

Nar mısın 1. akıllım?

İLKOKUL
3.ve4.sınıflar
zeka oyunları
turnuvası

ÇALIŞMA
KİTAPÇIĞI



SOMPO JAPAN
SİGORTA



TÜRK BEYİN TAKIMI

Dünyanın en büyük sigorta şirketlerinden Sompo Japan olarak, kurulduğumuz 1888 yılından bugüne, 28 ülkede sigorta sektörünün öncüsü konumundayız. Bu konum bize sosyal alanlarda da sorumluluk yüklüyor, öncü yapıyor. Çünkü bizim için hâlâ en anlamlı başarı, bize güvenen milyonlarca insanın yüzlerindeki gülümseme. En başta da, çocuklarımız... Çünkü onlar yaşadığımız yeryüzünün geleceği, sigortaları.

Sosyal bir uzmanlık alanı olan sigorta sektöründe, sayılarla ve somut verilerle yol alan insanlar olarak biliyoruz ki, matematik hayatımızın önemli bir parçası. Çocukken gözümüzü korkutan sayılar, sonradan anlıyoruz ki hayat boyu her alanda çok işimize yarıyor. İstedik ki, yeni neslin çocukları, henüz küçük yaşlarda matematikle arasını sıcak tutsun, matematiği sevsin... Eğlenerek zekâlarını kullanmalarına yardımcı olalım; problem çözme, sistemli akıl yürütme ve çok yönlü düşünme becerilerini artıralım. Çocuklarımız hayatlarındaki her problemi bu sayede kolayca aşsın, mutlu olsun, yüzleri hep gülsün. VAR MISIN AKILLIM işte bu nedenle, kesinlikle bilgi ya da zekâ seviyesi ölçen bir yarışma değil.

Hem öğrencilerimize hem de velilerimize başarılar ve iyi eğlenceler diliyoruz. Yüzlerdeki gülümseme de, bizim ödülümüz olsun.

2013 – 2014 Eğitim Öğretim Yılı İSTANBUL İLİ İLKOKULLAR ARASI
"1. Zeka Oyunları Turnuvası"
"ÇALIŞMA DOSYASI"

İstanbul İli 3. ve 4. Sınıflar Arası "1. Zeka Oyunları Turnuvası"nın 1. Aşaması, 8 Aralık 2013 tarihinde Özel Bilfen Çamlıca İlkokulu'nda düzenlenecektir.

Yarışma içeriği Dünya Zekâ Oyunları Federasyonu'nun Türkiye'deki temsilcisi Akıl Oyunları Dergisi, Türk Beyin Takımı ve Akıl Derneği katkıları ile hazırlanacaktır.

Bu turnuvayı düzenlemekteki amacımız;

- * Öğrencilere matematiğin eğlenceli dünyası olan akıl oyunlarını tanıtmak ve sevdirmek,
- * Öğrencilerin eğlenceli vakit geçirerek analitik düşünme teknikleriyle tanışmalarını ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak,
- * Ülkemizde akla ve zekâya dair etkinliklerin artmasını sağlayarak bu kavramlara saygıyı artırmak,
- * Türk Beyin Takımı'na girebilecek potansiyelde öğrencilere ulaşmak, onların yetişmelerini sağlamaktır.

Turnuvaya her okul, 3. ve 4. sınıflardan seçeceği en fazla **beşer**, toplam 10 öğrenci ile katılabilir.

TURNUVA PROGRAMI

09:30 – 10:00: Kayıt
10:00 – 11:00: Açılış – Yönergelerin açıklaması
11:15 – 11:45: **1. Bölüm – Akıl Oyunları** (Bireysel Bölüm – 30 Dakika)
12:00 – 12:30: **2. Bölüm – Kelime Oyunları** (Bireysel Bölüm – 30 Dakika)
12:45 – 13:15: **3. Bölüm – Sudoku Oyunları** (Bireysel Bölüm – 30 Dakika)
13:30 – 14:00: **4. Bölüm – İşlem Oyunları** (Bireysel Bölüm – 30 Dakika)

Turnuva sonunda 3. ve 4. sınıf katılımcıları için iki ayrı sıralama yapılacaktır. Toplam puanlamaya göre ilk 10'a giren 3. ve 4. sınıf öğrencileri yarışmanın Final Aşaması'na katılmaya hak kazanacaktır.

Sonuçların Açıklanması: 11 Aralık 2013 Çarşamba

Ayrıca 1. Etaba katılan tüm öğrencilere sertifika ve çeşitli hediyeler verilecektir.

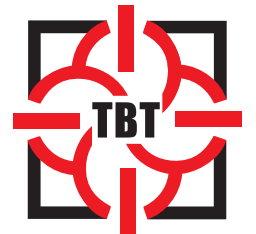
Final Yarışması:

Yarışmanın 2. Aşaması olan "Final Yarışması" 14 Aralık 2013 tarihinde düzenlenecektir.

Bireysel Sıralama:

Final Yarışmasında elde edilen puanların toplamına göre ilk 3'e giren öğrencilerimiz, yarışmanın büyük ödülleri kazanmaya hak kazanır.

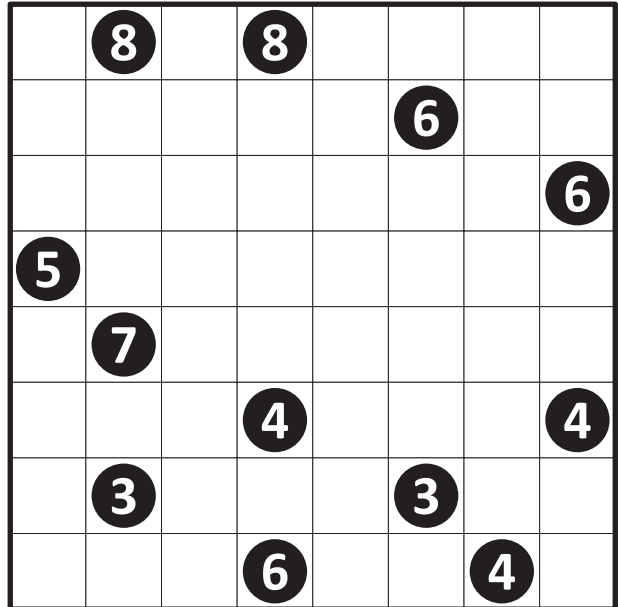
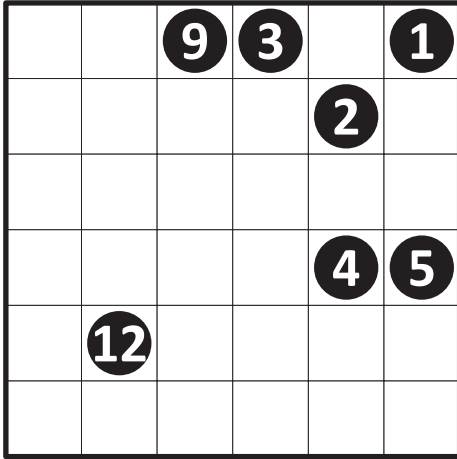
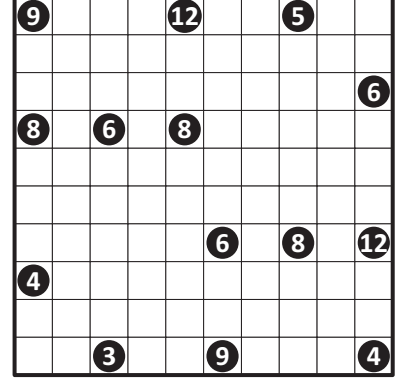
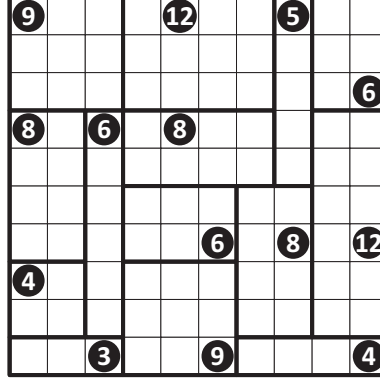
TURNUVAYA KATILACAK TÜM ÖĞRENCİLERİN SORU AÇIKLAMALARINI OKUMALARINI VE ÇALIŞMA DOSYASINDAKİ ÖRNEK SORULARI ÇÖZMELERİNİ ÖNERİRİZ.
Sorular ve açıklamalar için: Akıl Oyunları Dergisi: 0212 275 30 48 – 49 Dahili:3
yarisma@turkbeyintakimi.com



1. AKIL OYUNLARI

1.Dörtgenle (Shikaku)

Tüm diyagramı öyle dörtgenlere ayırın ki; her dörtgenin içinde bir sayı olsun ve bu sayı dörtgenin alanını birim hücre cinsinden belirtsin.



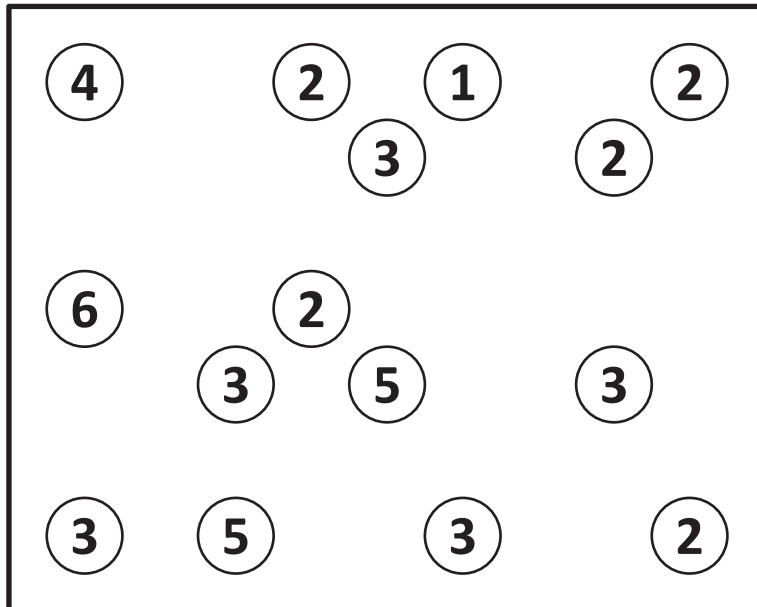
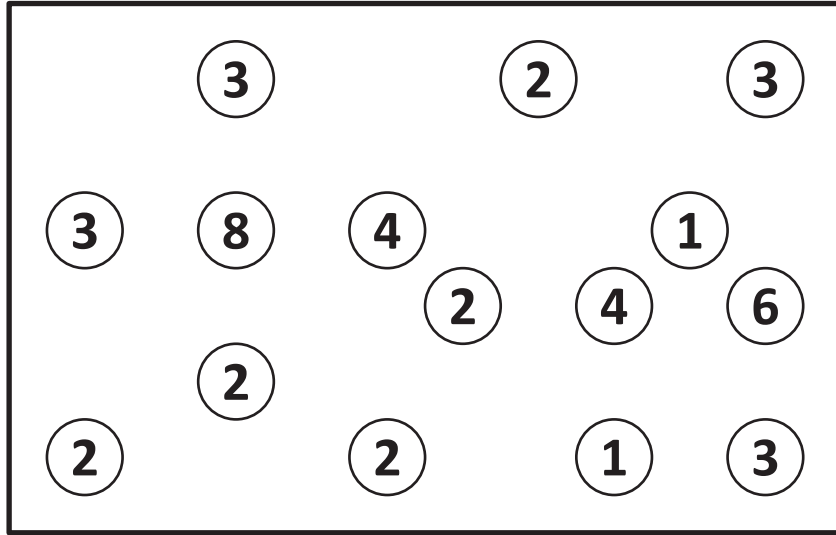
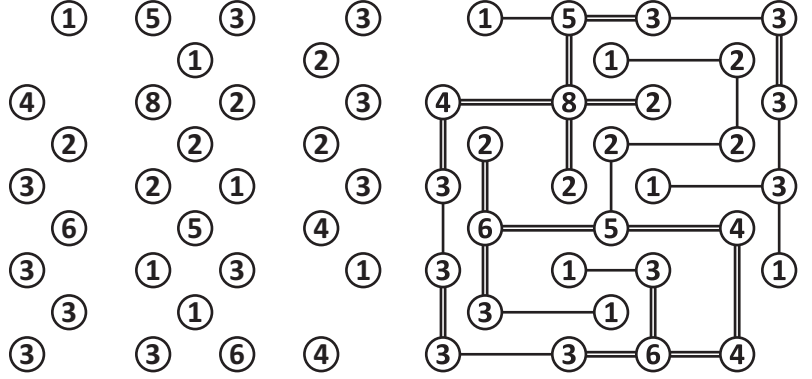
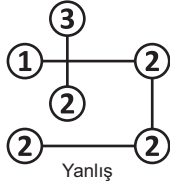
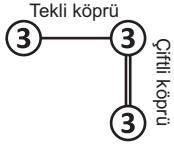
		1				
	2	2	4	4	1	
2						
1	2					
4						
4						
1						

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

1. AKIL OYUNLARI

3.Köprüler (Hashiwokakero)

Üzerinde rakam olan adalardan, yazan rakam kadar yatay ya da dikey çizgi çizin. Bu çizgileri adaları birbirlerine bağlayan köprüler gibi düşünebilirsiniz. Herhangi iki ada arasında en fazla 2 köprü olabilir. Köprüler diğer köprülerle kesişemezler. Tüm köprüler çizildiğinde, adaların tamamı bu köprülerle birbirlerine bağlı olmak zorundadır.



1. AKIL OYUNLARI

4.ABC Bağlamaca (Numberlink)

Tüm noktaları kullanarak aynı rakamları birbirine bağlayın. Yalnızca yatay ve dikey çizgiler kullanın. Hiçbir bağlantı birbiriyle kesişemez.

1	2	1	3						
				5					
					6				
	2								
			4	7					
	6					7	5	4	
								3	

1	2	1	3						
				5					
					6				
	2								
			4	7					
	6					7	5	4	
								3	

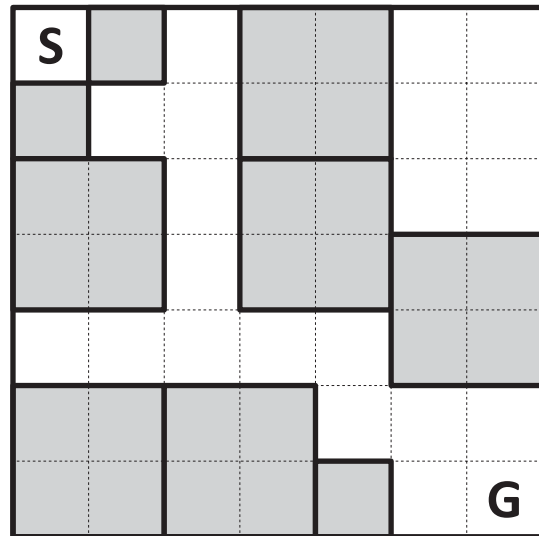
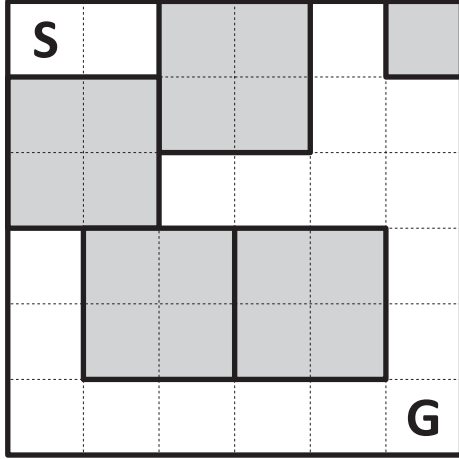
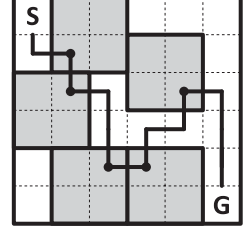
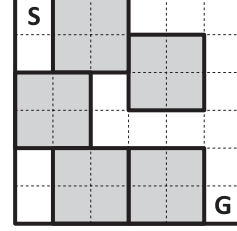
		1	2	4		
		5		5		
		3		3		4
			2			1

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

1. AKIL OYUNLARI

5.Uğrak Yol (2003 Japonya Zeka Oyunları Şampiyonası)

S'de başlayıp G'de biten bir yol çizin. Yol kendisini kesemez. Bu yol her gri bölgede tam olarak bir hücreden geçmek zorundadır.



2.KELİME OYUNLARI

1.Alfabe Yolu (2008 Japonya Zeka Oyunları Şampiyonası)

Sol üst köşeden başlayıp sağ alt köşede biten bir yol bulun. Bu yol üzerindeki tüm harfler verilen aralıkta tüm harfleri tam olarak bir kez barındırmalıdır. Yol kendisini kesemez.

A-I

Ⓐ	J	T	G	F
E	D	B	H	D
C	H	G	I	C
G	I	D	E	H
A	F	B	B	ⓙ

Ⓐ	J	T	G	F
Ⓔ	Ⓓ	Ⓑ	H	D
C	H	Ⓖ	ⓐ	Ⓒ
G	I	D	E	ⓓ
A	F	B	B	ⓙ

A-J

Ⓑ	C	İ	H	C
B	F	A	G	H
J	H	F	I	E
A	A	Ğ	Ç	İ
E	G	I	B	Ⓓ

A B C Ç D E F G Ğ H İ J

A-L

ⓐ	C	G	B	H
Ç	A	D	I	Ğ
E	J	F	İ	C
H	A	Ğ	K	B
A	E	Ç	L	Ⓐ

A B C Ç D E F G Ğ H İ J K L

2.KELİME OYUNLARI

2.Bağlı Harfler (2003 Japonya Zeka Oyunları Şampiyonası)

Verilen bölgeleri, diyagramda kalın çerçevelerle gösterilmiş bölgelere yerleştirin. Bunu yaptığınızda her harf kendi türündeki diğer tüm harflere kenardan bağlı olacak şekilde tek bir yapı oluşturmalıdır. Örnekte bunun daha iyi görülmesi için A harfleri gri renklerle gösterilmiştir.

A	A		
A	B		
A	A		

A	A
A	B
B	B

B	B
B	A
A	A

A	B
A	B
A	B

A	A	B	B	B	B
A	B	B	A	A	B
A	A	A	A	A	B
A	B	A	A	A	B
A	B	A	B	A	B
A	B	B	B	B	B

A	C		
A	A		
A	B		

A	A
C	A
C	A

C	A
B	A
A	A

A	A
A	C
A	C

A	A
C	C
C	B

B	B
B	B
B	B

		B	A
		A	A
		A	B

B	A
B	A
B	B

B	B
B	A
B	A

A	B
A	B
B	B

A	A
A	A
B	B

B	B
A	B
B	B

2.KELİME OYUNLARI

3.Dörtgen Kelimeler (2002 Japonya Zeka Oyunları Şampiyonası)

Diyagrama öyle dörtgenler çizin ki, her dörtgenin dört köşesinde yer alan harfler, listede verilen kelimelerden birini oluştursun. Herhangi bir harf yalnızca bir dörtgen tarafından kullanılabilir.

I	i	i	U	Ğ	I
E	A	K	B	A	U
Ğ	I	E	A	B	B
R	I	K	I	E	i
A	Ğ	Ğ	U	A	Ğ
U	E	K	K	B	I

I	i	i	U	Ğ	I
E	A	K	B	A	U
Ğ	I	E	A	B	B
R	I	K	I	E	i
A	Ğ	Ğ	U	A	Ğ
U	E	K	K	B	I

AĞIR, BUĞU, EĞİK

U	M	K	E	T	Ö
K	A	E	V	E	R
U	Ğ	B	I	T	V
E	S	D	Ö	S	Z
U	A	R	Z	S	U
V	R	A	Ö	E	B

AĞIZ, BUSE, KAMU
TÖRE, VEDA

V	Ü	B	F	O	Ğ
A	B	Ğ	K	G	G
E	G	A	Y	Ğ	A
Z	F	U	F	A	F
Y	A	G	U	R	U
V	Z	U	O	R	Ğ

BOĞA, FARZ,
GÜVE, UYAK

2.KELİME OYUNLARI

4.A'lmak ya da A'lmamak (2001 Japonya Zeka Oyunları Şampiyonası)

Verilen kelimelerin tamamını soldan sağa ya da yukarıdan aşağıya okunacak şekilde diyagrama yerleştirin. Listedeki kelimelerden başka bir kelime diyagramda okunamaz. Kelimelerde yer alan tüm A harfleri verilmiştir. Ancak bu A harflerinden başka A harfleri de vardır ve bu harfler mutlaka karalı olmak zorundadır.

	A	A		A	
A		A			
A		A	A		
	A				A
			A		
	A	A			

F	A	A	L		Y
A	Ğ		İ	S	E
	L	A		O	N
B	A	S	İ	K	
E	M	İ		E	R
Z	A	T		T	E

AĞ	ON	BEZ	ASİT	BASIK	AĞLAMA
ER	RE	EMİ	FAAL	SOKET	
FA	TE	İSE			
LA		YEN			
Lİ		ZAT			

	A		A	A
A				A
	A		A	
	A			A
	A		A	

3: AZA, İMA, NAL, PAY, RAF, TAM
4: AZOT
5: FOSİL, KASAP, RAKUN

				A	
		A		A	
	A	A			
				A	
	A	A			A
			A		

2: EN, İN, İŞ, ŞU
3: ARİ, SAĞ, SOL, TIĞ
4: KESİ, LÜLE
5: TESİR
6: MENTAL, MİSKET

3.SUDOKU OYUNLARI

1.Sudoku

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 2x3'lük bölgede 1'den 6'ya tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

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

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

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

				5	
		6		4	
	1		6		
		2		1	
	3		5		
1					

3.SUDOKU OYUNLARI

(2007 Japonya Zeka Oyunları Şampiyonası)

Klasik Sudoku kuralları geçerlidir. Gördüğünüz gibi iki tane Klasik Sudoku sorusu verilmiştir. Üçüncü diyagramdaki bir Sudoku sorusu değildir, sadece iki Sudoku'da da aynı konumlu hücrede yer alan rakamların toplamını göstermektedir. Amacınız bu toplamları dikkate alarak, iki Sudoku'yu da çözmek.

		2	4		
5					3
3					2
		6	3		

 $+$

	3			2	
5					4
2					6
	4			3	

 $=$

2	8			11	9
	9			4	
		4	7		
		7	5		
	8			4	
5	3			8	6

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

 $+$

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

 $=$

2	8			11	9
	9			4	
		4	7		
		7	5		
	8			4	
5	3			8	6

				5	
					2
			4		
		3			
4					
	6				

 $+$

2					
				2	
	6				
					3

 $=$

5				8	7
11		2			4
				8	4
			5		
10					6
	11			4	

					1
		4	5		
		3	6		
		2	4		
		1	2		
6					

 $+$

 $=$

8					4
		7	10		
4		4	8		11
9		8	5		8
		3	8		
11					6

4.İŞLEM OYUNLARI

1.1'den 9'a İki Set (2006 Japonya Zeka Oyunları
Şampiyonası)

Verilen 9 işlemde 9 tane kare, 9 tane de daire vardır.
Amacınız tüm karelere 1'den 9'a rakamları tam olarak
bir kez yerleştirmek, aynı şekilde tüm dairelere de 1'den
9'a rakamları sadece bir kez yerleştirmektir. Bunu
yaptığınızda verilen işlemlerin tamamı doğru olmalıdır.

$$\square = 1 + \bigcirc$$

$$\square = 4 \times \bigcirc$$

$$\square \times 7 = \bigcirc$$

$$\square = 1 + \textcircled{8}$$

$$\square = 4 \times \textcircled{2}$$

$$\square \times 7 = \textcircled{7}$$

$$\square / 2 = \bigcirc$$

$$\square = 5 / \bigcirc$$

$$\square = 8 - \bigcirc$$

$$\square / 2 = \textcircled{3}$$

$$\square = 5 / \textcircled{1}$$

$$\square = 8 - \textcircled{6}$$

$$\square - 3 = \bigcirc$$

$$\square + 6 = \bigcirc$$

$$\square = 9 - \bigcirc$$

$$\square - 3 = \textcircled{4}$$

$$\square + 6 = \textcircled{9}$$

$$\square = 9 - \textcircled{5}$$

$$\square = 4 \times \bigcirc$$

$$\square \times 2 = \bigcirc$$

$$\square = 2 + \bigcirc$$

$$\square = 6 + \bigcirc$$

$$\square + 7 = \bigcirc$$

$$\square = 9 - \bigcirc$$

$$\square / 7 = \bigcirc$$

$$\square = 5 / \bigcirc$$

$$\square + 2 = \bigcirc$$

$$\square = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9$$

$$\bigcirc = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9$$

4.İŞLEM OYUNLARI

2.Futoşiki

Her satır ve sütunda 1'den 4'e rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Hücrelerdeki rakamlar arasındaki ilişki büyük > ve küçük < işaretleri ile belirtilmiştir.

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

1-4

			3	
2				
				3
	1			

1-4

4.İŞLEM OYUNLARI

3. Dört Katmanlı (2001 Japonya Zeka Oyunları Şampiyonası)

1'den 9'a rakamların her birini tam olarak bir kez kullanarak kutuların içine yerleştirin. Bunu yaptığınızda, oklarla gösterilen her matematiksel işlem doğru olmalıdır.

$$\begin{array}{l} \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square \times \square = \square \quad \rightarrow \square = \square + \square \quad \rightarrow \square + \square = \square \\ \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square \times \square = \square \quad \rightarrow \square = \square + \square \quad \rightarrow \square + \square = \square \\ \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square \times \square = \square \quad \rightarrow \square = \square + \square \quad \rightarrow \square + \square = \square \\ \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square \times \square = \square \quad \rightarrow \square = \square + \square \quad \rightarrow \square + \square = \square \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square \times 3 = \square + \square + 4 \times \square \\ \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square \times 3 = \square + \square + 4 \times \square \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square \times 7 = \square \times 5 + 2 + \square + \square = \square + \square \\ \rightarrow \square + \square = \square \quad \rightarrow \square \times 7 = \square \times 5 + 2 + \square + \square = \square + \square \end{array}$$

4.İŞLEM OYUNLARI

4.Kendoku

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. Bir bölge içerisinde rakam tekrarı olabilir.

1-4

+ - × ÷			
6×		4÷	
2×	1	12×	
	1-		3+
7+		2	

6×	3	2	1	4
2×	2	1	12×	4
	1	4	3	2
7+	4	3	2	1

1-4

+ - × ÷

6+		3	4+
3+		8×	
3×	1-		4
		2÷	

1-4

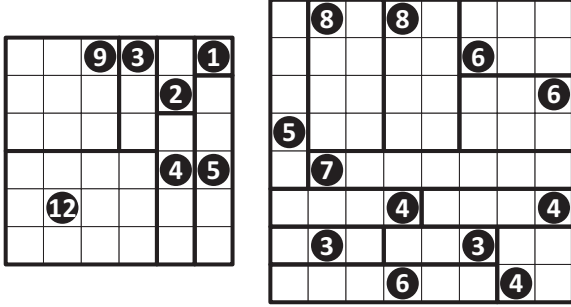
+ - × ÷

2	4÷		3×
5+	1-	2	
		7+	
4+		2÷	

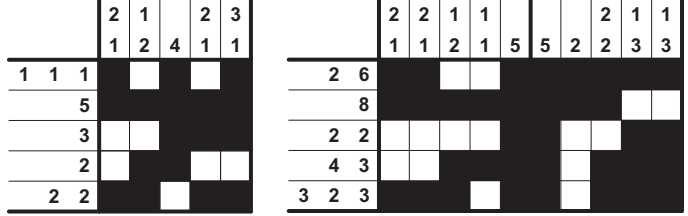
ÇÖZÜMLER

1. AKIL OYUNLARI

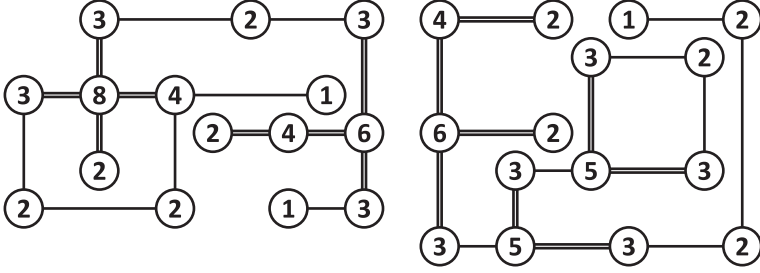
1.Dörtgenle



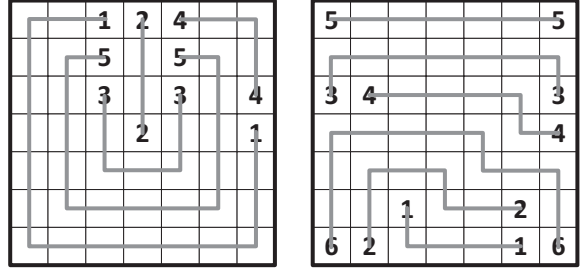
2.Kare Karala



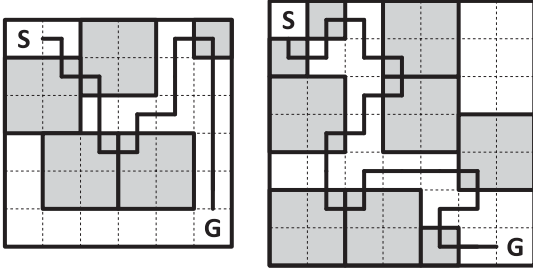
3.Köprüler



4.ABC Bağlamaca

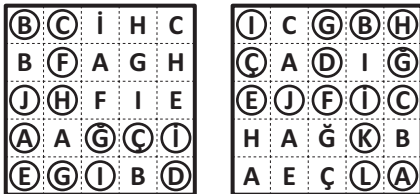


5.Uğrak Yol

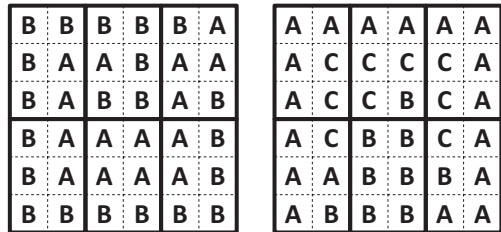


2.KELİME OYUNLARI

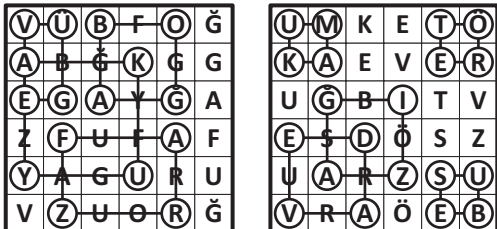
1.Alfabe Yolu



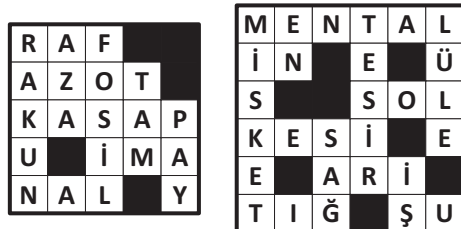
2.Bağlı Harfler



3.Dörtgen Kelimeler



4.A'lmak ya da A'lmamak



ÇÖZÜMLER

3.SUDOKU OYUNLARI

1.Sudoku

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

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

2.İkili Sudoku

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

+

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

=

5				8	7
11		2			4
			8	4	
		5			
10				6	
	11		4		

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

+

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

=

8					4
		7	10		
4		4	8		11
9		8	5		8
		3	8		
11					6

4.İŞLEM OYUNLARI

1.1'den 9'a İki Set

$$\begin{array}{lcl} 8 = 4 \times 2 & 4 \times 2 = 8 & 6 = 2 + 4 \\ 9 = 6 + 3 & 2 + 7 = 9 & 3 = 9 - 6 \\ 7 / 7 = 1 & 1 = 5 / 5 & 5 + 2 = 7 \end{array}$$

2.Futoşiki

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

3. Dört Katmanlı

$$\begin{array}{lcl} 5 + 1 + 6 = 7 \times 3 = 9 + 8 = 4 \times 2 \\ 1 + 6 \times 7 = 8 \times 5 + 2 + 3 = 4 + 9 \end{array}$$

4.Kendoku

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

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

SOMPO JAPAN
SİGORTA

www.sompojapan.com.tr

www.varmisinakillim.com