADEME 2:

Saat yönünde ya da ters yönde okuduğunuzda bir sözcük elde etmek üzere eksik harfleri tamamlayınız.

Örnek



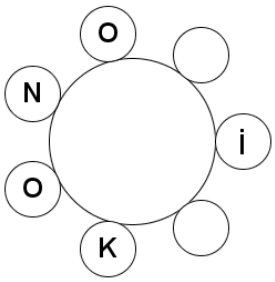
Çözüm



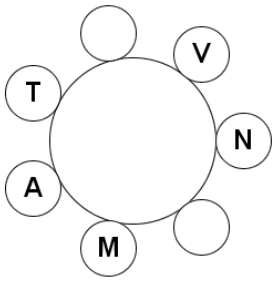
GÜVENCE

KADEME 2
Sorular:

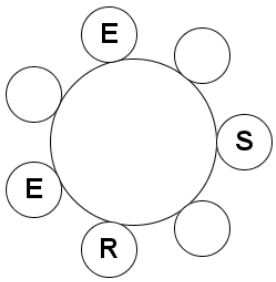
1



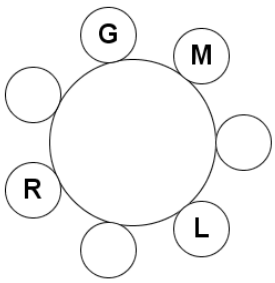
3



2



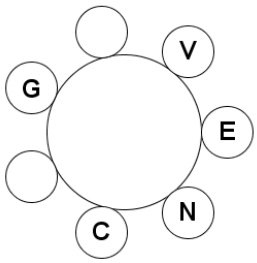
4



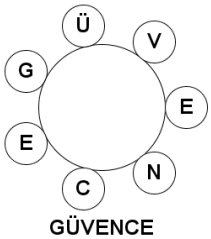
EKSİK HARFLER
KADEME 3:

Saat yönünde ya da ters yönde okuduğunuzda bir sözcük elde etmek üzere eksik harfleri tamamlayınız.

Örnek



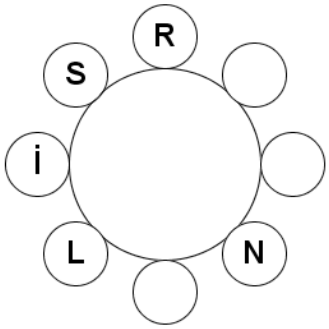
Çözüm



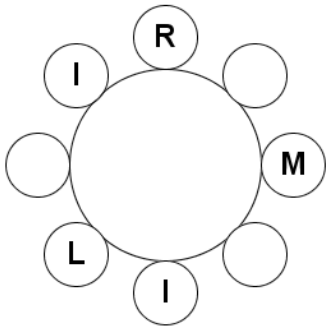
GÜVENCE

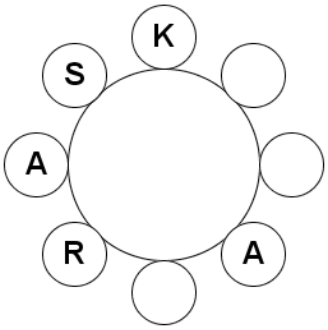
KADEME 3
Sorular:

1

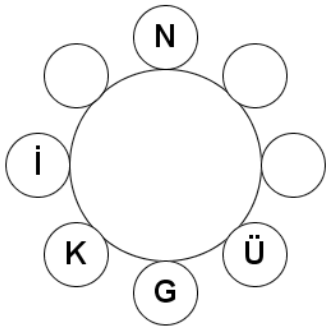


3





2



4

SÖZCÜK TÜRÜ

KADEME 1:

Her karede tam olarak bir kez bulunmak koşuluyla tüm kareleri dolaşacak ve sırasıyla 3, 4 ve 5 harfli olan 3 sözcük bulacaksınız.
-Herhangi bir kareden başlayabilirsiniz.
-Her adımda bulunduğunuz kareye komşu (yatay, düşey, diyagonal) bir kareye hareket edebilirsiniz.

Örnek

Ü	G	İ
N	B	D
E	E	A
Ş	L	K

Çözüm

Ü	G	İ
N	B	D
E	E	A
Ş	L	K

BAL
KEDİ
GÜNEŞ

KADEME 1
Sorular:

1

A	R	S
R	K	E
Ü	Ö	N
M	E	K

3

İ	L	K
Ç	K	E
R	U	T
A	P	Z

2

Z	İ	K
Ü	S	T
O	M	R
N	K	U

4

K	T	İ
İ	S	B
A	K	U
Z	O	N

SÖZCÜK TÜRÜ

KADEME 2:

Her karede tam olarak bir kez bulunmak koşuluyla tüm kareleri dolaşacak ve sırasıyla 4, 5 ve 6 harfli olan 3 sözcük bulacaksınız.
-Herhangi bir kareden başlayabilirsiniz.
-Her adımda bulunduğunuz kareye komşu (yatay, düşey, diyagonal) bir kareye hareket edebilirsiniz.

Örnek

İ	K	R
B	E	S
D	A	L
R	E	E
P	R	G

Çözüm

İ	K	R
B	E	S
D	A	L
R	E	E
P	R	G

DERS
KİBAR
PERGEL

KADEME 2
Sorular:

1

E	T	R
L	M	O
A	A	L
N	F	O
U	T	B

3

E	T	L
R	R	A
E	Z	H
T	I	İ
A	S	K

2

S	A	T
K	O	U
Z	I	R
I	I	M
D	L	Y

4

G	R	S
U	A	O
N	R	Y
I	A	L
Ç	T	A

SÖZCÜK TÜRÜ
KADEME 3:

Her karede tam olarak bir kez bulunmak koşuluyla tüm kareleri dolaşacak ve sırasıyla 2, 3, 4, 5 ve 6 harfli olan 5 sözcük bulacaksınız.
-Herhangi bir kareden başlayabilirsiniz.
-Her adımda bulunduğunuz kareye komşu (yatay, düşey, diyagonal) bir kareye hareket edebilirsiniz.

Örnek

E	K	T	A
N	R	Y	K
A	A	A	U
Z	I	K	V
Z	U	H	O

Çözüm

E	K	T	A
N	R	Y	K
A	A	A	U
Z	I	K	V
Z	U	H	O

OK
HIZ
UZAY
KENAR
AVUKAT

KADEME 3
Sorular:

1

A	U	R	K
T	V	A	S
M	U	Y	A
E	E	T	O
M	K	H	R

3

T	O	L	R
R	E	A	A
L	P	P	Y
E	K	O	N
A	T	S	U

2

E	N	O	M
T	V	Y	A
O	E	B	K
R	Z	R	A
A	Ç	I	K

4

L	A	K	Z
E	U	T	A
Ö	P	Y	K
R	N	K	E
U	D	E	M

TAMAMLA
KADEME 1:

Soru işaretlerinin yerine her satırdaki birinci sözcüğü tamamlayan, ikinci sözcüğü başlatan harfleri bulunuz. Bu harfler yukarıdan aşağıya doğru birleştirildiğinde hangi sözcük oluşacak?

Örnek

KEM	?	IT
İĞ	?	DEN

Çözüm

KEM	AN	IT	Keman, Anıt
İĞ	NE	DEN	İğne, Neden

ANNE

KADEME 1
Sorular:

1

TEN	?	REKET
YU	?	Lİ

2

TE	?	Lİ
Y	?	İM

3

HE	?	NE
HAL	?	MOS

4

GAR	?	RA
S	?	AK

TAMAMLA
KADEME 2:

Soru işaretlerinin yerine her satırdaki birinci sözcüğü tamamlayan, ikinci sözcüğü başlatan harfleri bulunuz. Bu harfler yukarıdan aşağıya doğru birleştirildiğinde hangi sözcük oluşacak?

Örnek

PER	?	RS
AN	?	ŞE
EZ	?	RAK

Çözüm

KEM	AN	IT
İĞ	NE	DEN

ANNE

Keman, Anıt
İğne, Neden

KADEME 2
Sorular:

1

KA	?	RK
SAL	?	KAL
DE	?	CA

3

BEM	?	UK
DİM	?	RI
SAH	?	OT

2

ZİN	?	RİN
KA	?	YON
HE	?	FA

4

TO	?	RE
TER	?	LO
BÜN	?	MİŞ

SİLİNEN HARFLER

KADEME 1:

Bir sözcüğün bir harfi silinmiş ve kalan harfler alfabetik olarak sıralanmıştır. Silinen harfi ve bu sözcüğü bulunuz.

Örnek

A	E	F	M	O	R	T	

Çözüm

A	E	F	M	R	T	S

ATMOSFER

KADEME 1

Sorular:

1

E	E	K	L	O	S	T	

2

B	E	İ	İ	L	N	R	

3

E	E	İ	İ	L	Ş	T	

4

E	E	İ	M	N	O	R	

SİLİNEN HARFLER
KADEME 2:

Bir sözcüğün iki harfi silinmiş ve kalan harfler alfabetik olarak sıralanmıştır. Silinen harfleri ve bu sözcüğü bulunuz.

Örnek

D	E	E	G	N	O	U		

Çözüm

D	E	E	G	N	O	U	C	K

GECEKONDU

KADEME 2
Sorular:

1

A	A	A	Ğ	L	M	O		

2

D	E	İ	K	O	O	R		

3

A	E	İ	K	O	R	R		

4

A	B	B	E	K	L	O		

SİLİNEN HARFLER
KADEME 3:

İki sözcüğün aynı olan iki harfi silinmiş ve kalan harfler alfabetik olarak sıralanmıştır. Silinen harfleri ve bu iki sözcüğü bulunuz.

Örnek

A	A	E	H	O	P	T		
A	K	M	O	R	T	U		

Çözüm

A	A	E	H	O	P	T	N	S	POSTAHANE
A	K	M	O	R	T	U	N	S	SOMURTKAN

KADEME 3
Sorular:

1

A	A	A	D	I	N	Y		
A	A	A	D	I	N	R		

2

A	A	İ	İ	K	N	T		
A	A	I	I	K	M	S		

3

A	E	E	M	O	R	T		
A	A	A	K	O	R	S		

4

A	A	E	İ	K	L	T		
A	G	İ	İ	O	R	Y		

SÖZCÜK YERLEŞTİR

KADEME 1:

Öyle bir harf bulunuz ki, tabloda verilen üç harf grubunun başına, sonuna ya da arasına yerleştirildiğinde anlamlı üç sözcük oluşsun.

Örnek

BÜE
İL
ZAR

Çözüm

F (BÜFE, FİL, ZARF)

KADEME 1
Sorular:

1

ASİ
BANA
URU

2

ASE
HESA
KEBA

3

ATM
KİL
NUR

4

BOY
LET
KOS

SÖZCÜK YERLEŞTİR
KADEME 2:

İki harfli öyle bir sözcük bulunuz ki, tabloda verilen üç harf grubunun başına, sonuna ya da arasına yerleştirildiğinde anlamlı üç sözcük oluşsun.

Örnek

EK
SER
TAK

Çözüm

İP (İPEK, SİPER, TAKİP)

KADEME 2
Sorular:

1

CEZ
DAT
FA

2

ARM
BOY
KU

3

EL
MOR
PİL

4

ÇİL
DOR
Şİ

SÖZCÜK YERLEŞTİR
KADEME 3:

İki harfli öyle bir sözcük bulunuz ki, tabloda verilen üç harf grubunun başına, sonuna ya da arasına yerleştirildiğinde anlamlı üç sözcük oluşsun.

Örnek

BÜ
LEM
SEK

Çözüm

YÜK (BÜYÜK, YÜKLEM, YÜKSEK)

KADEME 3
Sorular:

1

KA
PÜS
TÜR

2

İN
MEE
RA

3

GARA
GIN
VAN

4

DAR
KES
MAE

ŞİFRELİ SÖZCÜK
KADEME 1:

Bir sözcüğün bazı harfleri, bir harf ileri ya da geri giderek değiştirilmiş ve bir şifre elde edilmiştir.
Şifreyi çözerek sözcüğü bulunuz.

Örnek İRMİK

Çözüm ISLIK

KADEME 1
Sorular:

1 ARKA

2 ATLET

3 İŞLEME

4 ONUR

ŞİFRELİ SÖZCÜK
KADEME 2:

Bir sözcüğün her harfi iki harflik bir sınır içinde ileri veya geri giderek değiştirilmiş ve bir şifre elde edilmiştir.
Şifreyi çözerek sözcüğü bulunuz.

Örnek BOYUN

Çözüm ÇÖZÜM

KADEME 2
Sorular:

1. ETÜT
2. IŞIK
3. KİRİŞ
4. PUNTO

ŞİFRELİ SÖZCÜK
KADEME 3:

Bir sözcüğün her harfi üç harflik bir sınır içinde ileri veya geri giderek değiştirilmiş ve bir şifre elde edilmiştir.
Şifreyi çözerek sözcüğü bulunuz.

Örnek ÇIKRIK

Çözüm EĞİTİM

KADEME 3
Sorular:

1. BÖLÜM

2. GOLCÜ

3. ISSIZ

4. NEZLE

ANAGRAM

KADEME 1:

Verilen iki sözcüğün tüm harflerini birer kez kullanarak bir sözcük üretiniz.

Örnek

JETON
KİLO

Çözüm

TEKNOLOJİ

KADEME 1
Sorular:

1

İP
TEMAS

2

AYAK
NAR

3

ALTIN
TOP

4

KAS
TAHIL

ANAGRAM

KADEME 2:

Verilen dört sözcüğü ikişerli iki gruba ayırınız ve her gruptaki harfleri tam olarak birer kez kullanarak iki sözcük üretiniz.

Örnek

ARTI
GİRİŞ
ŞAMAR
TEMEL

Çözüm

ARAŞTIRMA (ARTI, ŞAMAR)
GELİŞTİRME (GİRİŞ, TEMEL)

KADEME 2
Sorular:

1

AKIL
FEN
TAR
TÜL

3

ALT
İLGİ
NEY
TEMİZ

2

BEN
GOL
LİRA
USANÇ

4

DE
FERT
ŞER
ÜMİT

ANAGRAM
KADEME 3:

Verilen altı sözcüğü ikişerli üç gruba ayırınız ve her gruptaki harfleri tam olarak birer kez kullanarak üç sözcük üretiniz.

Örnek

ARTI
GİRİŞ
JETON
KİLO
ŞAMAR
TEMEL

Çözüm

ARAŞTIRMA (ARTI, ŞAMAR)
GELİŞTİRME (GİRİŞ, TEMEL)
TEKNOLOJİ (JETON, KİLO)

KADEME 3
Sorular:

1

ARI
AT
EVRE
KAMP
ÜST
YAŞ

3

AĞ
AŞ
EL
GERÇİ
OLAN
YUMUK

2

AF
DİK
EVRAK
MANİ
ORAK
TERS

4

BOL
CEP
DANIŞ
KAN
NERE
VAR

SÖZCÜK İÇİNDE SÖZCÜK
KADEME 3:

Üç sözcüğün bazı harfleri verilmemiştir.
Eksik harfleri tamamlayarak sözcükleri bulunuz.
Not: Birleşik sözcüklerin bitişik yazıldığı varsayılacaktır. (Örneğin "YER ÇEKİMİ" yerine "YERÇEKİMİ").

Örnek

_ _ K _ A V _
K A _ V _
_ K _ A V _

Çözüm

BAKLAVA
KAHVE
OKLAVA

KADEME 3
Sorular:

1
F E _ _ _ _ _ L
F _ _ _ _ _ E L
_ _ _ F E _ _ _ _ _ L

2
_ _ _ O B A _
_ O B _ A
O _ _ B A _

3
_ K _ E P
K _ _ E P _
_ _ _ _ K _ E P

4
_ İ _ M A
_ İ M _ _ A _ _
_ _ İ _ M A

YİRMİ DOKUZ HARF

KADEME 3:

Tabloda alfabemizin 29 harfi bulunuyor. Burada saklı olan en uzun sözcüğü bulunuz.
-Herhangi bir kareden başlayabilirsiniz.
-Her adımda bulunduğunuz kareye komşu (yatay, düşey, diyagonal) bir kareye hareket edebilirsiniz.
-Kullandığınız bir kareyi bir daha kullanamazsınız.
-Sözcük yalın halde ve çekim eki almamış olacak.

Örnek

					N
K	İ	Ş	J	T	Y
	I	L	C	Ü	Z
	O	D	Ç	Ö	P
	G	V	Ğ	S	F
	R	M	U	H	B	E
	A				

Çözüm

					N
K	İ	Ş	J	T	Y
	I	L	C	Ü	Z
	O	D	Ç	Ö	P
	G	V	Ğ	S	F
	R	M	U	H	B	E
	A				

KİLOGRAM

KADEME 3
Sorular:

1

					E
U	J	L	Ö	D	M
	R	C	Y	A	İ
	O	Ç	H	T	K
	G	Ş	P	Ü	I
	S	Ğ	F	N	V	Z
	B				

3

					R
F	M	S	U	I	L
	E	Ğ	T	A	K
	Y	J	Ş	İ	V
	G	Ç	Ü	Ö	Z
	N	O	C	P	H	B
	D				

2

					Ğ
J	L	F	Ü	N	H
	Ç	Ö	B	C	D
	O	R	T	V	P
	M	K	I	A	S
	Ş	Z	E	Y	İ	G
	U				

4

					C
V	A	K	D	Ş	İ
	F	Z	J	T	G
	P	U	Y	R	L
	M	H	Ü	O	E
	Ö	Ğ	Ç	S	I	N
	B				

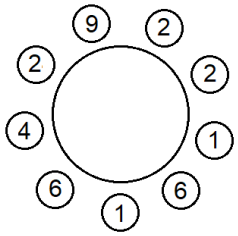
SÖZCÜK ÇEMBERİ
KADEME 3:

Rakamların arasına 5 adet çizgi çizerek öyle 5 sayı elde edin ki, bu sayılardan herhangi birinden başlayıp saat yönünde ya da saat yönünün tersinde ilerleyerek alfabedeki karşılıkları okunduğunda 5 harfli bir sözcük oluşsun.

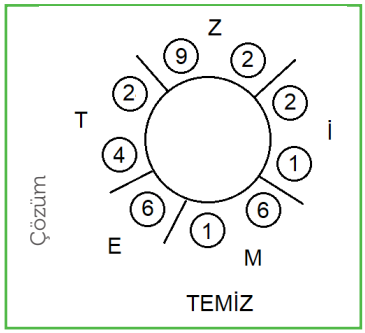
Sayıların alfabedeki karşılıkları:

1:A, 2:B, 3:C, 4:Ç, 5:D, 6:E , 7:F, 8:G, 9:Ğ, 10:H, 11:I, 12:İ, 13:J, 14:K, 15:L, 16:M, 17:N, 18:O, 19:Ö, 20:P, 21:R, 22:S, 23:Ş, 24:T, 25:U, 26:Ü, 27:V, 28:Y, 29:Z

Örnek

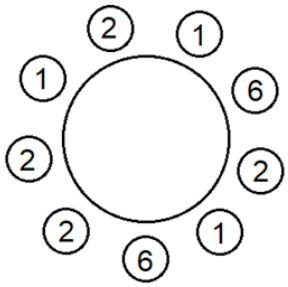


Çözüm

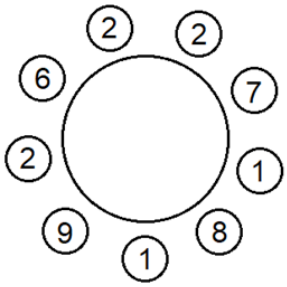


KADEME 3
Sorular:

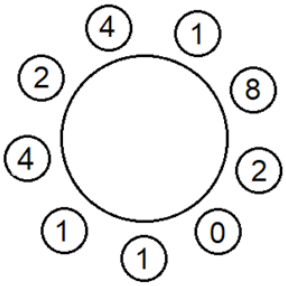
1



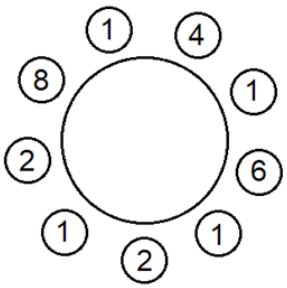
3



2



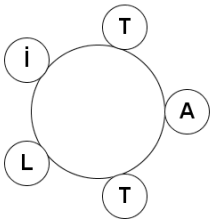
4



SÖZEL OYUNLAR
CEVAPLAR

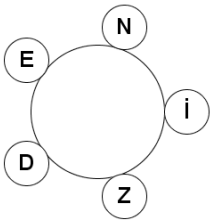
KADEME 1
Cevaplar:

1



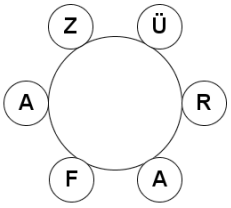
TATİL

3



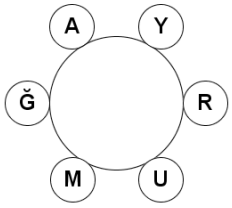
DENİZ

2



ZÜRAFA

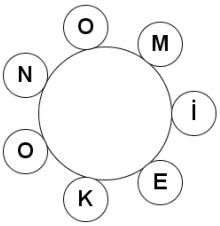
4



YAĞMUR

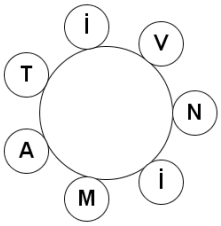
KADEME 2
Cevaplar:

1



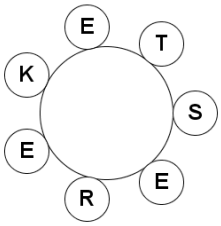
EKONOMİ

3



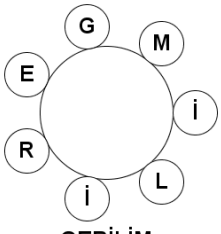
VİTAMİN

2



KERESTE

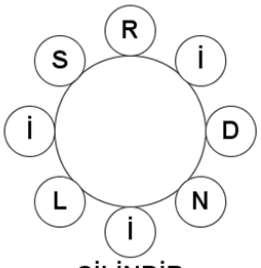
4



GERİLİM

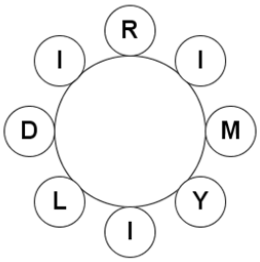
KADEME 3
Cevaplar:

1



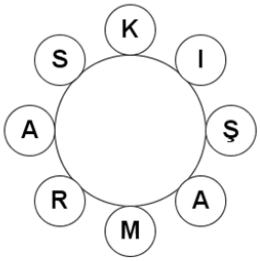
SİLİNDİR

3



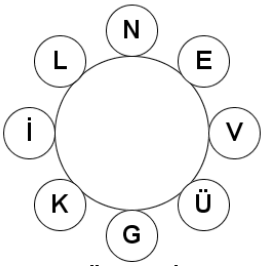
YILDIRIM

2



SARMAŞIK

4



GÜVENLİK

KADEME 1
Cevaplar:

1

A	R	S
R	K	E
Ü	Ö	N
M	E	K

KAR
SENE
KÖMÜR

3

İ	L	K
Ç	K	E
R	U	T
A	P	Z

TUZ
PARK
ÇİLEK

2

Z	İ	K
Ü	S	T
O	M	R
N	K	U

SON
KURT
MÜZİK

4

K	T	İ
İ	S	B
A	K	U
Z	O	N

SAZ
KONU
BİTKİ

KADEME 2
Cevaplar:

1

E	T	R
L	M	O
A	A	L
N	F	O
U	T	B

ALET
ORMAN
FUTBOL

3

E	T	L
R	R	A
E	Z	H
T	I	İ
A	S	K

KISA
TERZİ
HALTER

2

S	A	T
K	O	U
Z	I	R
I	I	M
D	L	Y

SORU
TAKIM
YILDIZ

4

G	R	S
U	A	O
N	R	Y
I	A	L
Ç	T	A

SARI
ÇATAL
YORGUN

KADEME 3
Cevaplar:

1

A	U	R	K
T	V	A	S
M	U	Y	A
E	E	T	O
M	K	H	R

AV
TUR
KASA
YEMEK
HORTUM

3

T	O	L	R
R	E	A	A
L	P	P	Y
E	K	O	N
A	T	S	U

AK
TEL
PARA
YOSUN
PETROL

2

E	N	O	M
T	V	Y	A
O	E	B	K
R	Z	R	A
A	Ç	I	K

EV
TOZ
ÇARE
BAKIR
KAMYON

4

L	A	K	Z
E	U	T	A
Ö	P	Y	K
R	N	K	E
U	D	E	M

UN
YAZ
KALE
ÖRDEK
MEKTUP

KADEME 1
Cevaplar:

1

TEN	HA	REKET
YU	VA	Lİ

HAVA

2

TE	KİR	Lİ
Y	AZ	İM

KİRAZ

3

HE	DEF	NE
HAL	TER	MOS

DEFTER

4

GAR	SON	RA
S	UÇ	AK

SONUÇ

KADEME 2
Cevaplar:

1

KA	FA	RK
SAL	VO	KAL
DE	Rİ	CA

FAVORİ

2

ZİN	DE	RİN
KA	RE	YON
HE	CE	FA

DERECE

3

BEM	OL	UK
DİM	AĞ	RI
SAH	AN	OT

OLAĞAN

4

TO	KA	RE
TER	Fİ	LO
BÜN	YE	MİŞ

KAFİYE

KADEME 1
Cevaplar:

1. E K L O S T P — TELESKOP
2. B E İ L N R G — BELİRGİN
3. E E İ L Ş T R — ELEŞTİRİ
4. E İ M N O R S — SEREMONİ

KADEME 2
Cevaplar:

1. A A A Ğ L M O Ç D — DOĞAÇLAMA
2. D E İ K O O R P T — ORTOPEDİK
3. A E İ K O R R L F — KALORİFER
4. A B B E K L O S T — BASKETBOL

KADEME 3
Cevaplar:

1

A	A	A	D	I	N	Y	M	Ş	DAYANIŞMA
A	A	A	D	I	N	R	M	Ş	ŞAMANDIRA

2

A	A	İ	İ	K	N	T	P	T	ANTİPATİK
A	A	I	I	K	M	S	P	T	KASIMPATI

3

A	E	E	M	O	R	T	B	R	BAROMETRE
A	A	A	K	O	R	S	B	R	KARABORSA

4

A	A	E	İ	K	L	T	B	F	ALFABETİK
A	G	İ	İ	O	R	Y	B	F	BİYOGRAFİ

KADEME 1
Cevaplar:

1

ASİ
BANA
URU

K (AKSİ, BANKA , KURU)

2

ASE
HESA
KEBA

P (APSE, HESAP, KEBAP)

3

ATM
KİL
NUR

O (ATOM, KİLO, ONUR)

4

BOY
LET
KOS

A (BOYA, ALET, KAOS)

KADEME 2
Cevaplar:

1

CEZ
DAT
FA

VE (CEZVE, DAVET, VEFA)

2

ARM
BOY
KU

UT (ARMUT, BOYUT, KUTU)

3

EL
MOR
PİL

OT (OTEL, MOTOR, PİLOT)

4

ÇİL
DOR
Şİ

EK (ÇİLEK, DEKOR, EKŞİ)

KADEME 3
Cevaplar:

1

KA
PÜS
TÜR

KÜL (KAKÜL, PÜSKÜL, KÜLTÜR)

2

İN
MEE
RA

SAF (İNSAF, MESAFE, SAFRA)

3

GARA
GIN
VAN

YAY (YAYGARA, YAYGIN, YAYVAN)

4

DAR
KES
MAE

KİN (KİNDAR, KESKİN, MAKİNE)

KADEME 1
Cevaplar:

1. ARKA - **ASLA**
2. ATLET - **BUKET**
3. İŞLEME - **İSKELE**
4. ONUR - **ÖMÜR**

KADEME 2
Cevaplar:

1. ETÜT - **DUYU**
2. IŞIK - **İSİM**
3. KİRİŞ - **MISIR**
4. PUNTO - **SÜLÜN**

KADEME 3
Cevaplar:

1. BÖLÜM - **DONUK**
2. GOLCÜ - **ENKAZ**
3. ISSIZ - **GÖRGÜ**
4. NEZLE - **ÖDÜNÇ**

KADEME 1
Cevaplar:

1. İP TEMAS SEMPATİ
2. AYAK NAR KANARYA
3. ALTIN TOP TOPLANTI
4. KAS TAHIL HASTALIK

KADEME 2
Cevaplar:

1. AKIL FEN TAR TÜL
   KARALTI (AKIL, TAR)
   LÜTFEN (FEN, TÜL)
2. BEN GOL LİRA USANÇ
   BALERİN (BEN, LİRA)
   SOLUNGAÇ (GOL, USANÇ)
3. ALT İLGİ NEY TEMİZ
   ATLETİZM (ALT, TEMİZ)
   YENİLGİ (İLGİ, NEY)
4. DE FERT ŞER ÜMİT
   DEFTER (DE, FERT)
   MÜŞTERİ (ŞER, ÜMİT)

KADEME 3
Cevaplar:

1. ARI AT EVRE KAMP ÜST YAŞ
   ARAYIŞ (ARI, YAŞ)
   MATKAP (AT, KAMP)
   SÜVETER (EVRE, ÜST)
2. AĞ AŞ EL GERÇİ OLAN YUMUK
   GEÇERLİ (EL, GERÇİ)
   OLAĞAN (AĞ, OLAN)
   YUMUŞAK (AŞ, YUMUK)
2. AF DİK EVRAK MANİ ORAK TERS
   DİNAMİK (DİK, MANİ)
   ORKESTRA (ORAK, TERS)
   VEFAKAR (AF, EVRAK)
4. BOL CEP DANIŞ KAN NERE VAR
   BALKON (BOL, KAN)
   DAVRANIŞ (DANIŞ, VAR)
   PENCERE (CEP, NERE)

KADEME 3
Cevaplar:

1

F E _ _ _ _ _ L	FESTİVAL
F _ _ _ _ _ E L	FİZİKSEL
_ _ _ F E _ _ _ _ _ L	PROFESYONEL

2

_ _ _ O B A _	AKROBAT
_ O B _ A	KOBRA
O _ _ B A _	OTOBAN

3

_ K _ E P	AKREP
K _ _ E P _	KANEPE
_ _ _ _ K _ E P	MÜREKKEP

4

_ İ _ M A	FİRMA
_ İ M _ _ A _ _	LİMONATA
_ _ İ _ M A	PRİZMA

KADEME 3
Cevaplar:

1

					E
U	J	L	Ö	D	M
	R	C	Y	A	İ
	O	Ç	H	T	K
	G	Ş	P	Ü	I
	S	Ğ	F	N	V	Z
	B				

MEDYATİK

3

					R
F	M	S	U	I	L
	E	Ğ	T	A	K
	Y	J	Ş	İ	V
	G	Ç	Ü	Ö	Z
	N	O	C	P	H	B
	D				

FESTİVAL

2

					Ğ
J	L	F	Ü	N	H
	Ç	Ö	B	C	D
	O	R	T	V	P
	M	K	I	A	S
	Ş	Z	E	Y	İ	G
	U				

KIRTASİYE

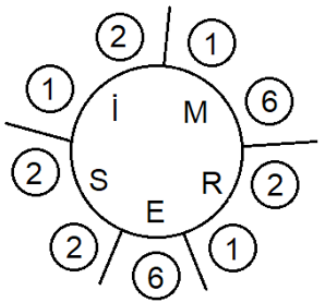
4

					C
V	A	K	D	Ş	İ
	F	Z	J	T	G
	P	U	Y	R	L
	M	H	Ü	O	E
	Ö	Ğ	Ç	S	I	N
	B				

BÖĞÜRTLEN

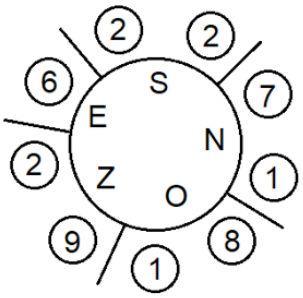
KADEME 3
Cevaplar:

1



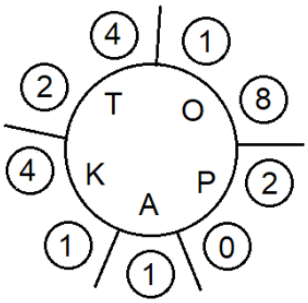
RESİM

3



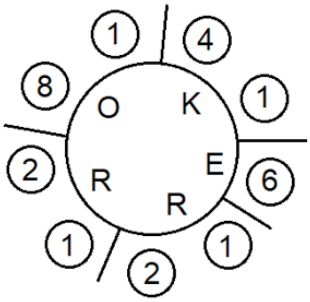
SEZON

2



TOPAK

4



REKOR

3. SAYISAL OYUNLAR

Amaç aritmetik işlem yapma ve hesaplama becerilerini geliştirmek ve hızlandırmaktır. Kullanıcının işlemler arasında öncelikleri göz önünde bulundurma, verilen ip uçlarından yararlanma ve gerçekleştirdiği işlemleri denetleme alışkanlıkları kazanması hedeflenmektedir.

İlgili Yetenek Alanları:

- **Niceliksel Akıl Yürütme**
  - Matematiksel Bilgi
- **İşlem Hızı**
  - Rakam Ustalığı
- **Akıcı Zeka**
- **Karar/Tepki Süresi/Hızı**
  - Zihinsel Karşılaştırma Hızı

SAYI BİLMECESİ

KADEME 1:

1'den 9'a kadar olan sayılardan uygun olanları sadece birer kez kullanarak boş karelere öyle yerleştirin ki, yatay ve düşey tüm eşitlikler gerçekleşsin.
Çarpma ve bölme işlemleri toplama ve çıkarma işlemlerine göre önceliklidir.

Örnek

	-		= 6
/	■	x	
	+		= 7
= 2		= 6	

Çözüm

8	-	2	= 6
/	■	x	
4	+	3	= 7
= 2		= 6	

KADEME 1
Sorular:

1

	/		= 3
x	■	-	
	+		= 3
= 18		= 2	

2

	-		= 4
+	■	x	
	/		= 3
= 15		= 6	

3

	x		= 18
-	■	+	
	/		= 4
= 5		= 3	

4

	+		= 15
-	■	/	
	x		= 4
= 6		= 2	

SAYI BİLMECESİ

KADEME 2:

1'den 9'a kadar olan sayıları birer kez kullanarak boş karelere öyle yerleştirin ki, yatay ve düşey tüm eşitlikler gerçekleşsin.
Çarpma ve bölme işlemleri toplama ve çıkarma işlemlerine göre önceliklidir.
Not: 3 sayı önceden yerleştirilmiştir.

Örnek

6	-		+		= 2
-		/		+	
	+	1	-		= 2
x		+		/	
	x		-	4	= 6
=		=		=	
-12		12		5	

Çözüm

6	-	7	+	3	= 2
-		/		+	
9	+	1	-	8	= 2
x		+		/	
2	x	5	-	4	= 6
=		=		=	
-12		12		5	

KADEME 2
Sorular:

1

4	x		/		= 6
x		/		+	
	+	1	-		= -2
+		-		+	
	-		-	3	= -2
=		=		=	
16		2		14	

3

2	-		/		= -1
-		-		+	
	-	6	+		= 9
x		x		+	
	+		/	1	= 9
=		=		=	
-26		-21		12	

2

1	+		x		= 37
+		/		/	
	x	2	-		= 11
-		+		+	
	-		-	8	= -7
=		=		=	
2		7		11	

4

5	-		-		= -7
/		+		+	
	-	7	+		= -3
x		x		-	
	/		+	9	= 12
=		=		=	
30		22		-2	

SAYI BİLMECESİ

KADEME 3:

1'den 9'a kadar olan sayıları birer kez kullanarak boş karelere öyle yerleştirin ki, yatay ve düşey tüm eşitlikler gerçekleşsin.
Çarpma ve bölme işlemleri toplama ve çıkarma işlemlerine göre önceliklidir.

Örnek

	-		+		= 6
/		+		+	
	x		+		= 15
-		-		/	
	x		-		= 47
=		=		=	
-6		2		16	

Çözüm

4	-	5	+	7	= 6
/		+		+	
2	x	3	+	9	= 15
-		-		/	
8	x	6	-	1	= 47
=		=		=	
-6		2		16	

KADEME 3
Sorular:

1

	+		x		= 22
/		/		+	
	x		+		= 10
-		+		-	
	-		-		= -7
=		=		=	
-5		8		5	

3

	x		+		= 26
x		-		/	
	+		+		= 12
-		-		-	
	/		+		= 7
=		=		=	
30		-8		3	

2

	-		/		= 4
+		+		x	
	+		-		= 6
-		+		/	
	-		x		= -6
=		=		=	
11		18		14	

4

	-		-		= -5
-		+		+	
	-		x		= -15
+		x		/	
	+		/		= 13
=		=		=	
8		14		15	

RAKAM DEĞİŞTİR

KADEME 1:

Şekilde görülen toplama işleminde iki rakam yanlış yerdedir. Bu iki rakamın yerini değiştirin ve toplama işlemini doğru hale getirin.

Örnek

	6	5
+	1	8
	9	4

Çözüm

	6	5
+	1	9
	8	4

KADEME 1
Sorular:

1

	3	2
+	1	6
	7	5

3

	1	4
+	6	3
	5	7

2

	4	1
+	6	3
	8	2

4

	4	8
+	2	1
	7	3

RAKAM DEĞİŞTİR

KADEME 2:

Şekilde görülen toplama işleminde iki rakam yanlış yerdedir. Bu iki rakamın yerini değiştirin ve toplama işlemini doğru hale getirin.

Örnek

	1	4	8
+	3	6	7
	2	9	5

Çözüm

	1	2	8
+	3	6	7
	4	9	5

KADEME 2
Sorular:

1

	4	5	3
+	7	6	2
	8	1	9

2

	4	7	3
+	1	8	6
	2	5	9

3

	1	9	5
+	3	7	2
	4	6	8

4

	5	6	4
+	9	2	7
	8	3	1

RAKAM DEĞİŞTİR
KADEME 3:

Şekilde görülen toplama işleminde dört rakam yanlış yerdedir. Önce iki rakamın yerini değiştirin sonra farklı iki rakamın daha yerini değiştirin ve toplama işlemini doğru hale getirin.

Örnek

5	8	7
6	3	4
+		
9	2	1

Çözüm

3	2	7
6	5	4
+		
9	8	1

KADEME 3
Sorular:

1

4	5	2
9	7	6
+		
3	1	8

3

6	1	4
5	8	2
+		
9	3	7

2

5	2	4
6	7	9
+		
8	1	3

4

4	7	9
1	5	8
+		
6	3	2

KUTU SİL

KADEME 1:

Kutulardan **birini** silerek eşitliği doğru hale getirin.
Not: İşlemlerde çarpma ve bölme, toplama ve çıkarmaya göre önceliklidir.

Örnek

1	×	4	−	2	=	6	+	6	×	1

Çözüm

1	×	4	−	2	=	6	+	6	×	1

1 4 − 2 = 6 + 6 × 1 → 12 = 12

KADEME 1
Sorular:

1

8	+	7	×	5	=	4	9	−	6	4

2

7	+	6	8	=	3	8	+	3	−	7

3

4	2	+	1	6	=	4	+	9	+	9

4

3	2	/	3	8	=	6	/	2	+	1

KUTU SİL
KADEME 2:

Kutulardan **ikisini** silerek eşitliği doğru hale getirin.
Not: İşlemlerde çarpma ve bölme, toplama ve çıkarmaya göre önceliklidir.

Örnek

5	6	+	2	0	=	2	9	+	6	×	7

Çözüm

5	6	+	2	0	=	2	9	+	6	×	7

5 6 + 2 0 = 9 + 6 7 → 76 = 76

KADEME 2
Sorular:

1

5	×	5	+	8	=	9	+	2	−	7	4

2

4	+	2	2	=	8	+	9	×	3	+	9

3

4	5	−	1	4	=	1	6	−	6	−	5

4

4	0	/	5	=	3	/	3	4	+	7	3

KUTU SİL

KADEME 3:

Kutulardan **ikisini** silerek eşitliği doğru hale getirin.
Not: İşlemlerde çarpma ve bölme, toplama ve çıkarmaya göre önceliklidir.

Örnek

8	+	4	×	5	+	2	=	2	+	1	0	+	3

Çözüm

8	+	4	×	5	+	2	=	2	+	1	0	+	3

8 + 5 + 2 = 2 + 1 0 + 3 → 15 = 15

KADEME 3
Sorular:

1

1	×	2	+	7	=	2	9	×	7	−	5	+	4

2

7	/	9	×	9	−	6	1	=	4	+	1	−	3

3

4	3	−	7	×	1	=	5	×	2	3	−	1	4

4

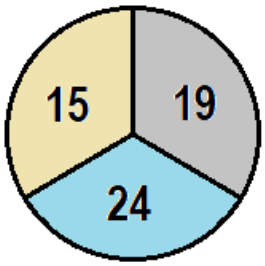
4	/	8	×	5	1	−	5	=	6	×	5	/	4

HEDEF TAHTASI

KADEME 1:

Hedef tahtasına ok atışları yapılacaktır. Her alana ait puanlar tahtada gösterilmiştir. En az sayıda ok atarak 100 puan toplamak için hangi alanlara kaçar ok atmak gerekir?

Örnek

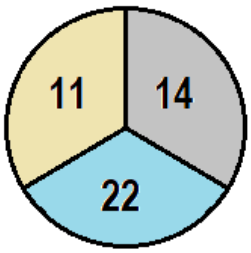


Çözüm

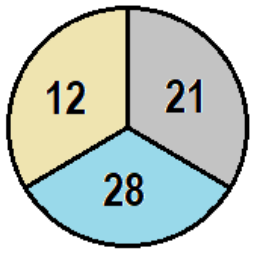
19x4 + 24x1 = 100

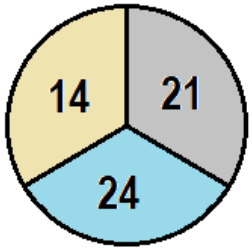
KADEME 1
Sorular:

1

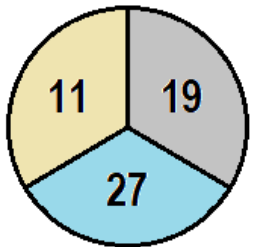


3





2



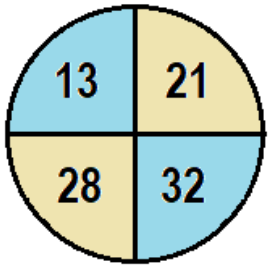
4

HEDEF TAHTASI

KADEME 2:

Hedef tahtasına ok atışları yapılacaktır. Her alana ait puanlar tahtada gösterilmiştir. En az sayıda ok atarak 100 puan toplamak için hangi alanlara kaçar ok atmak gerekir?

Örnek



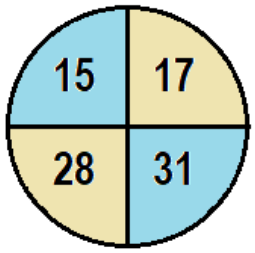
Çözüm

13x2 + 21x2 + 32x1 = 100

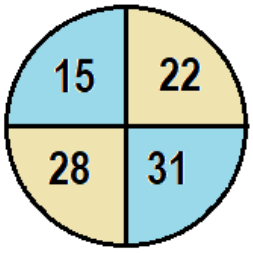
KADEME 2

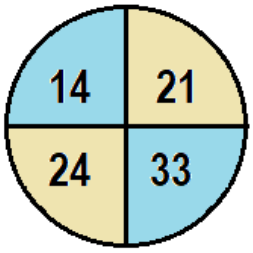
Sorular:

1

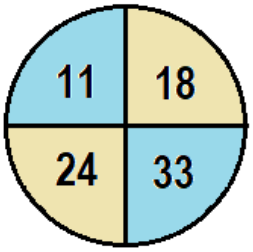


3





2

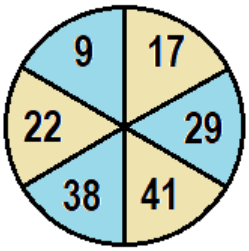


4

HEDEF TAHTASI
KADEME 3:

Hedef tahtasına ok atışları yapılacaktır. Her alana ait puanlar tahtada gösterilmiştir. En az sayıda ok atarak 100 puan toplamak için hangi alanlara kaçar ok atmak gerekir?

Örnek

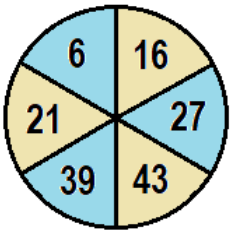


Çözüm

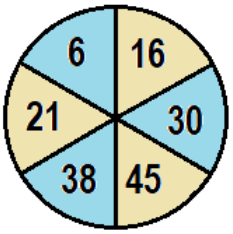
9x2 + 41x2 = 100

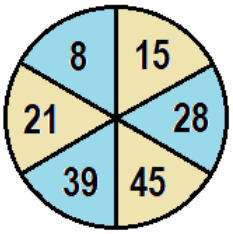
KADEME 3
Sorular:

1

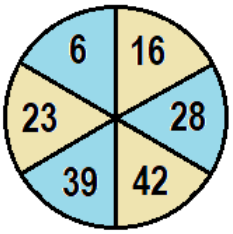


3





2



4

İŞLEM TABLOSU
KADEME 1:

1'den 4'e kadar olan sayıları tabloya öyle yerleştiriniz ki;
-Her satırda ve sütunda her sayı tam olarak 1 kere kullanılmış olsun.
-Koyu çizgilerle belirtilen bloklardaki sayılara sol üst köşede verilen aritmetik işlem uygulandığında sonuç sol üst köşede verilen sayı olsun.

Örnek

2×	6×		1−
		1−	
2÷			2÷
8+			

Çözüm

2× 1	6× 3	2	1− 4
2	1	1− 4	3
2÷ 4	2	3	2÷ 1
8+ 3	4	1	2

KADEME 1
Sorular:

1

8×	8+		2÷
	4×		
		1−	
1−		5+	

3

5+		1−	4+
2÷	6×		
		4×	2÷
2−			

2

5+	2÷	2−	
		3+	1−
4×			
3×		2÷	

4

3×		2÷	
5+		2−	5+
2÷	1−		
		4×	

İŞLEM TABLOSU
KADEME 2:

1'den 5'e kadar olan sayıları tabloya öyle yerleştiriniz ki;
-Her satırda ve sütunda her sayı tam olarak 1 kere kullanılmış olsun.
-Koyu çizgilerle belirtilen bloklardaki sayılara sol üst köşede verilen aritmetik işlem uygulandığında sonuç sol üst köşede verilen sayı olsun.

Örnek

1−	9+	1−		5×
		2÷	11+	
2÷				
	24×	1−	15×	
			2÷	

Çözüm

1− 4	9+ 1	1− 3	2	5× 5
5	3	2÷ 2	11+ 4	1
2÷ 2	5	1	3	4
1	24× 2	1− 4	15× 5	3
3	4	5	2÷ 1	2

KADEME 2
Sorular:

1

2−	3−	30×	1−	
			5+	3−
2÷				
12×		5+	5×	6×
7+				

3

10+			15×	2÷
40×	1−			
		2÷		7+
2−	5+	3×		
			1−	

2

2−	2÷		10×	2−
	5+			
5×		8+	2−	
2÷	3×			1−
		6+		

4

5+	2−	8×		
		7+	6+	1−
2÷				
1−		10×	1−	3×
4×				

İŞLEM TABLOSU
KADEME 3:

1'den 6'ya kadar olan sayıları tabloya öyle yerleştiriniz ki;
-Her satırda ve sütunda her sayı tam olarak 1 kere kullanılmış olsun.
-Koyu çizgilerle belirtilen bloklardaki sayılara sol üst köşede verilen aritmetik işlem uygulandığında sonuç sol üst köşede verilen sayı olsun.

Örnek

6+	3÷		9+	480×	
	2−	1−			
6+			1−		
	48×	3−		1−	6×
2÷		2÷	6+		
				3×	

Çözüm

6+ 2	3÷ 1	3	9+ 6	480× 4	5
4	2− 3	1− 5	2	1	6
6+ 1	5	6	1− 3	2	4
5	48× 2	3− 1	4	1− 6	6× 3
2÷ 3	6	2÷ 4	6+ 1	5	2
6	4	2	5	3× 3	1

KADEME 3
Sorular:

1

9+		18×	1−	7+	3−
2÷					
6×	3−		4×		1−
		30×		12+	
9+	5+				180×
		2÷			

3

2×		1−		15+	
2÷		4−			24×
8+	6×		3−		
	2÷			9+	
4−		24×	3−		8+
2÷					

2

15+		108×	8×	1−	6×
4−				1−	
2÷		10+	2÷	3÷	
1−				15+	
	6×		7+		

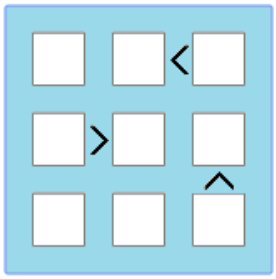
4

4−	40×			15+	1−
	3÷	3÷			
12×			12+		
	8+	3−			4−
12×		11+	3÷		
			20×		

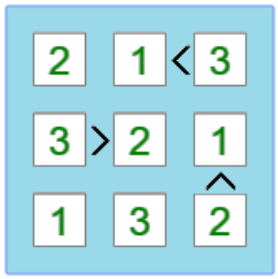
EŞİTSİZLİK
KADEME 1:

1'den 3'e kadar olan rakamları boş kutulara öyle yerleştiriniz ki;
-Her satırda ve sütunda her rakam tam olarak **bir kez** bulunsun.
-İki kutu arasında gösterilen "**büyüktür**" ya da "**küçüktür**" işaretleri sağlansın.

Örnek

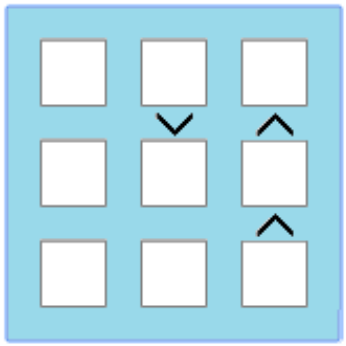


Çözüm

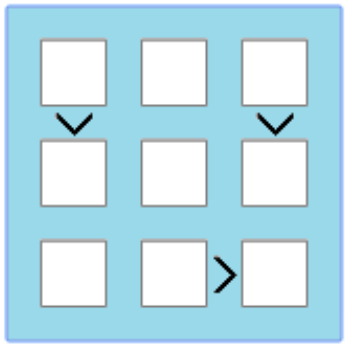


KADEME 1
Sorular:

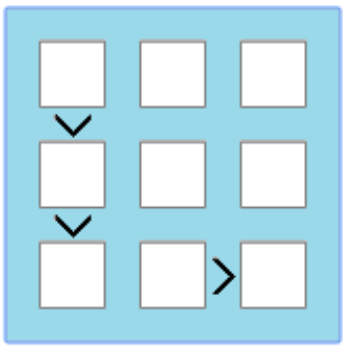
1



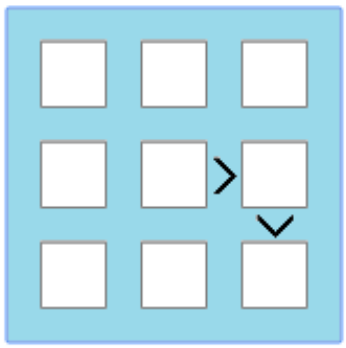
3



2



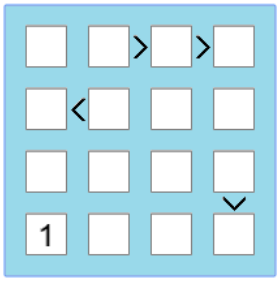
4



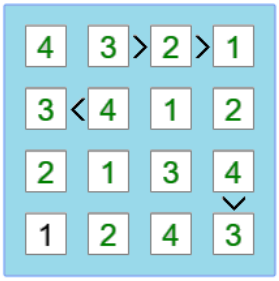
EŞİTSİZLİK
KADEME 2:

1'den 4'e kadar olan rakamları boş kutulara öyle yerleştiriniz ki;
-Her satırda ve sütunda her rakam tam olarak **bir kez** bulunsun.
-İki kutu arasında gösterilen "**büyüktür**" ya da "**küçüktür**" işaretleri sağlansın.

Örnek

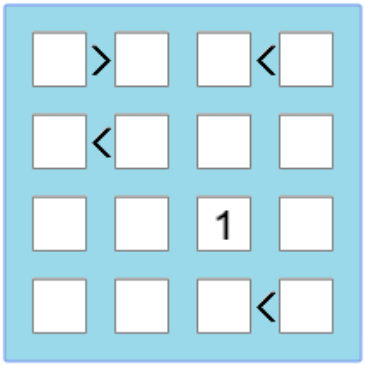


Çözüm

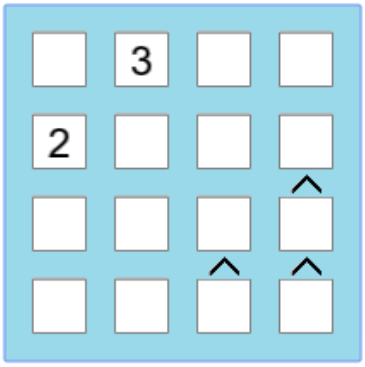


KADEME 2
Sorular:

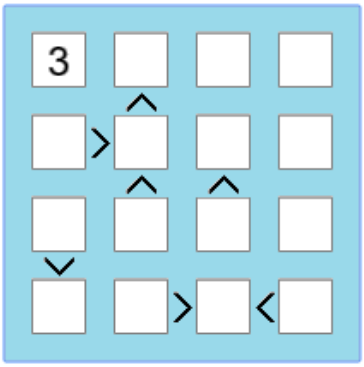
1



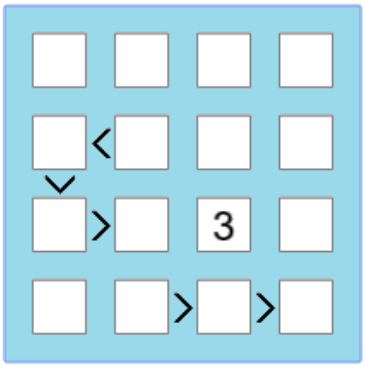
3



2



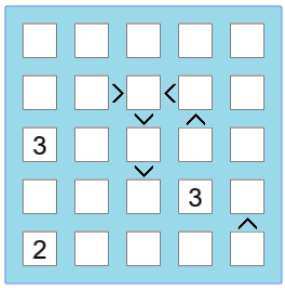
4



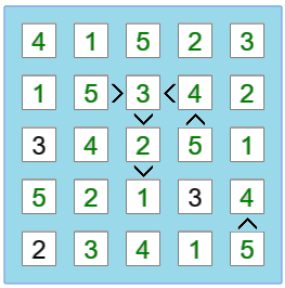
EŞİTSİZLİK
KADEME 3:

1'den 5'e kadar olan rakamları boş kutulara öyle yerleştiriniz ki;
-Her satırda ve sütunda her rakam tam olarak **bir kez** bulunsun.
-İki kutu arasında gösterilen "**büyüktür**" ya da "**küçüktür**" işaretleri sağlansın.

Örnek

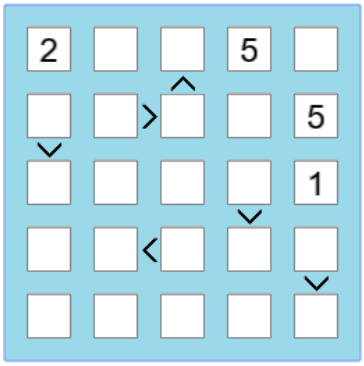


Çözüm

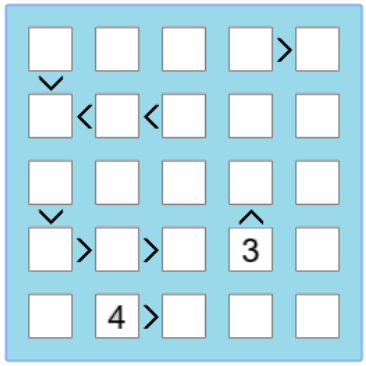


KADEME 3
Sorular:

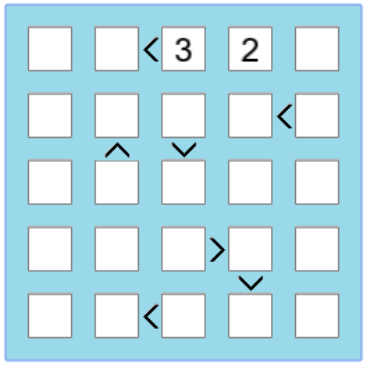
1



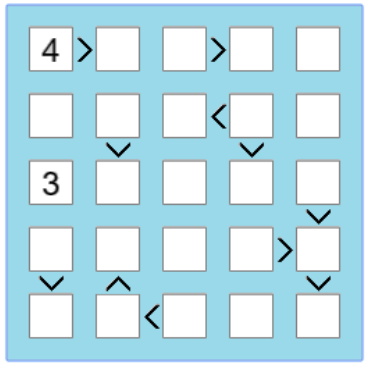
3



2



4

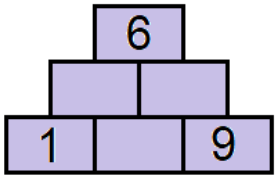


PİRAMİT

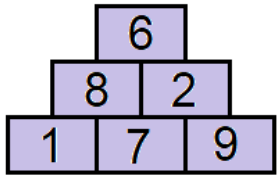
KADEME 1:

Boş kutulara 1 ile 9 arasındaki rakamlardan uygun olanları öyle yerleştiriniz ki, her kutudaki rakam, kendi altında bulunan iki kutudaki rakamların toplamına ya da farkına eşit olsun.
-Satırlarda rakam tekrarı olmayacak.
-Satırlarda yan yana bulunan rakamlar ardışık olmayacak.

Örnek

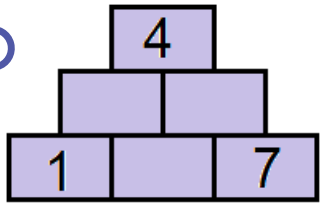


Çözüm

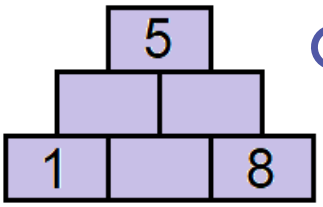


KADEME 1
Sorular:

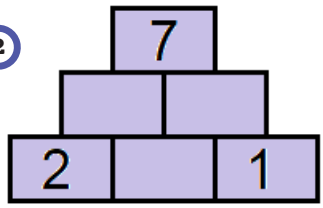
1



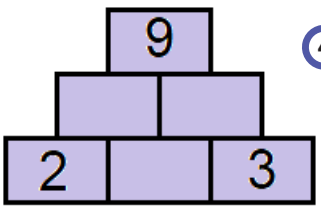
3



2



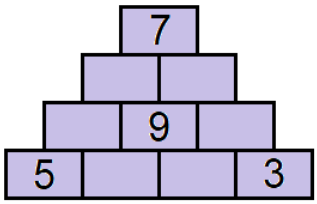
4



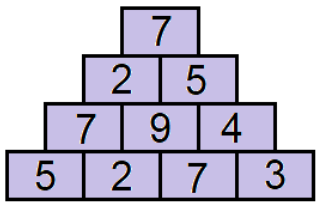
PİRAMİT
KADEME 2:

Boş kutulara 1 ile 9 arasındaki rakamlardan uygun olanları öyle yerleştiriniz ki, her kutudaki rakam, kendi altında bulunan iki kutudaki rakamların toplamına ya da farkına eşit olsun.
-Satırlarda rakam tekrarı olmayacak.
-Satırlarda yan yana bulunan rakamlar ardışık olmayacak.

Örnek

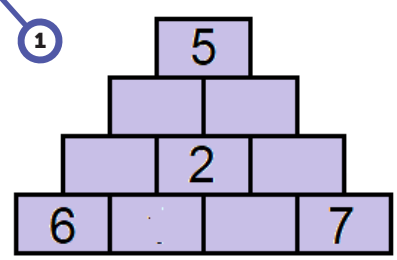


Çözüm

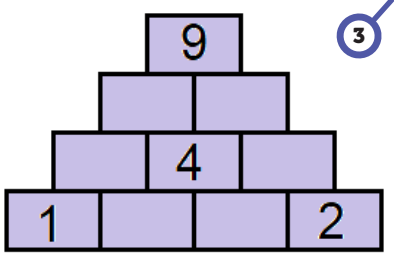


KADEME 2
Sorular:

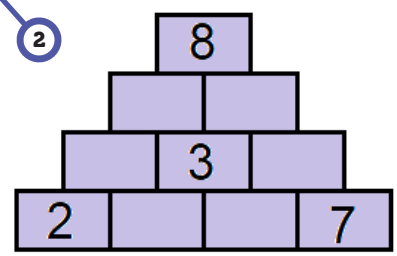
1



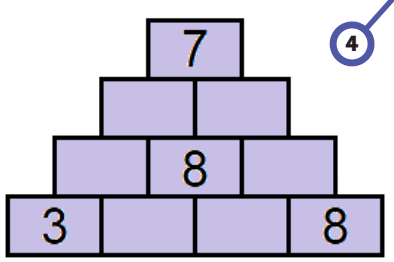
3



2



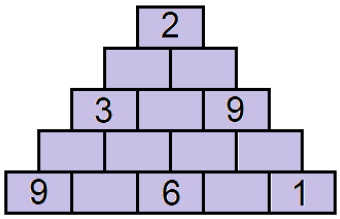
4



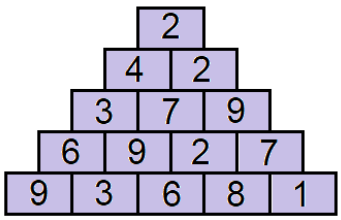
PİRAMİT
KADEME 3:

Boş kutulara 1 ile 9 arasındaki rakamlardan uygun olanları öyle yerleştiriniz ki, her kutudaki rakam, kendi altında bulunan iki kutudaki rakamların toplamına ya da farkına eşit olsun.
-Satırlarda rakam tekrarı olmayacak.
-Satırlarda yan yana bulunan rakamlar ardışık olmayacak.

Örnek

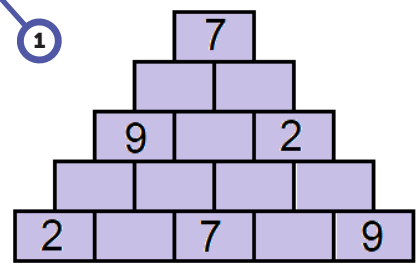


Çözüm

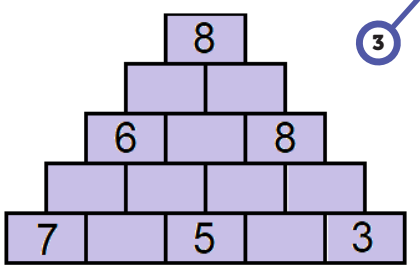


KADEME 3
Sorular:

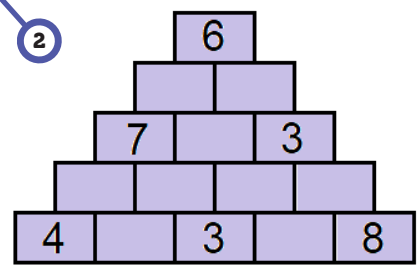
1



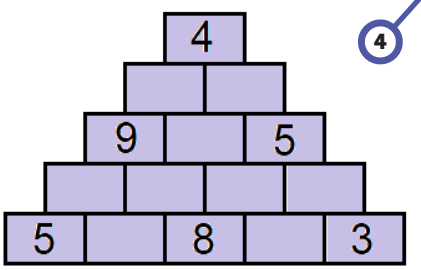
3



2



4



TOPLA TOPLA

KADEME 1:

Boş karelere 1'den 9'a kadar olan rakamlardan uygun olanları yerleştirerek köşegenli karelerde gösterilen toplamları elde ediniz. Köşegenin üstündeki sayı, sağında bulunan karelerin toplamını, köşegenin altındaki sayı ise kendi altında bulunan karelerin toplamını vermektedir.
Toplama işlemlerinde her rakam en fazla bir kez kullanılabilir.

Örnek

	4	20	
12			5
6			
	11		

Çözüm

	4	20	
12	3	9	5
6	1	3	2
	11	8	3

KADEME 1
Sorular:

1

	20	6	
5			9
10			
20			

3

	3	24	
9			4
10			
	12		

2

	12	7	
13			12
14			
	4		

4

	19	10	
13			13
22			
7			

TOPLA TOPLA

KADEME 2:

Boş karelere 1'den 9'a kadar olan rakamlardan uygun olanları yerleştirerek köşegenli karelerde gösterilen toplamları elde ediniz. Köşegenin üstündeki sayı, sağında bulunan karelerin toplamını, köşegenin altındaki sayı ise kendi altında bulunan karelerin toplamını vermektedir.
Toplama işlemlerinde her rakam en fazla bir kez kullanılabilir.

Örnek

	17	23		15	17
12			9 / 7		
35					
	11 / 11				11
3			13		
13			5		

Çözüm

	17	23		15	17
12	9	3	9 / 7	1	8
35	8	7	6	5	9
	11 / 11	8	1	2	11
3	2	1	13	4	9
13	9	4	5	3	2

KADEME 2
Sorular:

1

	15	12	6	33	
29					25
30					
	6	12	4 / 8		
35					
19					

3

	17	35		16	13
15			5		
17			15 / 3		
	9 / 7				13
15					
15			13		

2

	12	31		25	8
10			15		
17			5 / 17		
	13 / 6				3
18					
14			10		

4

	8	31	11	16	
30					27
24					
	15 / 3				
9			4		
3			11		

TOPLA TOPLA
KADEME 3:

Boş karelere 1'den 9'a kadar olan rakamlardan uygun olanları yerleştirerek köşegenli karelerde gösterilen toplamları elde ediniz. Köşegenin üstündeki sayı, sağında bulunan karelerin toplamını, köşegenin altındaki sayı ise kendi altında bulunan karelerin toplamını vermektedir.
Toplama işlemlerinde her rakam en fazla bir kez kullanılabilir.

Örnek

	5	16	19		14	22	
10				17			20
21				23 / 19			
	20	13 / 26			12 / 28		
15			21 / 6				
16						10	3
19				10			
	12			19			

Çözüm

	5	16	19		14	22	
10	1	7	2	17	8	9	20
21	4	9	8	23 / 19	6	8	9
	20	13 / 26	9	4	12 / 28	4	8
15	8	7	21 / 6	9	8	1	3
16	3	2	1	6	4	10	3
19	9	8	2	10	7	2	1
	12	9	3	19	9	8	2

KADEME 3
Sorular:

1

	24	6		11	29	8	
10			18				12
12			10 / 13				
14				22 / 27			
	12	11 / 9				21	8
12			29 / 10				
13					6		
	22				11		

3

	10	8	13		33	7	19
24				16			
6				6 / 15			
	19	23 / 25					
15			10			19	6
3			14 / 8				
29					12		
	14				10		

2

	22	11		3	10	15	
10			19				20
17			15 / 22				
15				9 / 28	14		
	6	15 / 23					
24						5	9
10			14				
12			28				

4

	28	11	9		8	14	9
12				22			
22				8 / 16			
8			5 / 13			10	29
10					6 / 15		
	16	34 / 9					
20				20			
10				10			

ALFAMETİK
KADEME 3:

Her harf farklı bir rakama karşılık gelmektedir.
Harflerin değerlerini bularak aşağıdaki toplama işlemini sağlayınız.

Örnek

```
  B İ R
  B İ R
+ -----
  İ K İ
```

Not: BİR tek sayıdır.

Çözüm

```
  2 4 7
  2 4 7
+ -----
  4 9 4
```

KADEME 3
Sorular:

1

```
  İ K İ
  İ K İ
+ -----
 D Ö R T
```

Not: DÖRT sayısının rakamlarından biri 4'tür.

3

```
  B İ R
  B İ R
  B İ R
  B İ R
+ -----
 D Ö R T
```

Not: BİR ve tersi tek sayıdır.

2

```
  D Ö R T
  D Ö R T
  D Ö R T
+ -------
 O N İ K İ
```

Not

DÖRT sayısı 4'e kalansız bölünmektedir

Ö'nün değeri R'nin ve T'nin değerlerinin toplamına eşittir.

4

```
  İ K İ
    Ü Ç
    Ü Ç
  D Ö R T
+ -------
 O N İ K İ
```

Not:İKİ sayısı 2'ye, ÜÇ sayısı 3'e, DÖRT sayısı 4'e kalansız bölünmektedir.

HARFMATİK
KADEME 3:

Her harf 0 ile 9 arasında bir rakama karşılık gelmektedir. Hangi harfin hangi rakama ait olduğunu bularak tabloda verilen yatay ve düşey işlemleri sağlayınız.

Örnek

H	A	D	+		D	A	=	B	G	E
		/			-				+		
	E	B	-		F	E	=		H	K
		=			=				=		
		A	x		A	C	=	E	J	B

Verilen harfler: **A=7**, **B=4**

Çözüm

3	7	8	+		8	7	=	4	6	5
		/			-				+		
	5	4	-		1	5	=		3	9
		=			=				=		
		7	x		7	2	=	5	0	4

KADEME 3
Sorular:

1

G	A	A	/		A	G	=			E
	-				-				+		
	C	E	x		C	J	=	G	A	B
	=				=				=		
G	B	H	+		B	A	=	G	D	F

Verilen harfler: **E=8**, **J=9**

3

A	H	A	/		A	C	=			D
	+				-				x		
	H	C	-		A	G	=		G	H
	=				=				=		
G	E	F	+			H	=	G	E	H

Verilen harfler: **E=1**, **H=5**

	F	J	+	B	J	K	=	E	F	C
	x				/				-		
	F	F	+		J	J	=	F	F	A
	=				=				=		
B	A	J	-			E	=	B	A	C

Verilen harfler: **B=2**, **E=3**

E	H	J	/		K	J	=			C
	+				-				+		
	H	G	x		H	C	=	J	G	G
	=				=				=		
E	E	F	-			E	=	J	A	D

Verilen harfler: **H=1**, **J=2**

2

4

SAYISAL OYUNLAR
CEVAPLAR

KADEME 1
Cevaplar:

1

9	/	3	=	3
x	■	-		
2	+	1	=	3
=		=		
18		2		

3

9	x	2	=	18
-	■	+		
4	/	1	=	4
=		=		
5		3		

2

6	-	2	=	4
+	■	x		
9	/	3	=	3
=		=		
15		6		

4

7	+	8	=	15
-	■	/		
1	x	4	=	4
=		=		
6		2		

KADEME 2
Cevaplar:

1

4	x	9	/	6	=	6
x	■	/	■	+		
2	+	1	-	5	=	-2
+	■	-	■	+		
8	-	7	-	3	=	-2
=		=		=		
16		2		14		

3

2	-	9	/	3	=	-1
-	■	-	■	+		
7	-	6	+	8	=	9
x	■	x	■	+		
4	+	5	/	1	=	9
=		=		=		
-26		-21		12		

2

1	+	4	x	9	=	37
+	■	/	■	/		
7	x	2	-	3	=	11
-	■	+	■	+		
6	-	5	-	8	=	-7
=		=		=		
2		7		11		

4

5	-	8	-	4	=	-7
/	■	+	■	+		
1	-	7	+	3	=	-3
x	■	x	■	-		
6	/	2	+	9	=	12
=		=		=		
30		22		-2		

KADEME 3
Cevaplar:

1

4	+	3	x	6	=	22
/		/		+		
2	x	1	+	8	=	10
-		+		-		
7	-	5	-	9	=	-7
=		=		=		
-5		8		5		

3

9	x	2	+	8	=	26
x		-		/		
4	+	7	+	1	=	12
-		-		-		
6	/	3	+	5	=	7
=		=		=		
30		-8		3		

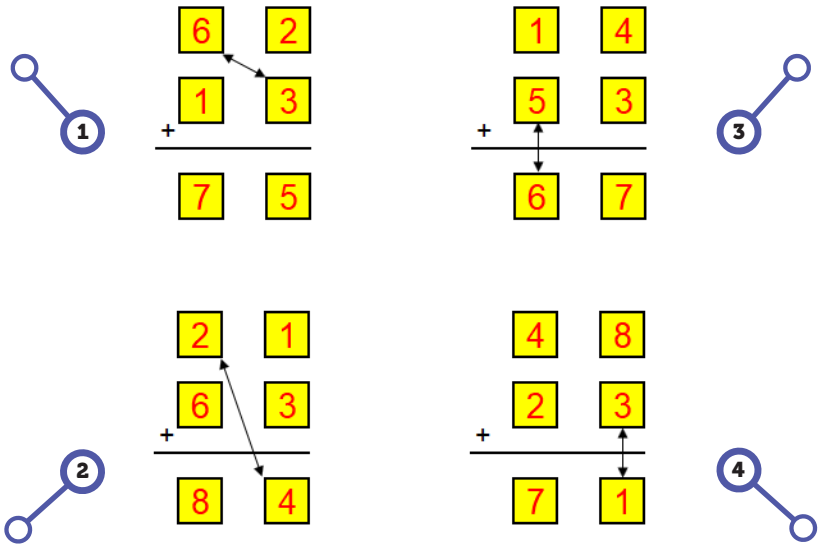
2

6	-	4	/	2	=	4
+		+		x		
8	+	5	-	7	=	6
-		+		/		
3	-	9	x	1	=	-6
=		=		=		
11		18		14		

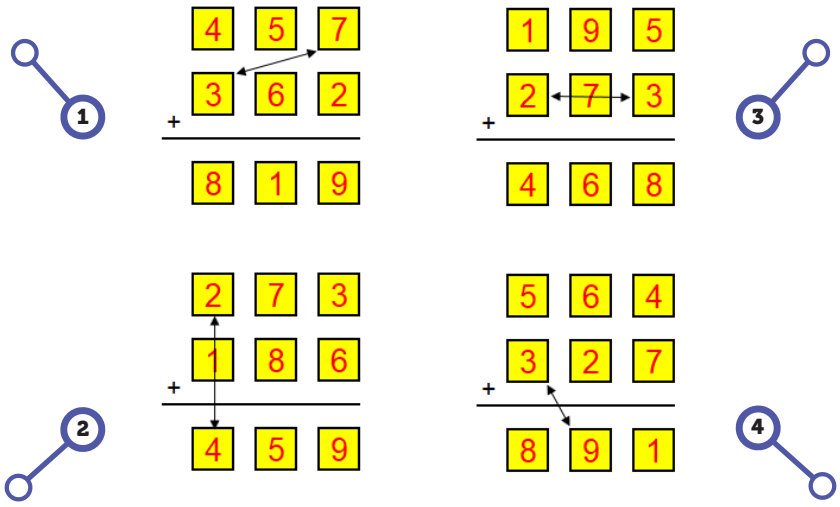
4

5	-	2	-	8	=	-5
-		+		+		
6	-	3	x	7	=	-15
+		x		/		
9	+	4	/	1	=	13
=		=		=		
8		14		15		

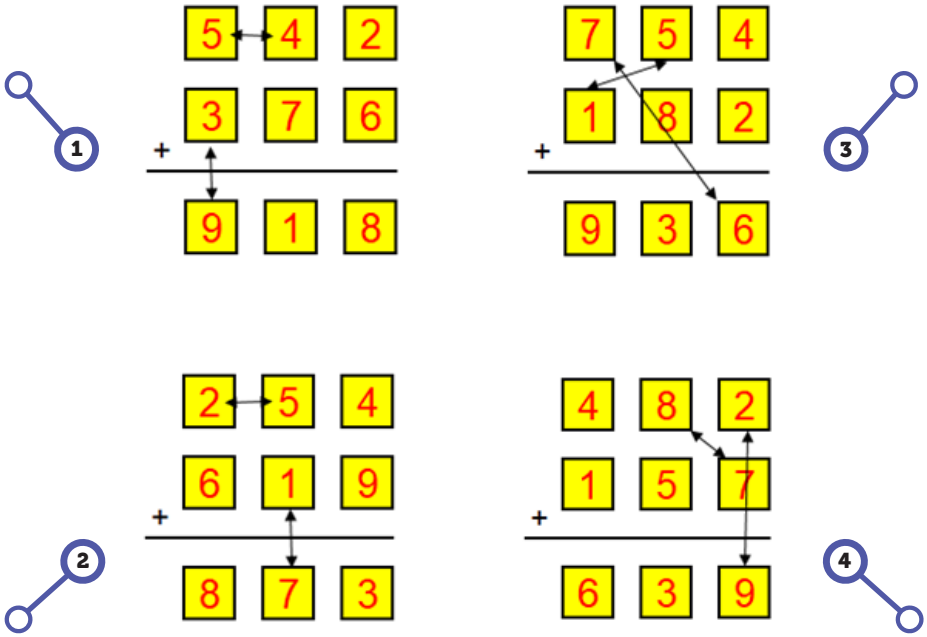
KADEME 1
Cevaplar:



KADEME 2
Cevaplar:



KADEME 3
Cevaplar:



KADEME 1 Cevaplar:

1. 8 + 7 × 5 = 4 9 − 6 4
   8 + 7 × 5 = 4 9 − 6 → 43 = 43
2. 7 + 6 8 = 3 8 + 3 − 7
   7 + 6 8 = 3 8 + 3 7 → 75 = 75
3. 4 2 + 1 6 = 4 + 9 + 9
   4 2 + 1 6 = 4 9 + 9 → 58 = 58
4. 3 2 / 3 8 = 6 / 2 + 1
   3 2 / 8 = 6 / 2 + 1 → 4 = 4

KADEME 2 Cevaplar:

1. 5 × 5 + 8 = 9 + 2 − 7 4
   5 × 5 + 8 = 9 + 2 4 → 33 = 33
2. 4 + 2 2 = 8 + 9 × 3 + 9
   4 + 2 2 = 8 + 9 + 9 → 26 = 26
3. 4 5 − 1 4 = 1 6 − 6 − 5
   4 − 1 4 = 1 − 6 − 5 → -10 = -10
4. 4 0 / 5 = 3 / 3 4 + 7 3
   4 0 / 5 = 3 / 3 + 7 → 8 = 8

KADEME 3 Cevaplar:

1. 1 × 2 + 7 = 2 9 × 7 − 5 + 4
   1 × 2 + 7 = 9 × 7 − 5 4 → 9 = 9
2. 7 / 9 × 9 − 6 1 = 4 + 1 − 3
   7 × 9 − 6 1 = 4 + 1 − 3 → 2 = 2
3. 4 3 − 7 × 1 = 5 × 2 3 − 1 4
   3 − 7 × 1 = 5 × 2 − 1 4 → -4 = -4
4. 4 / 8 × 5 1 − 5 = 6 × 5 / 4
   4 / 8 × 1 5 = 6 × 5 / 4 → 15/2 = 15/2

KADEME 1
Cevaplar:

1. 14x4 + 22x2 = 100
2. 14x2 + 24x3 = 100
3. 12x6 + 28x1 = 100
4. 19x1 + 27x3 = 100

KADEME 2
Cevaplar:

1. 15x1 + 17x5 = 100
2. 14x2 + 24x3 = 100
3. 22x2 + 28x2 = 100
4. 11x2 + 18x3 + 24x1 = 100

KADEME 3
Cevaplar:

1. 6x1 + 16x1 + 39x2 = 100
2. 8x2 + 39x1 +45x1 = 100
3. 16x2 + 30x1 + 38x1 = 100
4. 16x1 + 42x2 = 100

KADEME 1
Cevaplar:

1

8× 4	8+ 3	2	2÷ 1
1	4× 4	3	2
2	1	1− 4	3
1− 3	2	5+ 1	4

3

5+ 1	4	1− 2	4+ 3
2÷ 4	6× 2	3	1
2	3	4× 1	2÷ 4
2− 3	1	4	2

2

5+ 2	2÷ 4	2− 3	1
3	2	3+ 1	1− 4
4× 4	1	2	3
3× 1	3	2÷ 4	2

4

3× 3	1	2÷ 2	4
5+ 1	4	2− 3	5+ 2
2÷ 4	1− 2	1	3
2	3	4× 4	1

KADEME 2
Cevaplar:

1

2− 3	3− 1	30× 2	1− 4	5
5	4	3	5+ 2	3− 1
2÷ 1	2	5	3	4
12× 4	3	5+ 1	5× 5	6× 2
7+ 2	5	4	1	3

3

10+ 1	4	5	15× 3	2÷ 2
40× 2	1− 3	4	5	1
4	5	2÷ 1	2	7+ 3
2− 5	5+ 2	3× 3	1	4
3	1	2	1− 4	5

2

2− 3	2÷ 2	4	10× 5	2− 1
5	5+ 4	1	2	3
5× 1	5	8+ 3	2− 4	2
2÷ 4	3× 1	2	3	1− 5
2	3	6+ 5	1	4

4

5+ 3	2− 5	8× 1	4	2
2	3	7+ 4	6+ 1	1− 5
2÷ 1	2	3	5	4
1− 5	4	10× 2	1− 3	3× 1
4× 4	1	5	2	3

KADEME 3
Cevaplar:

1

9+ 5	4	18× 6	1− 3	7+ 2	3− 1
2÷ 3	6	1	2	5	4
6× 6	3− 5	3	4× 4	1	1− 2
1	2	30× 5	6	12+ 4	3
9+ 2	5+ 1	4	5	3	180× 6
4	3	2÷ 2	1	6	5

3

2× 2	1	1− 3	4	15+ 5	6
2÷ 6	3	4− 5	1	4	24× 2
8+ 5	6× 6	1	3− 2	3	4
3	2÷ 4	2	5	9+ 6	1
4− 1	5	24× 4	3− 6	2	8+ 3
2÷ 4	2	6	3	1	5

2

15+ 6	4	108× 3	8× 2	1− 5	6× 1
5	3	2	1	4	6
4− 1	5	6	4	1− 3	2
2÷ 4	2	10+ 5	2÷ 6	3÷ 1	3
1− 2	1	4	3	15+ 6	5
3	6× 6	1	7+ 5	2	4

4

4− 1	40× 5	4	2	15+ 6	1− 3
5	3÷ 2	3÷ 1	6	3	4
12× 4	6	3	12+ 1	2	5
3	8+ 1	3− 2	5	4	4− 6
12× 6	4	11+ 5	3÷ 3	1	2
2	3	6	20× 4	5	1

KADEME 1
Cevaplar:

1

2	3	1
3	1	2
1	2	3

3

2	1	3
1	3	2
3	2 >	1

2

3	2	1
2	1	3
1	3 >	2

4

2	1	3
1	3 >	2
3	2	1

KADEME 2
Cevaplar:

1

4 >	1	2 <	3
2 <	3	4	1
3	4	1	2
1	2	3 <	4

3

1	3	4	2
2	4	3	1
4	2	1	3
3	1	2	4

2

3	1	4	2
4 >	2	1	3
2	4	3	1
1	3 >	2 <	4

4

1	2	4	3
3 <	4	1	2
2 >	1	3	4
4	3 >	2 >	1

KADEME 3
Cevaplar:

1

2	4	1	5	3
4	3 >	2 ^	1	5
3 v	2	5	4	1
5	1 <	3	2 v	4
1	5	4	3	2 v

3

3	5	2	4 >	1
2 v	< 3	< 5	1	4
5	1	4	2	3
4 v	> 2	> 1	3 ^	5
1	4	> 3	5	2

2

5	1 <	3	2	4
1	3	2	4 <	5
3	4 ^	1 v	5	2
2	5	4 >	3	1
4	2 <	5	1 v	3

4

4 >	2	5 >	1	3
1	5	2 <	3	4
3	4 v	1	2 v	5
5	1	3	4 >	2 v
2 v	3 ^	< 4	5	1 v

KADEME 1
Cevaplar:

1
4
6 2
1 5 7

3
5
7 2
1 6 8

2
7
2 5
2 4 1

4
9
7 2
2 5 3

KADEME 2
Cevaplar:

1
5
7 2
5 2 4
6 1 3 7

3
9
3 6
7 4 2
1 8 4 2

2
8
3 5
6 3 8
2 4 1 7

4
7
5 2
3 8 6
3 6 2 8

KADEME 3
Cevaplar:

1

7				
5	2			
9	4	2		
7	2	6	8	
2	5	7	1	9

3

8				
3	5			
6	3	8		
9	3	6	2	
7	2	5	1	3

2

6				
2	8			
7	5	3		
2	9	4	7	
4	6	3	1	8

4

4				
6	2			
9	3	5		
3	6	9	4	
5	2	8	1	3

KADEME 1
Cevaplar:

1

	20	6	
5	4	1	9
10	7	2	1
20	9	3	8

3

	3	24	
9	1	8	4
10	2	7	1
	12	9	3

2

	12	7	
13	9	4	12
14	3	2	9
	4	1	3

4

	19	10	
13	9	4	13
22	8	5	9
7	2	1	4

KADEME 2
Cevaplar:

1

	15	12	6	33	
29	8	7	5	9	25
30	7	5	1	8	9
	6	12	4 8	3	1
35	5	9	6	7	8
19	1	3	2	6	7

3

	17	35		16	13
15	8	7	5	1	4
17	9	8	15 3	6	9
	9 7	6	1	2	13
15	1	5	2	3	4
15	6	9	13	4	9

2

	12	31		25	8
10	3	7	15	8	7
17	9	8	5 17	4	1
	13 6	3	9	1	3
18	1	4	8	3	2
14	5	9	10	9	1

4

	8	31	11	16	
30	7	9	8	6	27
24	1	8	2	4	9
	15 3	5	1	2	7
9	2	7	4	1	3
3	1	2	11	3	8

KADEME 3
Cevaplar:

1

	24	6		11	29	8	
10	8	2	18	9	7	2	12
12	9	3	10 13	2	4	1	3
14	7	1	6	22 27	8	5	9
	12	11 9	7	3	1	21	8
12	9	3	29 10	8	9	7	5
13	3	1	2	7	6	5	1
	22	5	8	9	11	9	2

3

	10	8	13		33	7	19
24	8	7	9	16	6	2	8
6	2	1	3	6 15	3	1	2
	19	23 25	1	2	7	4	9
15	8	7	10	1	9	19	6
3	2	1	14 8	3	8	2	1
29	9	8	7	5	12	9	3
	14	9	1	4	10	8	2

2

	22	11		3	10	15	
10	8	2	19	2	8	9	20
17	9	8	15 22	1	2	3	9
15	5	1	9	28	9 14	1	8
	6	15 23	5	4	1	2	3
24	1	6	8	7	2	5	9
10	2	8	14	8	3	1	2
12	3	9	28	9	8	4	7

4

	28	11	9		8	14	9
12	8	3	1	22	5	9	8
22	9	5	8	8 16	2	5	1
8	7	1	5 13	4	1	10	29
10	4	2	1	3	6 15	1	5
	16	34 9	7	9	6	4	8
20	9	8	3	20	8	3	9
10	7	1	2	10	1	2	7

KADEME 3
Cevaplar:

1

```
   767
   767
+ ----
  1534
```

3

```
   549
   549
   549
   549
+ ----
  2196
```

2

```
  5936
  5936
  5936
+ -----
 17808
```

4

```
   434
    72
    72
  9856
+ -----
 10434
```

KADEME 3
Cevaplar:

1

3	4	4	/		4	3	=			8
-				-				+		
	1	8	x		1	9	=	3	4	2
=				=				=		
3	2	6	+		2	4	=	3	5	0

2

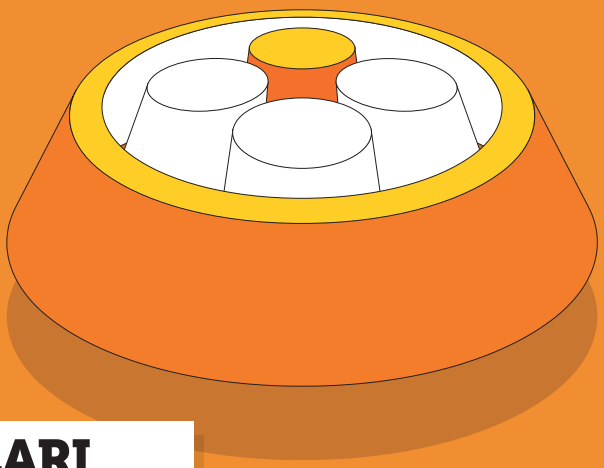
	1	9	+	2	9	7	=	3	1	6
x				/				-		
	1	1	+		9	9	=	1	1	0
=				=				=		
2	0	9	-			3	=	2	0	6

3

2	5	2	/		2	8	=			9
+				-				x		
	5	8	-		2	3	=		3	5
=				=				=		
3	1	0	+			5	=	3	1	5

4

3	1	2	/		5	2	=			6
+				-				+		
	1	8	x		1	6	=	2	8	8
=				=				=		
3	3	0	-		3	6	=	2	9	4

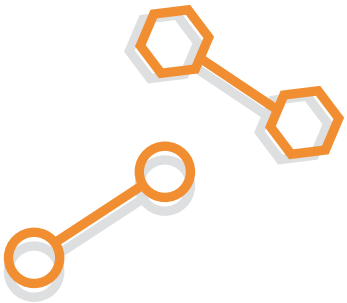


4. MANTIK OYUNLARI

Amaç düşünme, doğru karar verme ve problem çözme becerilerini geliştirmektir. Bir durumla ilgili bilgileri değerlendirme, bunlar arasında tutarlı ve çelişkili olanları ayırt edebilme, ip uçlarından yararlanma, mantıksal çıkarımlar yapma ve doğru sonuçlar elde etme alışkanlıklarının kazanılması hedeflenmektedir.

İlgili Yetenek Alanları:

- **Akıcı Zeka**
  - Sıralı Akıl Yürütme
  - Tümevarım
- **Karar/Tepki Süresi/Hızı**
  - Zihinsel Karşılaştırma Hızı
- **Görsel İşlemleme**
  - Uzamsal İlişkiler
  - Uzamsal Tarama



ATLETLER
KADEME 1:

A, B, C adlı üç atlet yarış sonrasında konuşmaktadırlar: Söylediklerini inceleyerek her birinin yarışta kaçıncı olduklarını bulunuz.

Örnek

A: B birincidir.
B: A, C'ye göre daha öndedir.
C: Ben sonuncu değilim.
Yarışı sonuncu bitiren atlet yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

Çözüm

A:2, B:1, C:3

KADEME 1
Sorular:

1

A: C bana göre daha geridedir.
B: A birinci değildir.
C: B sonuncudur.
Yarışı ikinci bitiren atlet doğru, diğer atletler yalan söylemektedir.

2

A: B birinci değildir.
B: Ben C'ye göre daha gerideyim.
C: A birincidir.
Yarışı ikinci bitiren atlet yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

3

A: C ikincidir.
B: Ben A'ya göre daha gerideyim.
C: A birinci değildir.
Yarışı sonuncu bitiren atlet doğru, diğer atletler yalan söylemektedir.

4

A: B birinci değildir.
B: A sonuncudur.
C: Ben B'ye göre daha gerideyim.
Yarışı birinci bitiren atlet yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

ATLETLER
KADEME 2:

A, B, C, D adlı dört atlet yarış sonrasında konuşmaktadırlar: Söylediklerini inceleyerek her birinin yarışta kaçıncı olduklarını bulunuz.

Örnek

A: D, B'ye göre daha öndedir.
B: C ikincidir.
C: A, D'ye göre daha öndedir.
D: B birincidir.
Yarışı birinci ve ikinci bitiren atletler doğru, diğer atletler yalan söylemektedir.

Çözüm

A:2, B:4, C:1, D:3

KADEME 2
Sorular:

1

A: C birincidir.
B: A ikincidir.
C: D birinci değildir.
D: B, A'ya göre daha öndedir.
Yarışı birinci ve üçüncü bitiren atletler doğru, diğer atletler yalan söylemektedir.

2

A: B sonuncudur.
B: A ikinci değildir.
C: D, C'ye göre daha öndedir.
D: C birincidir.
Yarışı birinci ve ikinci bitiren atletler yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

3

A: C. D'ye göre daha öndedir.
B: Ben birinci değilim.
C: D birincidir.
D: A birincidir.
Yarışı sonuncu bitiren atlet doğru, diğer atletler yalan söylemektedir.

4

A: B, D'ye göre daha öndedir.
B: C birincidir.
C: A birinci değildir.
D: D sonuncudur.
Yarışı birinci bitiren atlet doğru, diğer atletler yalan söylemektedir.

ATLETLER
KADEME 3:

A, B, C, D, E adlı beş atlet yarış sonrasında konuşmaktadırlar: Söylediklerini inceleyerek her birinin yarışta kaçıncı olduklarını bulunuz.

Örnek

A: E, D'ye göre daha öndedir
B: B birincidir.
C: Ben sonuncu değilim.
D: A, dördüncüdür.
E: D son iki atletten biridir.
Yarışı ikinci ve üçüncü bitiren atletler yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

Çözüm

A:5, B:1. C:4, D:3, E:2

KADEME 3
Sorular:

1

A: E ikincidir.
B: C, D'ye göre daha geridedir.
C: D üçüncü değildir.
D: A sonuncudur.
E: B son iki sıradan birindedir.
Yarışı üçüncü ve dördüncü bitiren atletler yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

2

A: C son iki sıradan birindedir.
B: E dördüncüdür.
C: A ikincidir.
D: B, E'ye göre daha geridedir.
E: E sonuncu değildir.
Yarışı ikinci ve dördüncü bitiren atletler yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

3

A: B üçüncüdür.
B: D dördüncüdür.
C: A ikinci değildir.
D: E, C'ye göre daha geridedir.
E: C birincidir.
Yarışı ikinci ve üçüncü bitiren atletler yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

4

A: Ben C'ye göre daha öndeyim.
B: A ikincidir.
C: E ilk iki sıradan birindedir.
D: B birincidir.
E: D sonuncu değildir.
Yarışı son iki sırada bitiren atletler yalan, diğer atletler doğru söylemektedir.

SAYI TAHMİNİ (ARTI-EKSİ)

KADEME 1:

Üç farklı rakamdan oluşan bir sayıyı bulmak için tablodaki tahminler yapılmıştır. Tahminlerin yanındaki her "+" işareti, doğru yerde bulunan bir rakama, her "-" işareti ise yanlış yerde bulunan bir rakama karşılık gelmektedir. Bu bilgileri kullanarak sayıyı bulunuz.

Örnek

657 +
251 – –
316 –

Çözüm: **127**

KADEME 1
Sorular:

1

178 ++
572 +–
207 –

2

690 ++
917 –
430 +–

3

738 +–
476 +–
782 – –

4

964 +–
861 +–
609 +–

SAYI TAHMİNİ (ARTI-EKSİ)

KADEME 2:

Dört farklı rakamdan oluşan bir sayıyı bulmak için tablodaki tahminler yapılmıştır. Tahminlerin yanındaki her "+" işareti, doğru yerde bulunan bir rakama, her "-" işareti ise yanlış yerde bulunan bir rakama karşılık gelmektedir. Bu bilgileri kullanarak sayıyı bulunuz.

Örnek

4298 ++
8743 +–
5032 +–
5263 +

Çözüm

4093

KADEME 2

Sorular:

1

2056 +–
2346 –
8947 +–
8241 ++

3

8531 – –
8632 +
3420 +
6357 +–

2

4869 –
1965 – –
5690 ++
3908 +–

4

3972 –
1793 ++
2395 ++
6029 – –

SAYI TAHMİNİ (ARTI-EKSİ)

KADEME 3:

Beş farklı rakamdan oluşan bir sayıyı bulmak için tablodaki tahminler yapılmıştır. Tahminlerin yanındaki her "+" işareti, doğru yerde bulunan bir rakama, her "-" işareti ise yanlış yerde bulunan bir rakama karşılık gelmektedir. Bu bilgileri kullanarak sayıyı bulunuz.

Örnek

35620 ++
67094 +-
97540 --
79816 --
73910 --

Çözüm: 38724

KADEME 3
Sorular:

1

21370 +-
18054 +
57081 -
13906 +-
15738 -

3

15287 ++
42613 +-
74819 --
48237 --
23104 -

2

84537 +-
34108 ++
87135 +-
65382 --
32890 +

4

69048 ++
74365 +
93087 +-
67513 +-
34862 -

DOĞRU-YALAN
KADEME 1:

"Doğrucular" sürekli doğru, "Yalancılar" ise sürekli yalan söylemektedir. Doğrucu ya da yalancı grubundan olan A, B ve C'nin yaptıkları önermelere göre her birinin hangi gruptan olduklarını bulunuz.

Örnek

A: C ve ben aynı gruptanız.
B: A yalancıdır.
C: Aramızda 1 yalancı var.
Not: Arka arkaya konuşan iki kişi doğrucu değildir.

Çözüm

A: Doğrucu,
B: Yalancı,
C: Doğrucu

KADEME 1
Sorular:

1
A: Doğrucuların sayısı yalancılardan fazladır.
B: Yalancıların sayısı tek sayıdır.
C: A yalancıdır.
Not: Arka arkaya konuşan iki kişi yalancı değildir.

2
A: Aramızda 1 doğrucu var.
B: A ve C aynı gruptandır.
C: B doğrucudur.

3
A: B yalancıdır.
B: Doğrucuların sayısı tek sayıdır.
C: A ve B aynı gruptandır.

4
A: B ve C farklı gruptandır.
B: Yalancıların sayısı doğruculardan fazladır.
C: A doğrucudur.

DOĞRU-YALAN
KADEME 2:

"Doğrucular" sürekli doğru, "Yalancılar" ise sürekli yalan söylemektedir. Doğrucu ya da yalancı grubundan olan A, B, C ve D'nin yaptıkları önermelere göre her birinin hangi gruptan olduklarını bulunuz.

Örnek

A: C ve D aynı gruptandır.
B: A yalan söylüyor.
C: Doğrucuların sayısı 2'dir.
D: Yalancıların sayısı çift sayıdır.

Çözüm

A: Doğrucu,
B: Yalancı,
C: Yalancı,
D: Yalancı

KADEME 2
Sorular:

1
A: B ve C aynı gruptandır.
B: Yalancıların sayısı 3'tür.
C: B doğru söylüyor.
D: A ve C farklı gruptandır.

2
A: Doğrucuların sayısı 2'dir.
B: Yalancıların sayısı 3'tür.
C: B yalan söylüyor.
D: Yalancıların sayısı doğruculardan fazladır.

3
A: Aramızda 1 yalancı var.
B: Doğrucuların sayısı çift sayıdır.
C: Doğrucuların sayısı yalancılardan fazladır.
D: C doğru söylüyor.

4
A: Doğrucuların sayısı 2'dir
B: Yalancıların sayısı 1'dir.
C: Doğrucuların sayısı çift sayıdır.
D: B doğru söylüyor.

DOĞRU-YALAN
KADEME 3:

"Doğrucular" sürekli doğru, "Yalancılar" sürekli yalan, "Belirsizler" ise gelişigüzel bir biçimde bazen doğru bazen yalan söylemektedir. Doğrucu, yalancı ya da belirsiz grubundan olan A, B, C ve D'nin yaptıkları önermelere göre her birinin hangi gruptan olduklarını bulunuz.
Not: Her gruptan en az 1 kişi bulunmaktadır.

Örnek

A: Doğrucuların sayısı yalancılardan azdır.
B: A'nın son söylediği doğrudur.
C: A doğrucudur.
D: C'nin son söylediği doğrudur.

Çözüm

A: Belirsiz,
B: Doğrucu,
C: Yalancı,
D: Yalancı

KADEME 3
Sorular:

1
A: Doğrucuların sayısı çift sayıdır.
B: C doğrucudur.
C: B ve D aynı gruptandır.
D: C'nin son söylediği doğrudur.

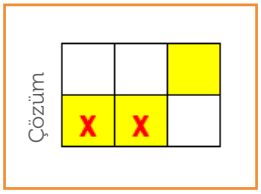
2
A: B doğrucudur.
B: C ve D aynı gruptandır.
C: Doğrucuların sayısı yalancılardan fazladır.
D: A ve ben aynı gruptanız.

3
A: B ve ben farklı gruptanız.
B: C belirsizdir.
C: D doğrucudur.
D: Doğrucularla yalancıların sayısı eşittir.

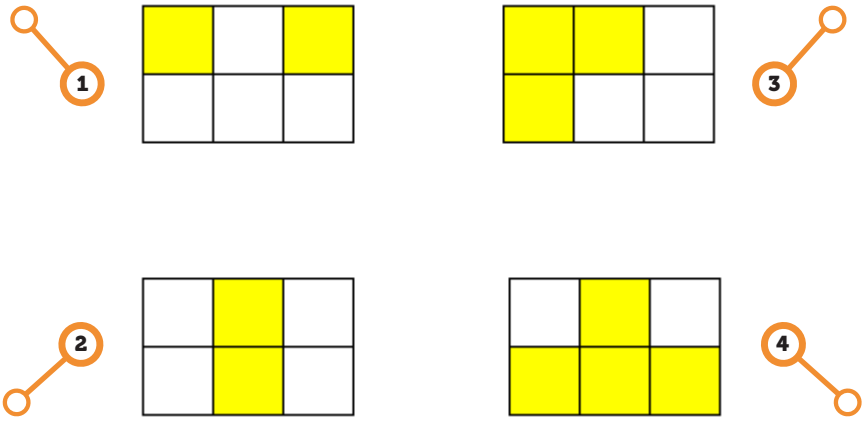
4
A: Aramızda iki yalancı var.
B: C yalancıdır.
C: D doğrucudur.
D: Doğrucuların sayısı yalancılardan azdır.

LAMBALAR
KADEME 1:

Sönük lambaların bulunduğu kareler beyaz, yanan lambaların bulunduğu kareler sarı renkle gösterilmiştir. Hangi lambaya dokunursanız, kendisi ve komşu (yatay ve düşey) karelerdeki lambalar durum değiştiriyor. Yani sönükse yanıyor, yanıksa sönüyor.
En az sayıda lambaya dokunarak tüm lambaları yakınız.



KADEME 1
Sorular:

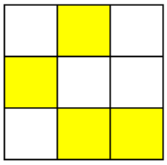


LAMBALAR
KADEME 2:

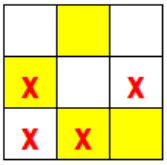
Sönük lambaların bulunduğu kareler beyaz, yanan lambaların bulunduğu kareler sarı renkle gösterilmiştir. Hangi lambaya dokunursanız, kendisi ve komşu (yatay ve düşey) karelerdeki lambalar durum değiştiriyor. Yani sönükse yanıyor, yanıksa sönüyor.

En az sayıda lambaya dokunarak tüm lambaları yakınız.

Örnek

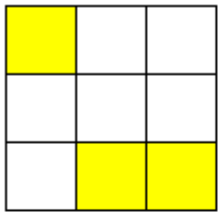


Çözüm

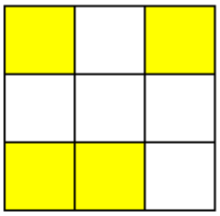


KADEME 2
Sorular:

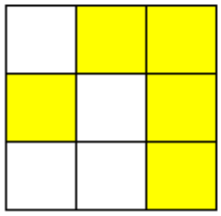
1



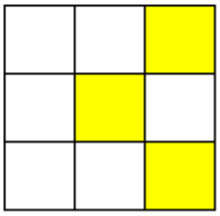
3



2



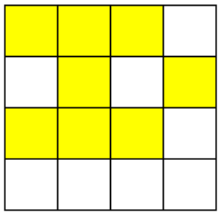
4



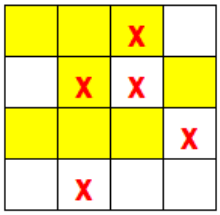
LAMBALAR
KADEME 3:

Sönük lambaların bulunduğu kareler beyaz, yanan lambaların bulunduğu kareler sarı renkle gösterilmiştir. Hangi lambaya dokunursanız, kendisi ve komşu (yatay ve düşey) karelerdeki lambalar durum değiştiriyor. Yani sönükse yanıyor, yanıksa sönüyor.
En az sayıda lambaya dokunarak tüm lambaları yakınız.

Örnek

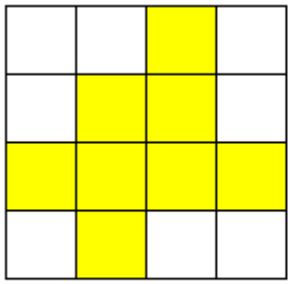


Çözüm

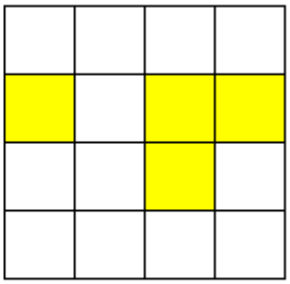


KADEME 3
Sorular:

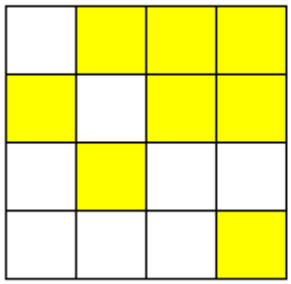
1



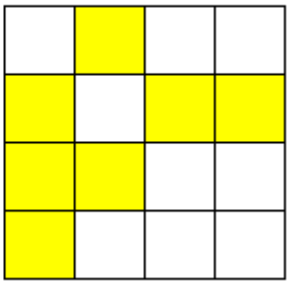
3



2



4



ŞIKLAR
KADEME 1:

Üç soruluk bir testin sorularını ve cevap şıklarını inceleyerek testi cevaplayınız.

Örnek

1) B şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 2 **B)** 1

2) Hangi iki sorunun cevapları aynı şıktır?

A) 1-2 **B)** 1-3

3) A şıkkı kaç sorunun doğru cevabıdır?

A) 2 **B)** 1

Çözüm

1) A
2) B
3) A

KADEME 1
Sorular:

1

1) B şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 2 **B)** 1

2) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) A>B **B)** A<B

3) B şıkkı ilk hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 1 **B)** 2

2

1) B şıkkı hangi soru ya da soruların doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 1

2) Hangi iki sorunun cevapları aynı şıktır?

A) 2-3 **B)** 1-3

3) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) A>B **B)** A<B

3

1) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) A=B **B)** A<B

2) Doğru cevaplar arasında en çok kullanılan şık hangisidir?

A) A **B)** B

3) B şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 2 **B)**1

4

1) B şıkkı hangi soru ya da soruların doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 2

2) Doğru cevaplar arasında en çok kullanılan şık hangisidir?

A) A **B)** B

3) B şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 1 **B)** 3

ŞIKLAR
KADEME 2:

Üç soruluk bir testin sorularını ve cevap şıklarını inceleyerek testi cevaplayınız.

Örnek

1) A şıkkı kaç sorunun doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 2 **C)** 1

2) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) B<C **B)** A=C **C)** A<B

3) Hangi iki sorunun cevapları aynı şıktır?

A) 1-2 **B)** 2-3 **C)** 1-3

Çözüm

1) C
2) A
3) C

KADEME 2
Sorular:

1

1) C şıkkı kaç sorunun doğru cevabıdır?

A) 2 **B)** 3 **C)** 1

2) Doğru cevaplar arasında en çok kullanılan şık hangisidir?

A) A **B)** C **C)** B

3) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) A>B **B)** A<C **C)** B=C

2

1) B şıkkı kaç sorunun doğru cevabıdır?

A) 1 **B)** 2 **C)** 3

2) Doğru cevaplar arasında en çok kullanılan şık hangisidir?

A) B **B)** A **C)** C

3) A şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 1 **C)** 2

3

1) B şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 1 **B)** 2 **C)** 3

2) Hangi iki sorunun cevapları aynı şıktır?

A) 2-3 **B)** 1-2 **C)** 1-3

3) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) A<B **B)** A<C **C)** B<C

4

1) A şıkkı hangi soru ya da soruların doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 2 **C)** 1

2) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) A=B **B)** A>B **C)** A>C

3) 2 numaralı sorunun cevabı hangi şıktır?

A) C **B)** B **C)** A

ŞIKLAR
KADEME 3:

Dört soruluk bir testin sorularını ve cevap şıklarını inceleyerek testi cevaplayınız.

Örnek

1) B şıkkı kaç sorunun doğru cevabıdır?

A) 1 **B)** 3 **C)** 2

2) C şıkkı hangi soru ya da soruların doğru cevabıdır?

A) 3-4 **B)** 1-4 **C)** 2-4

3) Hangi şık hiçbir sorunun doğru cevabı değildir?

A) C **B)** A **C)** B

4) C şıkkı ilk hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 2 **C)** 1

Çözüm

1) C
2) B
3) B
4) C

KADEME 3
Sorular:

1

1) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) A>B **B)** B=C **C)** A=B

2) A şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 2 **B)** 3 **C)** 1

3) A şıkkı hangi soru ya da soruların doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 4 **C)** 1

4) C şıkkı ilk hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 2 **C)** 1

2

1) A şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 4 **C)** 1

2) B şıkkı hangi soru ya da soruların doğru cevabıdır?

A) 1-3 **B)** 2-3 **C)** 3-4

3) Bu testin doğru cevaplarında kullanılan şık sayıları için hangisi doğrudur?

A) B<C **B)** A>C **C)** A>B

4) 1 numaralı sorunun cevabı hangi şıktır?

A) B **B)** A **C)** C

3

1) 2 numaralı sorunun cevabı hangi şıktır?

A) A **B)** B **C)** C

2) A şıkkı ilk hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 4 **C)** 1

3) Doğru cevaplar arasında en çok kullanılan şık hangisidir?

A) A **B)** B **C)** C

4) A şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 4 **B)** 1 **C)** 2

4

1) Hangi iki sorunun cevapları aynı şıktır?

A) 1-3 **B)** 1-4 **C)** 2-3

2) C şıkkı en son hangi sorunun doğru cevabıdır?

A) 2 **B)** 1 **C)** 3

3) B şıkkı kaç sorunun doğru cevabıdır?

A) 3 **B)** 1 **C)** 2

4) 3 numaralı sorunun cevabı hangi şıktır?

A) A **B)** C **C)** B

GRUPLAR

KADEME 1:

Öyle üç kutu seçiniz ki bu kutular aşağıdaki üç koşulu sağlasın:

-KUTULARDAKİ HARFLER: Ya üçü de aynı olsun ya da üçü de farklı olsun.
-HARFLERİN RENGİ: Ya üçü de aynı olsun ya da üçü de farklı olsun.
-KUTULARIN ZEMİN RENGİ: Ya üçü de aynı olsun ya da üçü de farklı olsun.

Örnek

Çözüm

-KUTULARDAKİ HARFLER: Üçü de farklı
-HARFLERİN RENGİ: Üçü de aynı.
-KUTULARIN ZEMİN RENGİ: Üçü de farklı

KADEME 1
Sorular:

1

3

2

4

GRUPLAR
KADEME 2:

Öyle dört kutu seçiniz ki bu kutular aşağıdaki üç koşulu sağlasın:

-KUTULARDAKİ HARFLER: Ya dördü de aynı olsun ya da dördü de farklı olsun.
-HARFLERİN RENGİ: Ya dördü de aynı olsun ya da dördü de farklı olsun.
-KUTULARIN ZEMİN RENGİ: Ya dördü de aynı olsun ya da dördü de farklı olsun.

Örnek

Çözüm

-KUTULARDAKİ HARFLER: Dördü de farklı.
-HARFLERİN RENGİ: Dördü de farklı.
-KUTULARIN ZEMİN RENGİ: Dördü de aynı.

KADEME 2
Sorular:

1

C	A	C	A
A	C	B	A
C	A	B	D
C	A	C	C

2

3

A	C	D	D
B	A	D	C
C	C	D	C
D	A	D	C

D	B	A	C
B	B	A	C
D	C	B	B
C	D	A	B

4

GRUPLAR
KADEME 3:

Öyle beş kutu seçiniz ki bu kutular aşağıdaki üç koşulu sağlasın:

-KUTULARDAKİ HARFLER: Ya beşi de aynı olsun ya da beşi de farklı olsun.
-HARFLERİN RENGİ: Ya beşi de aynı olsun ya da beşi de farklı olsun.
-KUTULARIN ZEMİN RENGİ: Ya beşi de aynı olsun ya da beşi de farklı olsun.

Örnek

A	A	E	B	D
B	A	C	C	D
C	E	C	E	E
C	E	E	C	A
B	A	D	C	A

Çözüm

A	A	E	B	D
B	A	C	C	D
C	E	C	E	E
C	E	E	C	A
B	A	D	C	A

-KUTULARDAKİ HARFLER: Beşi de farklı.
-HARFLERİN RENGİ: Beşi de aynı.
-KUTULARIN ZEMİN RENGİ: Beşi de aynı.

KADEME 3
Sorular:

B	A	E	B	A
D	D	A	B	B
A	D	B	D	D
A	B	E	E	B
A	E	A	B	D

1

C	D	A	A	D
B	E	B	C	B
B	B	A	D	C
A	B	D	C	B
A	B	B	C	A

2

E	B	A	B	A
B	C	D	E	B
B	A	C	A	D
E	D	E	A	A
A	A	B	B	C

3

A	C	E	A	E
A	E	D	B	E
E	A	B	C	C
C	E	D	C	C
A	D	D	C	C

4

KUTULAR

KADEME 1:

Kutulardan birinde bir top vardır. Kutularda yazılanlardan ikisi yanlış, diğerleri doğru olduğuna göre hangi kutuda top olduğunu bulunuz.

Örnek

1	2	3	4	5
Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	Bu Kutu boş	Komşularım boş	4 nolu kutuda bir top var

Çözüm

1	2	3	4	5
Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	Bu Kutu boş	Komşularım boş	4 nolu kutuda bir top var

Doğru yazan kutular yeşille gösterilmiştir.

KADEME 1
Sorular:

1

1	2	3	4	5
En az bir komşumda top var	Bu Kutu boş	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	3 nolu kutuda bir top var

2

1	2	3	4	5
Komşularım boş	Bu Kutu boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	3 nolu kutuda bir top var

3

1	2	3	4	5
Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	3 nolu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var

4

1	2	3	4	5
Komşularım boş	3 nolu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş

KUTULAR
KADEME 2:

Kutulardan ikisinde birer top vardır. Kutularda yazılanlardan ikisi yanlış, diğerleri doğru olduğuna göre hangi kutularda top olduğunu bulunuz.

Örnek

1	2	3	4	5
3 nolu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	Komşularım boş

Çözüm

1	2	3	4	5
3 nolu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	Komşularım boş

Doğru yazan kutular yeşille gösterilmiştir.

KADEME 2
Sorular:

1

1	2	3	4	5
Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	En az bir komşumda top var	Komşularım boş	2 nolu kutuda bir top var

2

1	2	3	4	5
En az bir komşumda top var	2 nolu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	Bu kutuda bir top var	Komşularım boş

3

1	2	3	4	5
1 nolu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	Bu Kutu boş	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş

4

1	2	3	4	5
4 nolu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var

KUTULAR
KADEME 3:

Kutulardan ikisinde birer top vardır. Kutularda yazılanlardan üçü yanlış diğerleri doğru olduğuna göre hangi kutularda top olduğunu bulunuz.

Örnek

1	2	3	4	5
En az bir komşumda top var	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	Komşularım boş	3 nolu kutuda bir top var

Çözüm

1	2	3	4	5
En az bir komşumda top var	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	Komşularım boş	3 nolu kutuda bir top var

Doğru yazan kutular yeşille gösterilmiştir.

KADEME 3
Sorular:

1

1	2	3	4	5
Bu Kutu boş	Komşularım boş	1 nolu kutuda bir top var	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var

2

1	2	3	4	5
5 nolu kutuda bir top var	Komşularım boş	Bu Kutu boş	En az bir komşumda top var	Bu kutuda bir top var

3

1	2	3	4	5
Bu Kutu boş	4 nolu kutuda bir top var	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var

4

1	2	3	4	5
Bu Kutu boş	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	2 nolu kutuda bir top var

HARFLER

KADEME 1:

A ve B harflerini boş karelere öyle yerleştirin ki tüm satır ve sütunlarda bu harflerin hepsi birer kez kullanılmış olsun. Tablonun dışındaki harfler o yönden bakıldığında ilk görünen harfi belirtir.

Örnek

			B
A			
	B		

Çözüm

	B		A
		A	B
A	A	B	
		B	

KADEME 1

Sorular:

1

B	B		
			A

3

	B		
			B
	A		

2

	B		
			A
	A		

4

	B	B	
B			

HARFLER
KADEME 2:

A, B, C harflerini boş karelere öyle yerleştirin ki tüm satır ve sütunlarda bu harflerin hepsi birer kez kullanılmış olsun. Tablonun dışındaki harfler o yönden bakıldığında ilk görünen harfi belirtir.

Örnek

				A
C				
				B
C				

Çözüm

				A
C		C	B	A
	A		C	B
C	C	B	A	
	B	A		C

KADEME 2
Sorular:

1

				A
				A
B				

3

	B			C
C				
A				
	A			

2

	C			A
				B
	C			

4

	C			
				C
	B			

HARFLER
KADEME 3:

A, B, C, D harflerini boş karelere öyle yerleştirin ki tüm satır ve sütunlarda bu harflerin hepsi birer kez kullanılmış olsun. Tablonun dışındaki harfler o yönden bakıldığında ilk görünen harfi belirtir.

Örnek

	B				
C					D
D					
D					
	A	A		B	

Çözüm

	B				
	B		C	D	A
C	C	B		A	D
D	D	A	B		C
	A	C	D	B	
D		D	A	C	B
	A	A		B	

KADEME 3
Sorular:

1

	A		C		
					D
D					B
A					
	A	C		D	

3

	B		D		B
					C
A					
B					
					D

2

	B	C			
					B
C					
B					
D			B	D	

4

	D	C			
					C
					D
C					
C					B
	A	B			

APARTMANLAR

KADEME 2:

Her satır ve her sütunda yükseklikleri **1**'den **4**'e kadar olan **4 apartman** vardır. Tablonun dışındaki sayılar, o yönden bakıldığında görülen apartman sayısını belirttiğine ve hiçbir satır veya sütunda aynı yüksekliğe sahip iki apartman olmadığına göre bütün apartmanların yüksekliklerini bulunuz.

Örnek

	3			
2				
3				
	2			2

Çözüm

	3			
2	3	2	4	1
	4	1	3	2
3	1	3	2	4
	2	4	1	3
	2			2

KADEME 2
Sorular:

1

	2			
				1
				4

3

	3			
3				
	4			

2

	3			1
3				
				3
				3

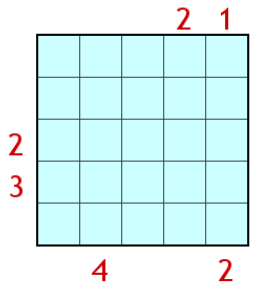
4

	1			2
				3
	3			

APARTMANLAR
KADEME 3:

Her satır ve her sütunda yükseklikleri **1**'den **5**'e kadar olan **5 apartman** vardır. Tablonun dışındaki sayılar, o yönden bakıldığında görülen apartman sayısını belirttiğine ve hiçbir satır veya sütunda aynı yüksekliğe sahip iki apartman olmadığına göre bütün apartmanların yüksekliklerini bulunuz.

Örnek

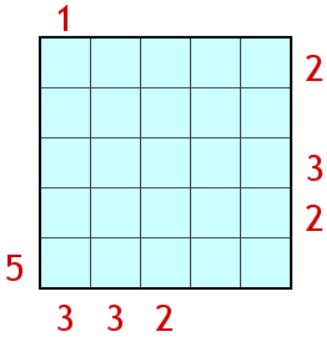


Çözüm

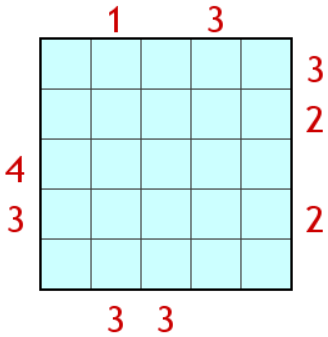
				2	1
	2	4	1	3	5
	3	5	4	1	2
2	4	3	2	5	1
3	1	2	5	4	3
	5	1	3	2	4
	4				2

KADEME 3
Sorular:

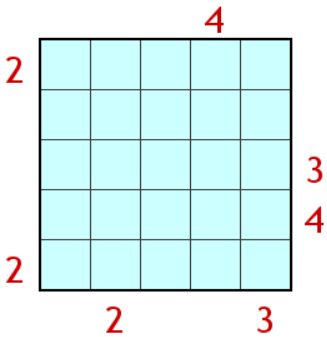
1



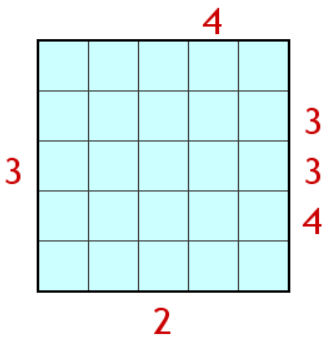
3



2



4



PUAN TABLOSU
KADEME 3:

Üç takım arasında bir futbol turnuvası düzenleniyor. Her takımın diğer takımlarla birer kez karşılaştığı turnuvanın sonunda bir puan cetveli oluşturuluyor. Ancak bu cetvelin bazı yerleri siliniyor. Puan cetvelini inceleyerek oynanan tüm maçların kaç kaç bittiğini bulunuz.

(Galibiyet:3 puan, Beraberlik:1 puan, Mağlubiyet:0 puan. Harflerin karşılık geldiği sayılar: O: Oynadığı oyun, G: Galibiyet, B: Beraberlik, M: Mağlubiyet, A: Attığı gol, Y:Yediği gol, P: Puan).

Örnek

	O	G	B	M	A	Y	P
A	2				1	6	0
B	2				4	2	3
C	2					1	6

Çözüm

A 0 – 4 B
A 1 – 2 C
B 0 – 2 C

KADEME 3
Sorular:

1

	O	G	B	M	A	Y	P
A	2				7	5	3
B	2				2		3
C	2				4	3	3

3

	O	G	B	M	A	Y	P
A	2				3	1	3
B	2				2		6
C	2						0

2

	O	G	B	M	A	Y	P
A	2				0		1
B	2				2	2	3
C	2					1	4

4

	O	G	B	M	A	Y	P
A	2				6	3	6
B	2					4	1
C	2				2		1

MANTIK OYUNLARI
CEVAPLAR

KADEME 1
Cevaplar:

1. **A:** 3. **B:** 2. **C:** 1.
2. **A:** 1. **B:** 2. **C:** 3.
3. **A:** 2. **B:** 1. **C:** 3.
4. **A:** 3. **B:** 2. **C:** 1.

KADEME 2
Cevaplar:

1. **A:** 3. **B:** 4. **C:** 1. **D:** 2.
2. **A:** 1. **B:** 3. **C:** 4. **D:** 2.
3. **A:** 4. **B:** 1. **C:** 2. **D:** 3.
4. **A:** 1. **B:** 2. **C:** 4. **D:** 3.

KADEME 3
Cevaplar:

1. **A:** 1. **B:** 5. **C:** 4. **D:** 3. **E:** 2.
2. **A:** 5. **B:** 2. **C:** 4. **D:** 3. **E:** 1.
3. **A:** 3. **B:** 2. **C:** 1. **D:** 5. **E:** 4.
4. **A:** 1. **B:** 5. **C:** 3. **D:** 4. **E:** 2.

KADEME 1
Cevaplar:

1. 175
2. 390
3. 678
4. 169

KADEME 2
Cevaplar:

1. 8259
2. 3610
3. 1650
4. 1695

KADEME 3
Cevaplar:

1. 62974
2. 54196
3. 65983
4. 29015

KADEME 1
Cevaplar:

1. **A:** Doğrucu, **B:** Doğrucu, **C:** Yalancı
2. **A:** Doğrucu, **B:** Yalancı, **C:** Yalancı
3. **A:** Yalancı, **B:** Doğrucu, **C:** Yalancı
4. **A:** Doğrucu, **B:** Yalancı, **C:** Doğrucu

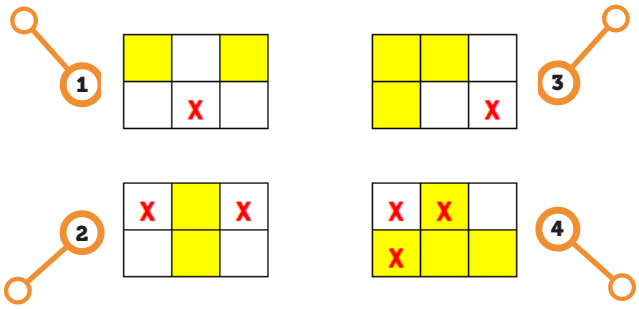
KADEME 2
Cevaplar:

1. **A:** Doğrucu, **B:** Yalancı, **C:** Yalancı, **D:** Doğrucu
2. **A:** Doğrucu, **B:** Yalancı, **C:** Doğrucu, **D:** Yalancı
3. **A:** Doğrucu, **B:** Yalancı, **C:** Doğrucu, **D:** Doğrucu
4. **A:** Doğrucu, **B:** Yalancı, **C:** Doğrucu, **D:** Yalancı

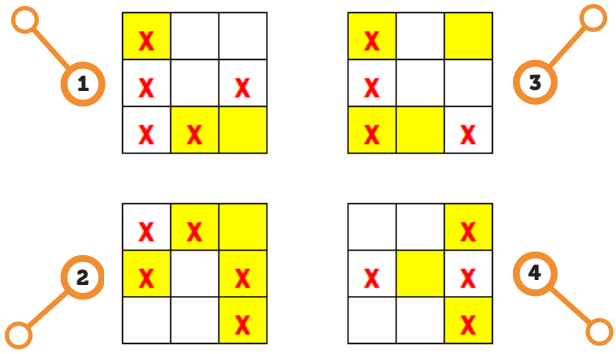
KADEME 3
Cevaplar:

1. **A:** Yalancı, **B:** Belirsiz, **C:** Doğrucu, **D:** Belirsiz
2. **A:** Belirsiz, **B:** Doğrucu, **C:** Yalancı, **D:** Yalancı
3. **A:** Doğrucu, **B:** Belirsiz, **C:** Yalancı, **D:** Belirsiz
4. **A:** Belirsiz, **B:** Doğrucu, **C:** Yalancı, **D:** Belirsiz

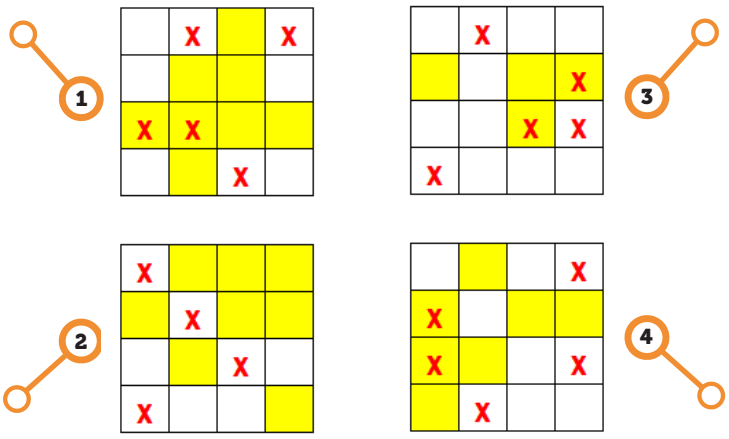
KADEME 1
Cevaplar:



KADEME 2
Cevaplar:



KADEME 2
Cevaplar:



KADEME 1
Cevaplar:

1. **1)** B, **2)** A, **3)** A
2. **1)** B , **2)** A, **3)** A
3. **1)** B, **2)** B, **3)** A
4. **1)** A, 2) A, **3)** B

KADEME 2
Cevaplar:

1. **1)** C, **2)** A, **3)** A
2. **1)** A, **2)** B, **3)** A
3. **1)** B, **2)** B, **3)** A
4. **1)** B, **2)** A, **3)** C

KADEME 3
Cevaplar:

1. **1)** C, **2)** B, **3)** A, **4)** C
2. **1)** B, **2)** A, **3)** B, **4)** A
3. **1)** B, **2)** B, **3)** B, **4)** A
4. **1)** B, **2)** C, **3)** C, **4)** B

KADEME 1
Cevaplar:

1

C	B	B
A	A	B
A	A	B

3

B	B	C
A	A	C
C	A	C

A	A	C
C	B	C
C	B	C

2

A	A	C
B	A	B
C	C	A

4

KADEME 2
Cevaplar:

1

B	A	B	C
B	A	A	A
B	C	D	B
C	C	A	A

3

A	C	D	D
B	A	D	C
C	C	D	C
D	A	D	C

2

C	A	C	A
A	C	B	A
C	A	B	D
C	A	C	C

4

D	B	A	C
B	B	A	C
D	C	B	B
C	D	A	B

KADEME 3
Cevaplar:

1

B	A	E	B	A
D	D	A	B	B
A	D	B	D	D
A	B	E	E	B
A	E	A	B	D

3

E	B	A	B	A
B	C	D	E	B
B	A	C	A	D
E	D	E	A	A
A	A	B	B	C

C	D	A	A	D
B	E	B	C	B
B	B	A	D	C
A	B	D	C	B
A	B	B	C	A

2

A	C	E	A	E
A	E	D	B	E
E	A	B	C	C
C	E	D	C	C
A	D	D	C	C

4

KADEME 1
Cevaplar:

	1	2	3	4	5
1	En az bir komşumda top var	Bu Kutu boş	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	3 nolu kutuda bir top var
2	Komşularım boş	Bu Kutu boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	3 nolu kutuda bir top var
3	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	3 nolu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var
4	Komşularım boş	3 nolu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş

KADEME 2
Cevaplar:

	1	2	3	4	5
1	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	En az bir komşumda top var	Komşularım boş	2 nolu kutuda bir top var
2	En az bir komşumda top var	2 nolu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	Bu kutuda bir top var	Komşularım boş
3	1 nolu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	Bu Kutu boş	Bu kutuda bir top var	Bu Kutu boş
4	4 nolu kutuda bir top var	Bu Kutu boş	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var

KADEME 3

Cevaplar:

	1	2	3	4	5
1	Bu Kutu boş	Komşularım boş	1 nolu kutuda bir top var	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var
2	5 nolu kutuda bir top var	Komşularım boş	Bu Kutu boş	En az bir komşumda top var	Bu kutuda bir top var
3	Bu Kutu boş	4 nolu kutuda bir top var	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var
4	Bu Kutu boş	Komşularım boş	Bu kutuda bir top var	En az bir komşumda top var	2 nolu kutuda bir top var

KADEME 1
Cevaplar:

1

	A	B
B		A
A	B	

B B A

2

	B	A
B	A	
A		B

B A A

3

B		A
A	B	
	A	B

B B A

4

	B	A
B	A	
A		B

B B B

KADEME 2
Cevaplar:

1

	C	B	A
A		C	B
C	B	A	
B	A		C

A A B

2

C	A	B	
B	C		A
	B	A	C
A		C	B

C A B C

3

B		A	C
C	B		A
A	C	B	
	A	C	B

B C C A A

4

	A	B	C
C		A	B
B	C		A
A	B	C	

C C B

KADEME 3

Cevaplar:

1

		A		C		
	B	A		C	D	D
	C	D	A	B		
D	D		C	A	B	B
A	A	B	D		C	
		C	B	D	A	
	A	C		D		

2

		B	C			
	A		C	D	B	B
C	C	B	D		A	
		D	B	A	C	
B	B	A		C	D	
	D	C	A	B		
	D			B	D	

3

	B		D		B	
	B	A	D	C		C
A	A	D	C		B	
B		B	A	D	C	
	D	C		B	A	
	C		B	A	D	
					D	

4

			D	C		
	A	B	D	C		C
	B		C	A	D	D
C	C	D		B	A	
C		C	A	D	B	B
	D	A	B		C	
		A	B			

KADEME 2
Cevaplar:

1

	2			
1	2	4	3	
2	1	3	4	1
3	4	1	2	
4	3	2	1	4

3

	3			
3	2	4	1	
4	1	3	2	
1	3	2	4	3
2	4	1	3	
	4			

2

	3		1	
3	2	1	3	4
	1	2	4	3
	3	4	2	1
	4	3	1	2

4

	1		2	
	1	4	2	3
	3	2	4	1
	2	1	3	4
	4	3	1	2
	3			

KADEME 3
Cevaplar:

1

	1				
	5	3	1	2	4
	3	5	4	1	2
	2	4	5	3	1
	4	1	2	5	3
5	1	2	3	4	5
	3	3	2		

3

	1		3		
	4	5	1	3	2
	1	4	5	2	3
4	2	1	3	4	5
3	3	2	4	5	1
	5	3	2	1	4
	3	3			

2

			4		
2	3	2	5	1	4
	1	4	3	2	5
	5	1	2	4	3
	2	5	4	3	1
2	4	3	1	5	2
	2		3		

4

			4		
	4	2	3	1	5
	1	5	4	2	3
3	2	3	5	4	1
	5	4	1	3	2
	3	1	2	5	4
	2				

KADEME 3
Cevaplar:

1
A 5 – 1 B
A 2 – 4 C
B 1 – 0 C

3
A 0 – 1 B
A 3 – 0 C
B 1 – 0 C

2
A 0 – 1 B
A 0 – 0 C
B 1 – 2 C

4
A 3 – 2 B
A 3 – 1 C
B 1 – 1 C

5. ŞEKİLSEL OYUNLAR

Amaç görsel işlemleme becerilerini geliştirmek ve hızlandırmaktır. Kullanıcının şekiller arasında bağ kurabilme, örüntüleri algılayabilme, eksik ya da fazla parçaları belirleyebilme, cisimleri üç boyutlu olarak aklında canlandırabilme alışkanlıkları kazanması hedeflenmektedir.

İlgili Yetenek Alanları:

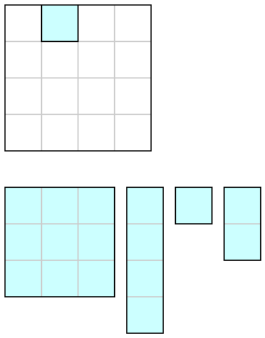
- **Görsel İşlemleme**
  - Uzamsal İlişkiler
  - Görselleştirme
  - Kapama Hızı
  - Kapama Esnekliği

DİKDÖRTGENLER

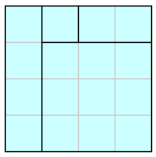
KADEME 1:

Tablonun altında verilen dikdörtgenleri bir araya getirerek **4x4**'lük kareyi elde ediniz. Dikdörtgenlerden biri **önceden** yerleştirilmiştir.

Örnek

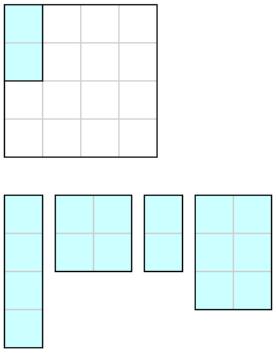


Çözüm

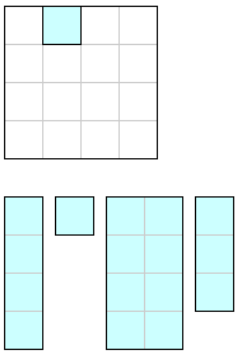


KADEME 1
Sorular:

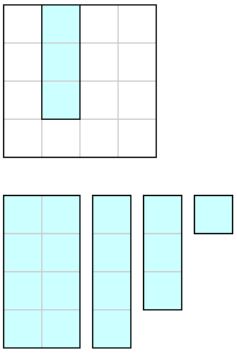
1



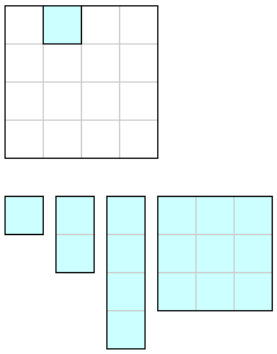
3



2



4

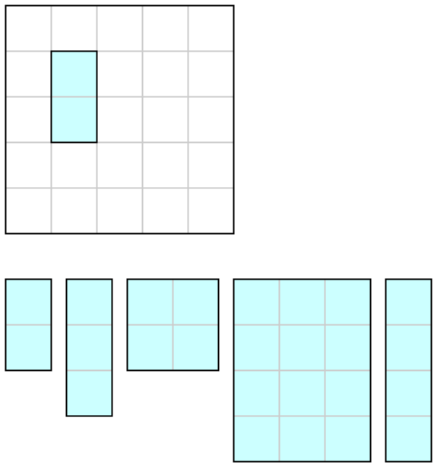


DİKDÖRTGENLER
KADEME 2:

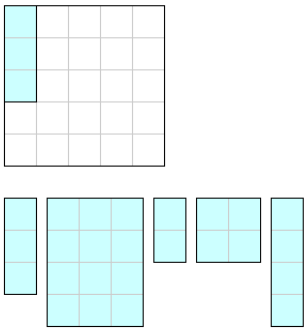
Tablonun altında verilen dikdörtgenleri bir araya getirerek **5x5'lik** kareyi elde ediniz. Dikdörtgenlerden biri **önceden** yerleştirilmiştir.

KADEME 2
Sorular:

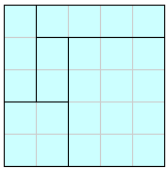
1



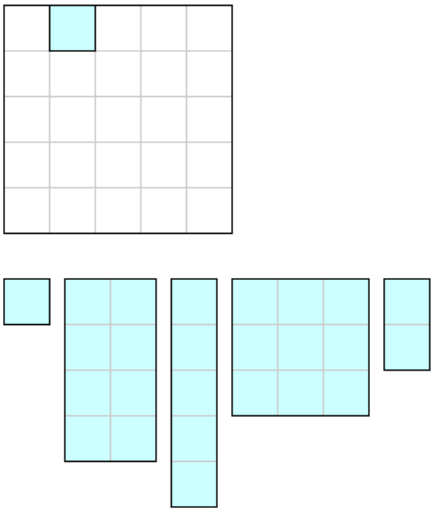
Örnek

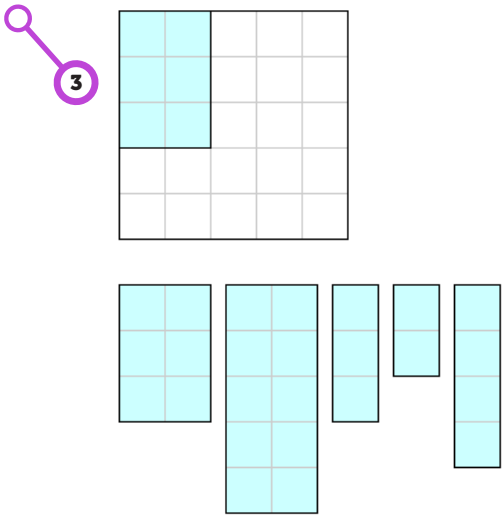


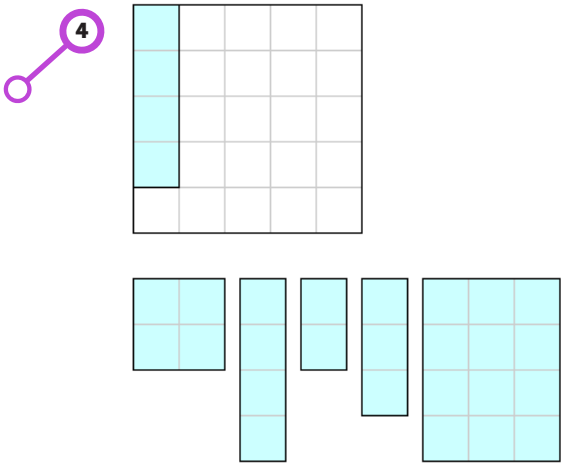
Çözüm



2




3

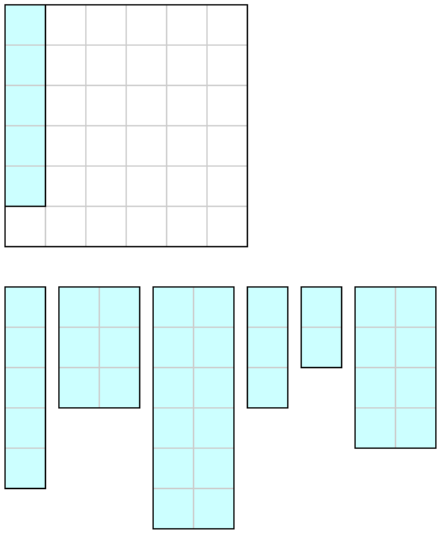

4

DİKDÖRTGENLER
KADEME 3:

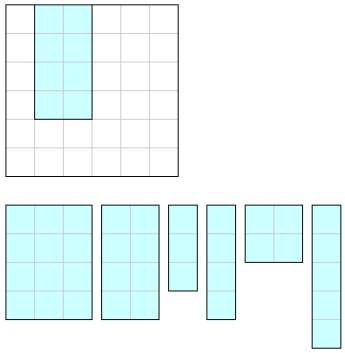
Tablonun altında verilen dikdörtgenleri bir araya getirerek **6x6'lık** kareyi elde ediniz. Dikdörtgenlerden biri **önceden** yerleştirilmiştir.

KADEME 3
Sorular:

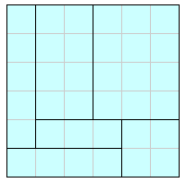
1



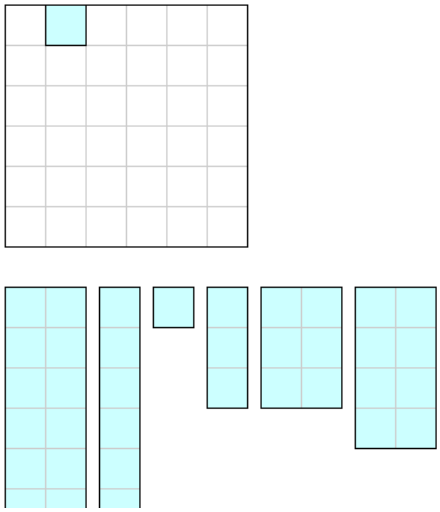
Örnek

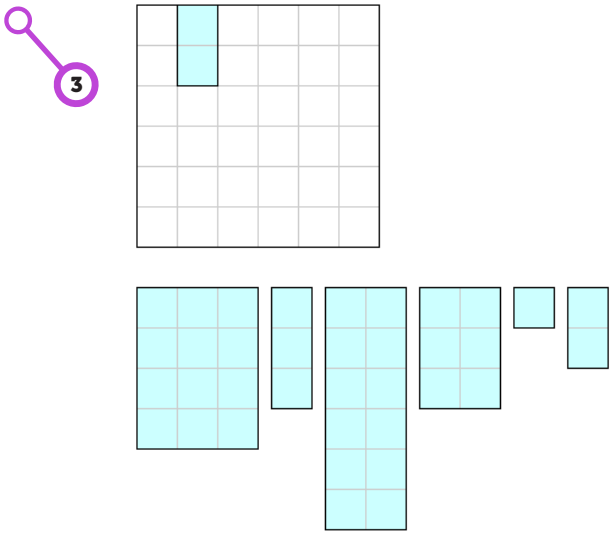


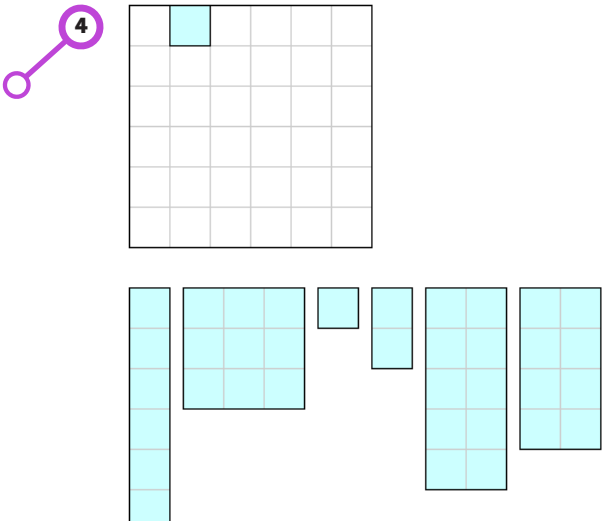
Çözüm



2



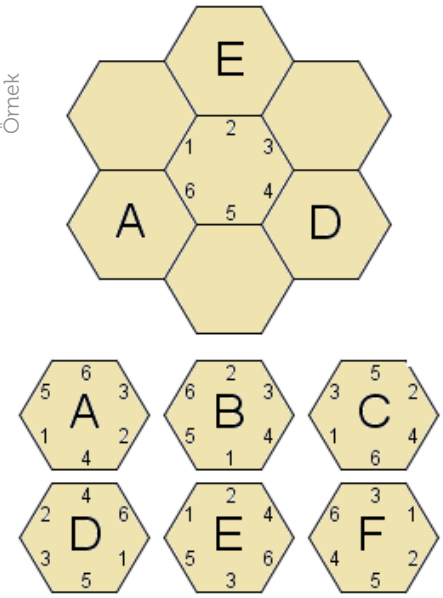

3


4

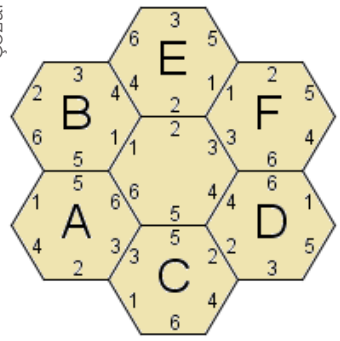
ALTIGEN
KADEME 1:

Üç adet altıgeni boş yerlere öyle yerleştiriniz ki, bütün altıgenlerin komşu kenarlarında aynı sayılar bulunsun. Altıgenleri yerleştirirken dilediğiniz kadar döndürebilirsiniz. **Not**: Diğer üç altıgen uygun biçimde döndürülerek yerleştirilmiştir.

Örnek

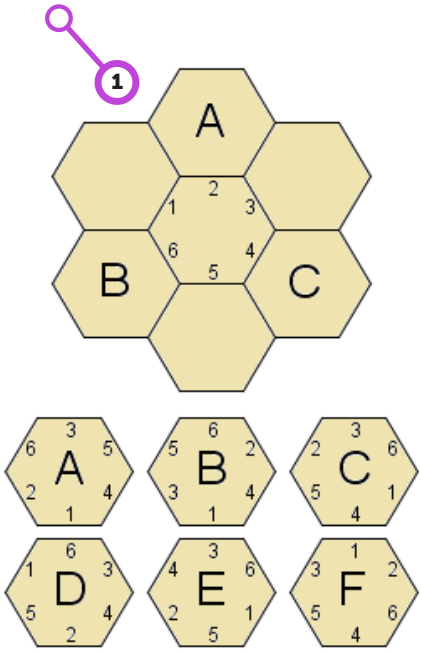


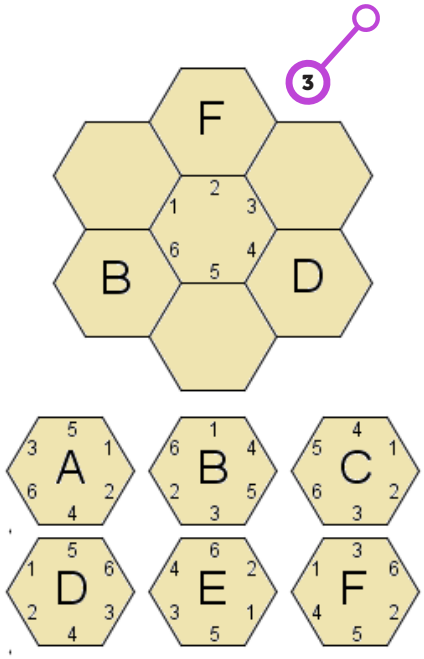
Çözüm

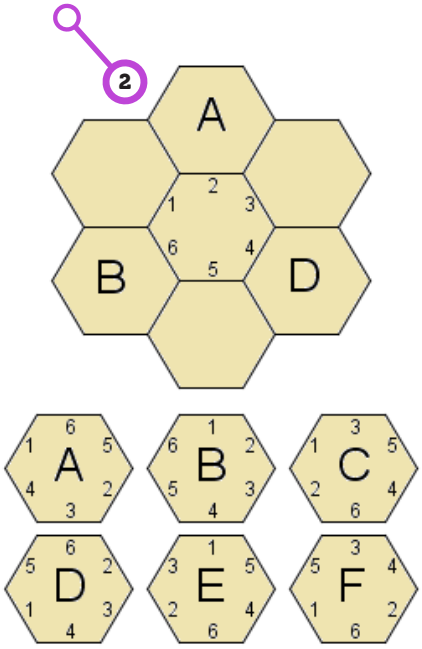


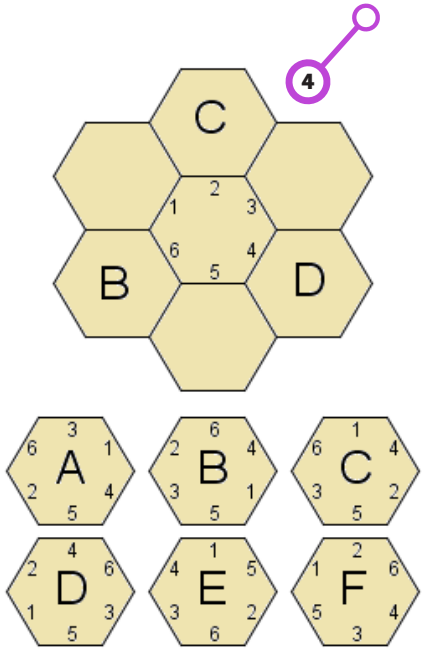
KADEME 1

Sorular:





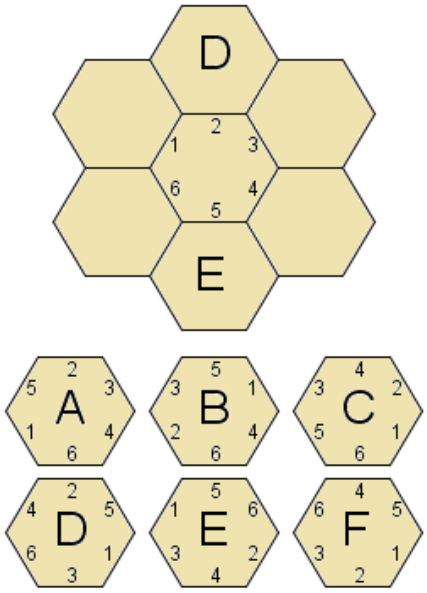




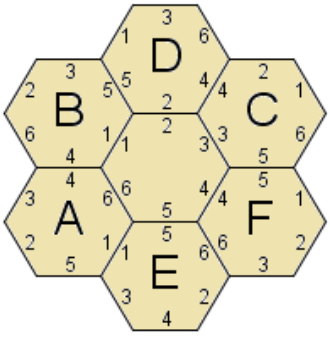
ALTIGEN
KADEME 2:

Dört adet altıgeni boş yerlere öyle yerleştiriniz ki, bütün altıgenlerin komşu kenarlarında aynı sayılar bulunsun. Altıgenleri yerleştirirken dilediğiniz kadar döndürebilirsiniz. **Not**: Diğer iki altıgen uygun biçimde döndürülerek yerleştirilmiştir.

Örnek



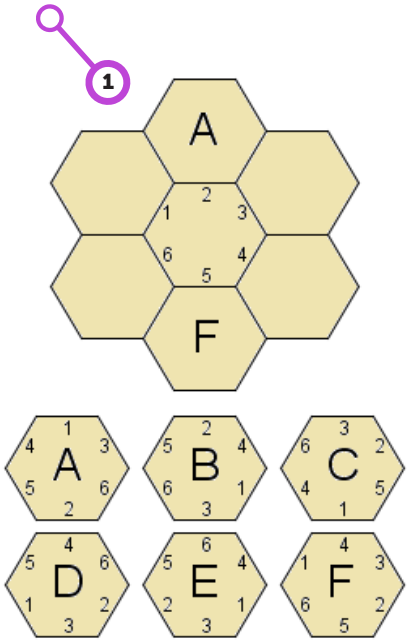
Çözüm



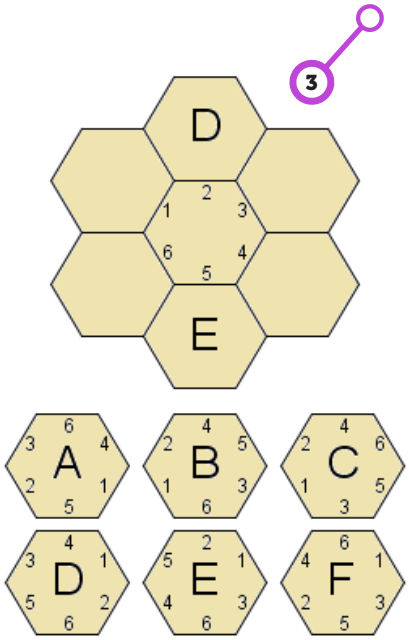
KADEME 2

Sorular:

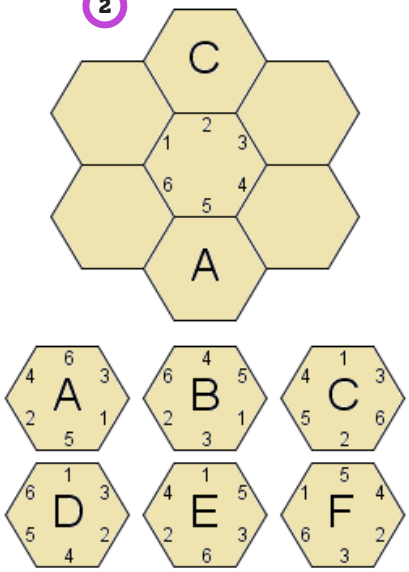
1



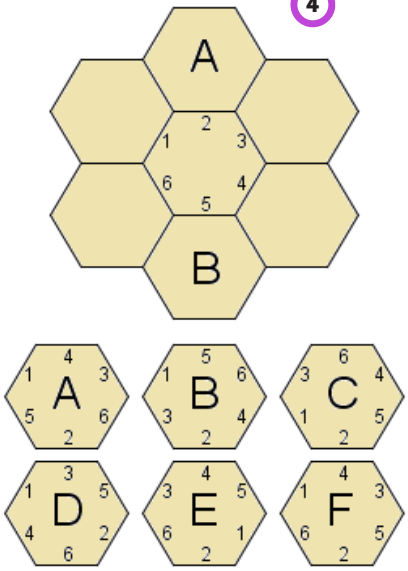
3



2



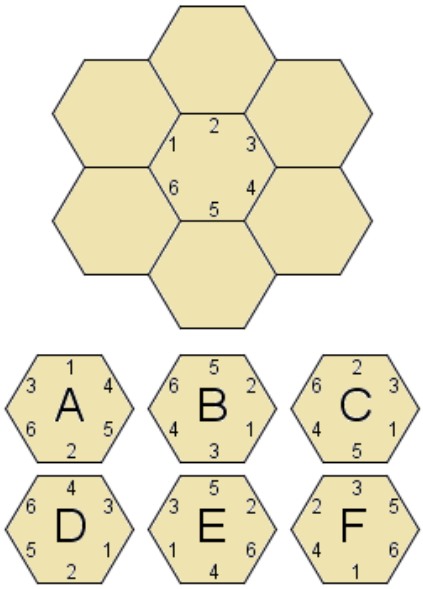
4



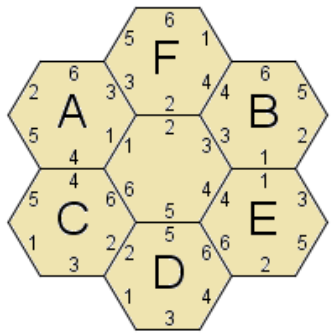
ALTIGEN
KADEME 3:

Altı adet altıgeni boş yerlere öyle yerleştiriniz ki, bütün altıgenlerin komşu kenarlarında aynı sayılar bulunsun. Altıgenleri yerleştirirken dilediğiniz kadar döndürebilirsiniz.

Örnek



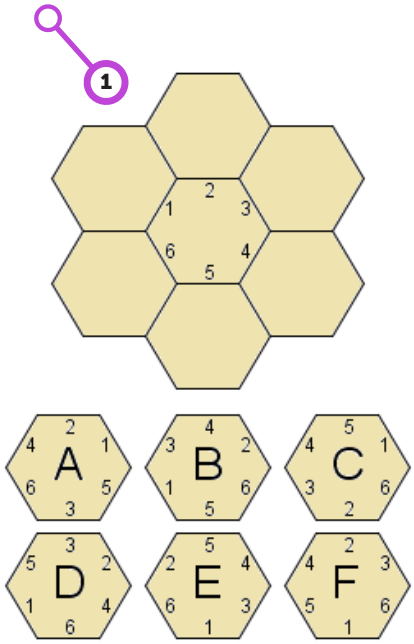
Çözüm



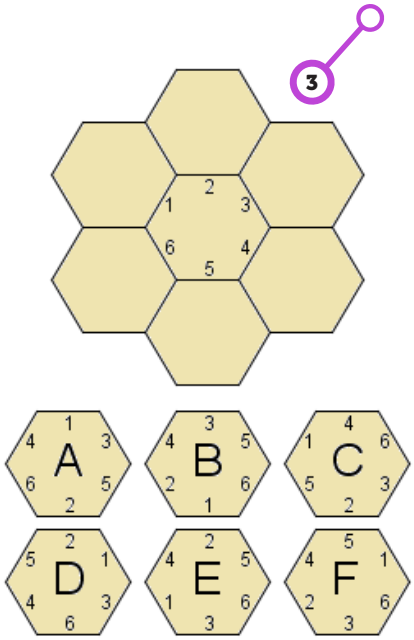
KADEME 3

Sorular:

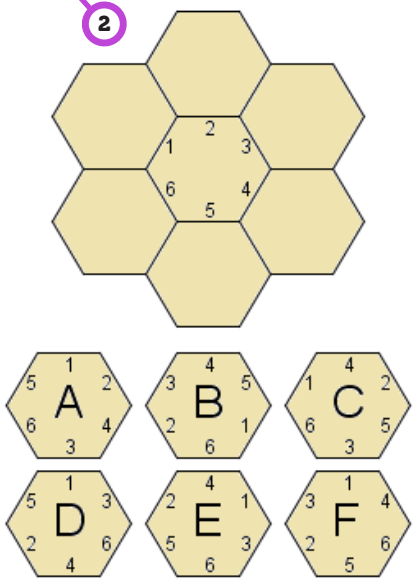
1



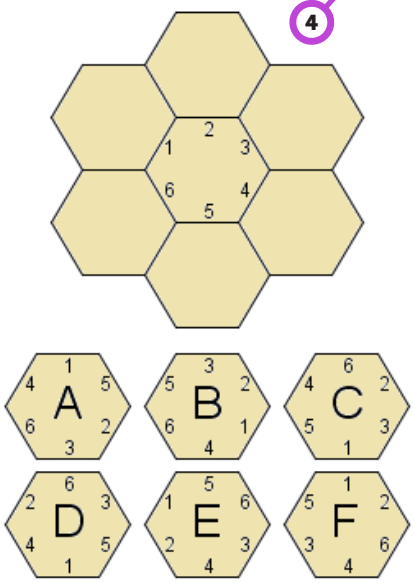
3



2



4

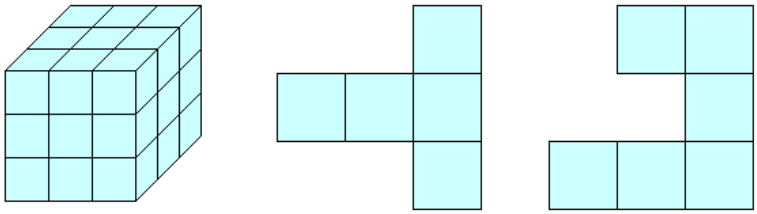


KÜP BLOKLAR

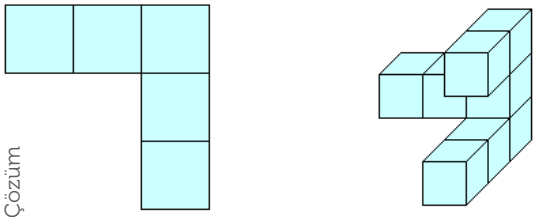
KADEME 2:

3x3x3'lük küplerden oluşan bir bloktan bazı küpler çıkarılmıştır. Oluşan cismin önden ve sağdan görünüşleri verildiğine göre üstten görünüşünü bulunuz.

Örnek

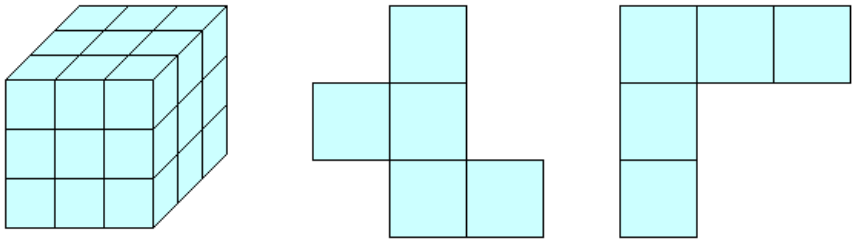


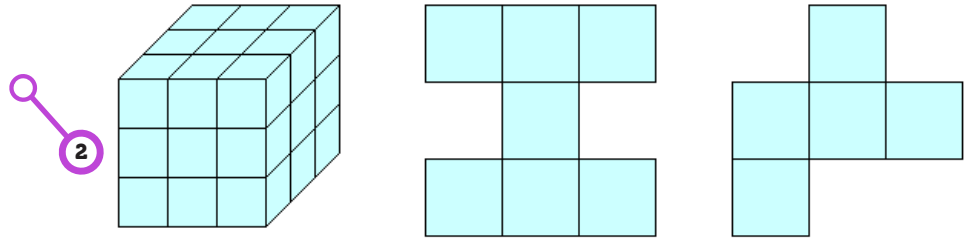
Çözüm

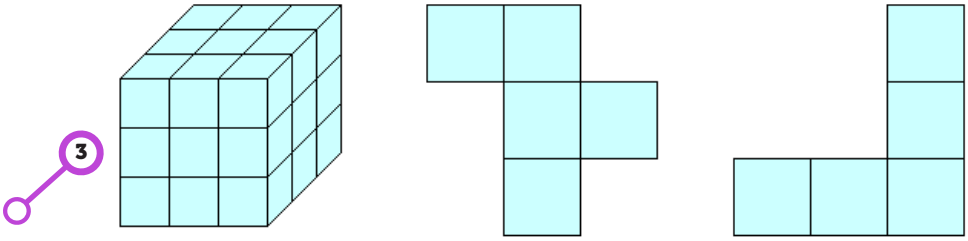


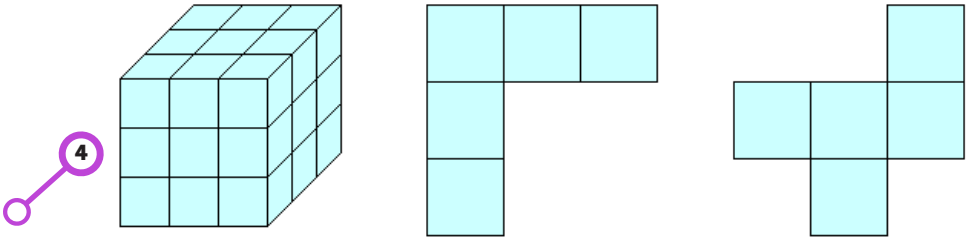
KADEME 2
Sorular:

1




2

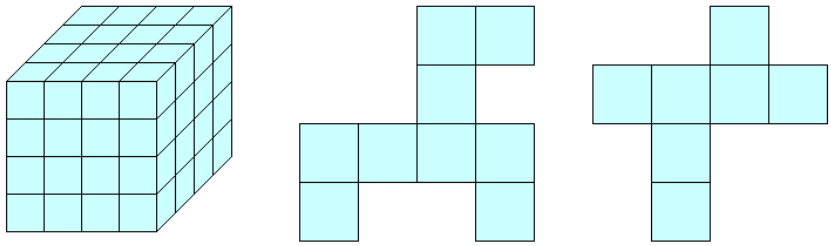

3


4

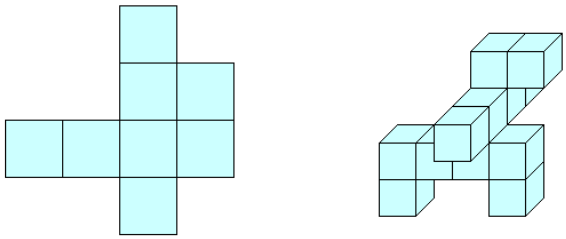
KÜP BLOKLAR
KADEME 3:

4x4x4'lük küplerden oluşan bir bloktan bazı küpler çıkarılmıştır. Oluşan cismin önden ve sağdan görünüşleri verildiğine göre üstten görünüşünü bulunuz.

Örnek

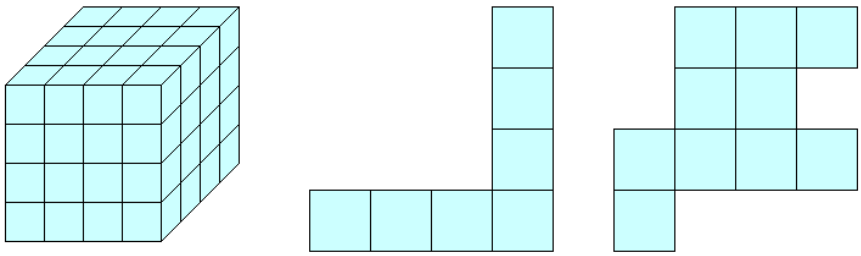


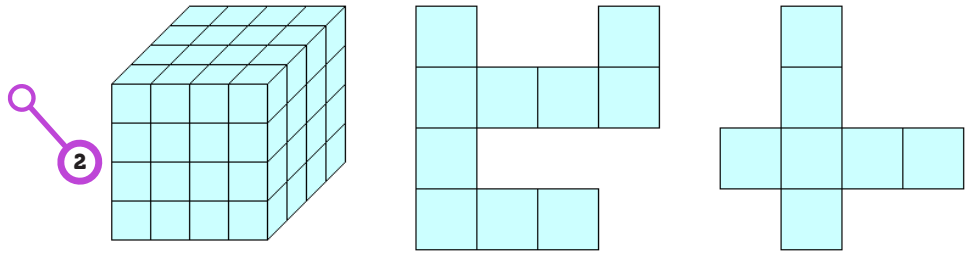
Çözüm

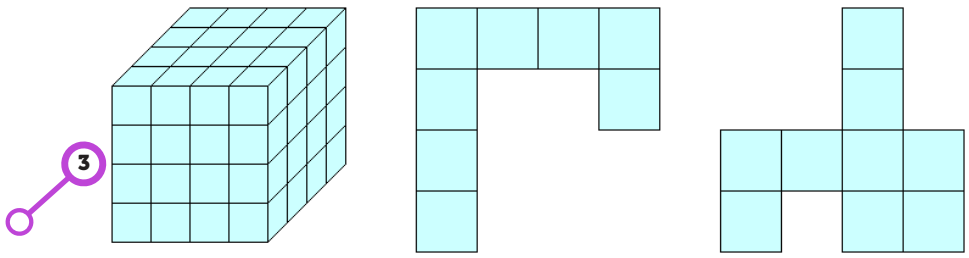


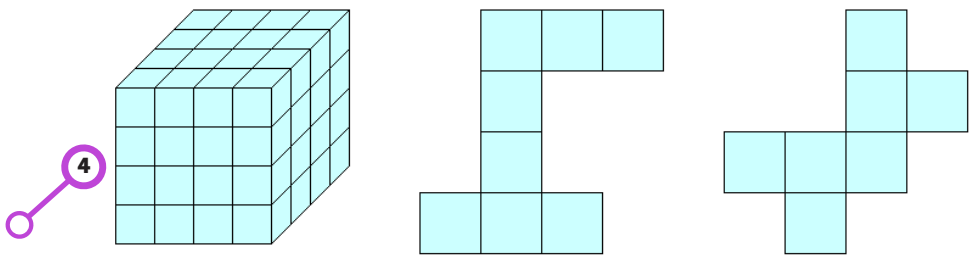
KADEME 3
Sorular:

1




2


3

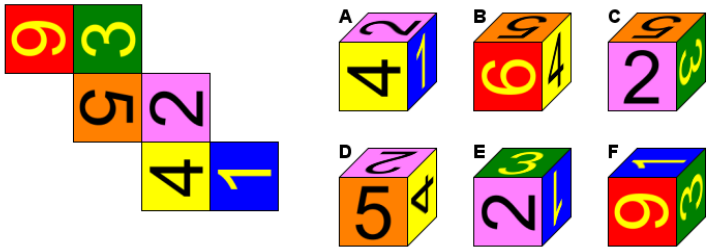

4

KÜP-1

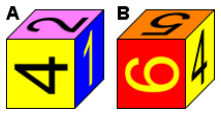
KADEME 1-2-3:

Açık şeklin katlanmasıyla elde **edilemeyecek** olan küpü/küpleri bulunuz.

Örnek

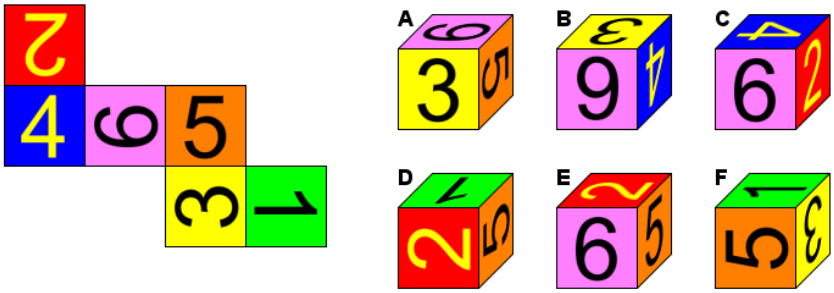


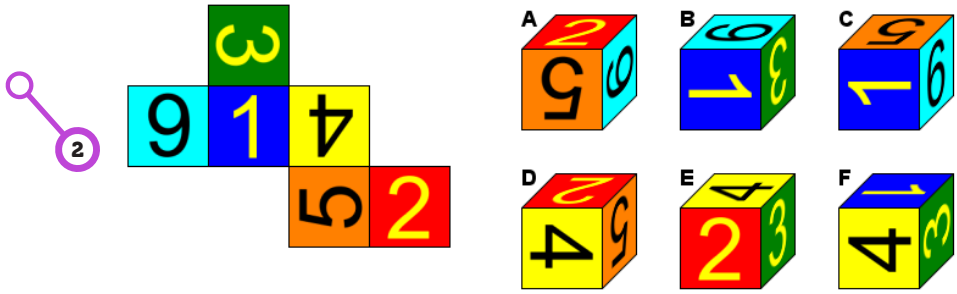
Çözüm

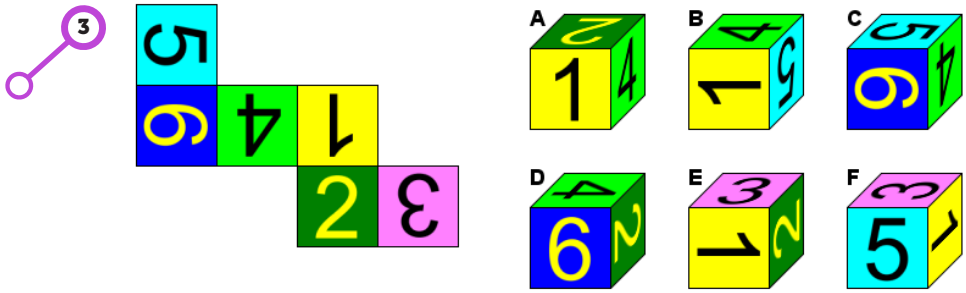


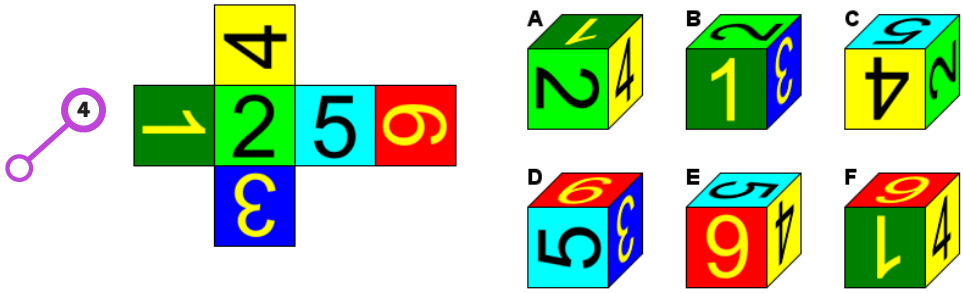
KADEME 1-2-3
Sorular:

1




2
A
B
C
D
E
F


3
A
B
C
D
E
F

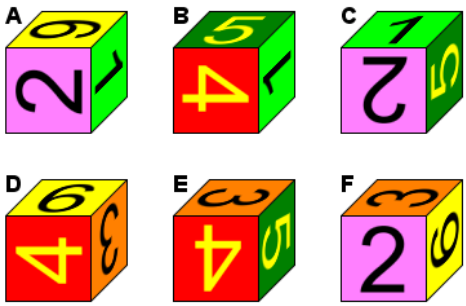

4
A
B
C
D
E
F

KÜP-2

KADEME 1-2-3:

Bir küpün altı farklı görünüşü aşağıdadır. Şekillerden biri **hatalı** çizilmiştir. Hatalı olan şekli bulunuz.

Örnek

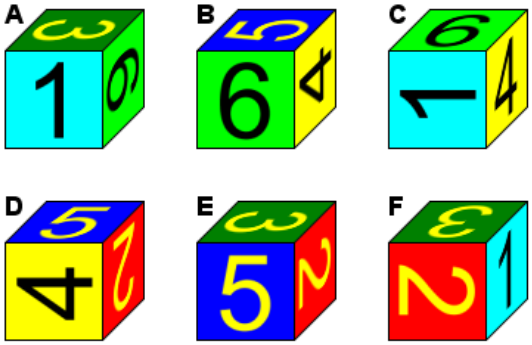


Çözüm

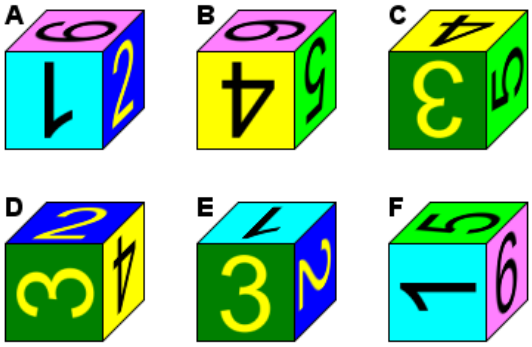
Cevap: **A**
Doğrusu:

KADEME 1-2-3
Sorular:

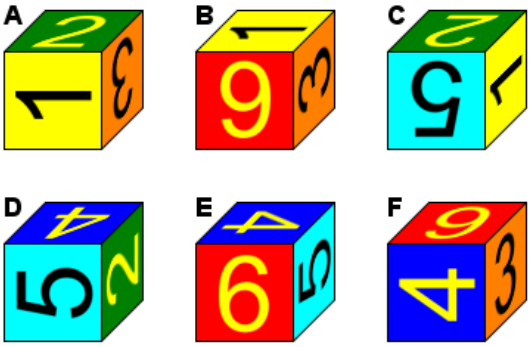
1



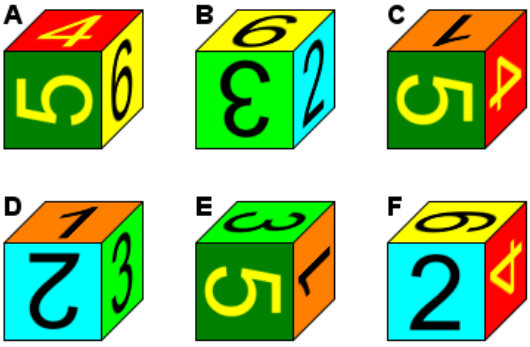
2



3



4



KÜP-3

KADEME 1-2-3:

Bir küpün üç farklı görünüşü aşağıdadır. Boş bırakılan yüzü uygun biçimde doldurunuz.

Örnek

Çözüm

KADEME 1-2-3
Sorular:

1

2

3

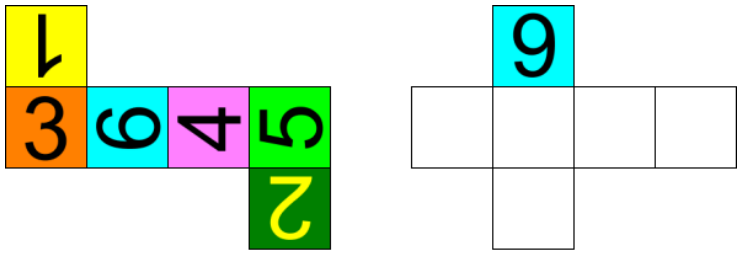
4

KÜP-4

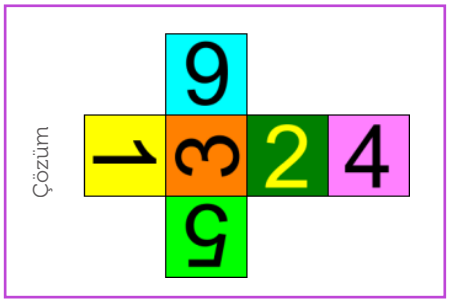
KADEME 1-2-3:

Bir küpün üç farklı görünüşü aşağıdadır. Boş bırakılan yüzü uygun biçimde doldurunuz.

Örnek

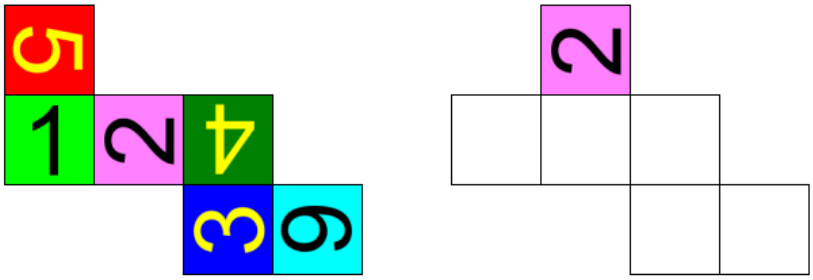


Çözüm



KADEME 1-2-3
Sorular:

1



2
1
3
2
4
9
5
4

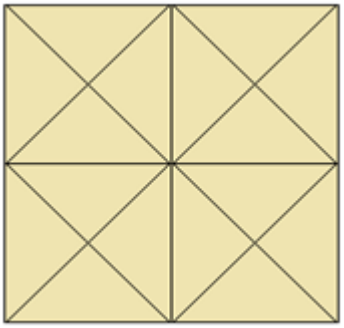
3
4
9
5
1
2
3
2

4
4
9
2
5
1
3
9

SAYMA OYUNLARI
KADEME 1-2-3:

Bu şekilde kaç üçgen sayabilirsiniz?
(Her boyuttaki üçgen dikkate alınacak.)

Örnek

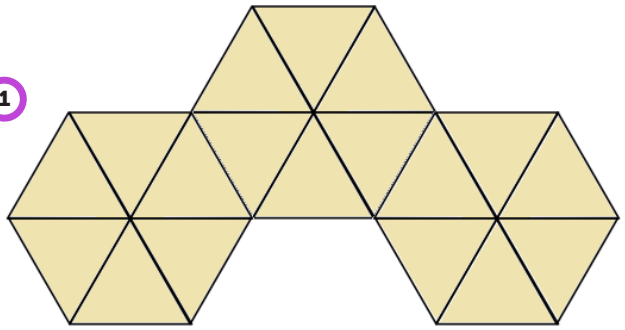


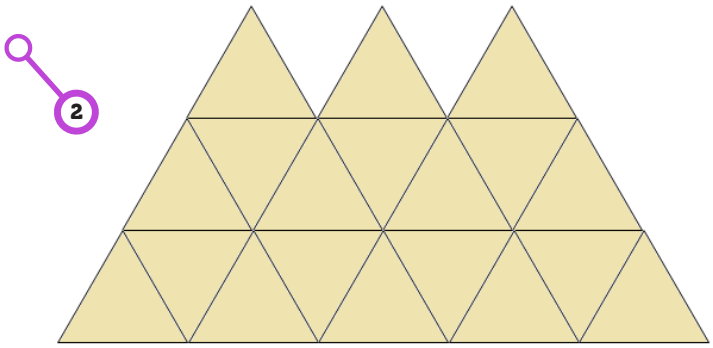
Çözüm

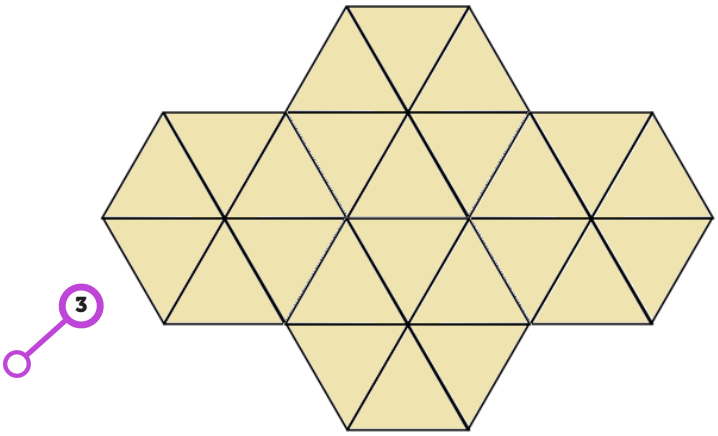
44 üçgen.

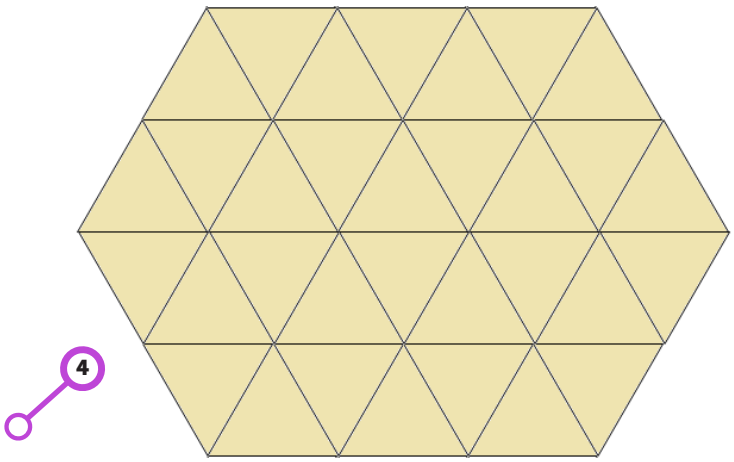
KADEME 1-2-3
Sorular:

1




2


3

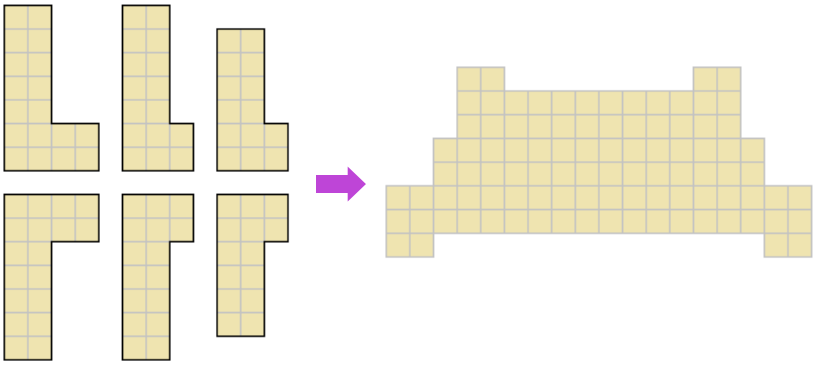

4

ALTI "L"

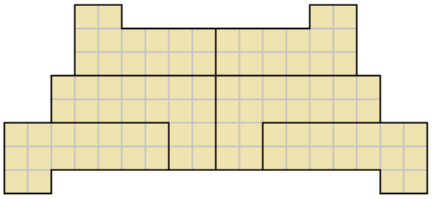
KADEME 1-2-3:

Altı "L" parçasını bir araya getirerek aşağıdaki şekli elde ediniz.
Parçalar döndürülebilir ve ters çevrilebilir.

Örnek

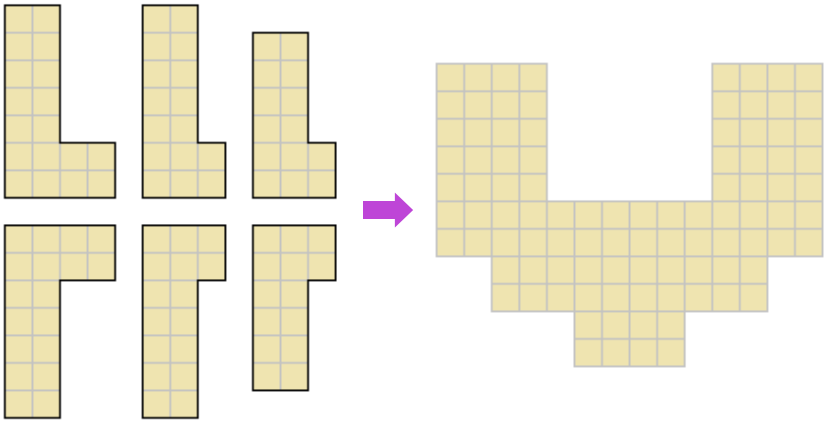


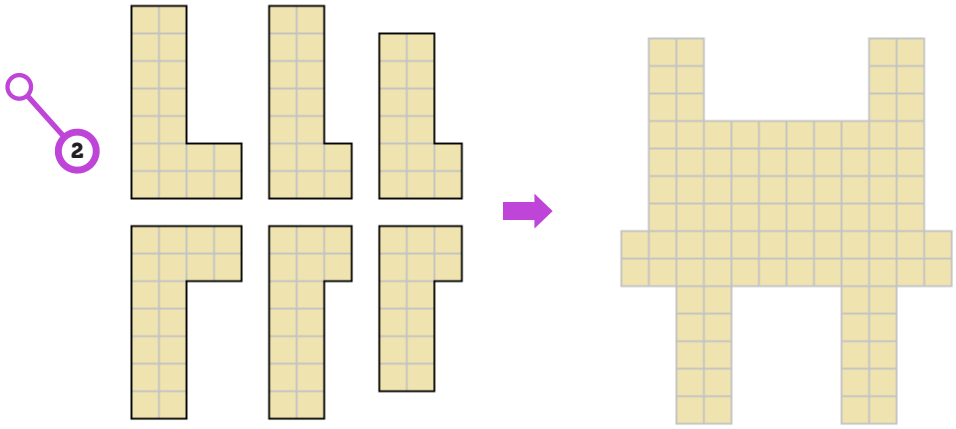
Çözüm

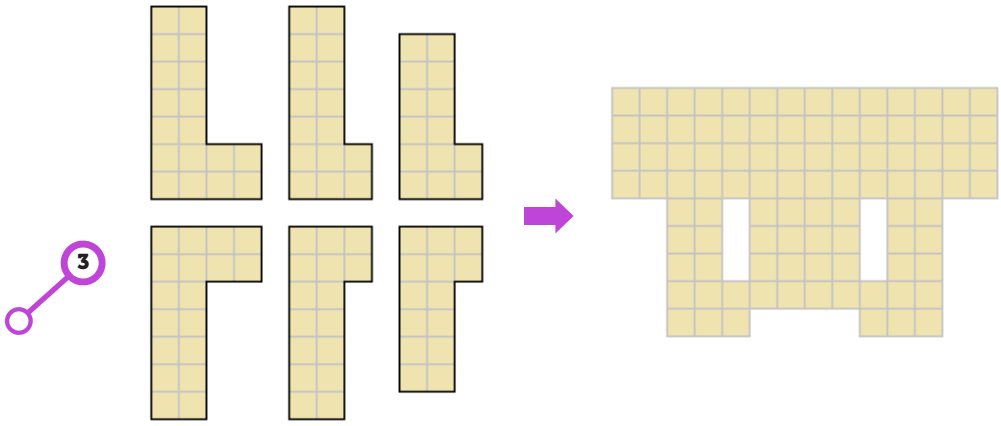


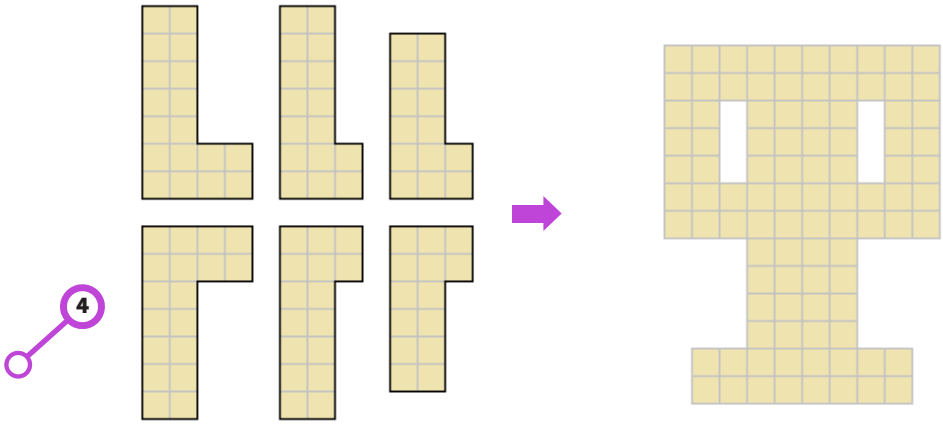
KADEME 1-2-3
Sorular:

1




2

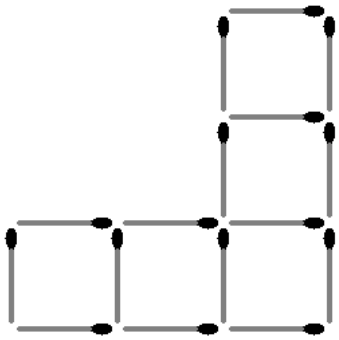

3


4

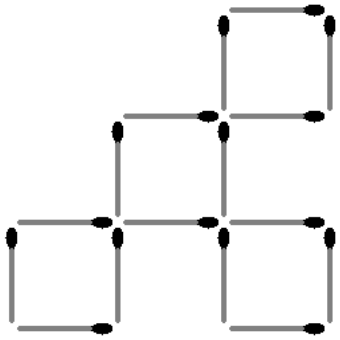
KİBRİTLER
KADEME 1-2-3:

Örnek

Şekilde 5 adet eşit kare görülüyor. İki kibritin yerini değiştirerek 4 eşit karenin bulunduğu bir şekil elde ediniz.



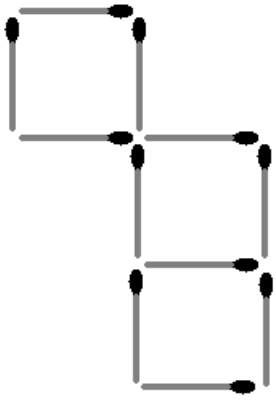
Çözüm



KADEME 1-2-3
Sorular:

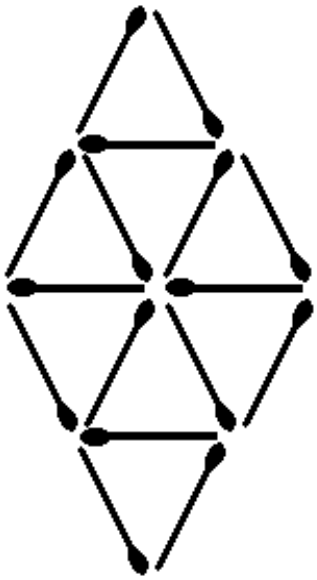
1

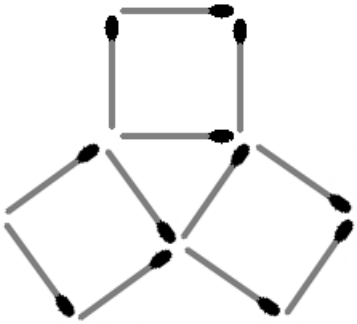
Şekilde 3 adet kare görülüyor. Üç kibritin yerini değiştirerek 2 karenin bulunduğu bir şekil elde ediniz.



2

Şekilde aynı büyüklükte sekiz adet eşkenar üçgen görülüyor. Dört adet kibrit alarak bu üçgenlerin sayısını dörde indiriniz. (Açıkta kibrit kalmayacak)



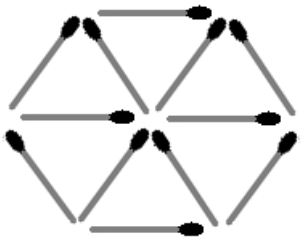


Şekilde üç kare, bir eşkenar üçgen görülüyor. Dört adet kibritin yerini değiştirerek üç eşkenar üçgen, bir kare elde ediniz.

3

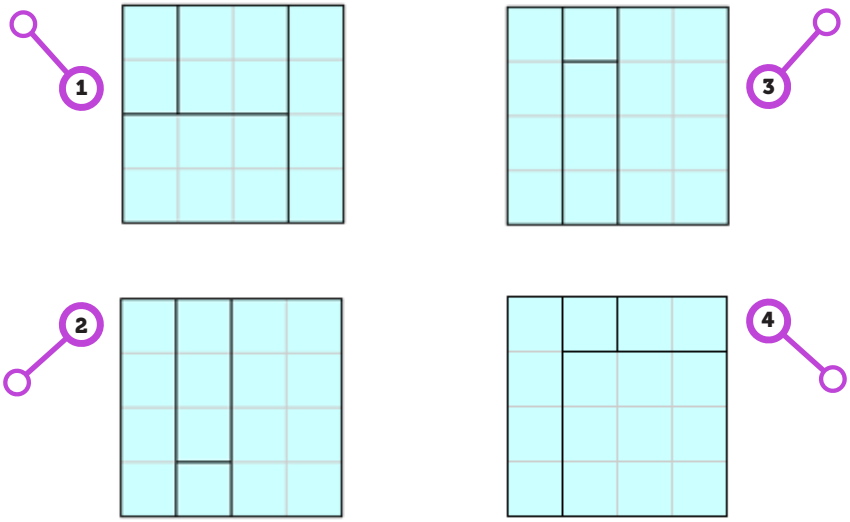
4

Şekildeki kibrit çöplerinden üçünü alarak geriye üç adet üçgen bırakın.

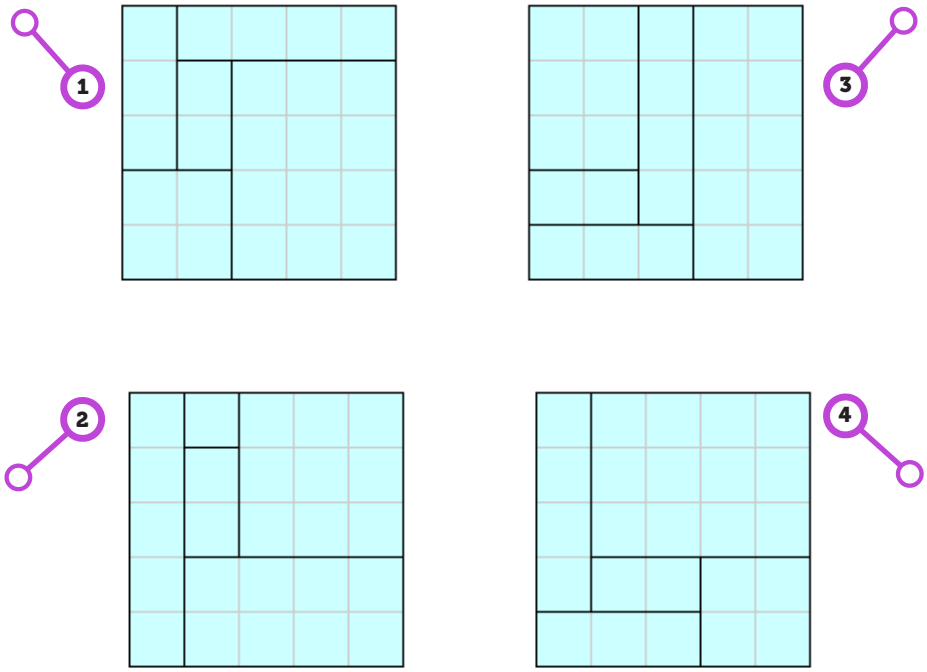


ŞEKİLSEL OYUNLAR
CEVAPLAR

KADEME 1
Cevaplar:

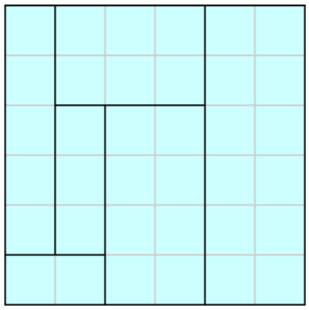


KADEME 2
Cevaplar:

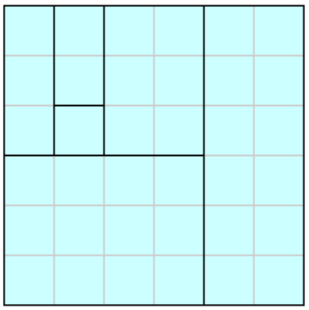


KADEME 3
Cevaplar:

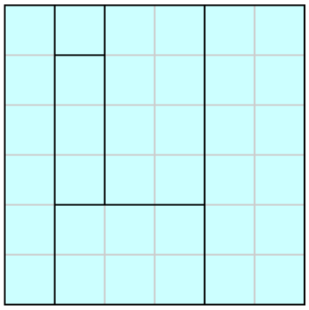
1



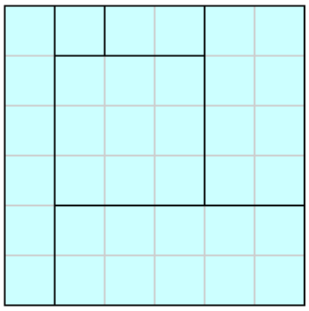
3



2

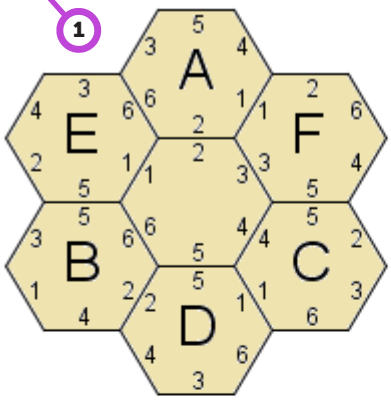


4

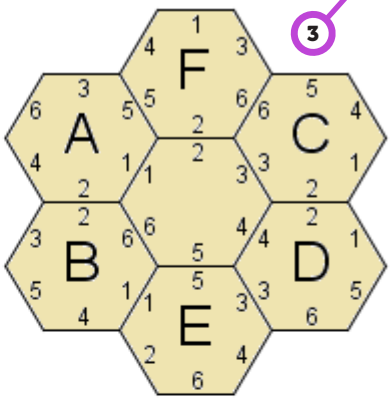


KADEME 1
Cevaplar:

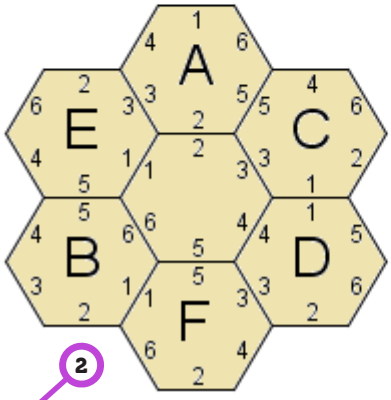
1



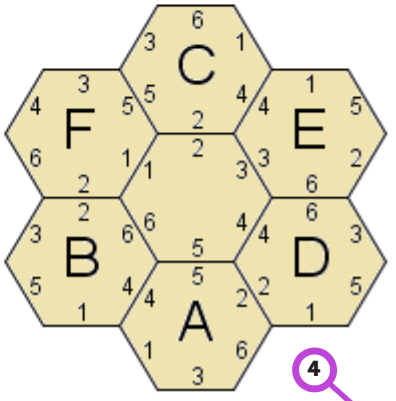
3



2

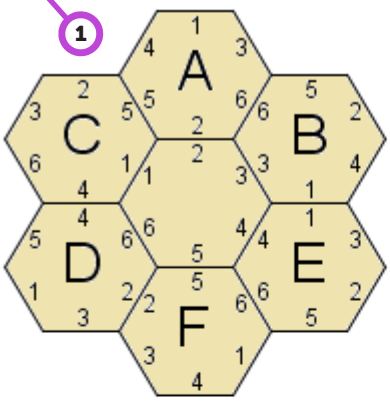


4

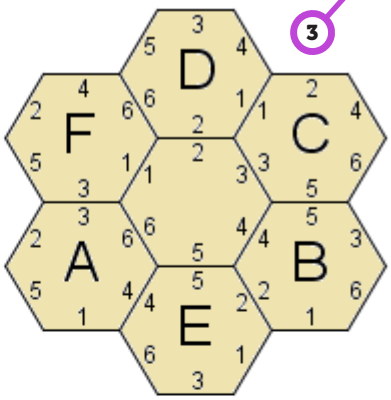


KADEME 2
Cevaplar:

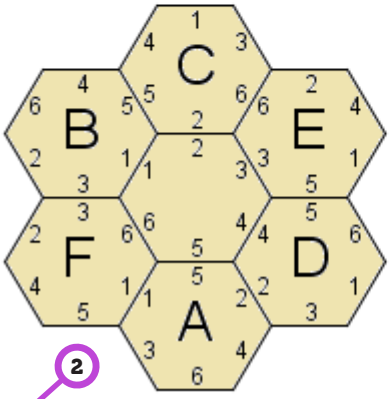
1



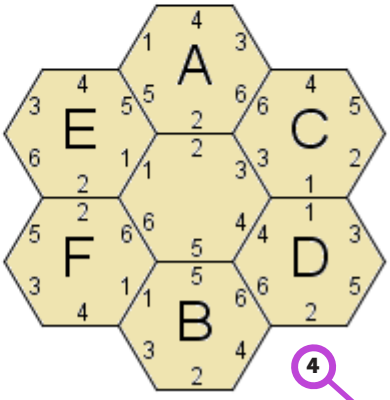
3



2

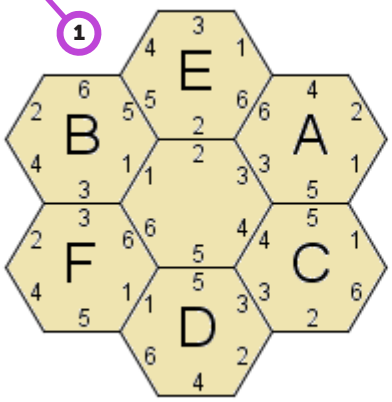


4

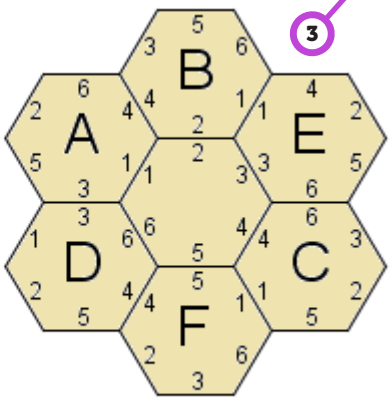


KADEME 3
Cevaplar:

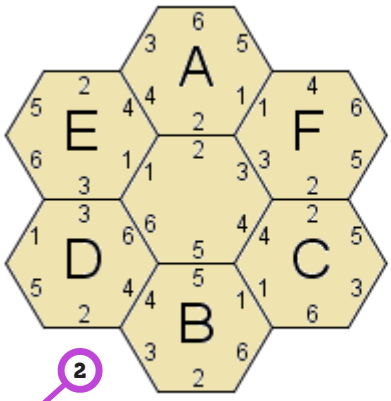
1



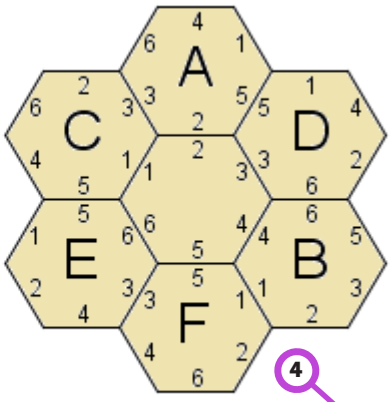
3



2

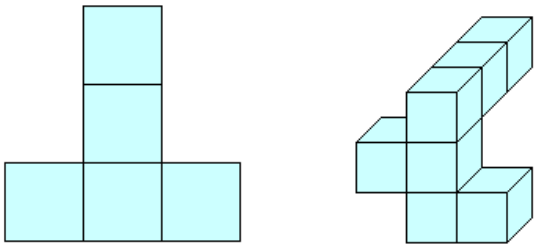


4

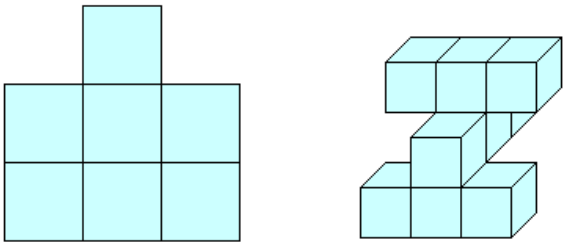


KADEME 2
Cevaplar:

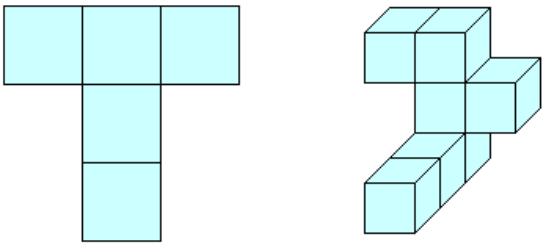
1



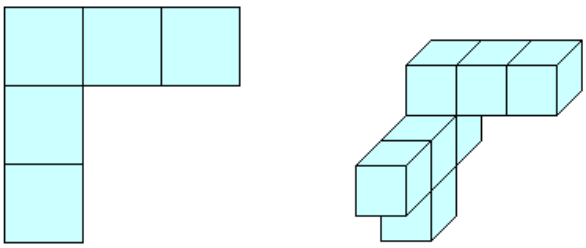
2



3

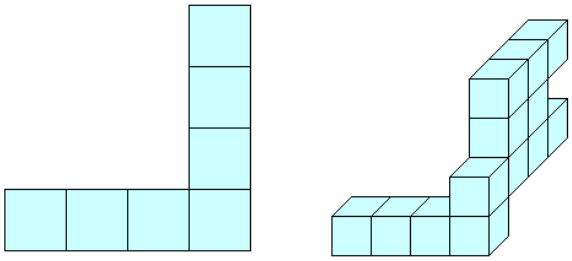


4

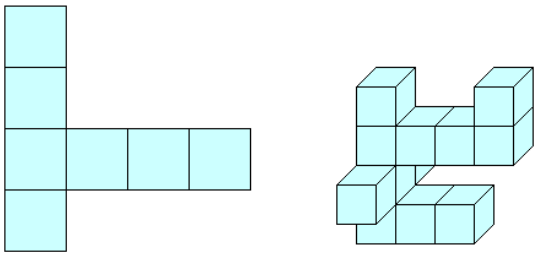


KADEME 3
Cevaplar:

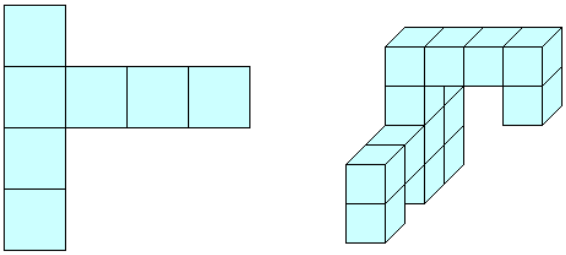
1



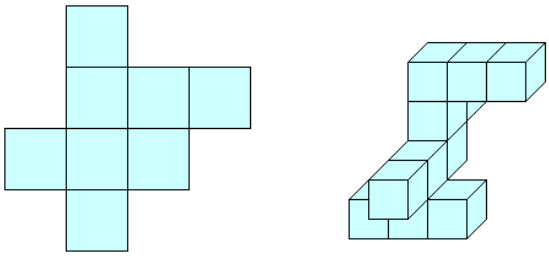
2



3



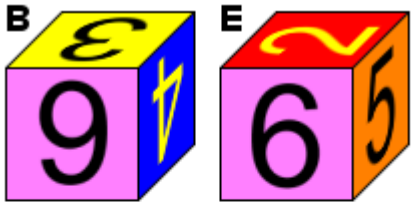
4



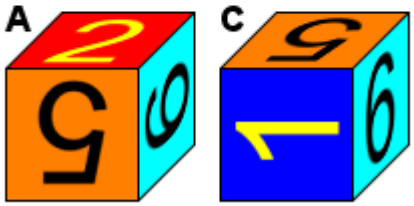
KADEME 1-2-3

Cevaplar:

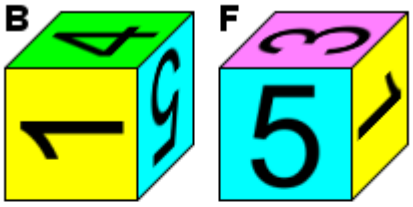
1



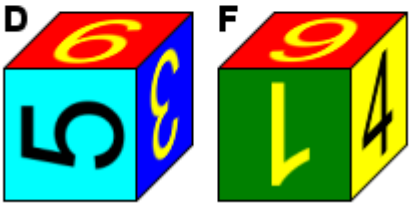
2



3



4



KADEME 1-2-3
Cevaplar:

1 Cevap: **A** Doğrusu:

2 Cevap: **D** Doğrusu:

3 Cevap: **A** Doğrusu:

4 Cevap: **C** Doğrusu:

KADEME 1-2-3
Cevaplar:

1

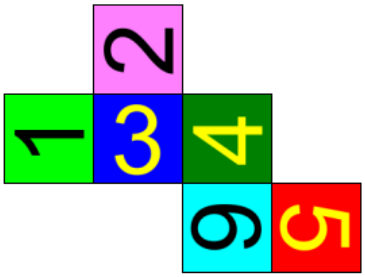
2

3

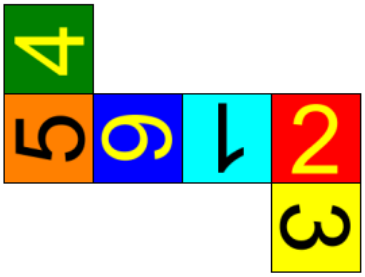
4

KADEME 1-2-3
Cevaplar:

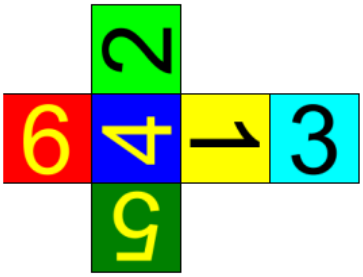
1



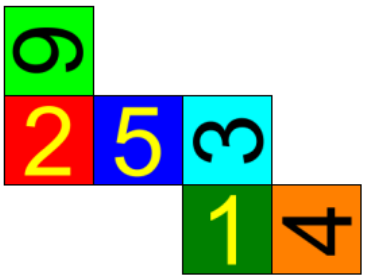
2



3



4

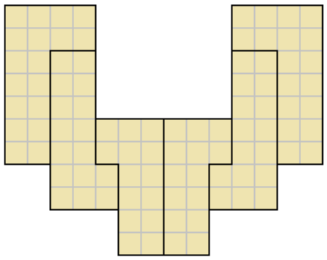


KADEME 1-2-3
Cevaplar:

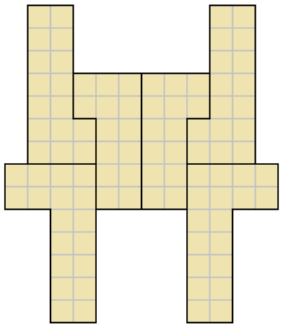
1. 22
2. 31
3. 38
4. 56

KADEME 1-2-3
Cevaplar:

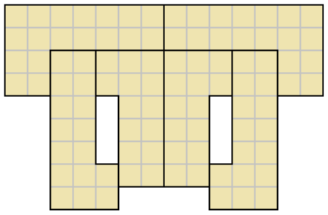
1



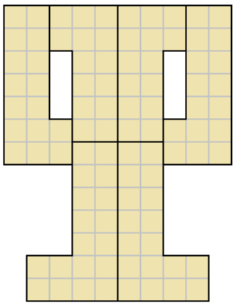
2



3

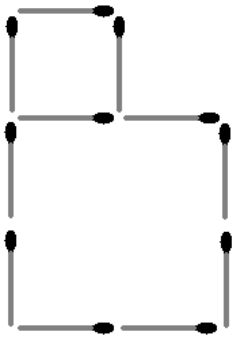


4

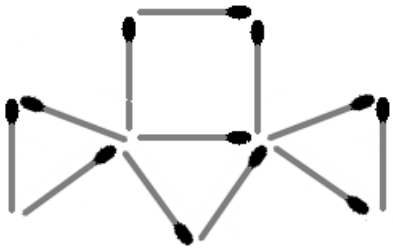


KADEME 1-2-3
Cevaplar:

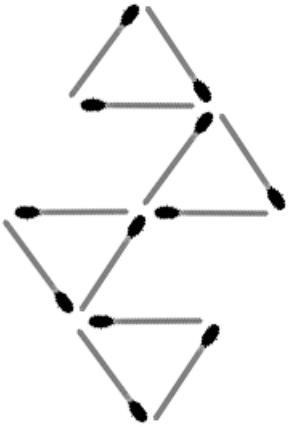
1



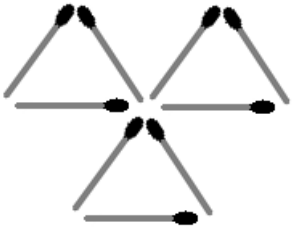
3



2



4



6. HAFIZA OYUNLARI

Amaç hafızayı güçlendirmek ve zinde tutmaktır. Harflerden, rakamlardan, renklerden, objelerden oluşan grupları ve dizileri akılda tutma, sıralamalarını hatırlama, eksik ya da fazla olanları fark etme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

İlgili Yetenek Alanları:

- **Görsel İşlemleme**
  - Görsel Bellek
  - Uzamsal İlişkiler
  - Uzamsal Tarama
- **Kısa Süreli Bellek**
  - Bellek Uzamı/Kısa Erimli Kazanım ve Geri Çağırma
- **İşlem Hızı**
  - Algısal Hız

Hızlandırılmış bu eğitimde **GriCeviz Bellek** kategorisindeki oyunlar kullanılacaktır.

GriCeviz'le ilgili detaylı bilgi için **www.griceviz.com** adresini ziyaret edebilirsiniz.

7. DİKKAT OYUNLARI

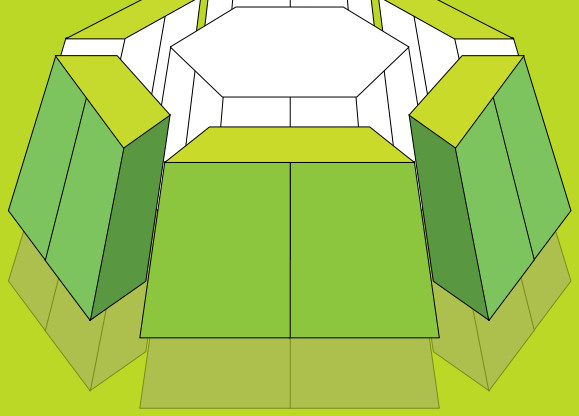
Amaç dikkat ve odaklanma becerisini güçlendirmektir. Algılama, karar oluşturma, tepki verme süreçlerini etkinleştirme, bir işlem gerçekleştirirken ilgiyi dağıtacak çeşitli etkenlerden etkilenmeme, göreve odaklanma becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

İlgili Yetenek Alanları:

- **İşlem Hızı**
  - Test Alma Düzeyi
  - Algısal Hız
- **Karar/Tepki Süresi/Hızı**
  - Zihinsel Karşılaştırma Hızı
- **Görsel İşlemleme**
  - Uzamsal İlişkiler

Hızlandırılmış bu eğitimde **GriCeviz Dikkat** kategorisindeki oyunlar kullanılacaktır.

GriCeviz'le ilgili detaylı bilgi için **www.griceviz.com** adresini ziyaret edebilirsiniz.



8. STRATEJİ OYUNLARI

Amaç oyunu kazanmaktır. Strateji ve taktik geliştirme, bulunduğu pozisyonu doğru değerlendirme, rakibin planlarını kestirebilme, ileriki hamleleri hesaplayabilme, hızlı ve doğru karar verme becerilerini güçlendirmek hedeflenmektedir.

Strateji oyunları hızlandırılmış bu eğitimde yer almayacak olup, aşağıdaki oyunların öğrenilmesi ve oynanması tavsiye edilmektedir.

SATRANÇ, GO, DAMA, MANGALA, NIM, ÜÇ TAŞ, DOKUZ TAŞ, REVERSI, HEX, TİK-TAK-TO

9. ZEKA SORULARI

Amaç problem çözme becerisini geliştirmektir. Merak etme, soru sorma, düşünme, analiz yapma, problemlere farklı açıdan bakabilme, değişik ve yeni yollardan cevaplar bulma, daha önce karşılaşmadığı bir sorun karşısında çözüm üretme, eleştirel ve yaratıcı düşünme alışkanlıklarını kazandırmak hedeflenmektedir.

Bu eğitim programında **Beyin Sporu 1-2-3** kitaplarından seçilen sorular ele alınacaktır.

Zeka Oyunları Eğitimi

Çalışma Kitabı

Emrehan HALICI

Zeka Oyunları
Zeka Oyunları
Zeka Oyunları
Zeka Oyunları