

..... ORTAOKULU SEÇMELİ ZEKÂ OYUNLARI
DERSİ ... DÖNEM ... SINAV SORULARI- A GRUBU

ADI-SOYADI:
SINIFI-NO :

1.Aşağıdaki **BÖLGESEL SUDOKU** oyununu kurallara uygun olarak çözünüz.(1x25=25 puan)

Yönerge: Her satır, her sütun ve kalın çizgilerle sınırları belirlenmiş her bölgede 1'den 6'ya tüm rakamlar tam birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

		6			3
				1	
4		2			
			4		6
	1				
3			6		

2.Aşağıdaki **KENDOKU** oyununu kurallara uygun olarak çözünüz.(1x10=10 puan)

Yönerge: Her satırda ve sütunda verilen aralıktaki tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Kalın çizgiyle belirtilmiş her bölgenin sol üst köşesindeki sayı, o bölgenin içindeki rakamların verilen matematiksel işaretle hesaplanmış sonucunu göstermektedir.

2	5+	
3	5+	
1		2

3.Aşağıdaki **SHUFFLE(TOPLAMACA)** oyununu kurallara uygun olarak çözünüz.(2x5=10 puan)

Yönerge: Tablonun sağ alt kısmında verilen (1-9) aralıktaki rakamların tümünü her satır ve sütunda birer kez kullanıp ip uçlarına da bakarak tabloyu doldurunuz. Diyagramın dışındaki sayılar, o satır veya sütunda görülen sayıların toplamını vermektedir.

			15
		6	14
9		5	16
18	12	15	1-9

4.Aşağıdaki **KAKURO** oyununu kurallara uygun olarak çözünüz.(1x10=10 puan)

Yönerge: Boş hücrelere, 1'den 9'a kadar rakamlar yerleştirilerek diyagramı doldurun. Çizgiyle bölünmüş hücrelerde çizginin altındaki sayılar altındaki, üstündeki sayılar sağındaki rakam gruplarının toplamını vermektedir. Bir toplamı oluşturan rakamlar birbirinden farklı olmalıdır.

	23	11	
14			23
16			
20			
	7		

5.Aşağıdaki **BÖLGESEL ABC Kadar Kolay** oyununu kurallara uygun olarak çözünüz.(1x10=10 puan)

Yönerge: Her satır, her sütun ve kalın çizgilerle sınırları belirlenmiş her bölgede, verilen aralıktaki harfler bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Diyagram dışındaki harfler, o yönden bakıldığında ilgili satır ya da sütunda görülen ilk harfi göstermektedir.

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

6.Aşağıdaki **ŞİHİRLİ PİRAMİT** oyununu kurallara uygun olarak çözünüz.(1x10=10 puan)

Yönerge: Piramidin tepesinden birbirlerine bağlı çemberler boyunca ilerleyerek tabana ulaşın. Yol boyunca her rakam bir kez kullanılmalıdır.



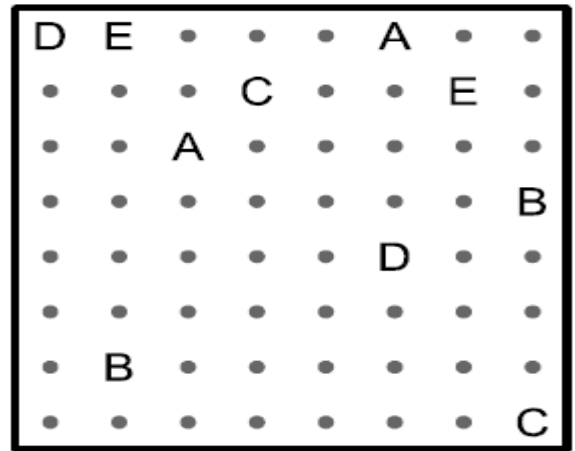
7.Aşağıdaki **CARPMACA** oyununu kurallara uygun olarak çözünüz.(1x10=10 puan)

Yönerge: Tablonun sol üst kısmında verilen (1-8) aralıktaki rakamların tümünü her satır ve sütunda ikişer adet gelecek şekilde diyagrama yerleştirin. Diyagramın dışındaki sayılar, o satır veya sütunda görülen iki sayının çarpımını vermektedir.

1-8	8	20	14	18
12				
56				
30				
2				

8.Aşağıdaki **ABC Bağlamaca** oyununu kurallara uygun olarak çözünüz.(2x5=10 puan)

Yönerge: Yalnızca yatay ve dikey çizgiler kullanarak hiçbir bağlantı birbirleriyle kesişmeden; tüm noktaları kullanarak aynı harfleri birbirine bağlayın.



9-Aşağıdakilerden hangisi MEB zekâ oyunları dersi öğretim programındaki öğrenme alanları içinde yer alan Zekâ ve Akıl Oyunları kategorilerinden biri değildir? (5 puan)

- A) Akıl Oyunları
- B) İşlem Oyunları
- C) Strateji Oyunları
- D) Tablet Oyunları

.....