

2014 - 2015 Eğitim Öğretim Yılı İSTANBUL İLİ ORTAOKULLAR ARASI "7. AKIL OYUNLARI ŞAMPİYONASI"

İstanbul İli Ortaokullar Arası 7. Akıl Oyunları Şampiyonası, 18 Nisan 2015 tarihinde Özel Sancaktepe Bilfen Ortaokulu ev sahipliğinde düzenlenecektir.

Yönerge Dosyası

Turnuva Programı



- 09:30 - 09:50 : Kayıt
- 10:00 - 10:40 : Açılış - Yönergelerin açıklaması
- 11:00 - 11:12 : 1. Bölüm - Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları (12 Dakika)
- 11:25 - 11:37 : 2. Bölüm - Sözel Oyunları (12 Dakika)
- 11:50 - 12:02 : 3. Bölüm - Geometrik ve Mekanik Oyunlar (12 Dakika)
- 12:20 - 12:32 : 4. Bölüm - Hafıza Oyunları (12 Dakika)
- 12:45 - 12:57 : 5. Bölüm - Strateji Oyunları (12 Dakika)
- 13:08 - 13:20 : 6. Bölüm - Zeka Soruları (12 Dakika)
- 13:20 - 14:45 : Yemek Arası
- 14:45 - 15:00 : Finalistlerin Duyurulması
- 15:15 - 16:00 : Final Yarışması
- 16:15 - 17:00 : Ödül Töreni

Yarışma Adresi:

Veysel Karani Mahallesi, Kanuni Caddesi, Gülhane sok. No:2
Sancaktepe/İSTANBUL

Turnuva:

Dünya Zekâ Oyunları Federasyonu Türkiye Temsilcisi olan **Akıl Oyunları** dergisi ve **Türk Beyin Takımı** olarak, öğrencileri Akıl Oyunları ile tanıştırmak ve gelecek yıllarda ülkemizi uluslararası yarışmalarda temsil edecek öğrencileri keşfedebilmek amacıyla düzenlediğimiz bu etkinlikte okullardan en fazla beşer öğrenci bireysel olarak yarışacaktır.

Bireysel Sıralama:

Bireysel olarak yarışılacak 6 bölüm sonunda en yüksek puanı elde eden 15 öğrenci finallere katılacaktır. Bu bölümde elde edilen puanların toplamına göre ilk 3 sırada yer alan yarışmacılar, büyük ödülleri almaya hak kazanacaklardır.

"FİNALLER" İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR YARIŞMA GÜNÜ YAPILACAKTIR.

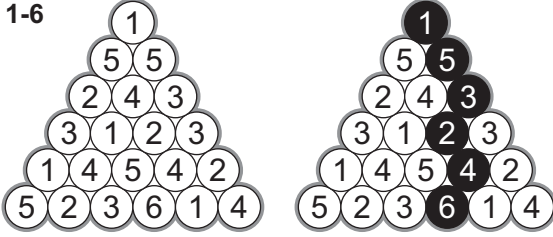
Zaman Bonusu:

Tüm bölümlerde Zaman Bonus'u vardır. Eğer bir öğrenci o bölümdeki tüm soruları doğru cevaplayıp bölüm süresi bitmeden teslim ettiyse dakika başına 10 puan kazanır.

1.Sihirli Piramit

Piramidin tepesinden birbirlerine bağlı çemberler boyunca ilerleyerek tabana ulaşın. Yol boyunca her sayı (ya da harf) bir kez kullanılmalıdır.

1-6



Cevap Anahtarı: Yukarıdan aşağıya doğru yolunuz üzerindeki rakamları sırayla yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu:

1 5 3 2 4 6

2.Klasik 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.

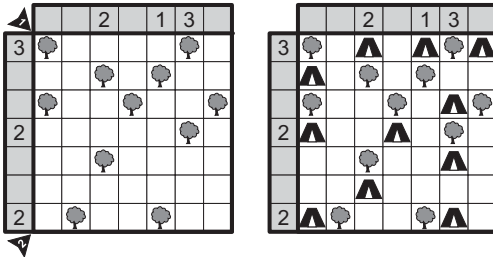
	1	6		5	2	3	1	6	4	5	2
	5	2				4	5	2	1	6	3
				2	6	1	3	4	5	2	6
				4	1	2	6	5	3	4	1
5	2					5	2	1	6	3	4
6	5			1	5	6	4	3	2	1	5

Cevap Anahtarı: Okla işaretli satırda da sütunların içeriğini ok doğrultusunda yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu:

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

3.Çadır

Diyagramdaki her ağaca kenardan bağlı birer çadır bulunmaktadır. Çadırlar birbirlerine çaprazdan da olsa değemezler, ancak başka çadırların ağaçlarına değebilirler. Diyagramın dışındaki sayılar, o satır veya sütundaki toplam çadır sayısını göstermektedir.



Cevap Anahtarı: Okla işaretli satırda da sütunların içeriğini ok doğrultusunda yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu:

1 Ç - - Ç - - -
2 Ç - Ç - - Ç

4. İşlem Karala

İki hücreyi karalayarak eşitlikleri sağlayın. Matematiksel işlem öncelikleri geçerlidir, yani çarpma ve bölme işlemi toplama ve çıkarma işleminden önce yapılır. Örneğin $3+1 \times 5=8$ olmalıdır.

1 5 x 8 + 1 6 = 1 2 x 1 0 + 8 1

1 5 x 8 + 1 = 1 2 x 1 0 + 1

Cevap Anahtarı: Eşitliği sağlayan işlemi yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu:

$15 \times 8 + 1 = 12 \times 10 + 1$

2.BÖLÜM - SÖZEL OYUNLAR

12 Dakika

1.Kelime Avı

Verilen kelimeleri soldan sağa, yukardan aşağıya, çapraz olarak veya tam tersi istikametlerde okuyarak tüm kelimeleri bulun. Kelimeler bulunduğunda kullanılmayan hücrelerdeki harfleri sol üsten başlayarak satır satır sağ alta doğru yazdığınızda anlamlı bir kelime oluşacaktır. Cevap olarak bu kelimeyi yazın.

YAT DOĞA
EKO KURA
TUR MERT
AKIM OZAN
ARAZ TAZI
AYNA

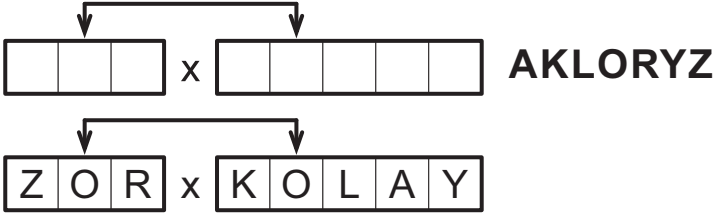
K	Ç	R	Z	E	V
İ	U	A	N	Y	A
T	R	R	A	N	T
A	A	Ğ	A	R	K
Y	O	Z	E	K	O
D	O	M	I	K	A

K	Ç	R	Z	E	V
İ	U	A	N	Y	A
T	R	R	A	N	T
A	A	Ğ	A	R	K
Y	O	Z	E	K	O
D	O	M	I	K	A

ÇEVİK

2.Zıt Kelimeler

Verilen harflerin tümünü her kareye bir harf gelecek şekilde yerleştiriniz. Oklarla gösterilen karelerdeki harfler aynıdır. Buna göre birbirine zıt iki kelimeyi bulunuz.



Cevap Anahtarı: Bulduğunuz kelimeleri yazın.
Örnek için cevap şöyle olurdu:

ZOR

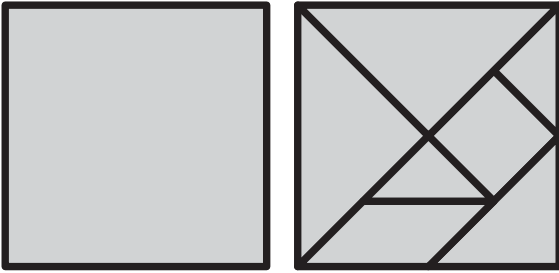
KOLAY

3.BÖLÜM - GEOMETRİK VE MEKANİK OYUNLAR

12 Dakika

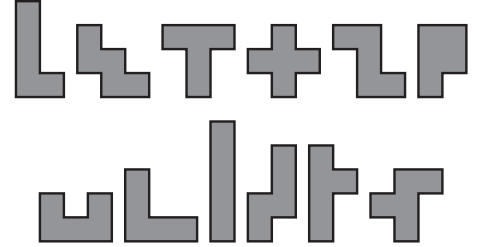
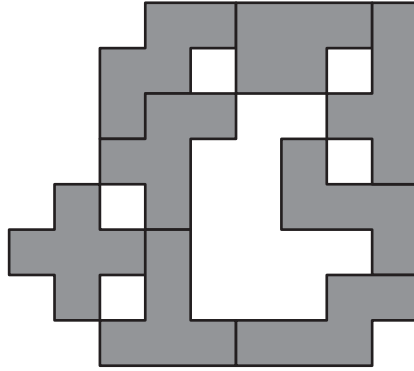
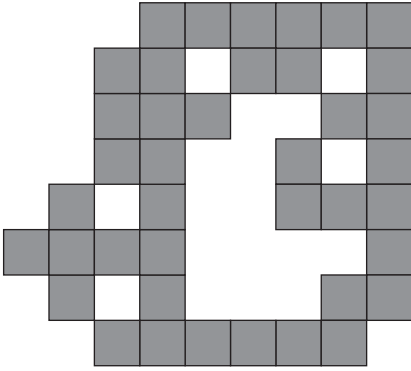
1.Tangram

Verilen Tangram parçalarını kullanarak, her biri 7 Tangram parçasından oluşacak şekilleri elde edin.



2.Pentomino Yerleştirme

Pentomino yerleştirme oyununda amaç, pentomino şekillerinden bazılarını (bazı sorularda tamamını) kullanarak kart üzerindeki şekilleri oluşturmaktır.



Cevap Formatı: Çözümlerini cevap kâğıdındaki şekillere, pentominoları çizerek işaretleyin.

4.BÖLÜM - HAFIZA OYUNLARI

12 Dakika

1.Hafıza Testi

Bir süre tablo görünür, ardından bazı hücrelerdeki sayı, şekil veya nesneler sorulur.

2	4	6	8
A	B	C	D
Kırmızı	Sarı	Mavi	Beyaz

		?	
	?		

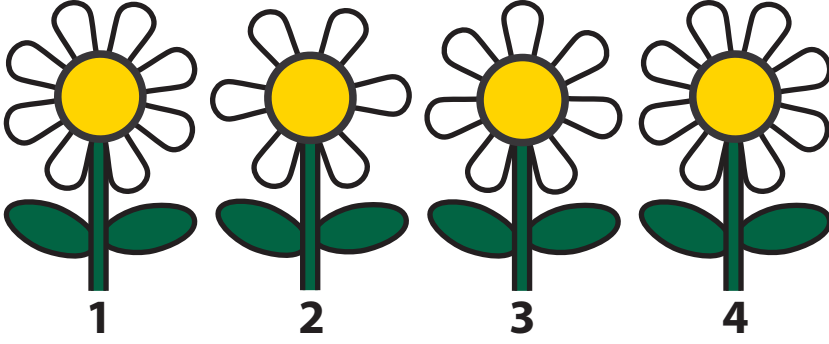
Cevap Anahtarı: Örnek için cevap şöyle olurdu:



B

2.Eşleştirme

Aşağıdaki görsellerden birbirinin aynısı olan iki görseli bulun.



Cevap Anahtarı: Örnek için cevap şöyle olurdu:

1 4

5.BÖLÜM - STRATEJİ OYUNLARI

12 Dakika

1.Nim

Aşağıdaki 5 taştan her hamlede 2 oyuncudan bir tanesi 1 veya 2 taş alabilir. Son taşı alan kaybediyor. İlk başlayan oyuncunun kesin olarak oyunu kazanabilmesi için kaç taş almalıdır?

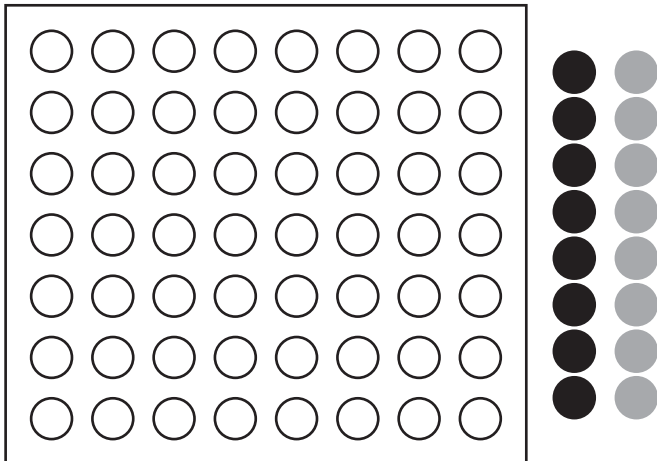


İlk oyuncu 1 taş aldığında, ikinci oyuncu 1 veya 2 taş alacaktır.
*İkinci oyuncu iki taş alırsa, birinci oyuncu 1 taş alır ve son taşı rakibine bırakarak oyunu kazanır.
*Diğer ihtimal ikinci oyuncunun 1 taş alması; bu durumda da birinci oyuncu bir sonraki hamlede 2 taş alarak yine son taşı rakibine bırakarak, kazanmış olacaktır. Bu nedenle **cevap 1** olacaktır.

2.Connect Four

Oyun tahtası üzerinde herhangi bir satır, sütun ya da çaprazda, aynı renkten 4 tane pulun yan yana getirilmesi hedeflenir.

Bir Connect Four oyununda **en az kaç hamlede** oyun bitebilir? (Ayrı ayrı her oyuncunun hamlesi sayılacaktır)



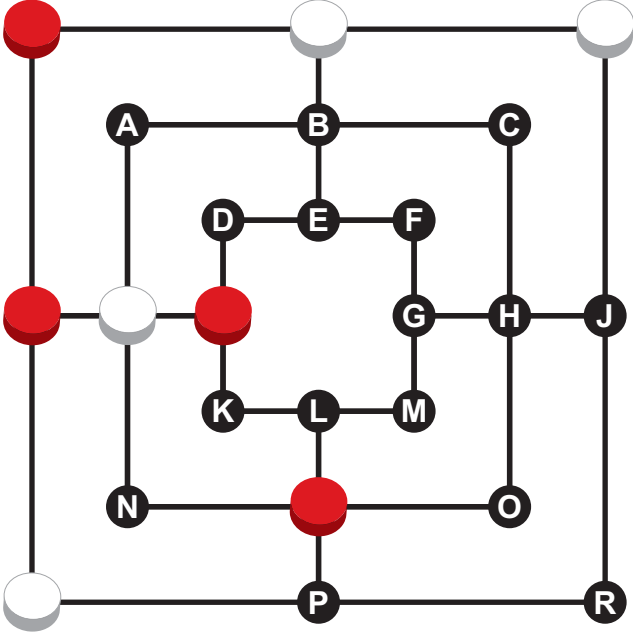
Cevap Anahtarı: Örnek için cevap şöyle olurdu:

7

3.Dokuz Taş

Her oyuncunun dokuz taşı vardır, sırayla oyun tahtasındaki noktalara yerleştirirler. Amaç üçlüler oluşturarak rakibinin taşlarını almak ve üç taşın altına düşmemektir. Tabii ki rakibin üçlü yapmasına engel olmak unutmamalıdır.

Beyaz hangi noktaya hamle yaparsa, siyahın hamlesi nereye olursa olsun, beyaz bir sonraki hamlede kesinlikle üçlü sıra yapar? Üçlü sıra, çizgiler boyunca 3 taşın aynı hizada bulunmasıdır.



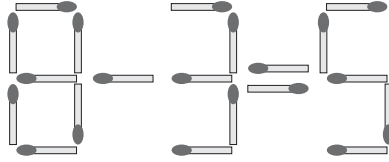
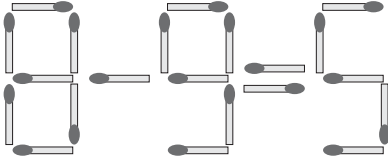
Cevap R: Beyaz taşını R noktasına yerleştirirse yatay ve dikey iki yönde üçlü sıra yapabilecektir. Siyah herhangi birine engel olacak hamle yapsa da diğerine engel olamayacaktır.

6.BÖLÜM - ZEKA SORULARI

12 Dakika

1.Kibrit Oyunları

1 kibrit kaldırarak denklemleri doğru hâle getirin.



Cevap Anahtarı: Bulduğunuz işlemi kutulara yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu:

8	-	3	=	5
---	---	---	---	---

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - × ÷

2.Resmece

Aşağıdaki şekil ne anlama gelir.

6N

ALTIN

3.Diziler

Sıralamaya göre soru işaretinin yerine, hangi rakam veya harf gelmelidir.

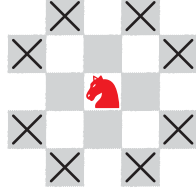
1,4,7,10,13,16, ?

Cevap: 19 (Üçer artıyor.)

A, C, D,F,Ğ,I,?

Cevap: J (Alfabadeki harf sırasına göre birer atlayarak yazılmış.)

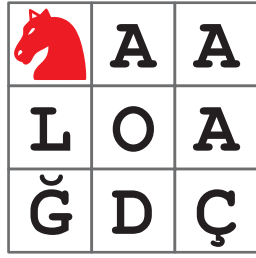
4.Satranç Taşı Oyunları



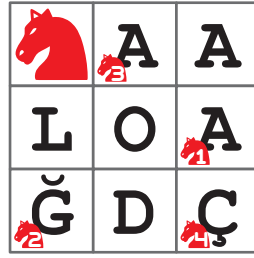
Atın Hamleleri

a.Atlı Kelime Avı

Santrañtaki atın hareketleri ile oyun alanında dolaşarak gizli kelimeyi bulun. Soruda kelimenin kaç harfli olduğı verilmiştir.



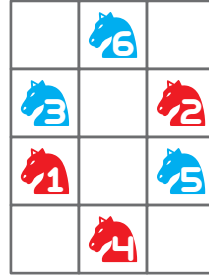
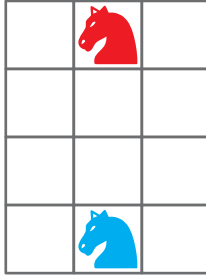
4 harfli



AĞAÇ

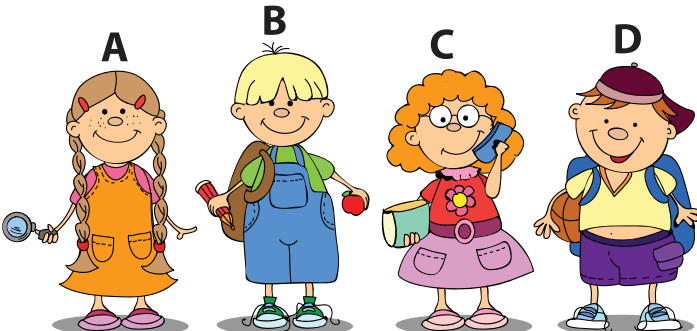
b.At Değıştir

Santrañtaki atların hareketleri ile, iki farklı renkte olan at gruplarının yerlerini değıştirin. En az hamle sayısı kaçtır.



EN AZ HAMLE SAYISI:6

5.Mantık Oyunları



4 kiři(A,B,C,D) yanyana sıralanmıştır.

B ile C arasında 1 kiři vardır.

A, B nin yanında değıldir.

Bu ipuçlarına göre; A ile C arasında kaç kiři vardır?

Sıralama BDCA veya ACDB olabilir.

A ile C arasında kimse yoktur. Cevap 0'dır.