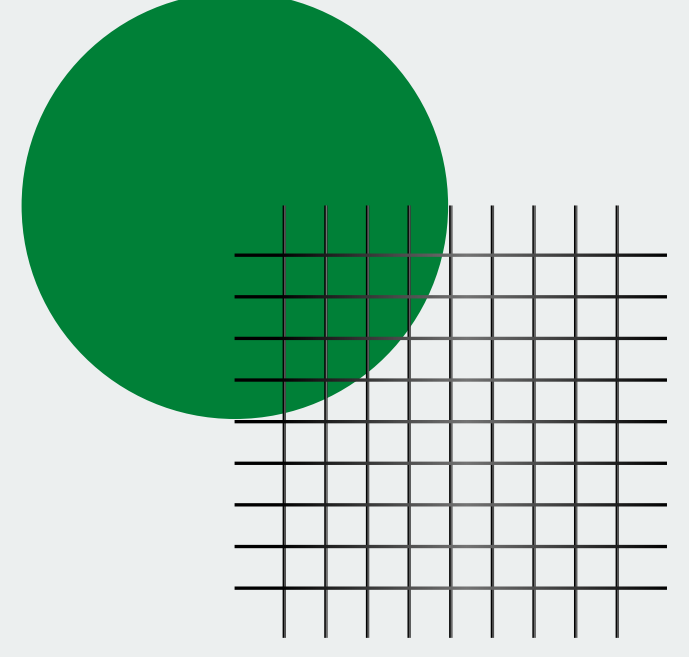


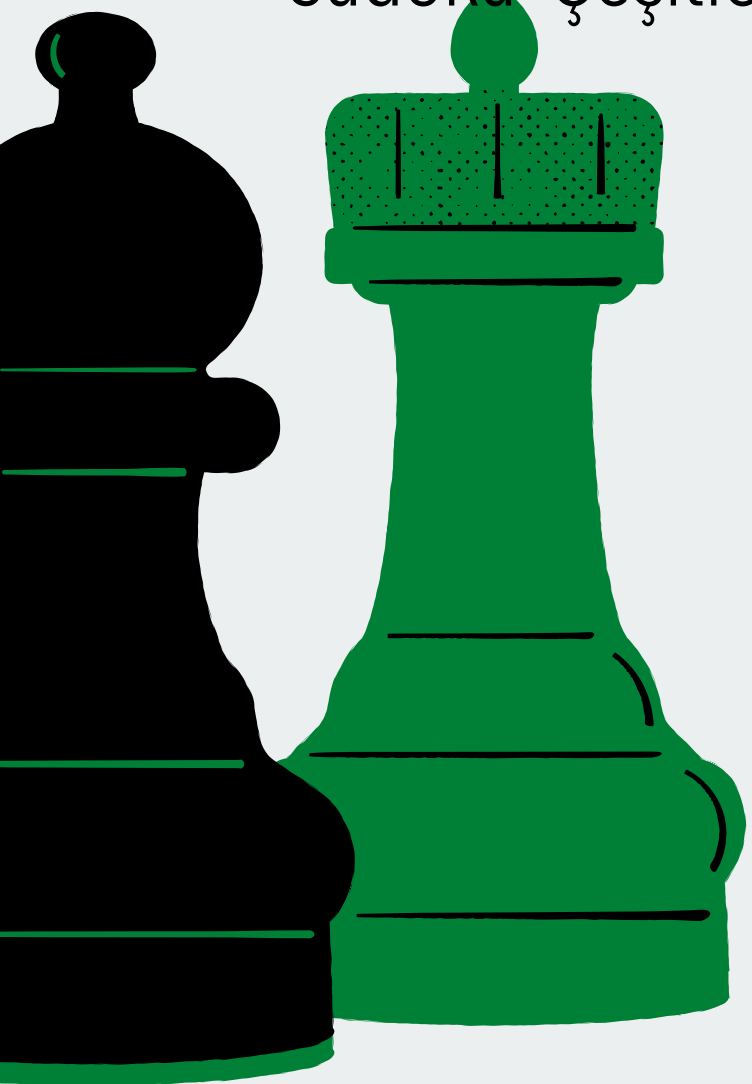
YAL ZEKA OYUNLARI DERGİSİ

YEŞİLKÖY ANADOLU LİSESİ

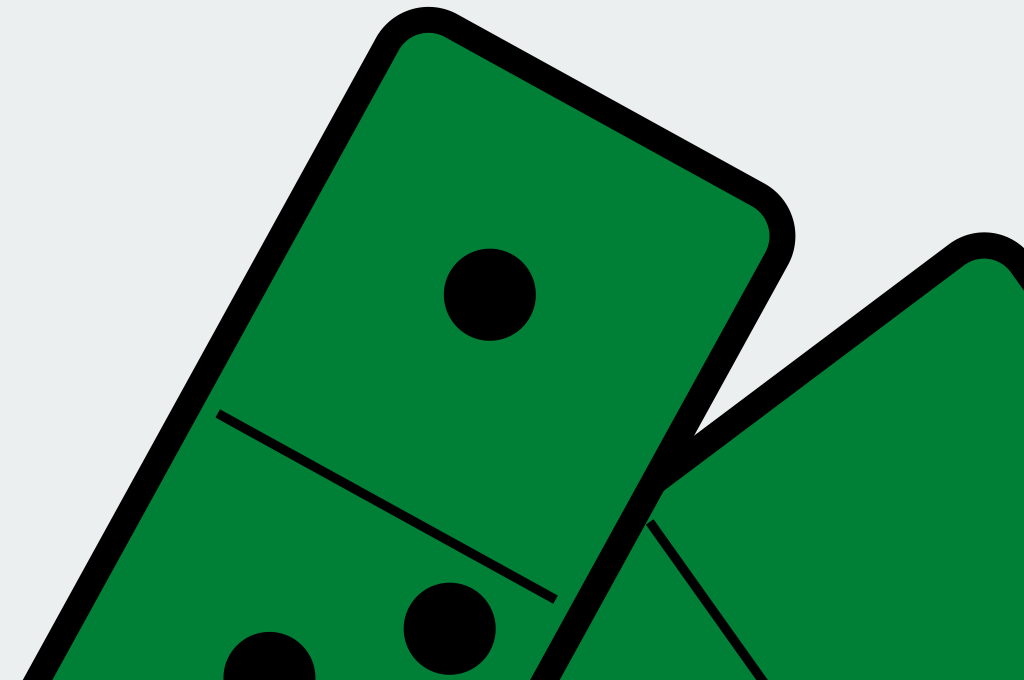


THE RIGHT MOVE

Sudoku Çeşitleri | İşlem Oyunları | Strateji Oyunları



yesilkoyanadolu.meb.k12.tr





ÖN SÖZ

Okulumuzda 2021-2022 Eğitim yılında İngilizce Öğretmeni Hande Akçasu kuruculuğunda “The Right Move – Doğru Hamle” isimli bir eTwinning projesi yürütülmektedir. Bu projede iki farklı ekip yer almaktadır. Hande Akçasu ve Özlem Sağlam rehberliğinde 17 öğrencimiz projede görev almıştır. Projede Romanya, Hırvatistan ve Türkiye’den toplam 12 ortak yer almaktadır.

Proje öğrencilerin algı, hafıza ve bilişsel becerilerini geliştirmeyi, yabancı dil gelişimini desteklemeyi, gelişen teknolojiye Web 2.0 araçlarını kullanarak uyum sağlamayı ve sosyalleşmelerini hedeflemektedir. Proje amaçları arasında zihni aktif tutarak öğrenmeyi mümkün kılma, planlı davranma yeteneği kazanma, farklı yöntemler düşünerek çözüm üretme yeteneğini geliştirme, boş vakitleri öğrenerek geçirmeyi sağlama, sosyalleşmeyi dil gelişimi aracılığıyla gerçekleştirme ve Web 2.0 araçlarının derslere entegre edilmesi yer almaktadır.

Tüm çalışma sürecinde akran eğitimi ön planda tutularak öğrencilerin sorumluluk alması, oyunların planlanıp hazırlanmasından basımına kadar, proje çıktısı olarak hazırlayacakları “Zeka Oyunları Dergisi”nin tüm aşamalarında aktif rol almaları, farklı zeka oyunlarını öğrenip, kendileri yeni oyunlar tasarlayarak yeni beceriler edinmeleri, oyunları aileleriyle oynayarak verimli zaman geçirmeleri ve zeka oyunları aracılığıyla sosyal başarılarının artması hedeflerimiz arasındadır. Bu projeye öğrencilerimizin gelişimine katkı sağlanacağına eminiz.

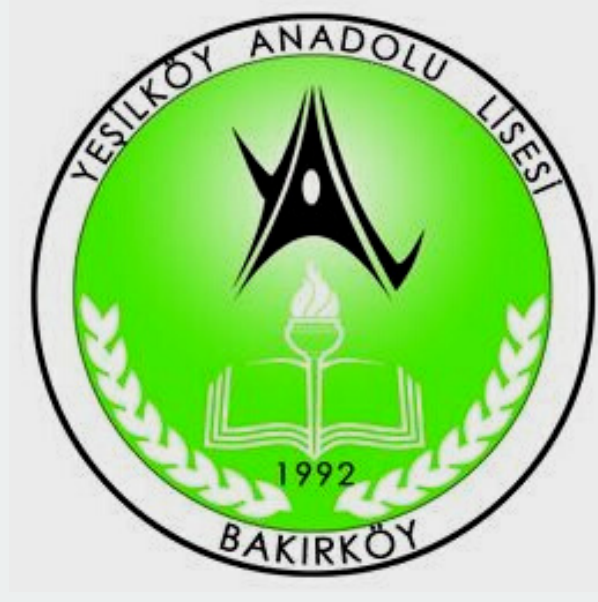
Bu dergi, okulumuzdaki proje ekiplerindeki öğrencilerin çalışmaları ve düzenlemeleri ile THE RIGHT MOVE – Doğru Hamle projesi ürünü olarak hazırlanmıştır. Derginin hazırlanmasında emeği geçen tüm danışman öğretmenlerimize ve öğrencilerimize teşekkür eder başarılarının daim olmasını temenni ederim.

Emeğinize ve yüreğinize sağlık...

Adem DÜZGÜN
Yeşilköy Anadolu Lisesi

İçindekiler

Futoşiki.....	3-4
Kendoku.....	5-6
Ağaç ve Çadır.....	7-8
Domino Yerleştirme.....	9-10
Apartman Sudoku.....	11-12
Sudoku.....	13-14
Sihirli Piramit.....	15-16
Çerçeve Sudoku.....	17-18
ABC Bağlama.....	19-20
Patika.....	21-22
İşlem Karesi.....	23-24
Çit.....	25-26
Futoşiki Cevap Anahtarı.....	28
Kendoku Cevap Anahtarı.....	29
Ağaç ve Çadır Cevap Anahtarı.....	30
Domino Yerleştirme Cevap Anahtarı.....	31
Apartman Sudoku Cevap Anahtarı.....	32
Sudoku Cevap Anahtarı.....	33
Sihirli Piramit Cevap Anahtarı.....	34
Çerçeve Sudoku Cevap Anahtarı.....	31
ABC Bağlama Cevap Anahtarı.....	32
Patika Cevap Anahtarı.....	33
İşlem Karesi Cevap Anahtarı.....	34
Patika Cevap Anahtarı.....	35



Hazırlayanlar

Alara ÖRTÜL

Elif ÖZELCİ

Işıl Buket ÖZDİL

Mert Efe UÇARER

Melis Su ARSLAN

Z. Ceren PEKŞEN

Zeynep Betül KARACAN

Rana Aleyna YURT

Tansel DİZMEN

Serra ALTUNCU

Aral YAŞGÜÇLÜKAL

Efe Ömer TEMEL

İrem ÇELİK

Arda ONGUN

Emine Naz GENÇ

Miray Sena BALTA

Kıvanç YAVUZ

Editörler

Elif ÖZELCİ

Zeynep Ceren PEKŞEN

Danışmanlar

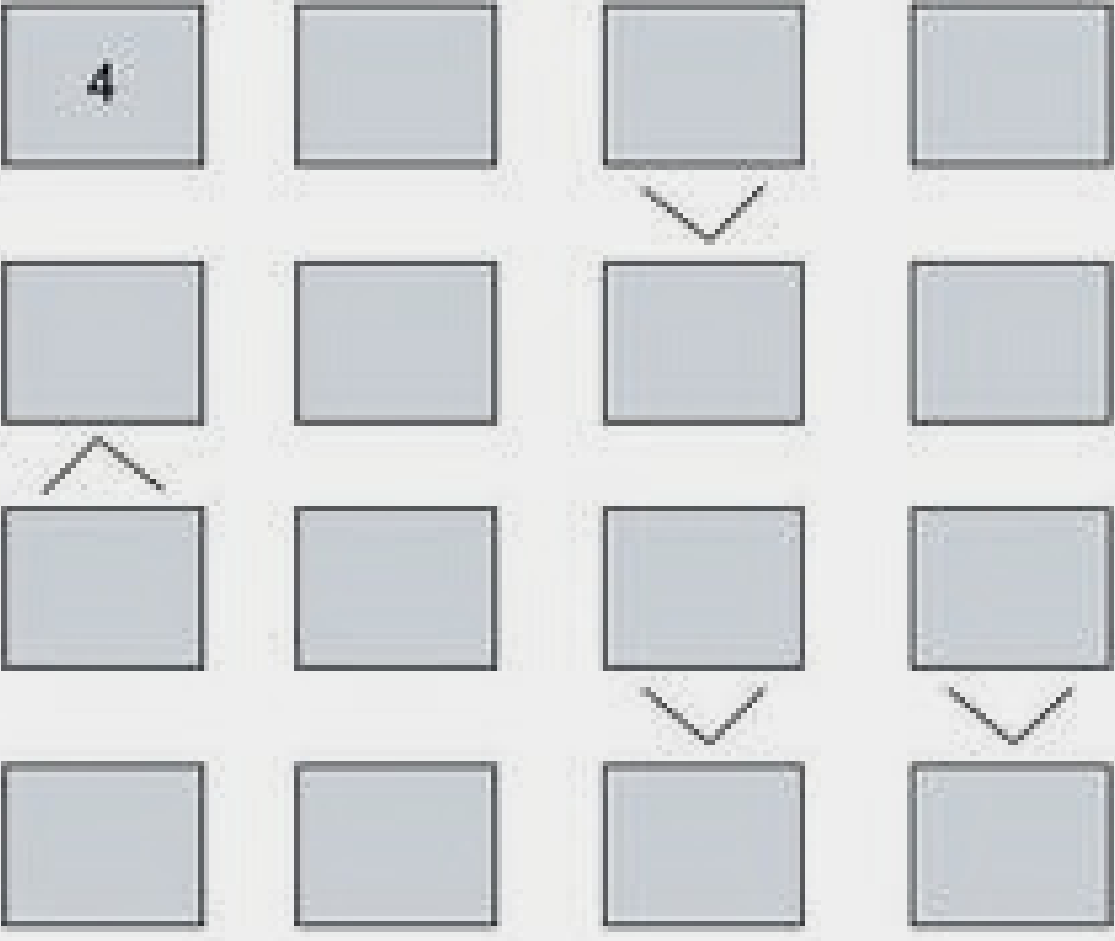
Özlem SAĞLAM

Hande AKÇASU

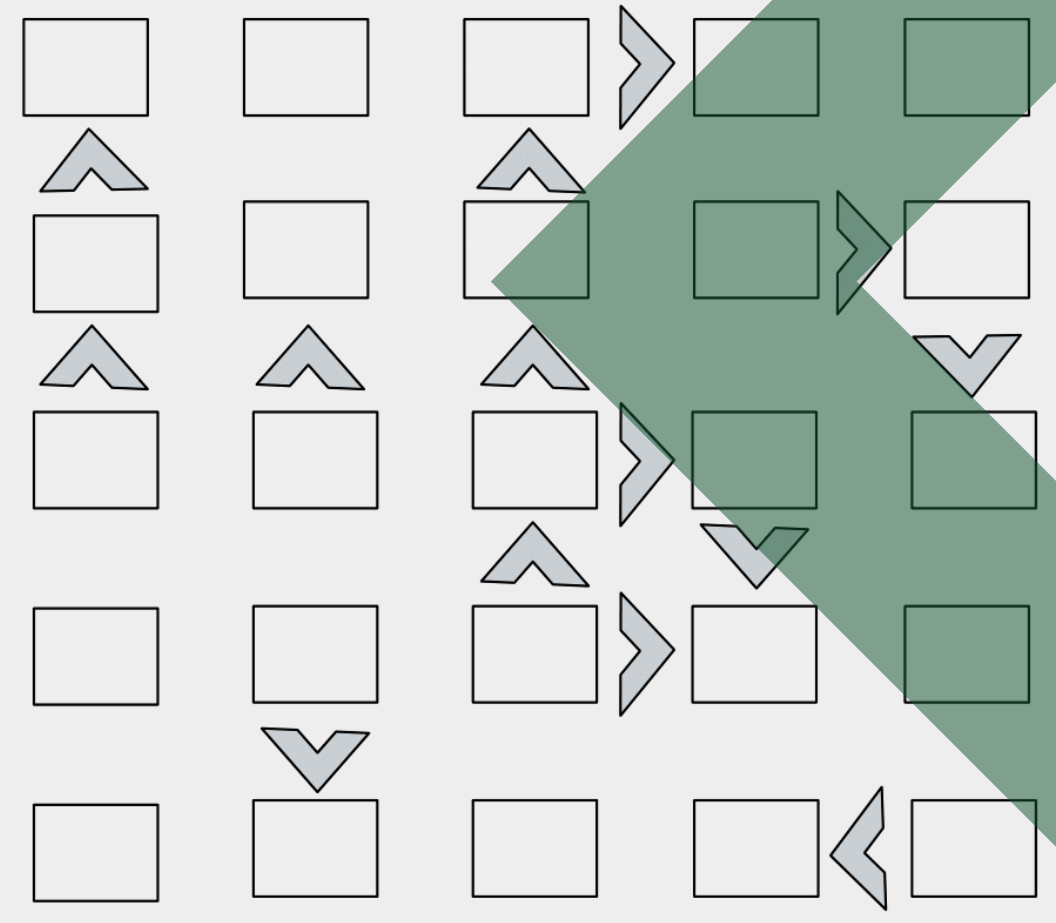
Bu Dergi , eTwinning projesi kapsamında tamamı proje ekibindeki öğrenciler tarafından hazırlanan sorulardan oluşmaktadır. Tüm hakları Yeşilköy Anadolu Lisesine aittir.

FUTOŞIKI

1-4

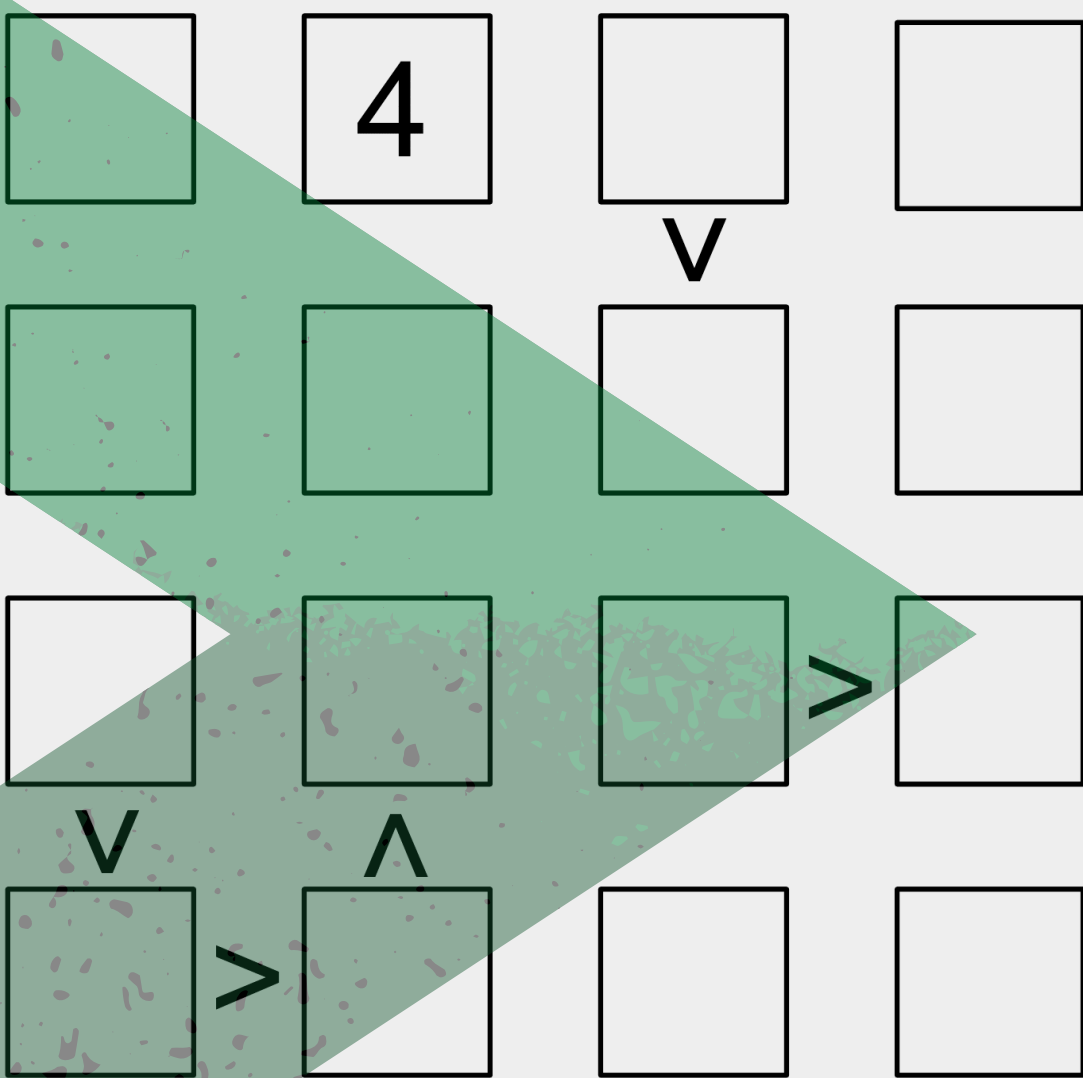


1-5

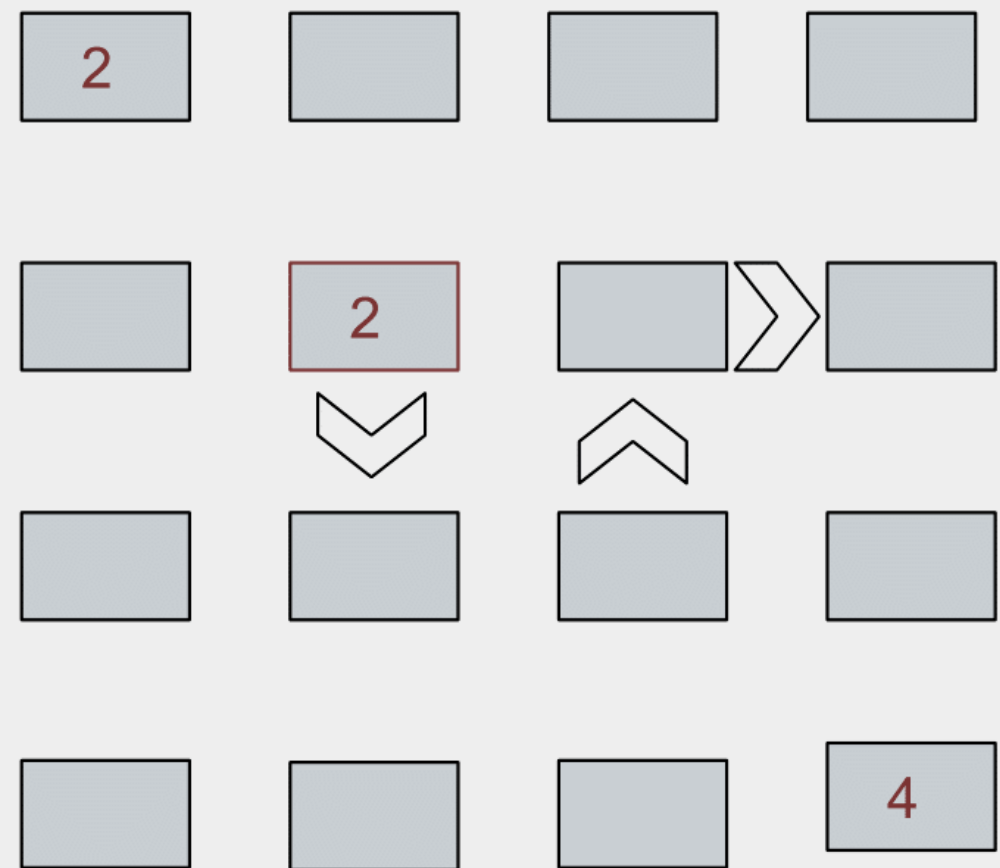


futoshiki japon işi yeni bir mantık bulmacası.sudoku'dan daha fazla dikkat isteyen ve "eşit değil" anlamına gelen futoshiki'nin bir kaç basit kuralı bulunuyor. futoshiki'de her kutucuğa 1'den 5'e kadar rakamlar yerleştiriliyor, aradaki büyüktür, küçüktür ve eşittir işaretleri, oyuncuya yön veriyor.

1-4

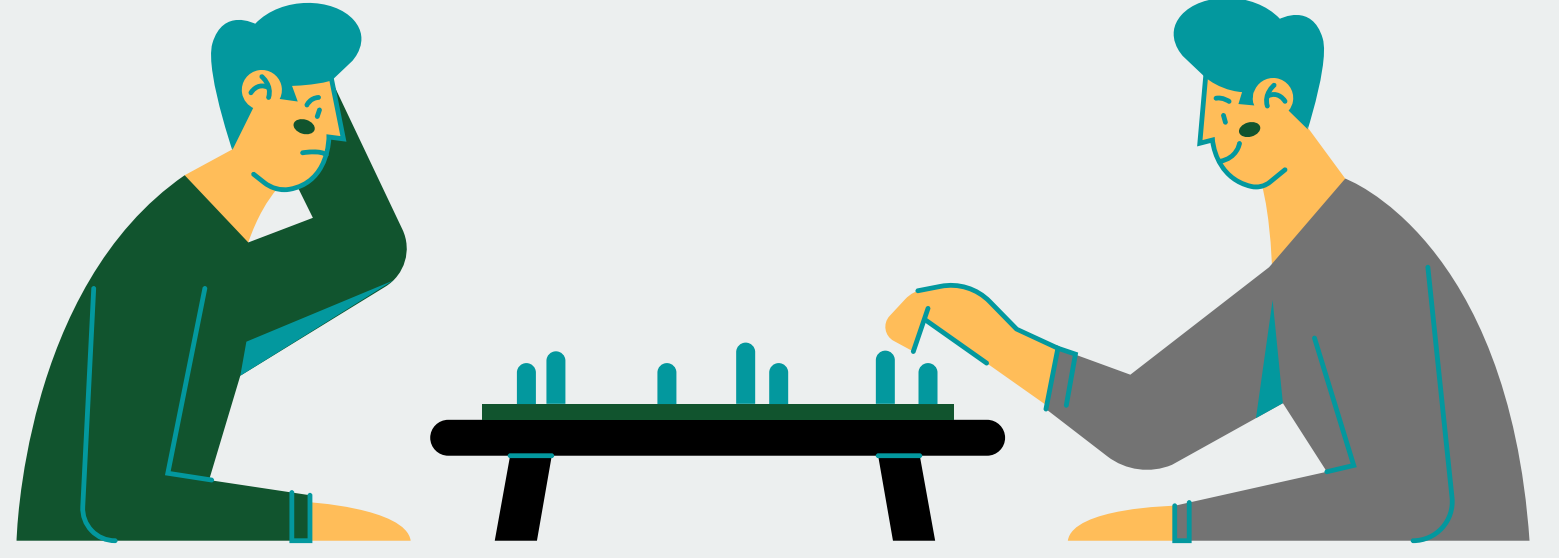


1-4



1-5

	4	5		
			v	
			1	3
2	<			



1-5

	>		5		
		v	>		
		^	4		
			4		
				v	
				5	

Hiçbir zafere çiçekli
yollardan gidilmez.
-La Fontain

1-4

			2
3		>	
		<	

KENDOKU

*Eğer bir gün benim
sözlerimle
bilim ters düşerse
bilimi seçin.
-Atatürk*

1-6				+ x	
3x		2x	60x		40x
36x	4+		3+		
		100x		10+	
24x					
10+		15+	3+	8+	+6

9+		120x			8x
	9+		9+		
10+		3x			9+
	10x			13+	
2\	30x	9+	6x		
					6

2x			3/	7+	
5	3-			5-	
2-		1-			11+
5-	6x	8+		9+	
		30x			2/
3/			3-		

Kendoku oyunu 4 işleme dayalı bir oyun olduğu için kuralları herkes tarafından kolaylıkla anlaşılabilir.

- Her satırda ve her sütunda 1'den n'e kadar tüm rakamlar yalnız birer kez yer almalıdır. (Örneğin 6×6 boyutunda kendokuda 1'den 6'ya kadar rakamlar kullanılabilir.)
- Kalın çizgiyle belirtilmiş her bölgenin içindeki sayılar, bölgenin köşesindeki işleme tabi tutulunda bölgenin köşesindeki sayıyı vermelidir.
- Bölge içinde rakam tekrarı olabilir.
- Her kendoku bulmacasının yalnızca bir çözümü vardır.

3x		20x		2	6
9+	30x	8x	3	40x	
			6x		
8x				13+	
8x		9+	7+	3	
5				6	



















1-6 + - x /

2x	9+	2-	6+	720x	
			20x		
3/	24x				
	13+			6+	
				3	
5-		2/		12+	
240x					1x

x18	x15			x8	
	%2	x80			2
			x12	x150	
-2	-1				%6
	1	x30			
x60			1	-1	






Ağaç ve Çadır

	2	2	1	3	1	0
1						
2						
1						
2						
1						
2						

	1	2	1	1	2
3					
0					
2					
0					
2					

Her satır ve sütunun dışındaki sayı o satır ve sütuna kaç çadır koyulması gerektiğini gösterir.

Ağaç konulmuş yerlere çadır konamaz.

	1	0	1	1	2
1					
1					
1					
1					
1					

Bilginin efendisi
 olmak için çalışmanın
 uşağı olmak gerekir.
 -Honore de Balzac

	2	1	1	2	1	1	2
2		○		○		○	
1		○					
2						○	
1					○		
1							
2			○				
1	○		○				○

	1	0	2	0	2
1				○	○
1	○				
1			○		
2					
0					○

	1	2	0	3	0
1		○			○
0					
2			○		
0					○
2	○		○		



Domino Yerleştirme

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

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

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

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

Domino yerleştirme oyununun amacı, oyun tablosunun altında verilen domino taşlarını oyun tablosunda bulmaktır. Hem dikey hem yatay şekilde bulunabilir.

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

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

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

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

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

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

Dehanın 10'da 1'i
yetenek 10'da 9'u
çalışmaktadır.
-Albert Einstein

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

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

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

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

APARTMAN SUDOKU

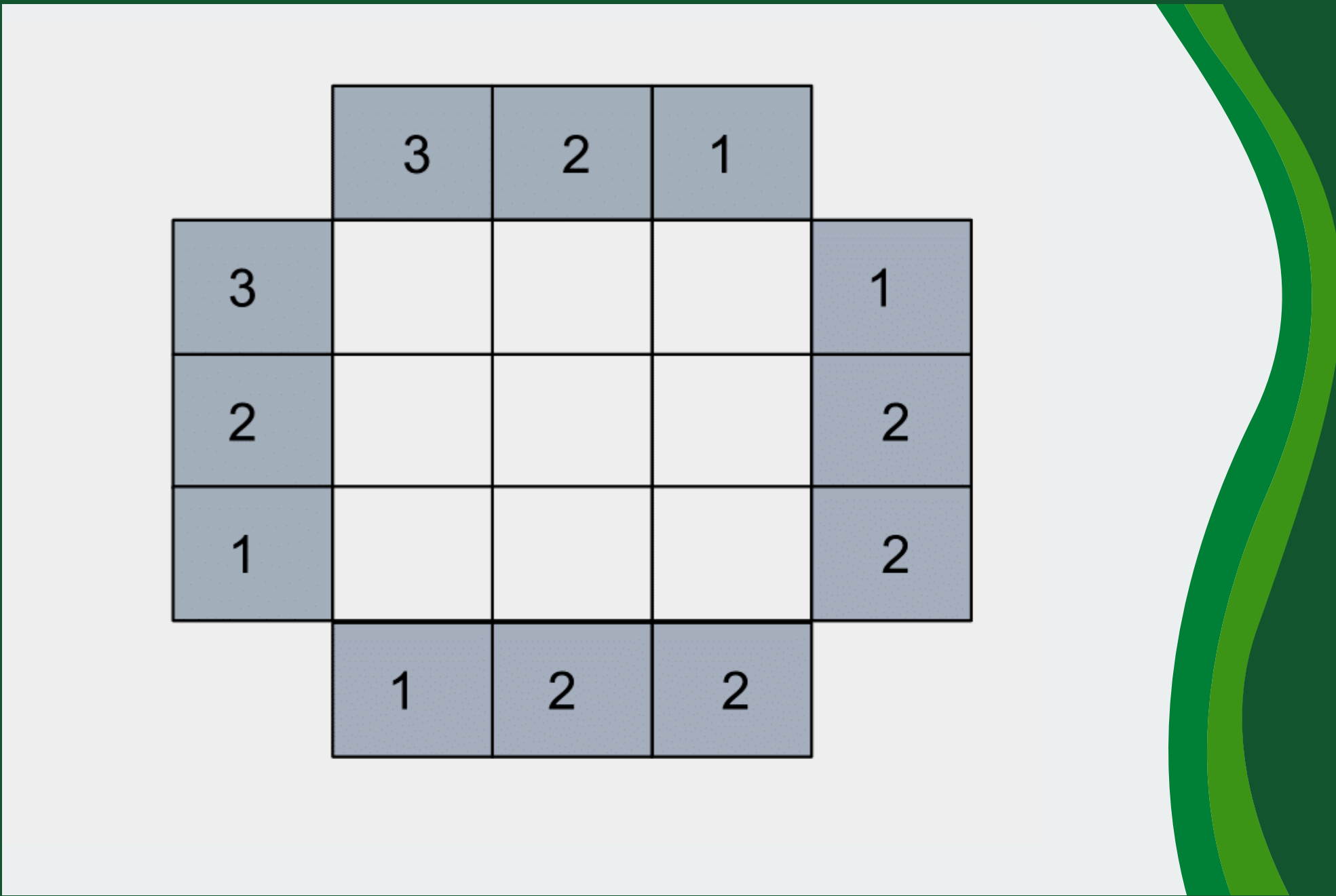
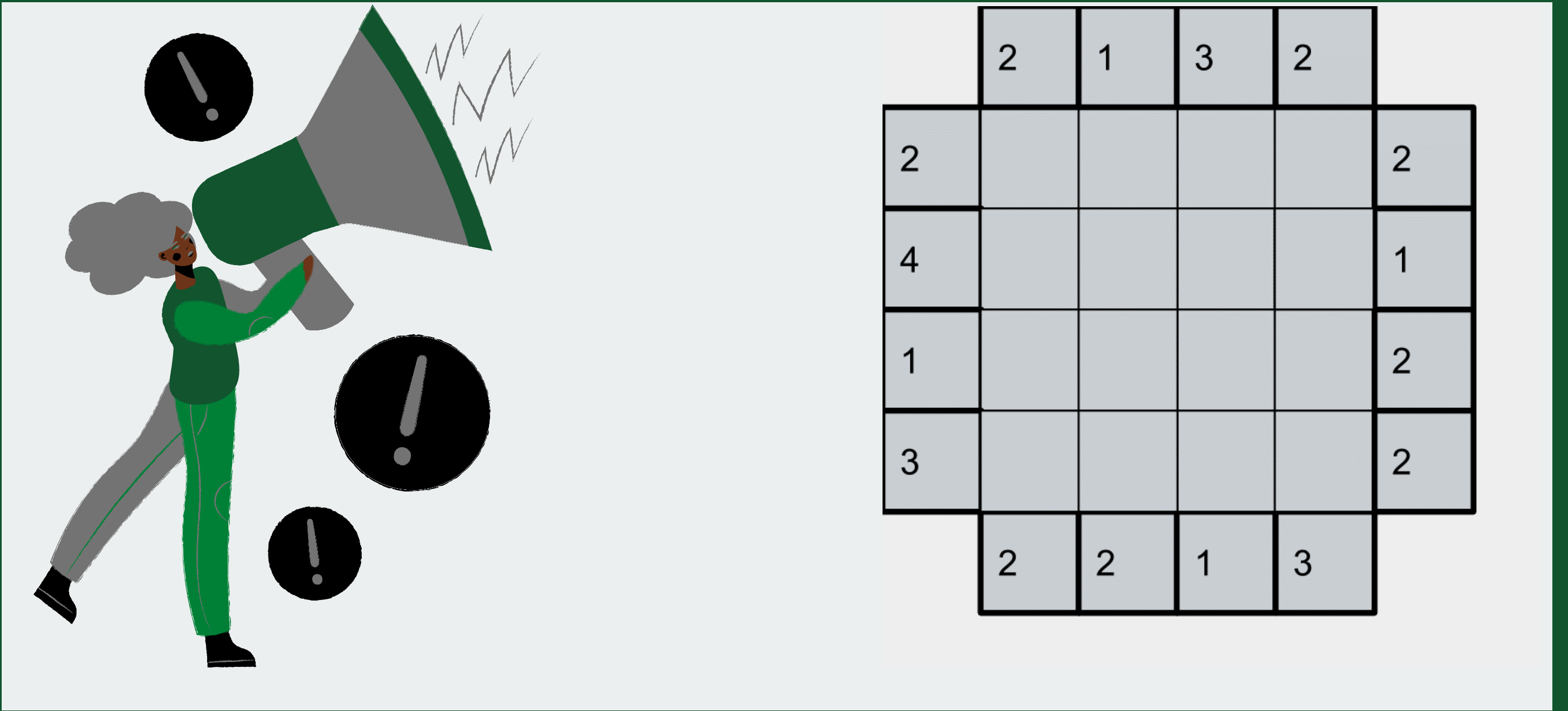
	3	1	2	2	
2					3
2					1
2					2
1					4
	1	2	2	3	

	2	1	2	3	
2					3
1					2
2					1
3					2
	3	2	1	2	

● Amaç, her ızgarayı 1'den 4'e kadar olan sayılarla doldurmaktır. Oyunun bu aşaması Sudoku'ya benzer. Çerçevedeki sayıların amacı kenardan bakıldığında o satır veya sütunda kaç tane sayı gözüktüğünü anlatmaktır. Örneğin çerçevede 1 yazıyorsa bitişiğinde en büyük rakam olan 4 vardır ki sadece 1 rakam gözüksün. Temel kural her sayı her satırda ve sütunda yalnızca bir kez yer almalıdır. ●

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

	3	2	1	2	
3					2
2					3
1					3
2					1
	2	3	3	1	



Öğrenmek akıntıya karşı yüzmek gibidir.

İlerletemediğiniz taktirde gerilersiniz.

–Çin Atasözü

Bilmece Bildirmece

Beden eğitimi dersinde öğrenciler yan yana dizilerek bir daire oluşturup yere oturuyorlar. Çocukların her birinin, iki yanındaki çocuklarla arasındaki uzaklık birbirine eşit. Öğretmenleri, birden başlayarak, çocukların her birine sırayla birer numara veriyor. 21. sıradaki çocuk, 7. sıradaki çocuğun tam karşısında oturduğuna göre, dairede kaç çocuğun olduğunu bulabilir misiniz?

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

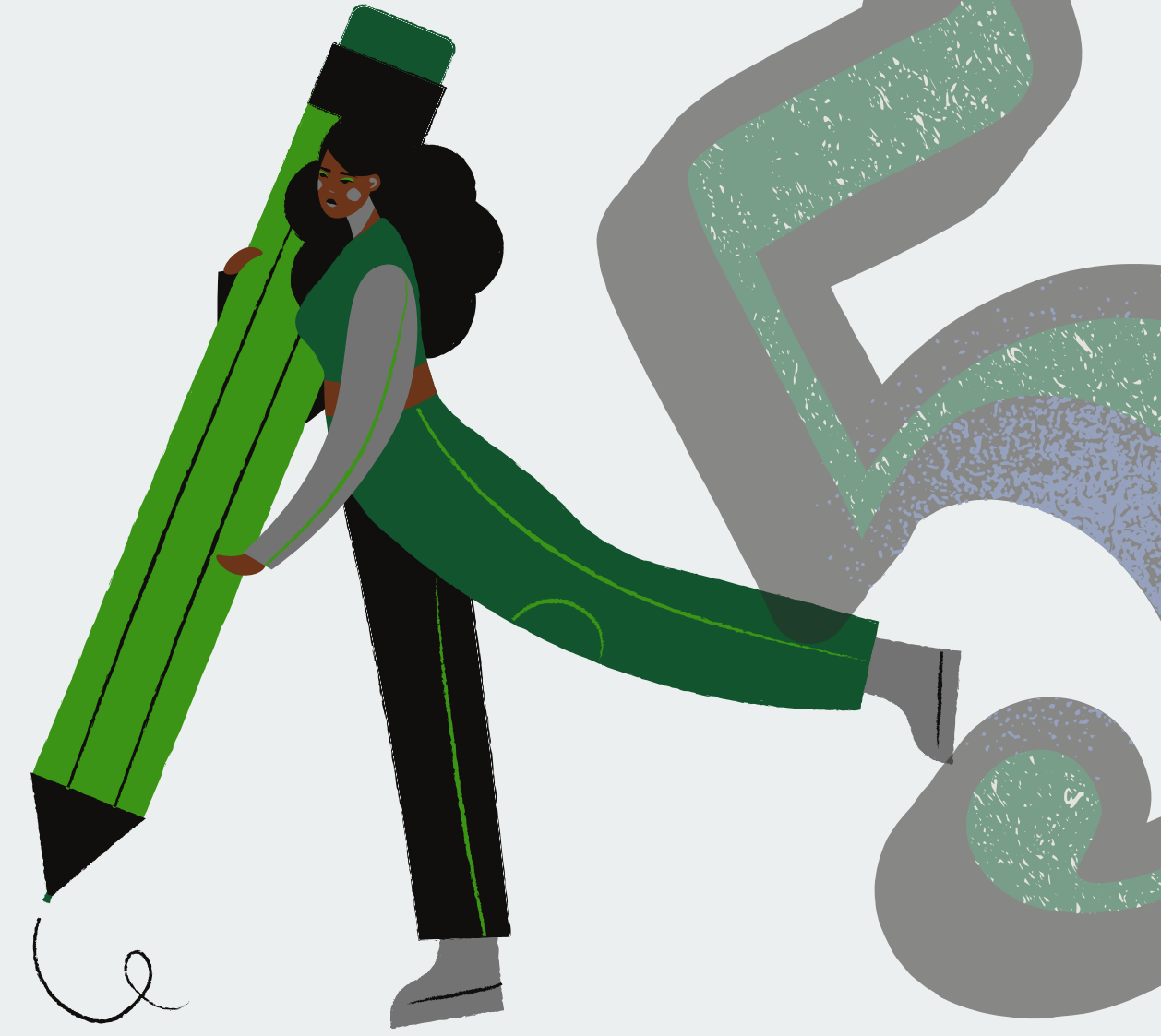
SUDOKU

Sudoku oyunu 9 hücreden oluşan 9 karenin 3 boyut diyebileceğimiz düzlemde 1'den 9'a kadar sayıların tek bir defa kullanılması şartı ile dizilmesi gerekiyor. Sudoku oyununda her satır ve sütunda 1'den 9'a kadar olan sayılar sadece bir kez kullanılarak dizilmesi gerekir. Aynı zaman da sudoku oyununda 9 hücreden oluşan her bir kare içinde 1'den 9'a kadar sayılar bir kez kullanılarak dizilmesi gerekir.

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

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

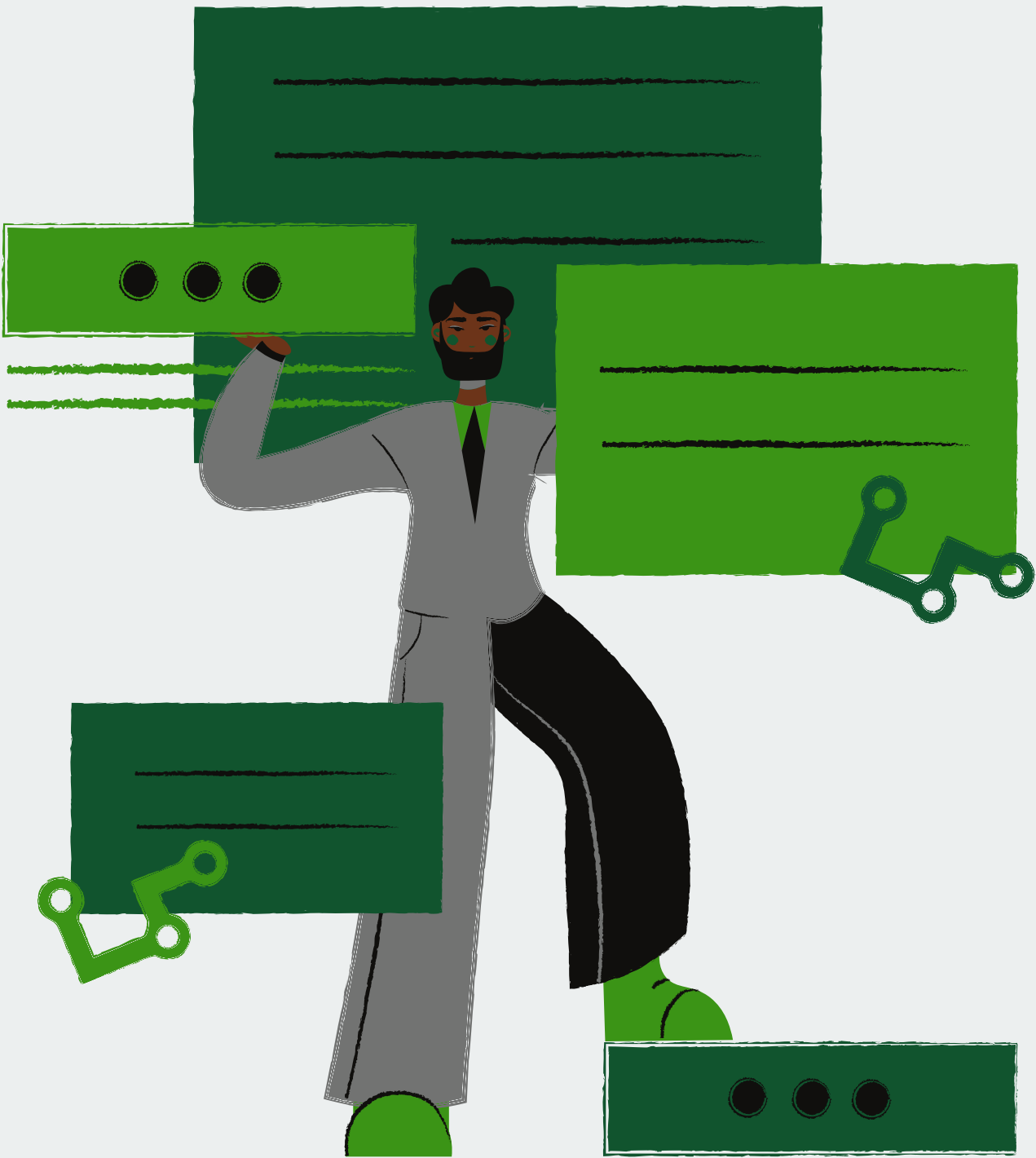
		2	8				1	
	7	4	3		1		8	
				2	4			
6			5			9		
				8				
		8			2			5
			7	3				
	8		4		6	7	2	
	4				8	3		



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

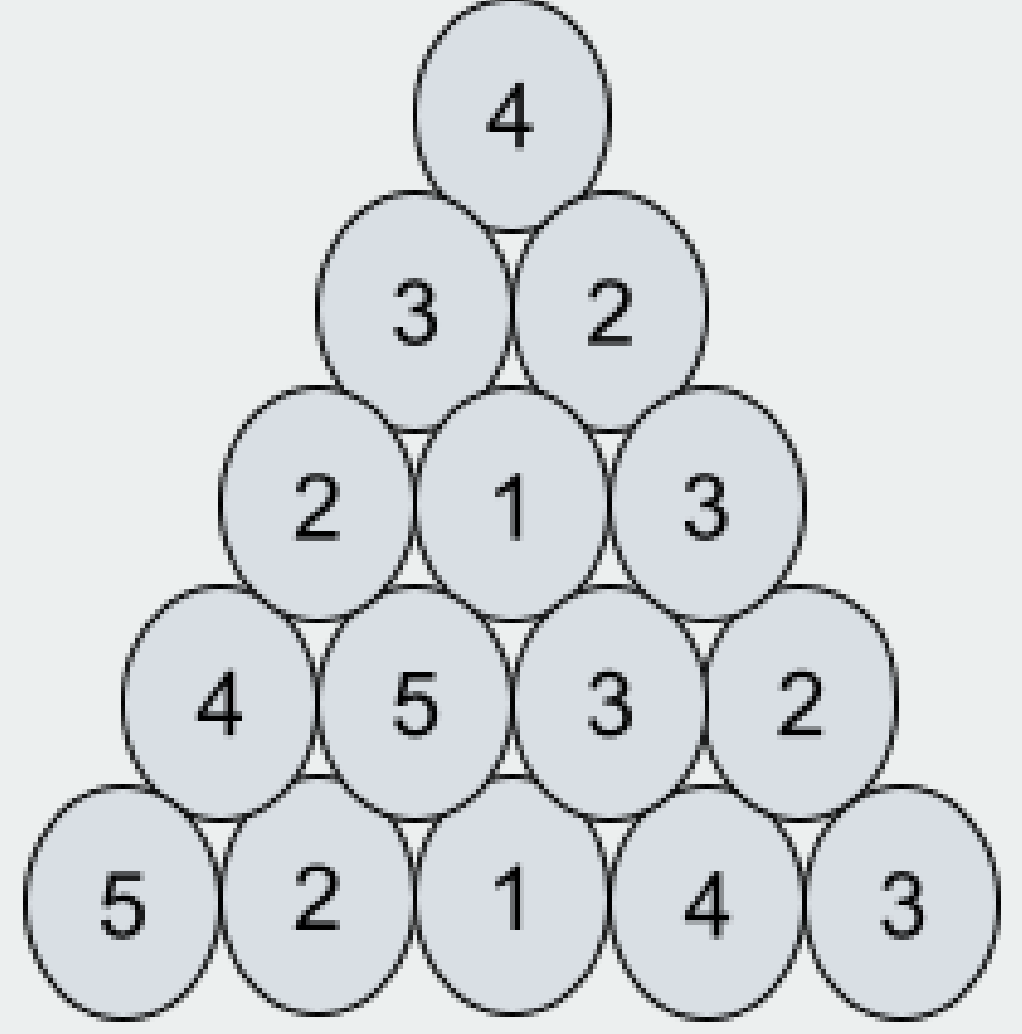
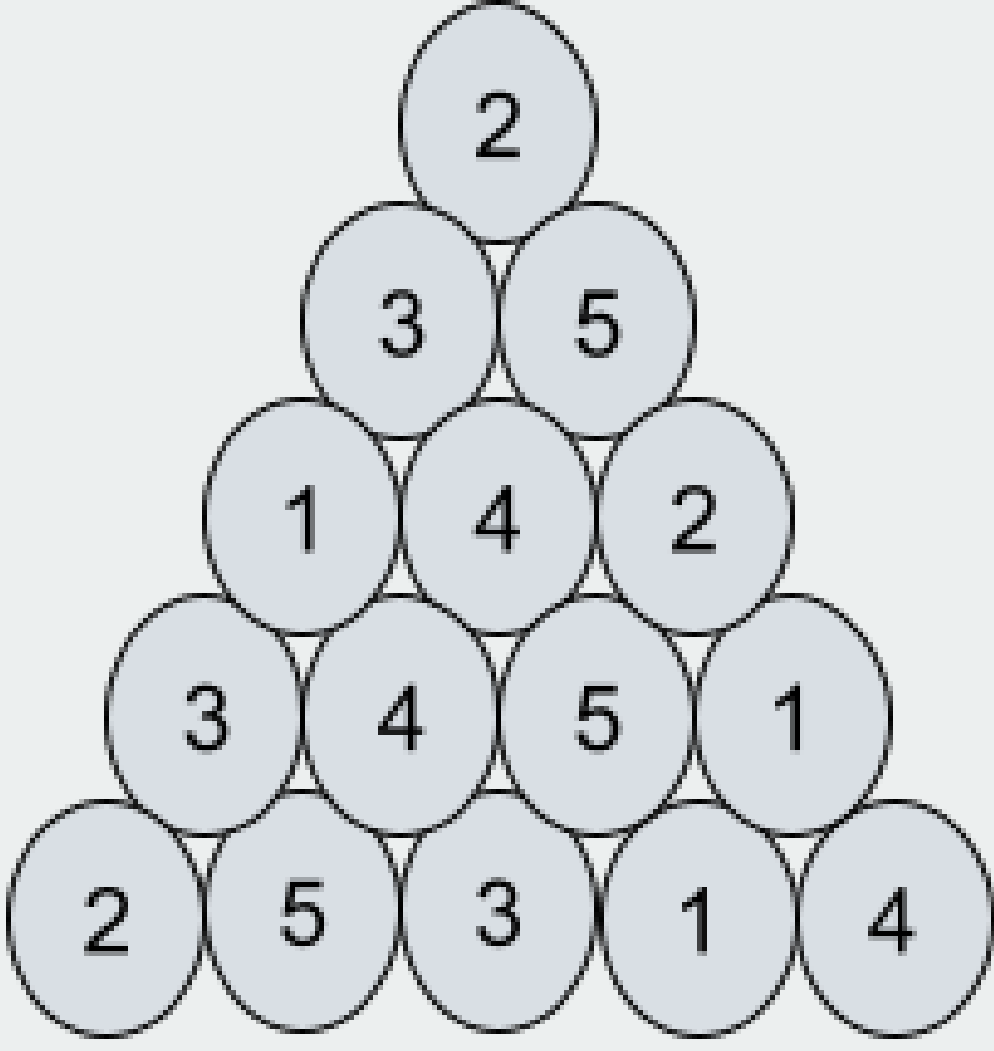
						2		
	8				7		9	
6		2				5		
	7			6				
			9		1			
				2			4	
		5				6		3
	9		4				7	
		6						

**Bilgili olduğumuz oranda özgür
oluruz.
-Sokrates**

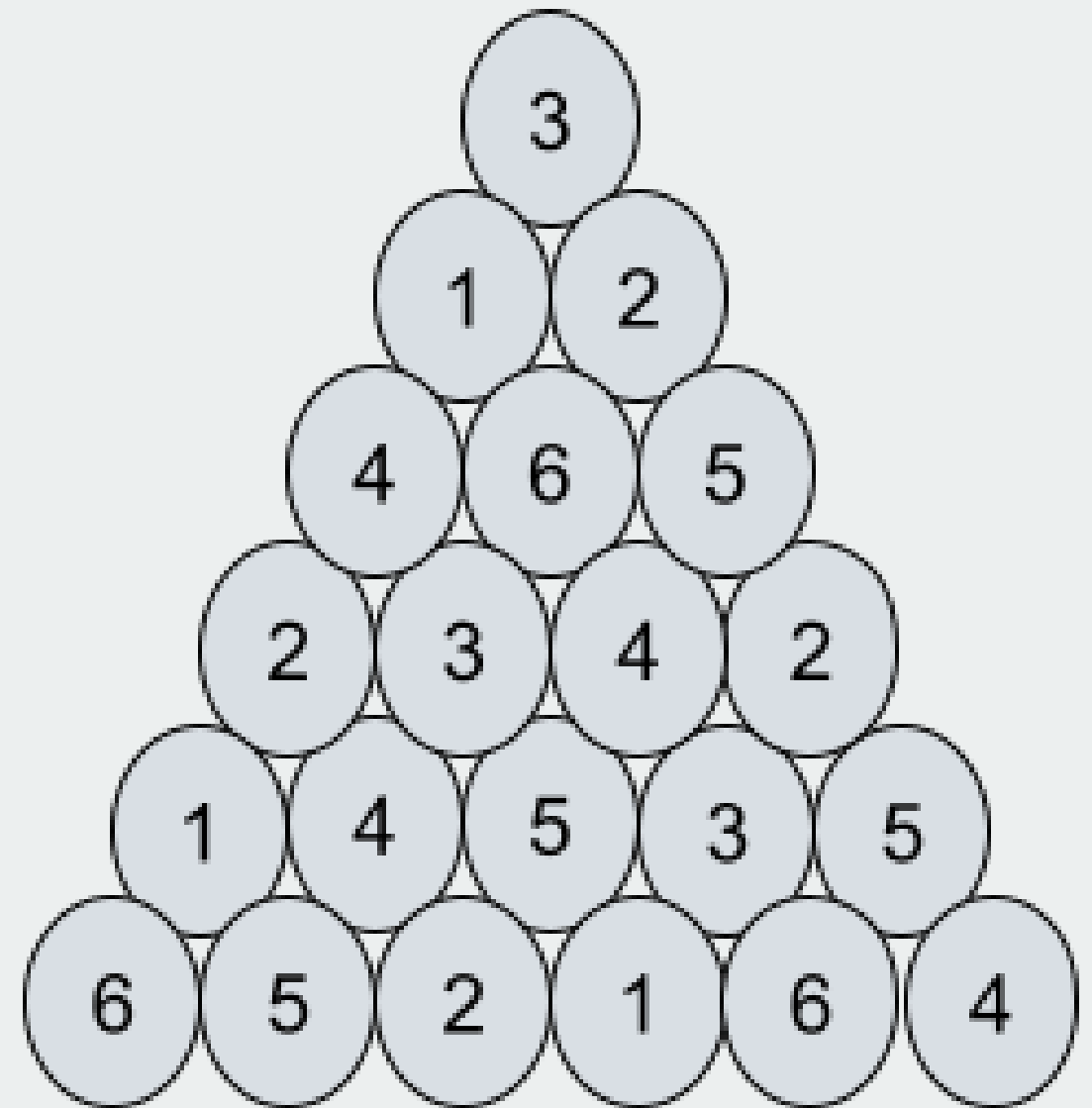
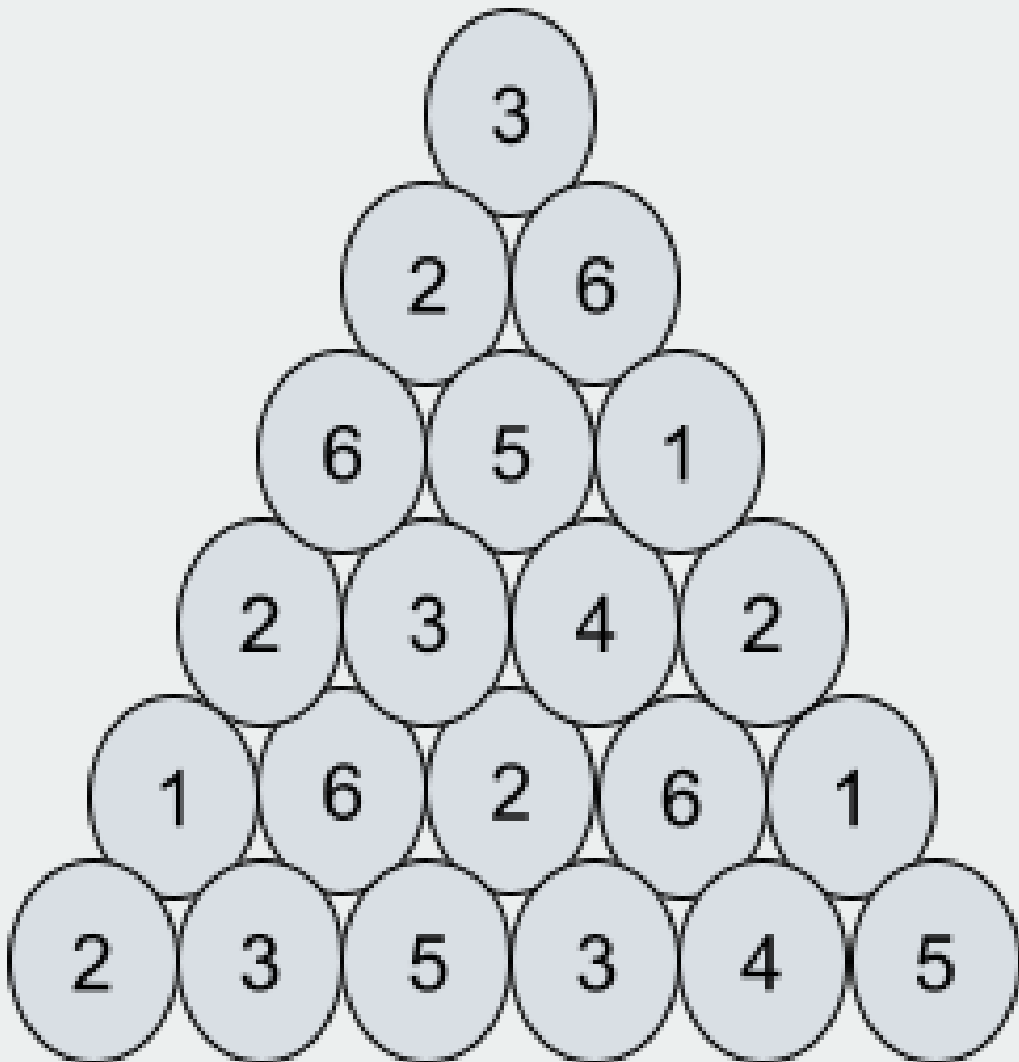


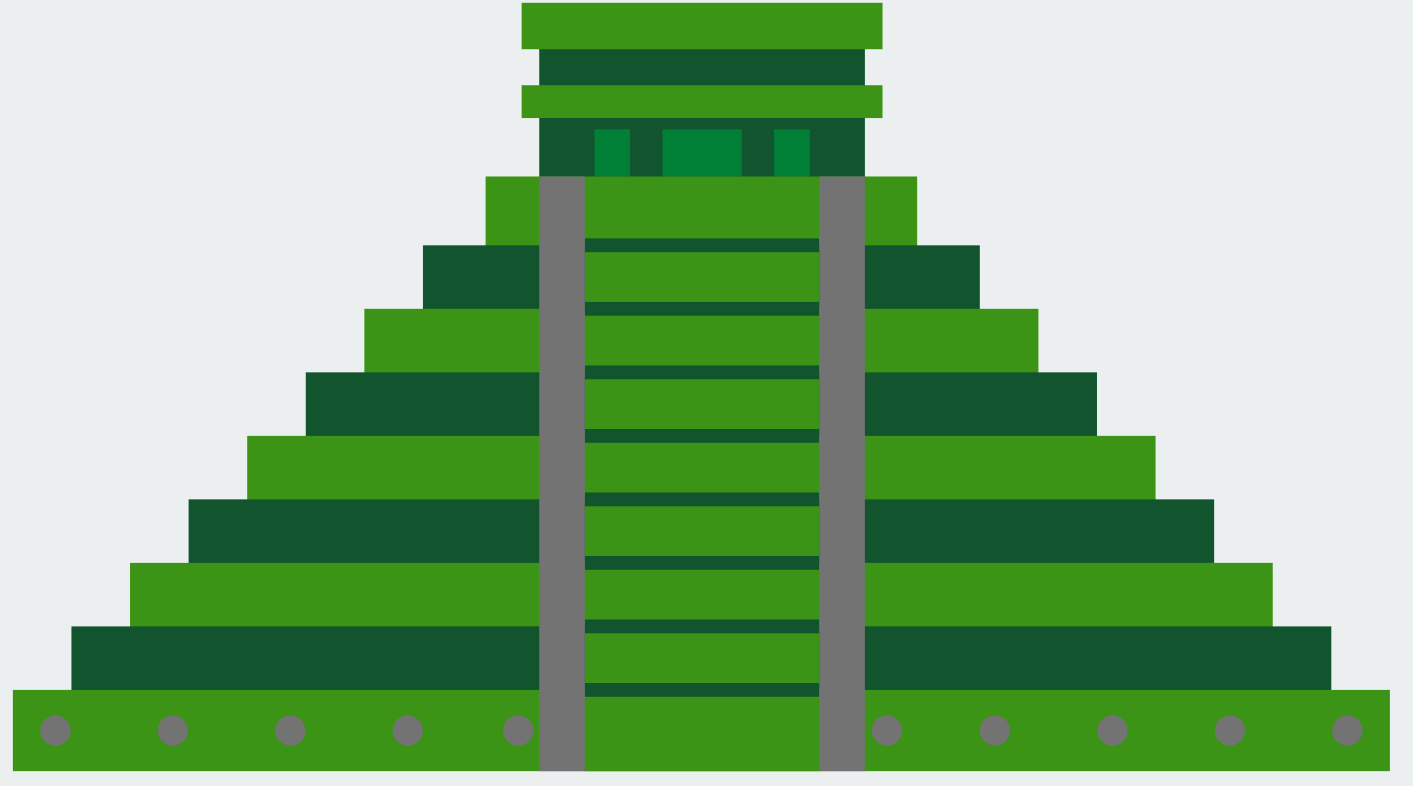
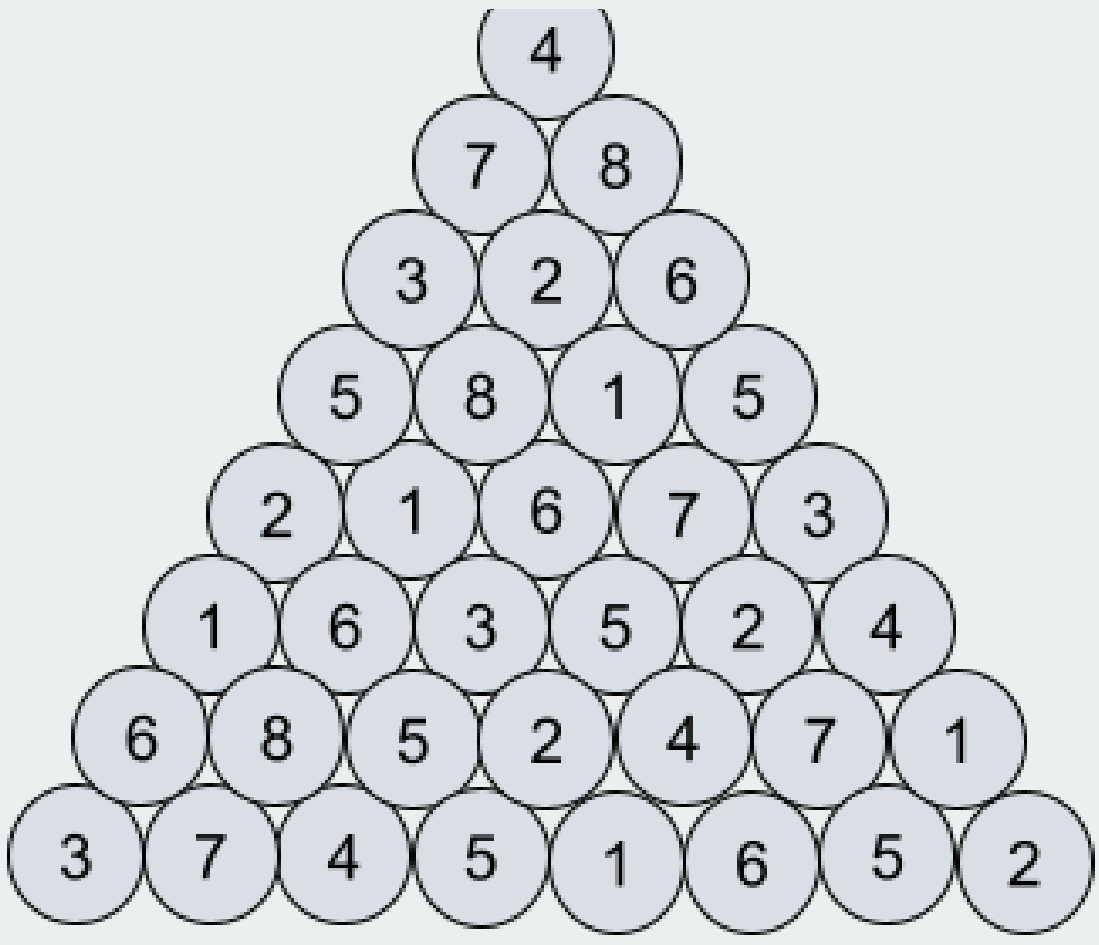
			8		1			
							4	3
5								
				7		8		
						1		
	2			3				
6							7	5
		3	4					
			2				6	

SİHİRLİ PİRAMİT



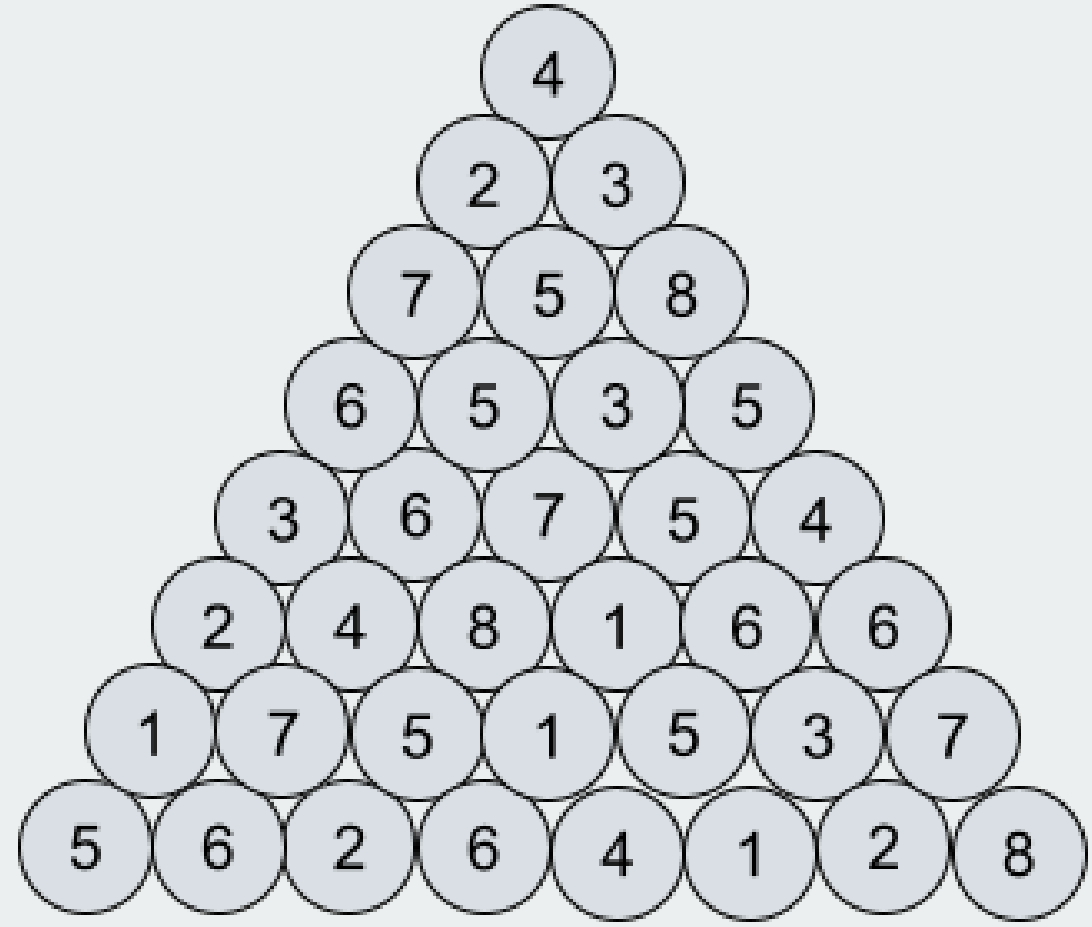
- En üst daireden başlayarak bir alt satıra geçiniz. Alt satırdaki dairenin üst satırdaki daireye değmesi gerekir.
- Tüm rakamlar en fazla birer kez kullanılmak şartıyla sihirli piramitten geçen gizli yolu bulun.





Bilmece Bildirmece

Bir kadın her gün, bir önceki gün yediğinden 10 adet fazla fındık yemektedir. 6. gün sonunda kadının yediği fındıklar 180 adet olmuştur. Kadın ilk gün kaç fındık yemiştir?



Ne kadar çok çalışırsan, o kadar mesut olursun.

-Charles DICKENS



Charles Dickens

ÇERÇEVE SUDOKU

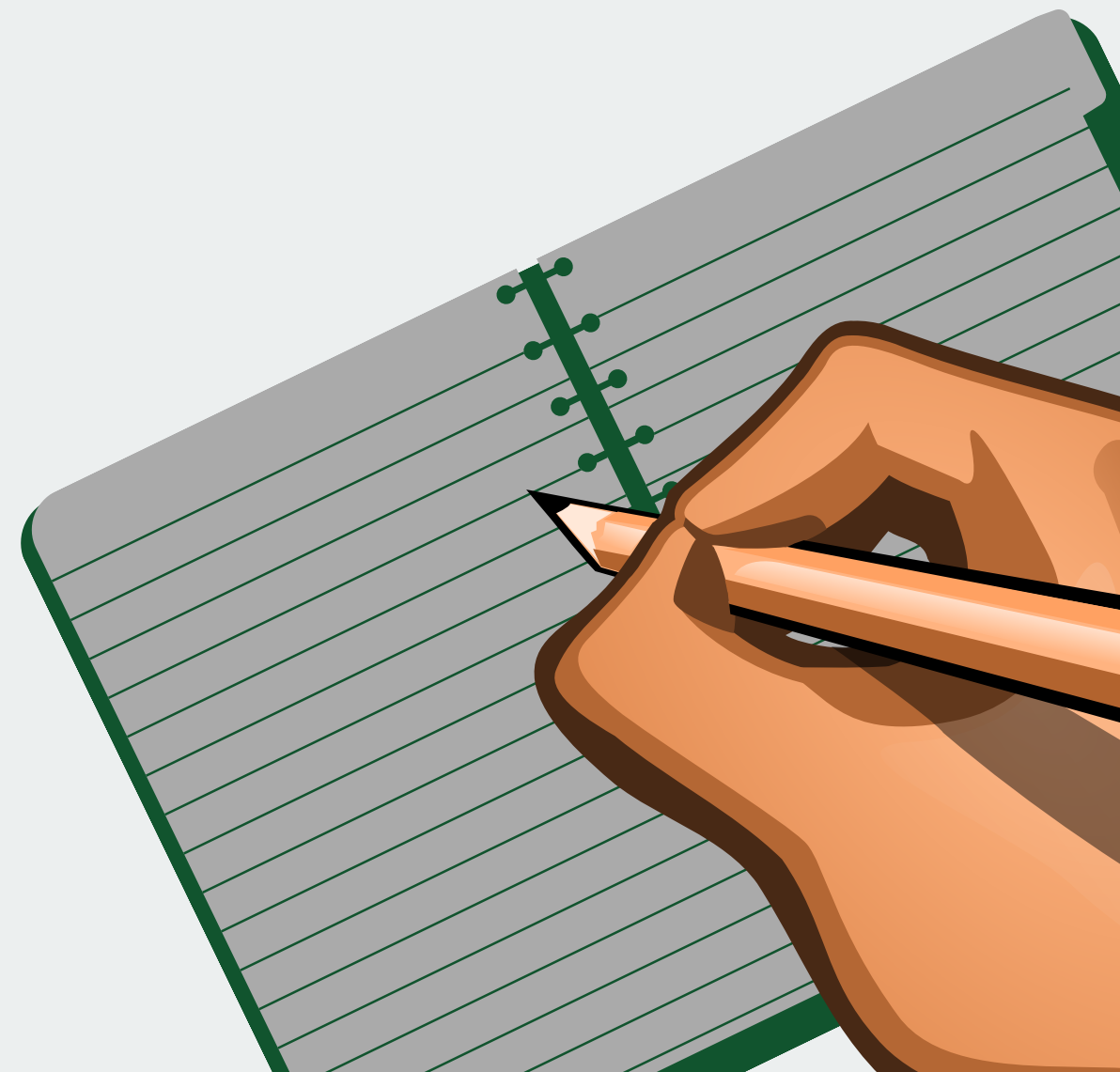
	9	16	20	12	18	15	14	12	19	
9	2				7			1		14
18								4		16
18		8					6			15
14			5							14
17					6		9			13
14	4								5	18
18	8		6						3	13
18					3	8				19
9		1		8						13
	22	12	11	16	18	11	13	16	16	

- Normal sudoku kuralları aynen geçerlidir.
- Çerçevdeki sayıların bitişiğindeki üç rakamın toplamı çerçevedeki bir sayının toplamını vermelidir. Örneğin soldaki çerçeve sudokuda işaretlenmiş olan üç kutudaki rakamların toplamları 14 sayısını vermelidir.



	15	14	16	17	19	9	16	18	11	
13	9									13
15					5			9		21
17						2				11
13									8	20
14		7		6						13
18					3	7				12
10			5	4					9	18
13									7	15
22	7						4			12
	11	19	15	15	18	12	7	17	21	

	14	17	14	18	12	15	22	15	18	
12			3							12
17				1						22
16	2						7			11
16					8					18
22										6
7					9					21
14			1						6	11
16						5				16
15										18
	15	18	12	13	10	22	9	18	18	



	14	18	13	19	16	10	20	13	12	
7										22
21			5							12
17								4		11
15										14
11										21
19										10
18			5							8
20								6		15
7										22
	16	12	17	20	12	13	18	11	16	

	7	20	18	15	22	8	16	17	12	
14										9
10		5						7		24
21										12
17										16
16										12
12										17
15										12
13		3						9		19
17										14
	21	14	10	13	8	24	15	13	17	



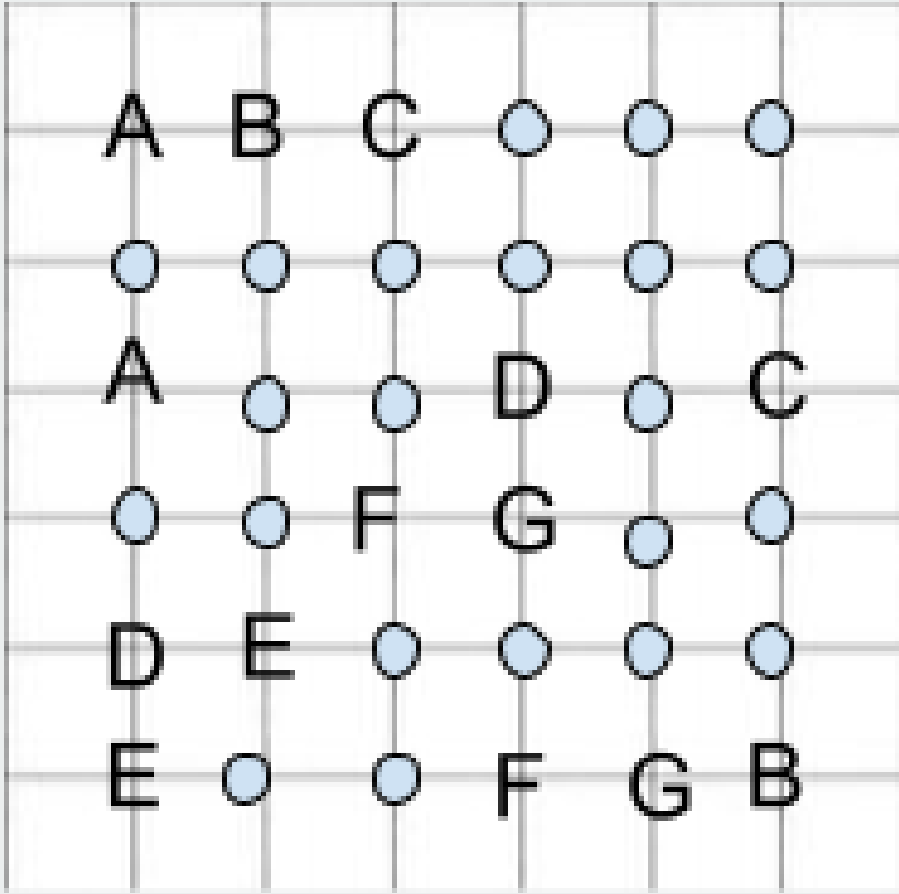
-Miguel de Cervantes

Bilgi cesaret verir, cehalet küstahlık.
-Miguel de Cervantes

	17	19	9	13	15	17	19	14	12	
18	9									6
14										7
13							9			22
22										7
6			2							20
17										18
9							1			16
23										11
13	5									18
	16	9	20	8	20	17	9	16	20	

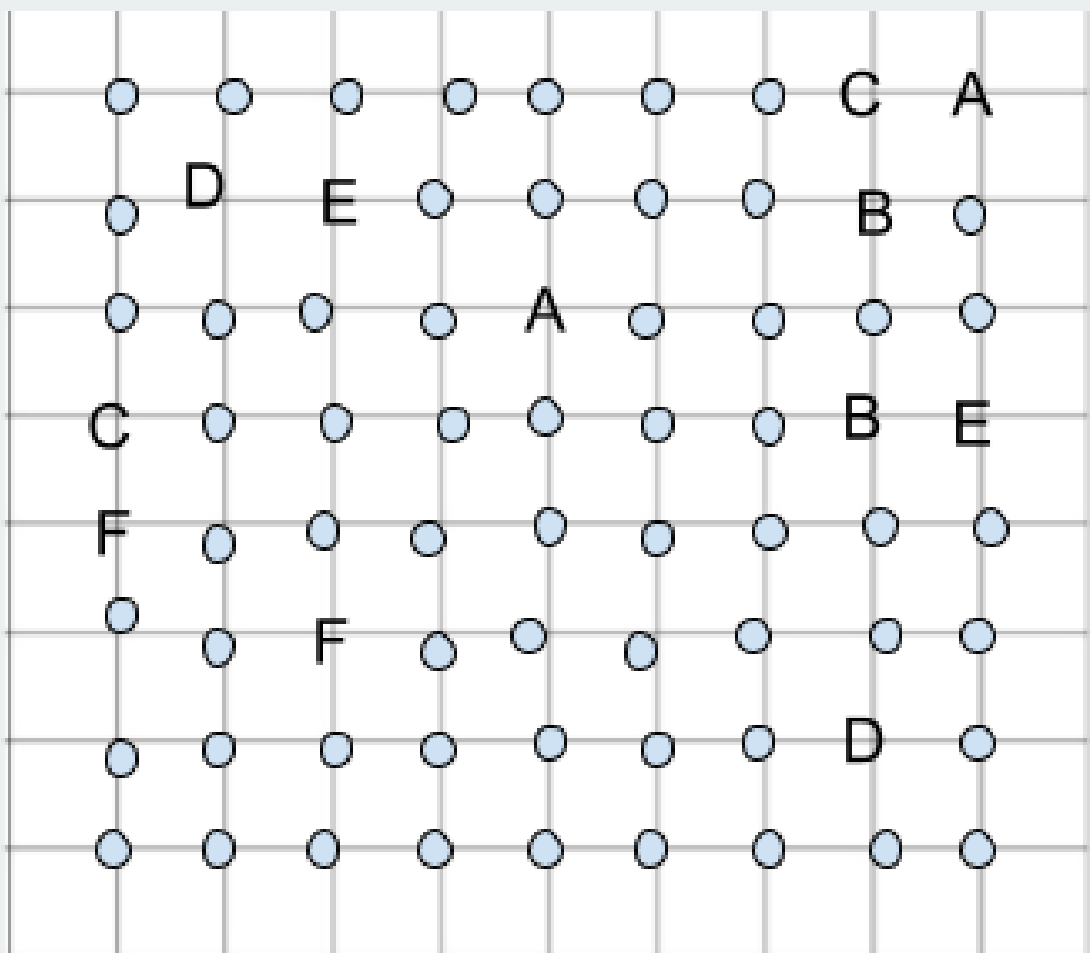
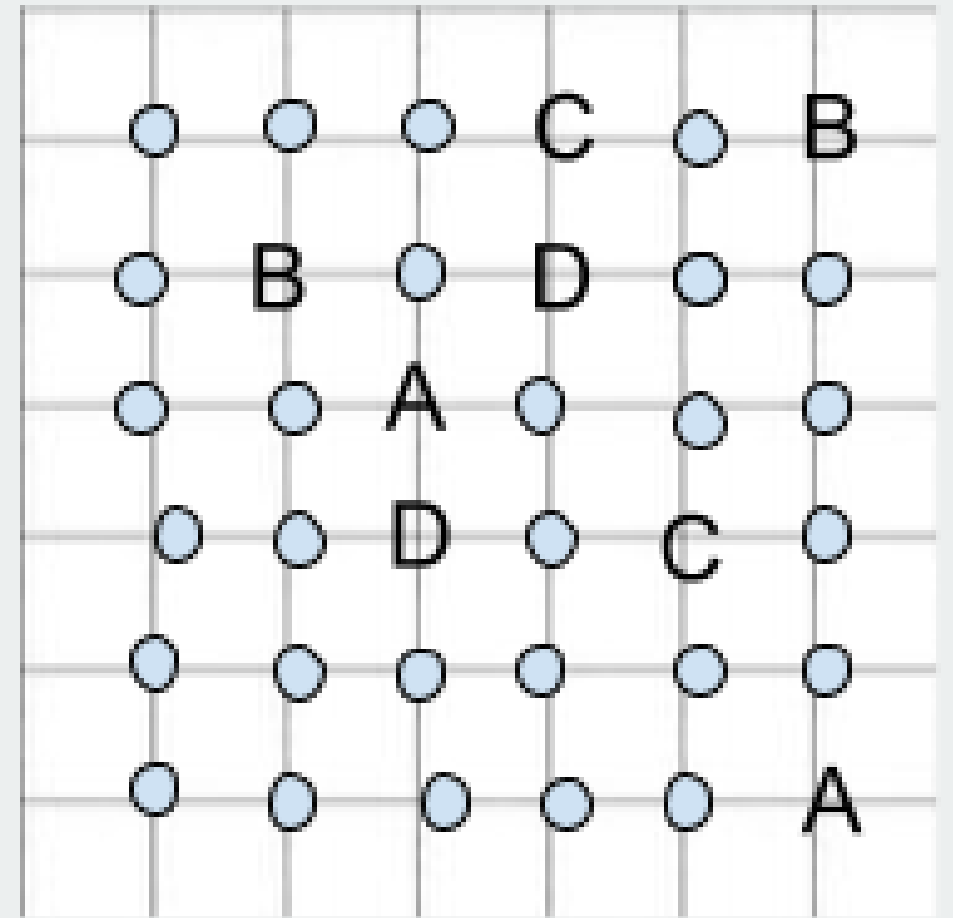


ABC BAĞLAMA

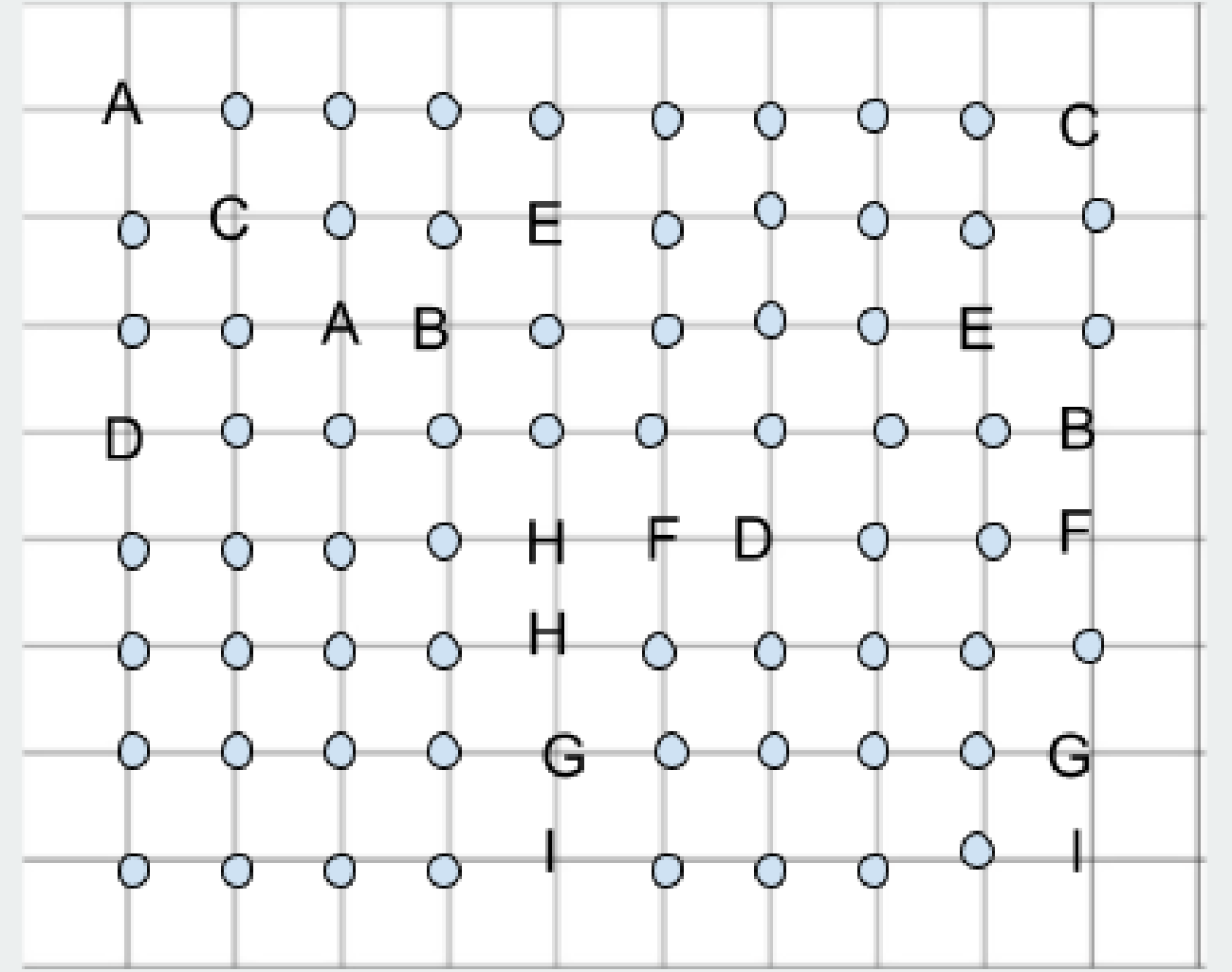
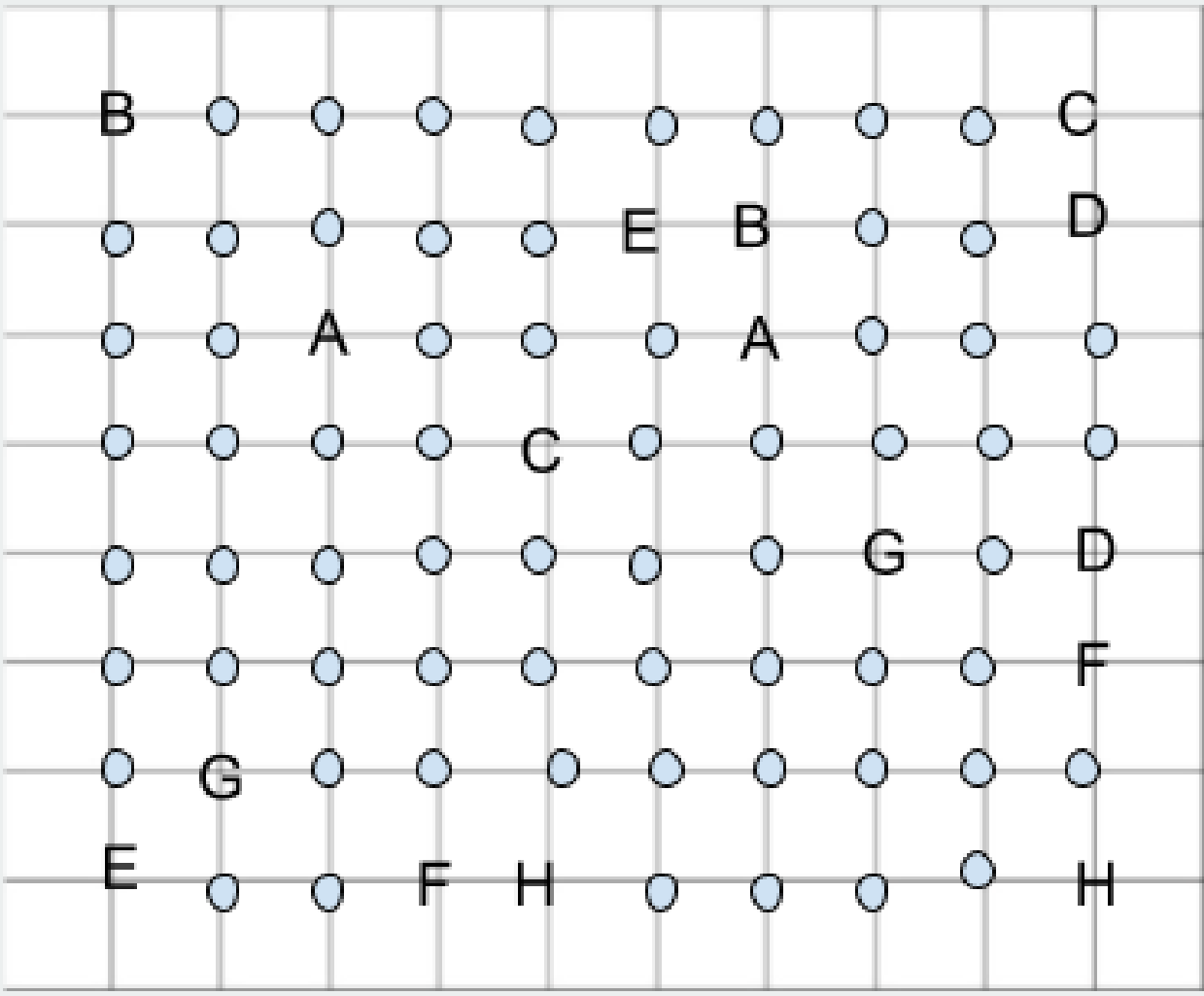
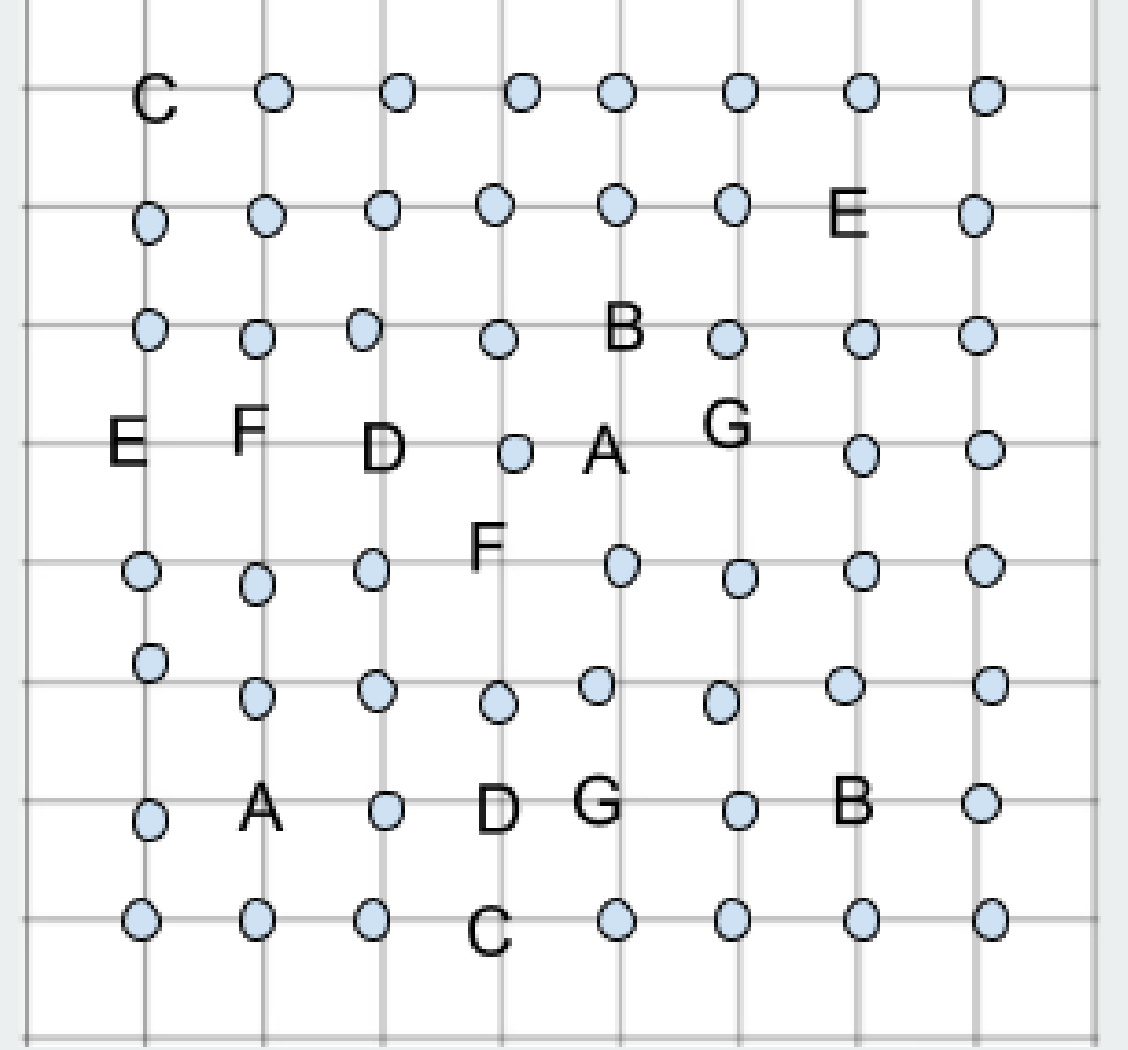


ABC Bağlamaca, eşit aralıklı harfler ve noktalardan oluşan karesel bir zemin üzerinde hazırlanmış zeka oyunudur.

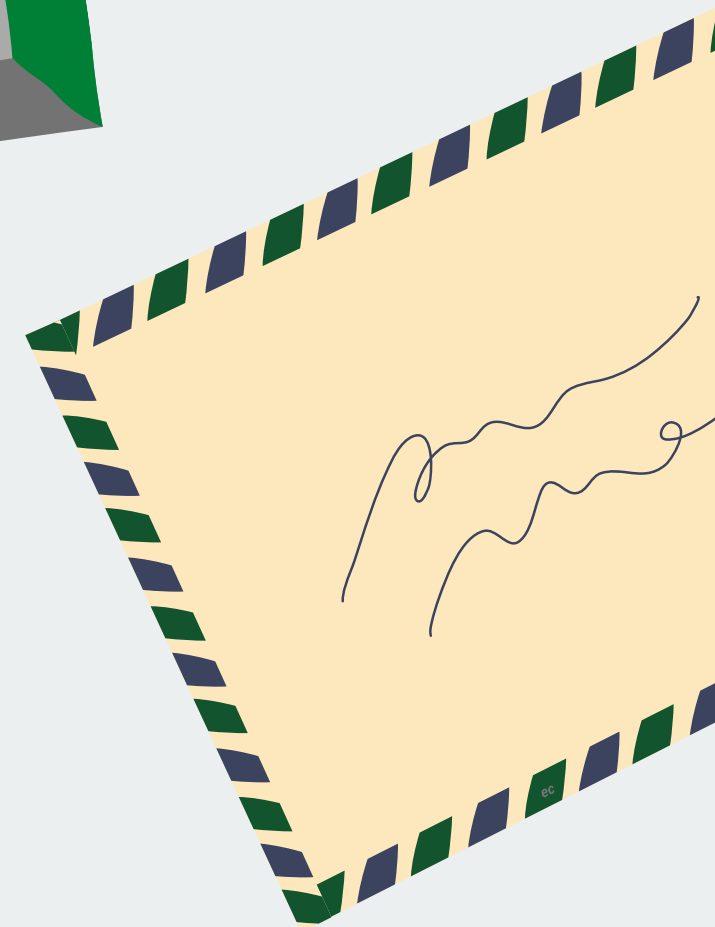
Oyundaki amaç harfleri çiftleri ile eşleştirmektir. Yani A harfi ile diğer A harfini, B harfi ile diğer B harfini, C harfi ile C harfini gibi.



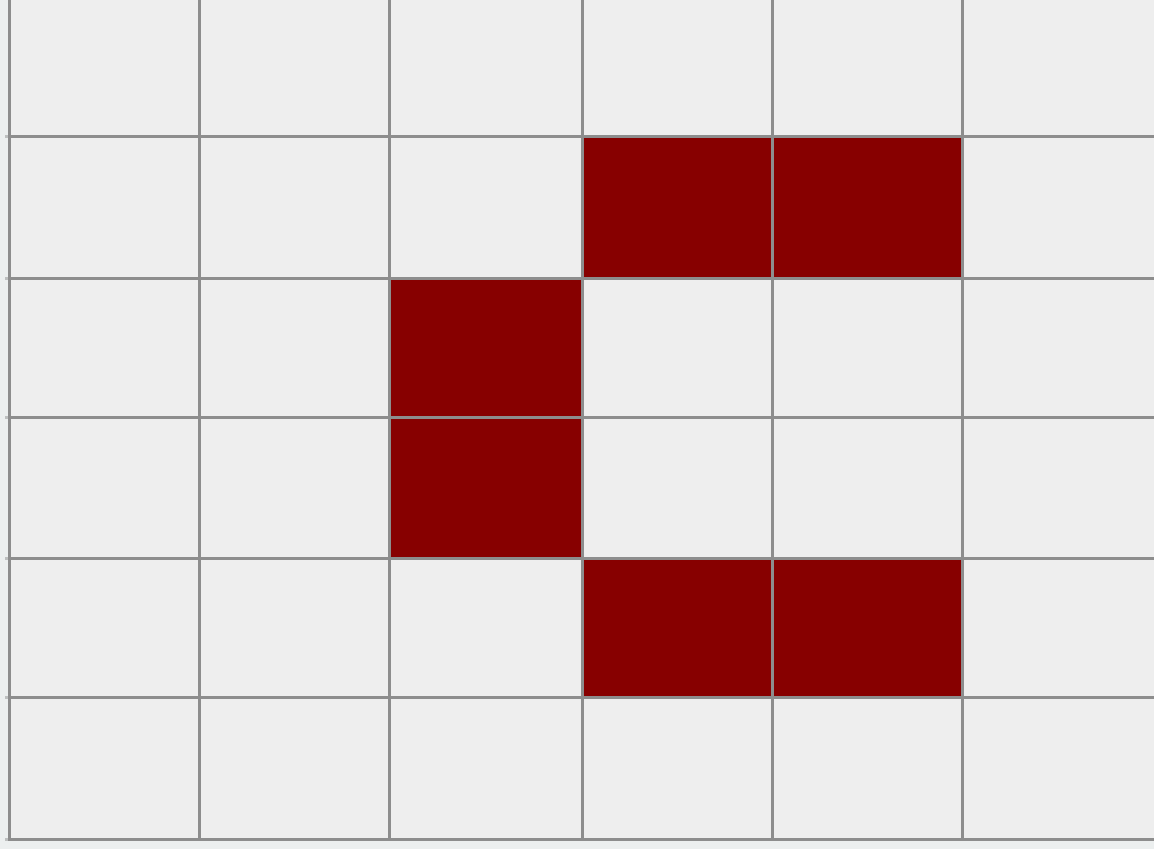
İyi bir başlangıç yarı yarıya
başarı demektir.
-André Gide



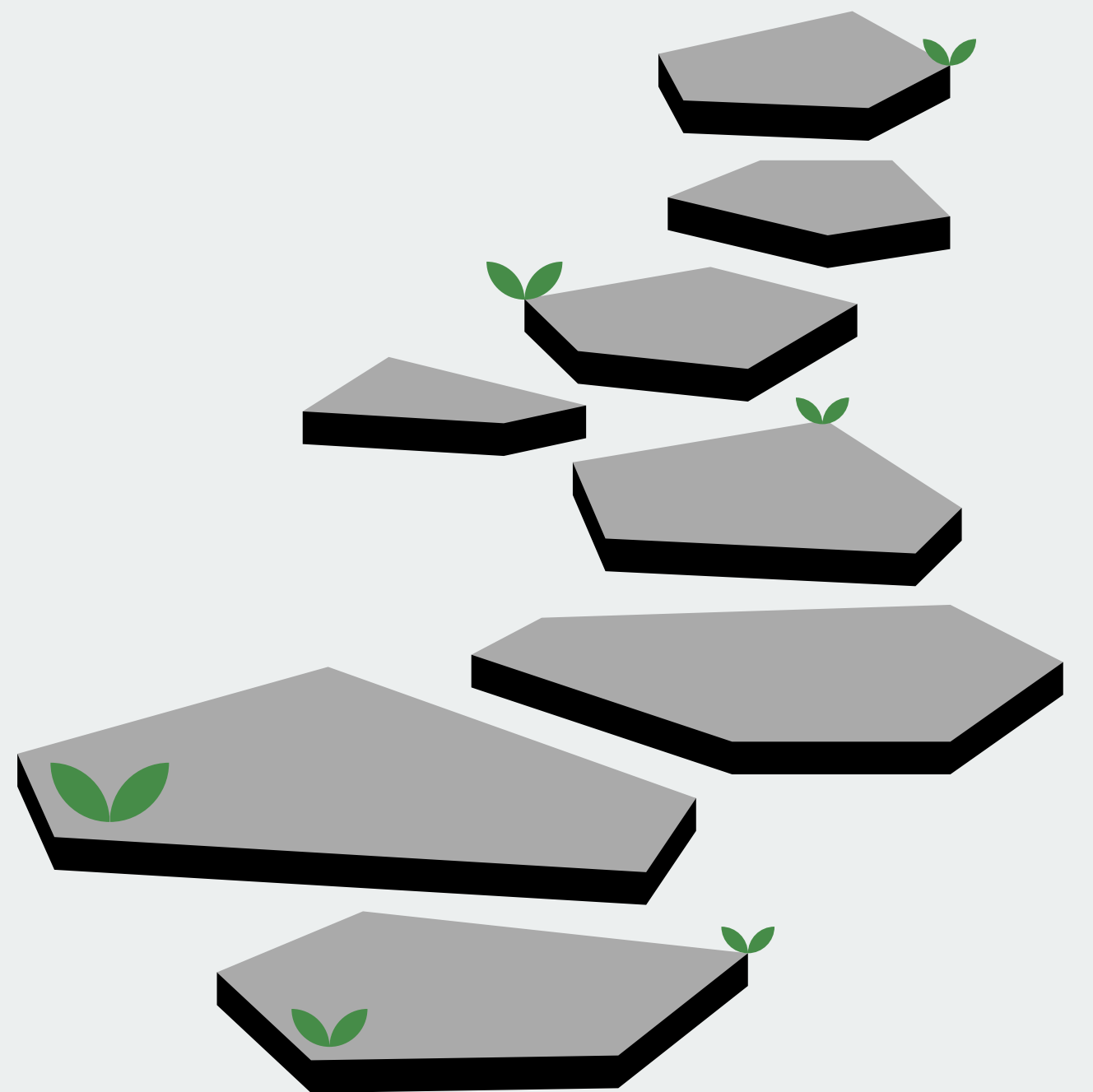
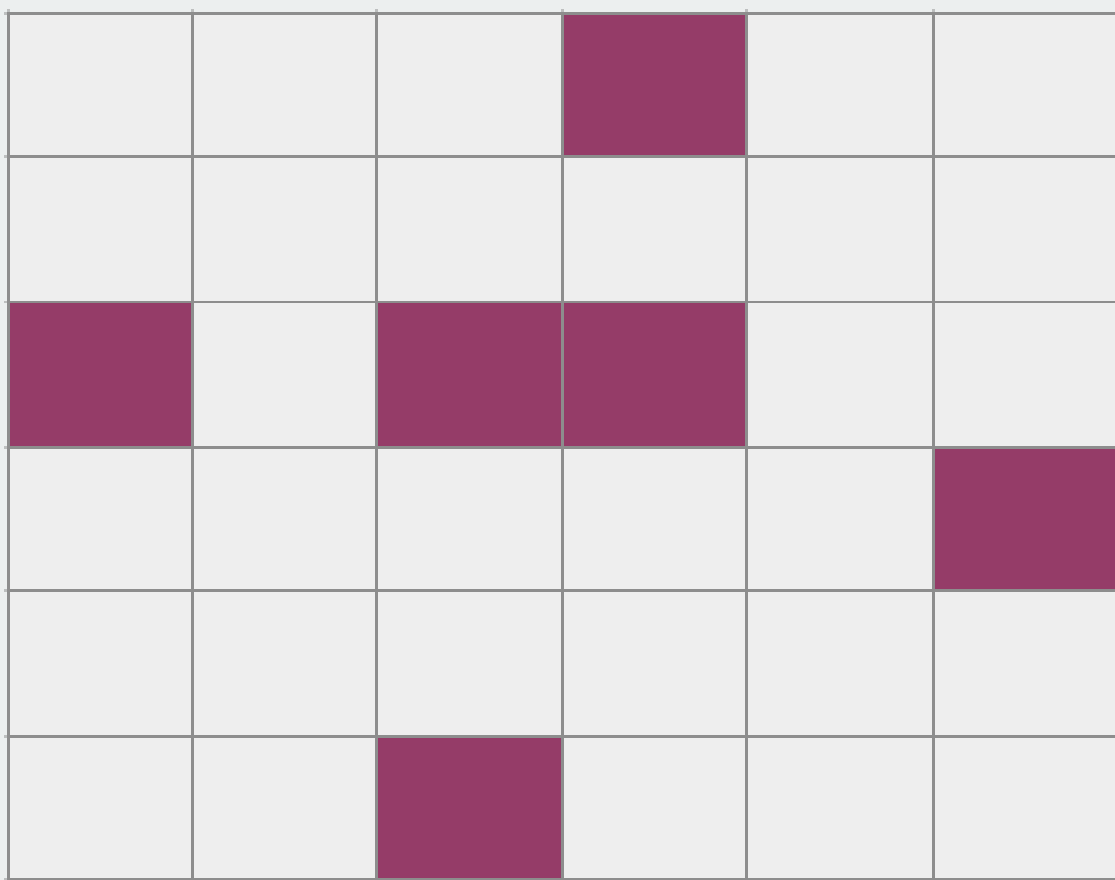
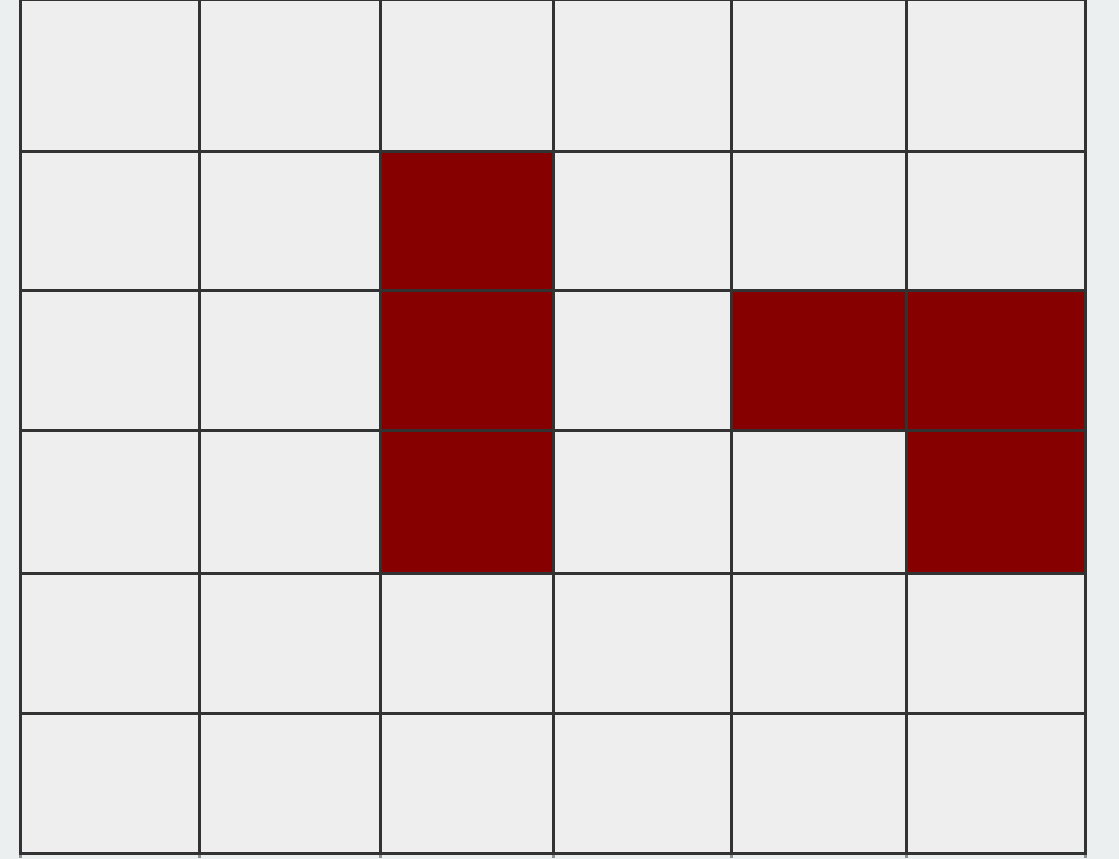
YAL

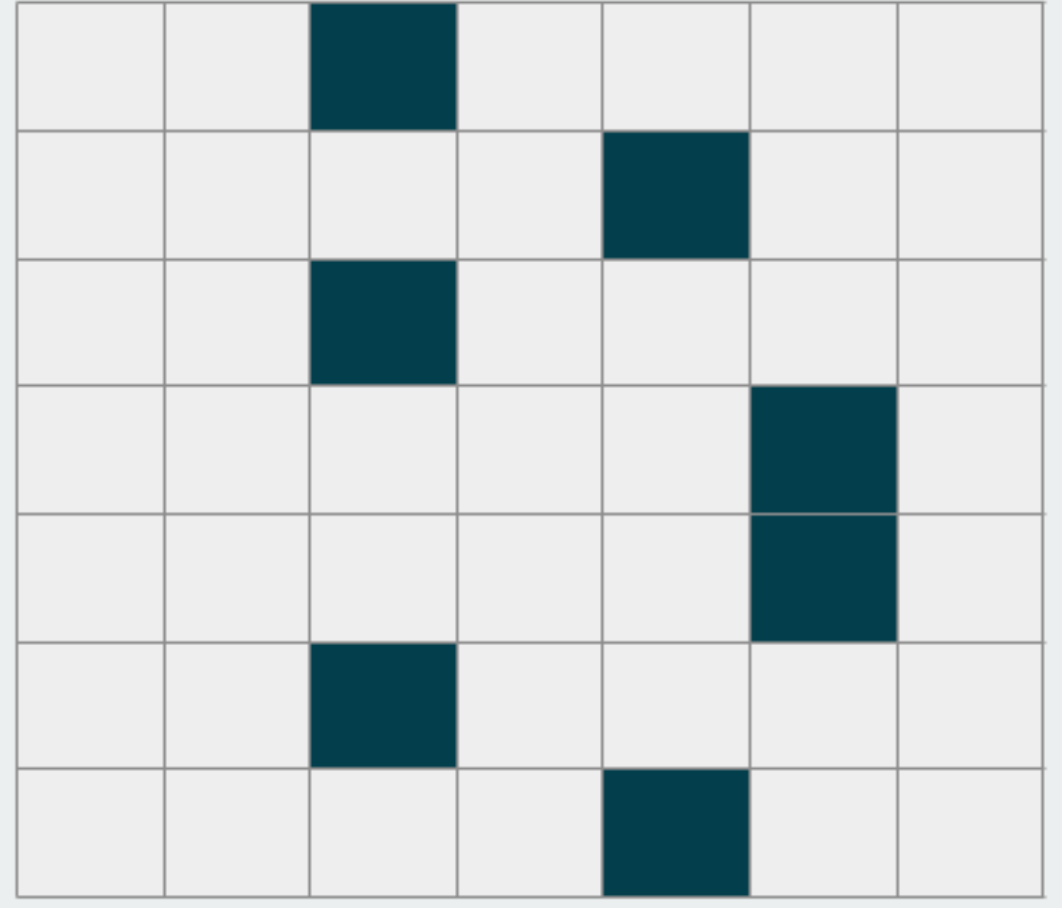
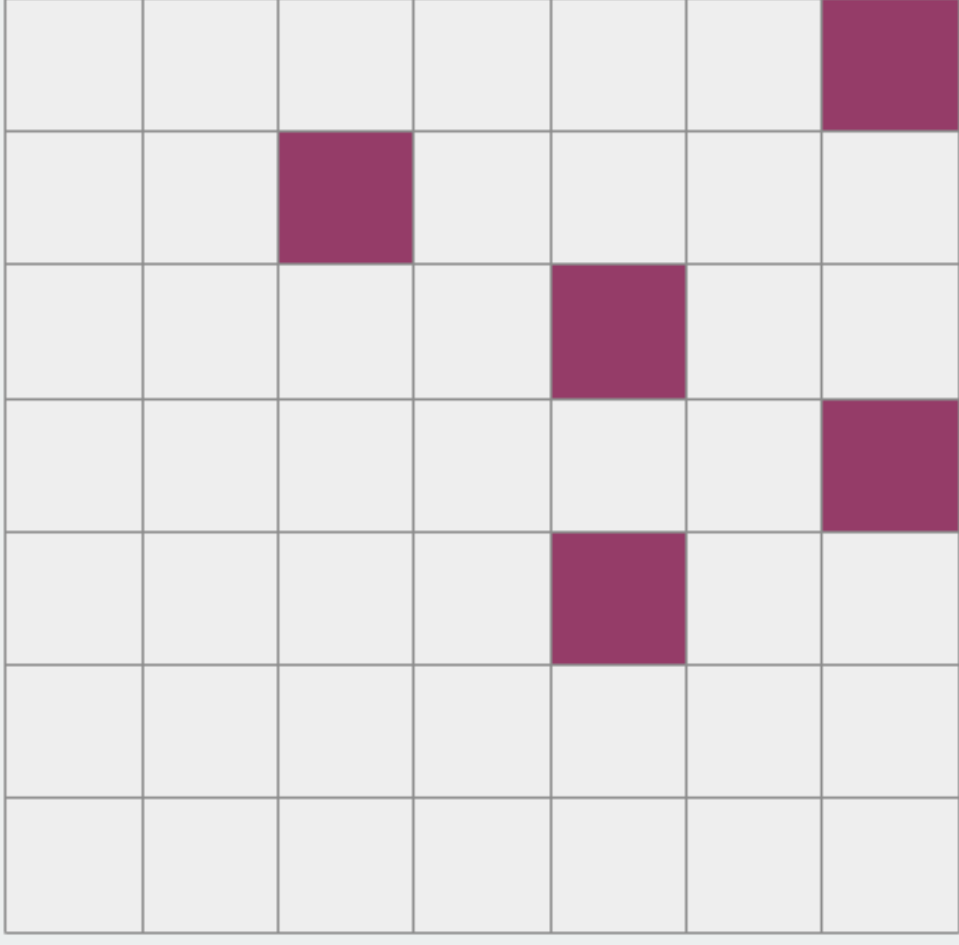


PATİKA



Diyagramdaki beyaz hücrelerin tamamından yatay veya dikey ilerleyerek geçen ve kendisini kesmeyen kapalı bir yol çizin. Yol renkli hücrelerden geçemez.

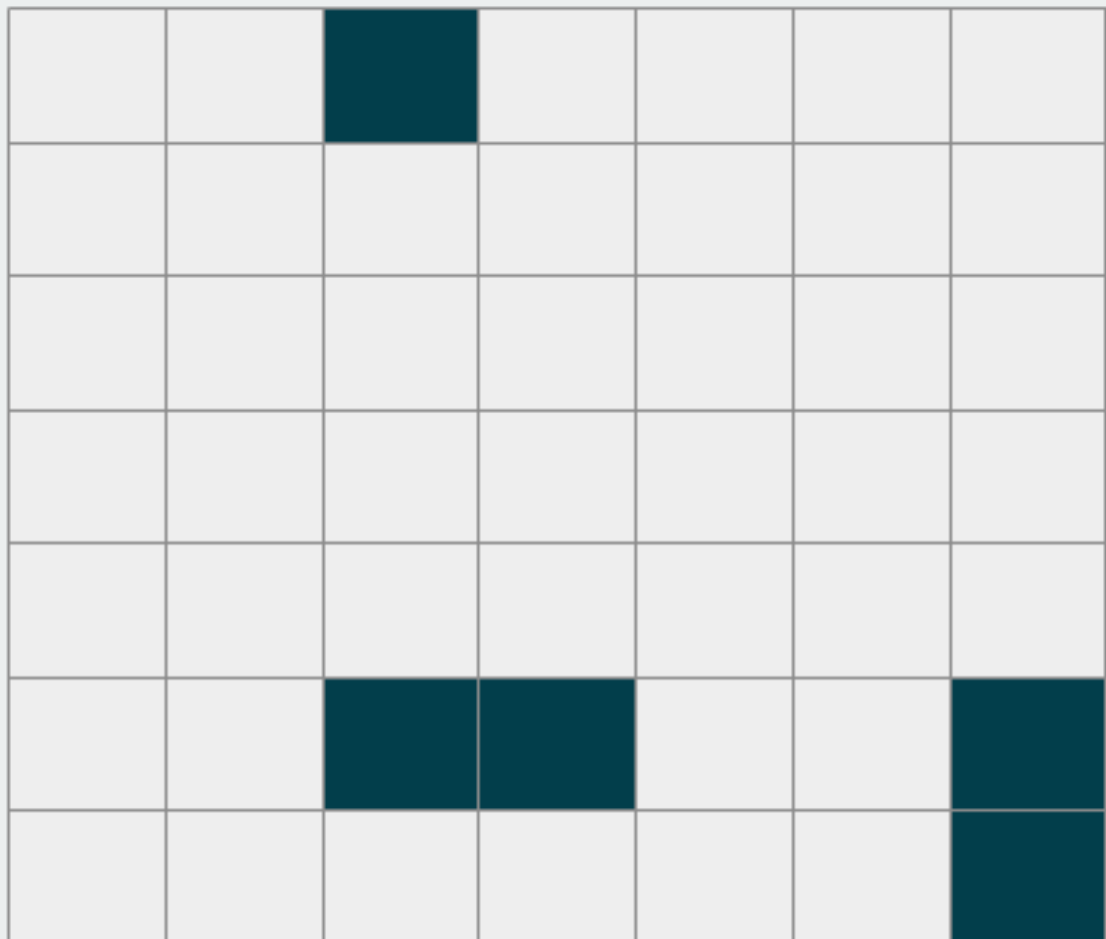




Mustafa Kemal Atatürk

Hayatta en hakiki mürşit ilimdir.

-Mustafa Kemal ATATÜRK



İŞLEM KARESİ

	+		+		= 20
-		+		-	
	+		-		= 4
+		-		+	
	+		+		= 7
=		=		=	
5		16		2	

Oyunun Amacı:
1'den 9'a kadar olan rakamları sadece birer kez kullanarak ve matematiksel işlem önceliğine riayet ederek diyagram dışında verilen eşitliği sağlamak.



	+		-		= 6
+		+		-	
	+		-		= 13
+		-		+	
	-		+		= 12
=		=		=	
20		5		10	

	+		x		= 34
-		x		x	
	-		+		= 1
+		-		+	
	+		+		= 11
=		=		=	
9		51		41	

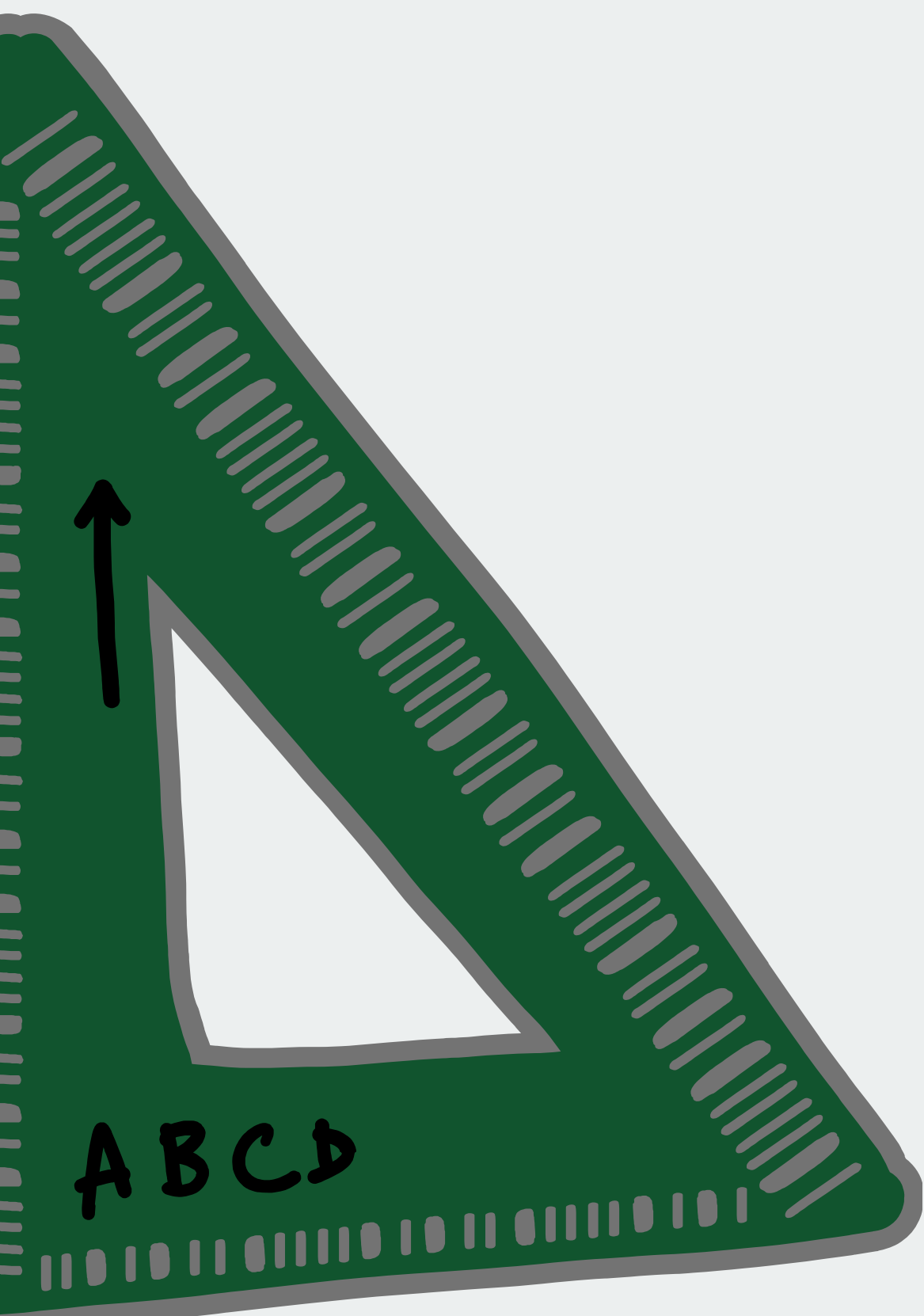




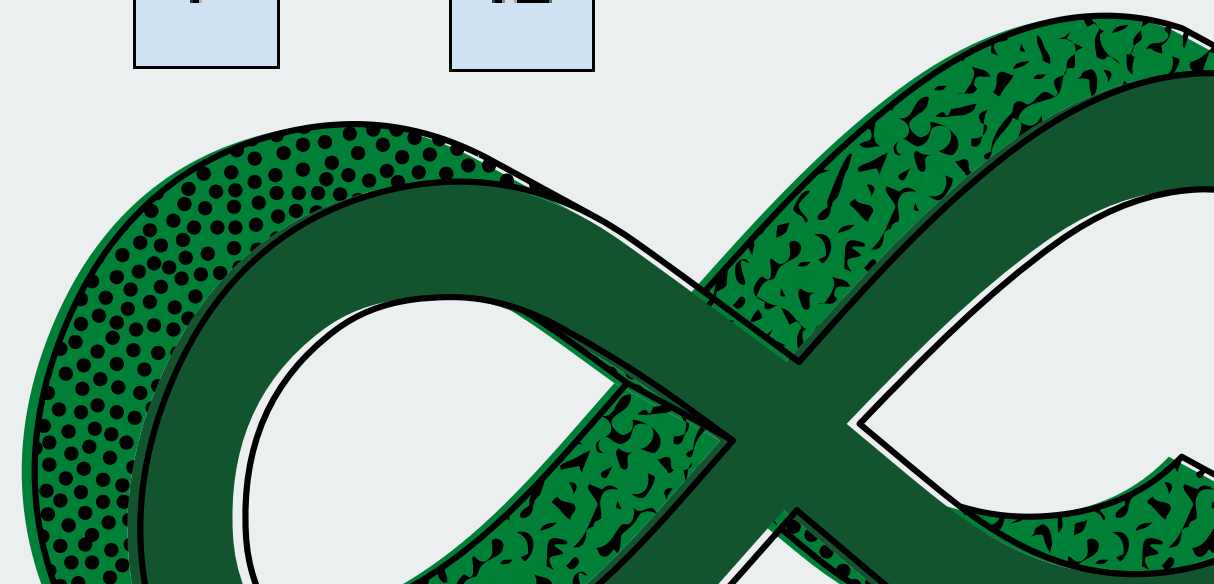
	+		-		= 15
+		-		+	
	/		+		= 6
-		+		/	
	+		-		= 11
=		=		=	
8		14		3	

	x		-		= 28
+		/		+	
	+		x		= 16
-		+		x	
	+		+		= 15
=		=		=	
9		10		74	

● Bir matematik problemine dalmak
 gitmekten daha büyük mutluluk
 yoktur.
 -C.Morley

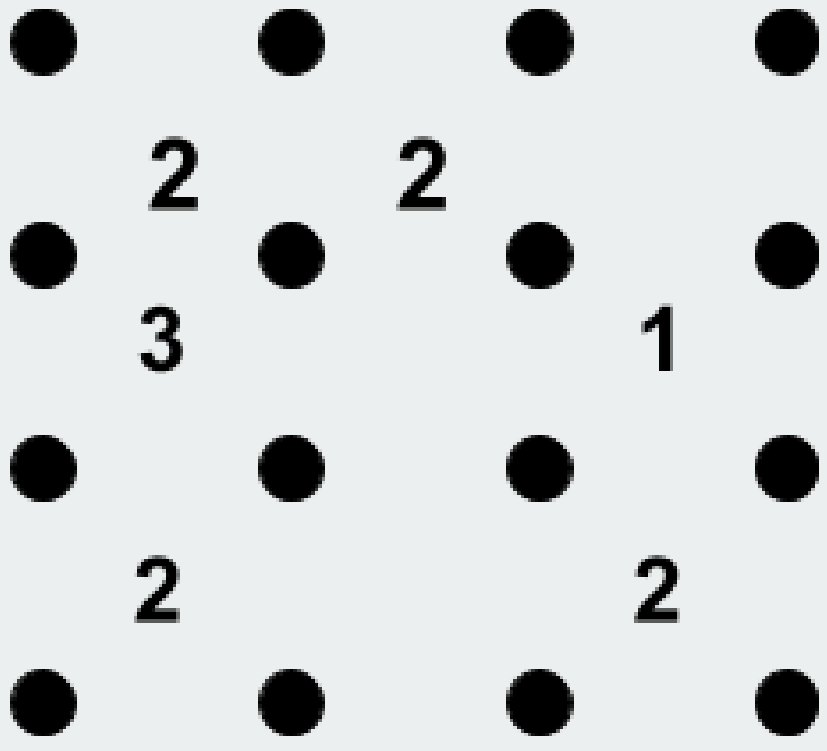


	x		+		= 17
+		/		x	
	+		/		= 9
-		+		-	
	+		x		= 33
=		=		=	
5		7		12	

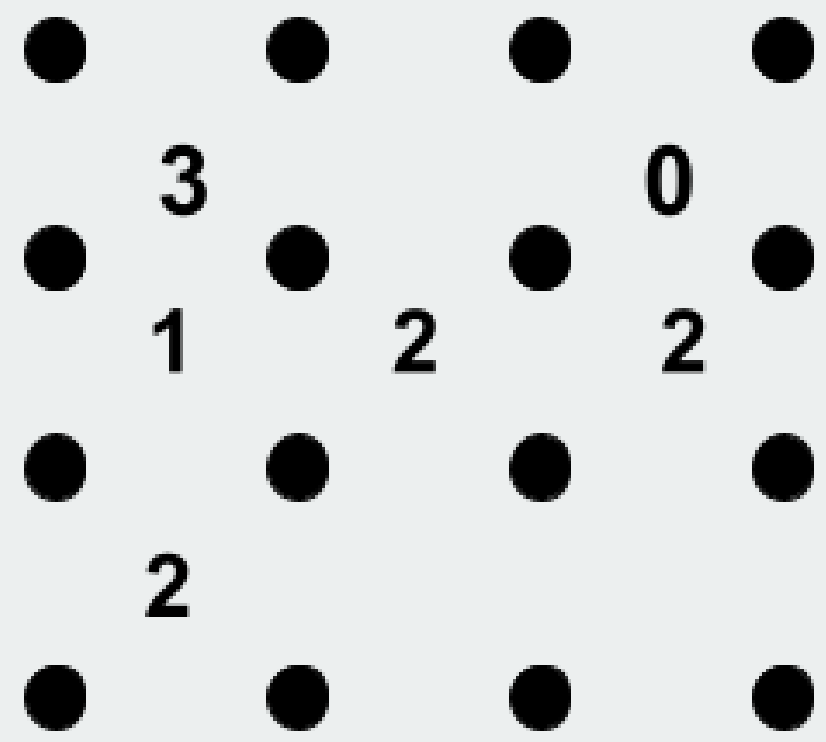
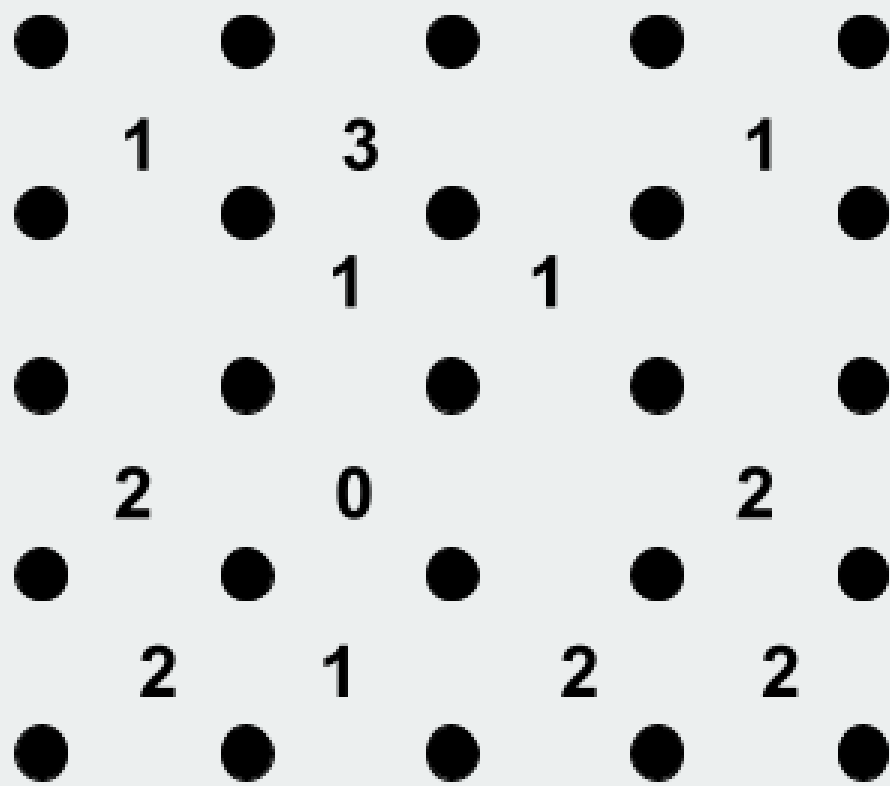


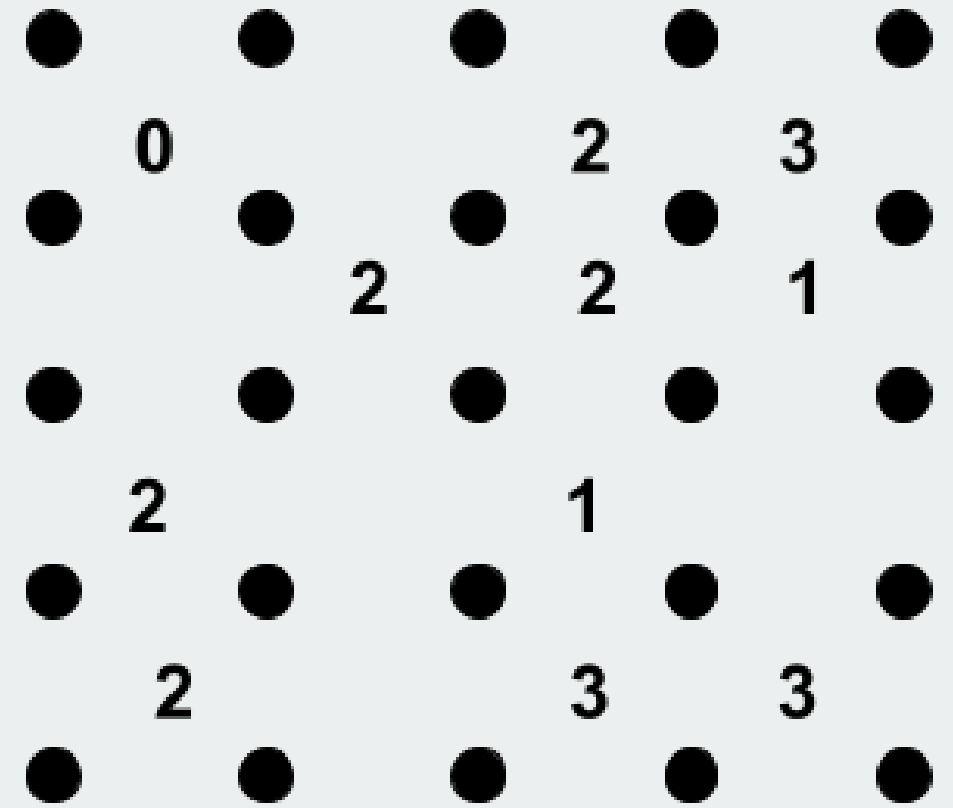
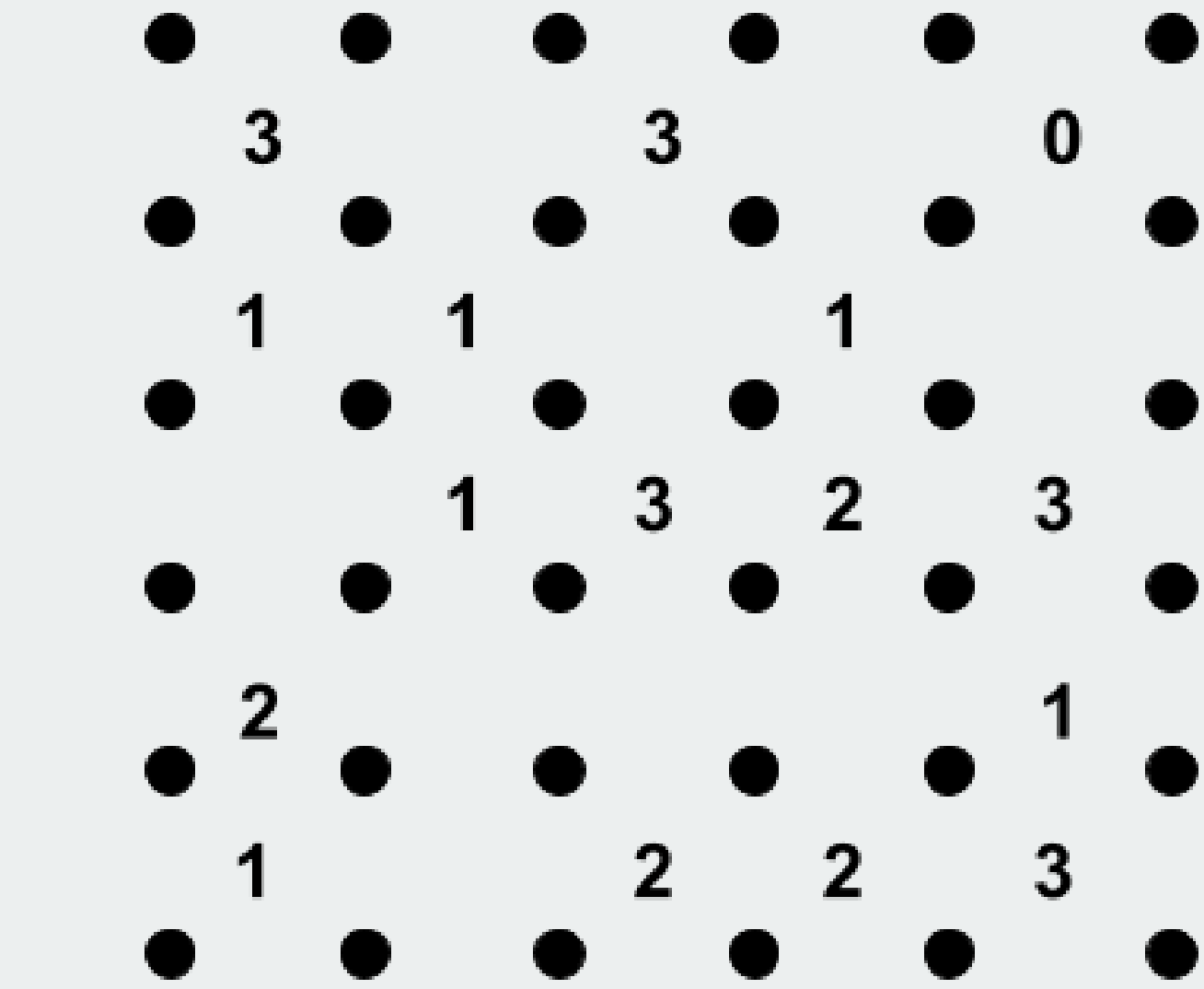


ÇİT

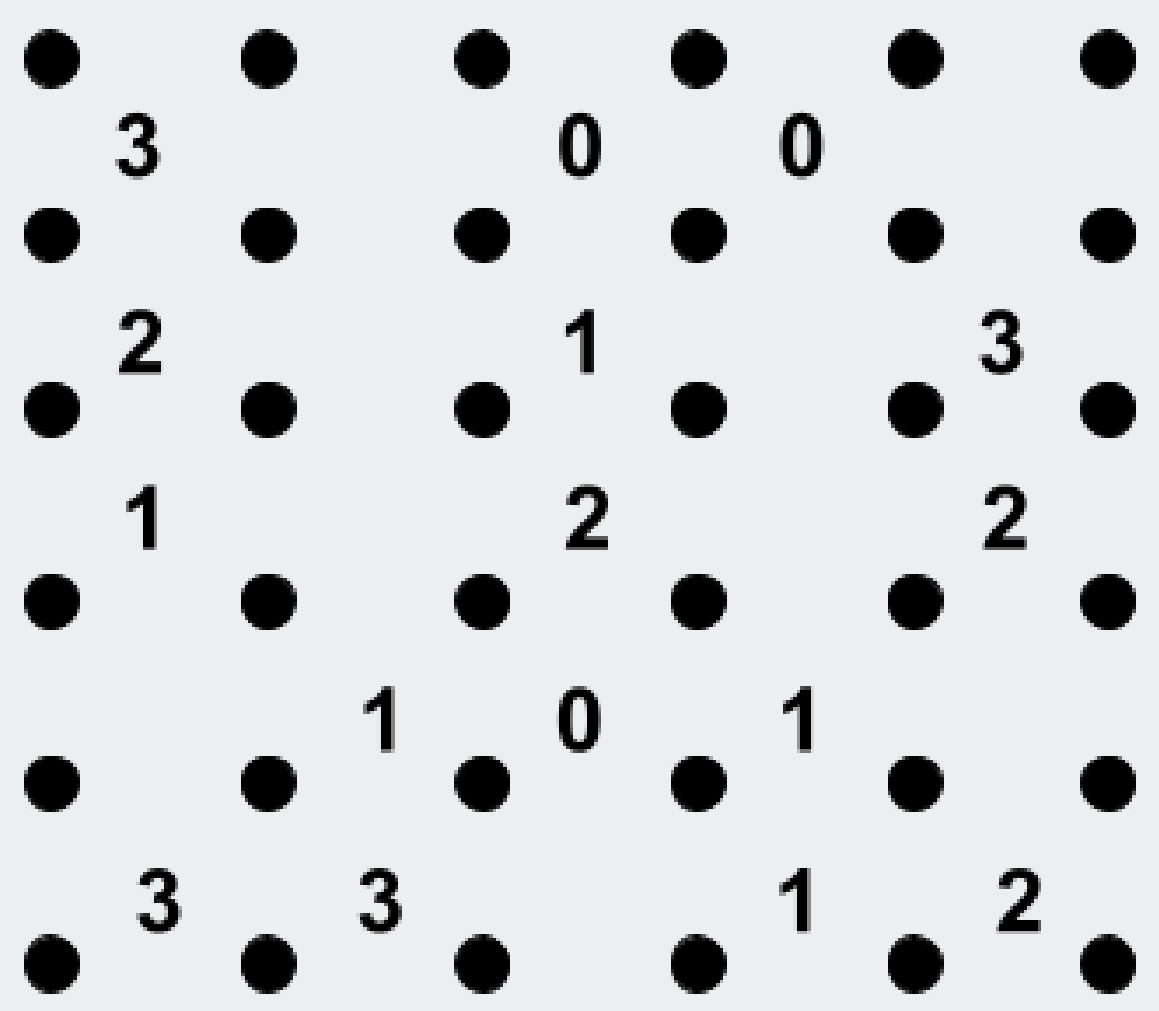
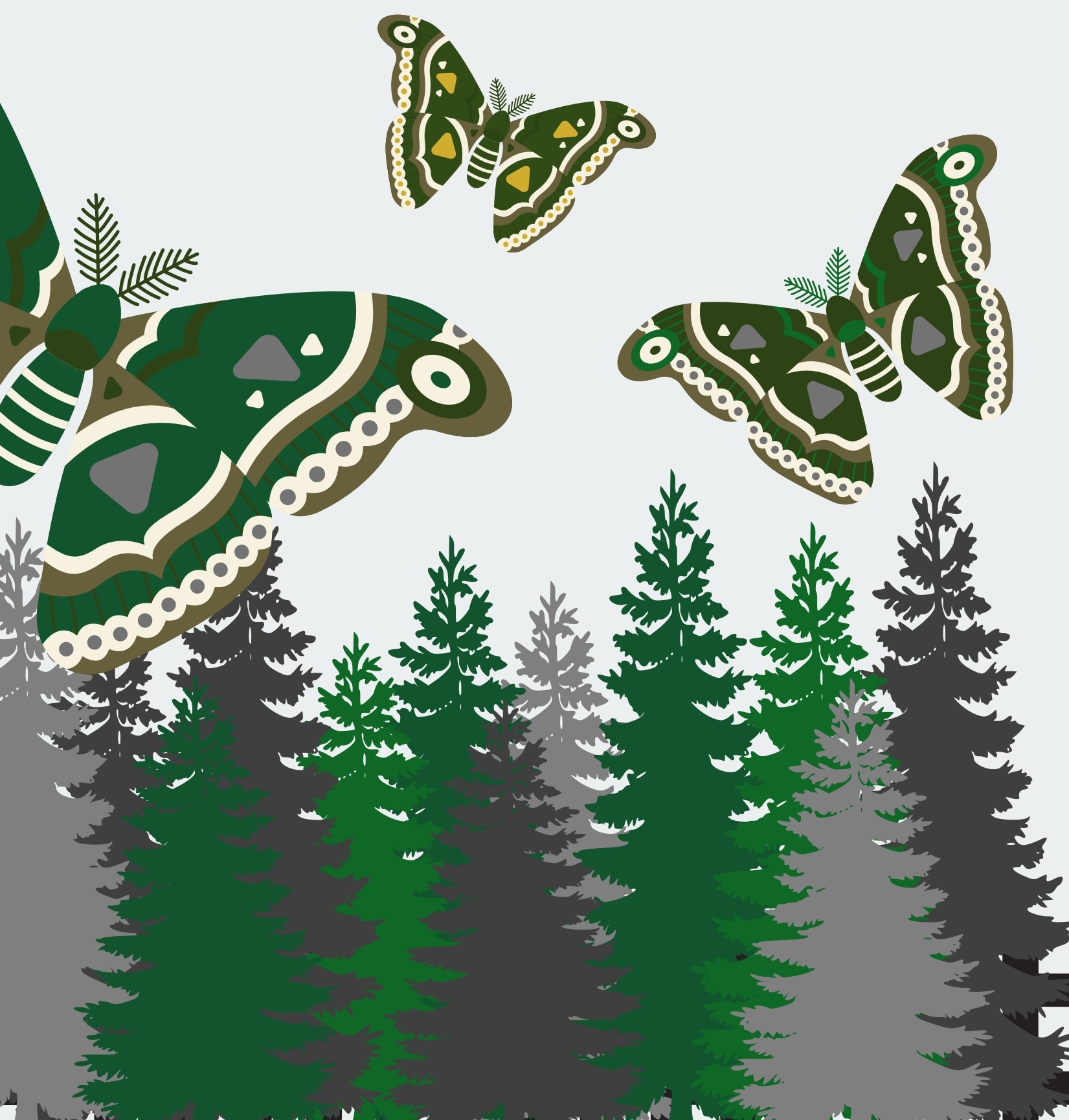


Noktaları yatay veya dikey çizgilerle birleştirerek kapalı tek bir çit oluşturulmalıdır. Bulmacadaki rakamlar buldukları noktalar arasının kaç kenarında çit parçası olduğunu gösterir. İçerisinde rakam olmayan hücrelerin kenarlarında herhangi bir sayıda çit olabilir veya hiç çit olmayabilir. Çizdiğiniz çit kendisini kesemez. 1 rakamının etrafında 1 çit , 2 rakamının etrafında 2 çit, 3 rakamının etrafından 3 çit geçmesi gerekir. Çizgi olması olanaksız olan kenarlara 0 yazılır



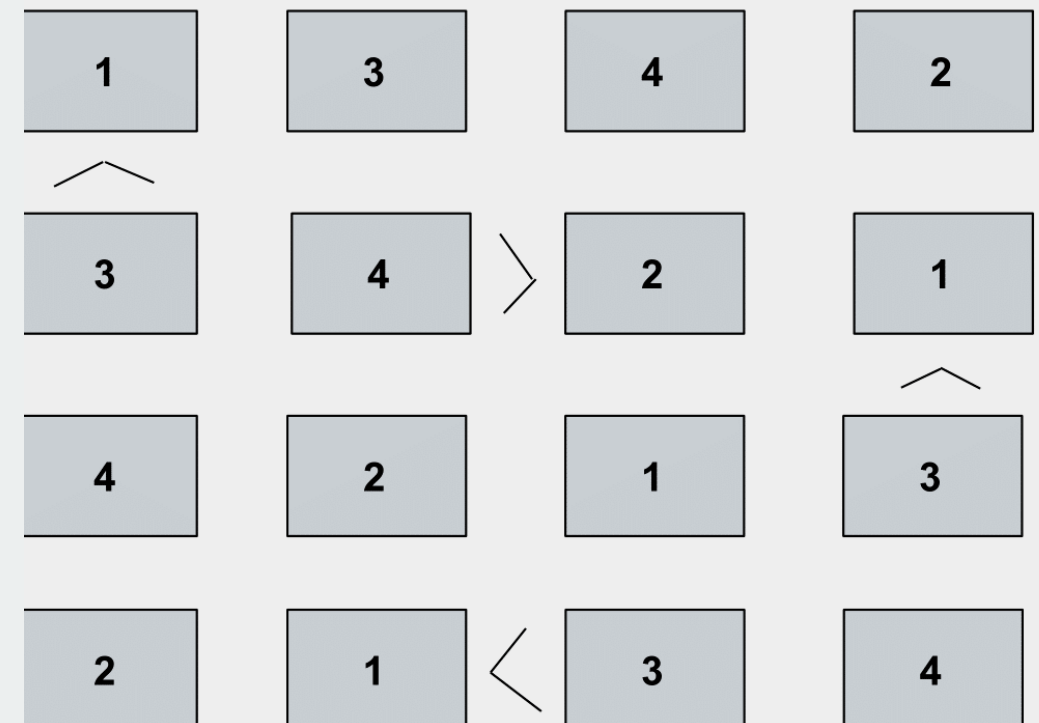
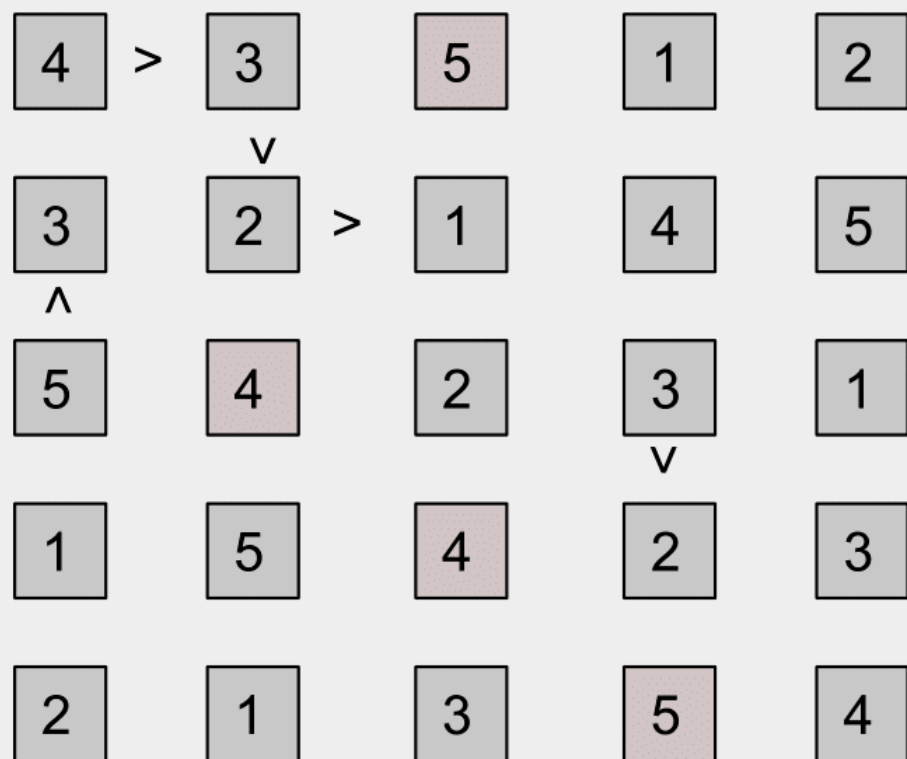
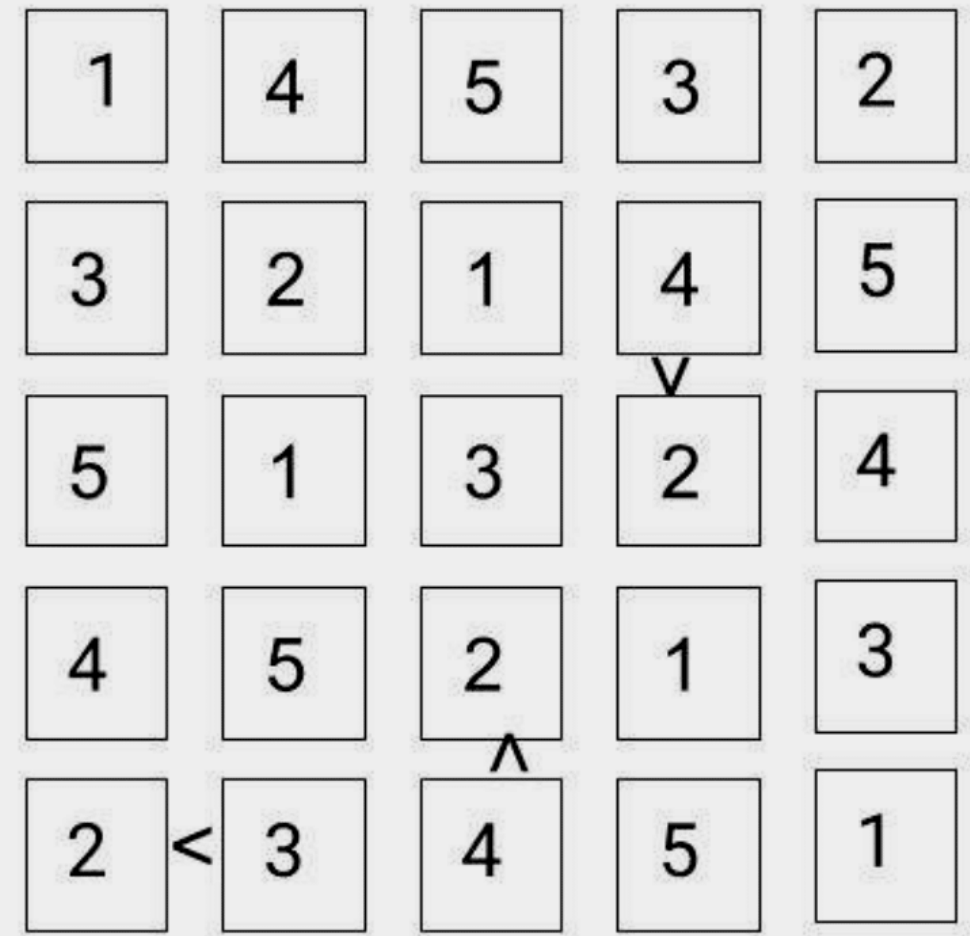
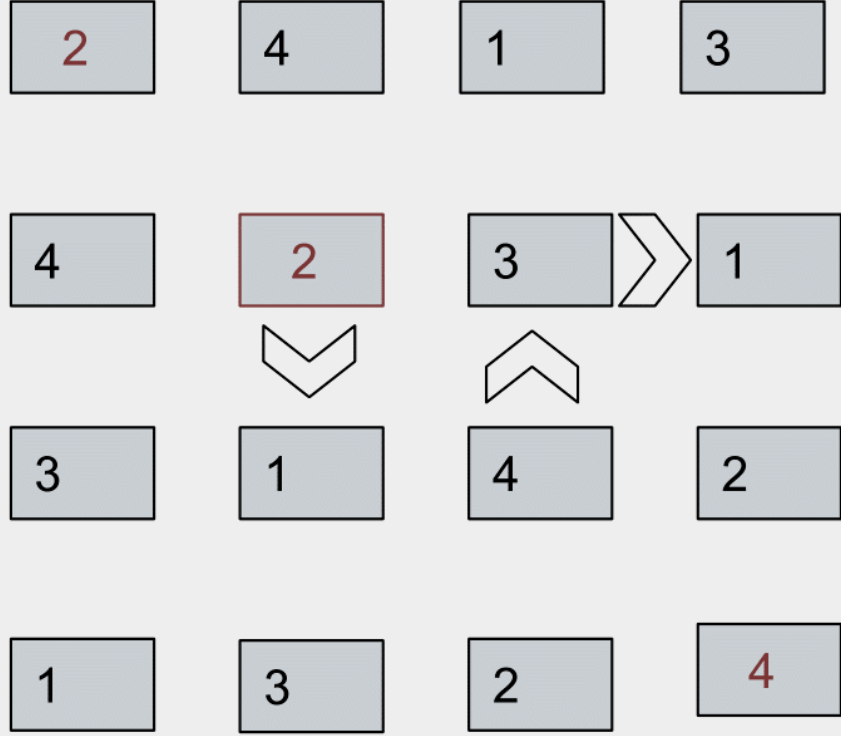
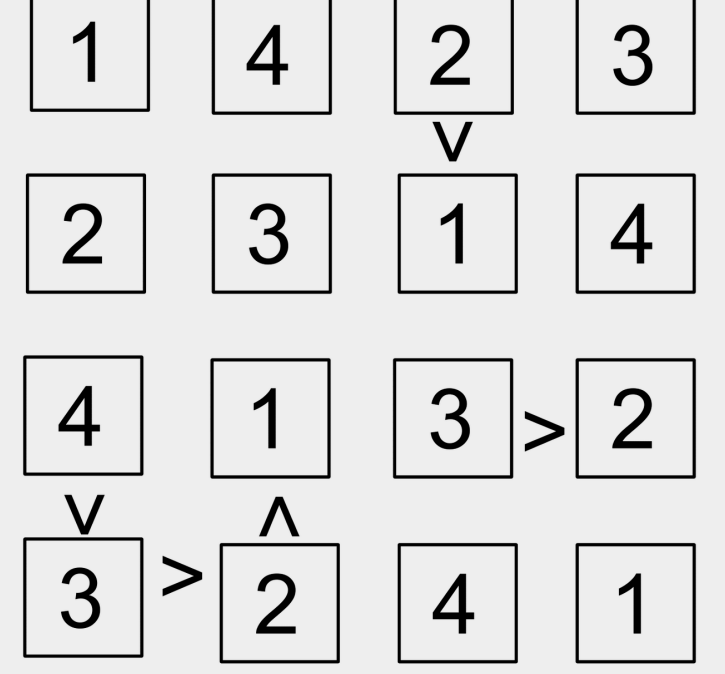
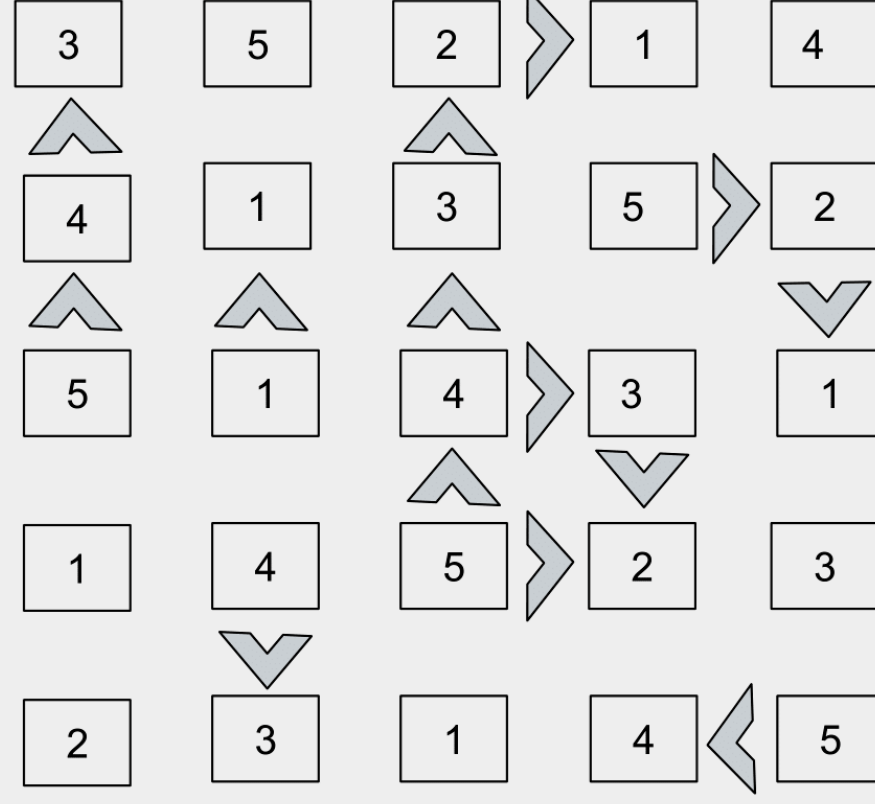
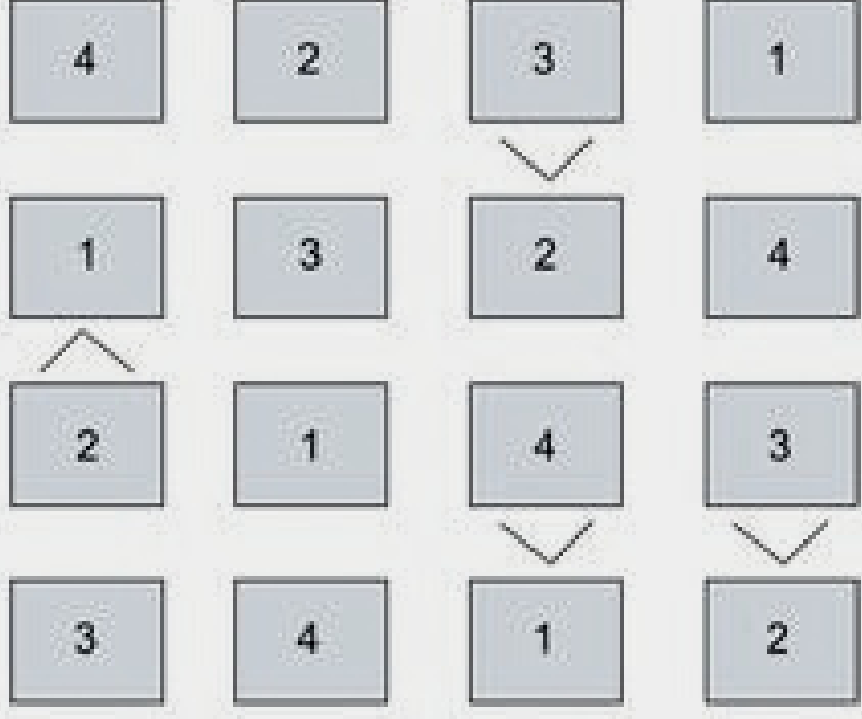


**İnsanı sadece bilim ve sanat yüceltebilir.
-Beethoven**



Cevap Anahtarı

Futoşiki



Cevap Anahtarı

Kendoku

1-6 + x

3x		2x	60x		40x
3	1	2	6	5	4
36x	4+		3+		
6	4	1	3	2	5
		100x		10+	
1	6	5	4	3	2
24x					
4	2	3	5	6	1
10+		15+	3+	8+	+6
5	3	4	2	1	6
2	5	6	1	4	3

9+		120x			8x
3	1	6	4	5	2
5	9+		9+		
	3	2	6	1	4
10+		3x			9+
6	4	3	1	2	5
4	10x			13+	
	2	1	5	6	3
2\	30x	9+	6x		
2	6	5	3	4	1
1					
	5	4	2	3	6

2x			3/	7+	
2	5	4	6	3	1
5	3-			5-	
5	4	1	2	6	3
2-		1-			11+
4	6	2	3	1	5
5-	6x	8+		9+	
1	2	3	4	5	6
6		30x			2/
	3	5	1	4	2
3/			3-		
3	1	6	5	2	4

3x		20x		2	6
1	3	5	4		
9x		30x	8x	3	40x
6	5	4	3	1	2
3	6	2	6x		
			1	4	5
8x				12+	
4	2	1	6	5	3
8x		9x	7x	3	
2	4	6	5	3	1
5				6	
	1	3	2	6	4



















1-6 + - x /















2x	9+	2-	6+	720x	
2	5	5	6	1	2
			20x		
1	4	3	5	3	4
3/	24x				
6	6	4	4	5	6
	13+			6+	
2	6	5	2	3	1
5-		2/		12+	
6	1	4	2	4	2
240x					1x
6	5	4	2	3	1











x18	x15			x8	
6	5	1	3	2	4
3	%2	x80			2
	6	5	4	1	2
1	3	4	x12	x150	
			2	6	5
-2	-1				%6
2	4	3	6	5	1
4	1	x30			
		2	5	3	6
x60			1	-1	
5	2	6	1	4	3













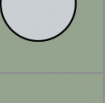
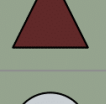


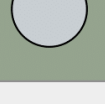
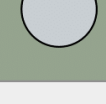


Cevap Anahtarı











Ağaç ve Çadır


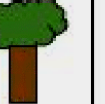









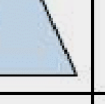








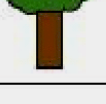


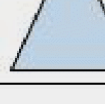

	2	2	1	3	1	0
1						
2						
1						
2						
1						
2						

	1	2	1	1	2
3					
0					
2					
0					
2					

	1	0	1	1	2
1					
1					
1					
1					
1					

	2	1	1	2	1	1	2
2							
1							
2							
1							
1							
2							
1							

	1	0	2	0	2
1					
1					
1					
2					
0					

	1	2	0	3	0
1					
0					
2					
0					
2					

Cevap Anahtarı

Domino Yerleştirme

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

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

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

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

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

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

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

Cevap Anahtarı

Apartman Sudoku

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

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

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

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

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

	3	2	1	
3	1	2	3	1
2	2	3	1	2
1	3	1	2	2
	1	2	2	

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

**Bilmecenin cevabı:
21'le 7 arasındaki fark
14'tür. Bu da dairenin
yarısında 14 çocuk var
demektir. Dairede 28
çocuk vardır.**

SUDOKU

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

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

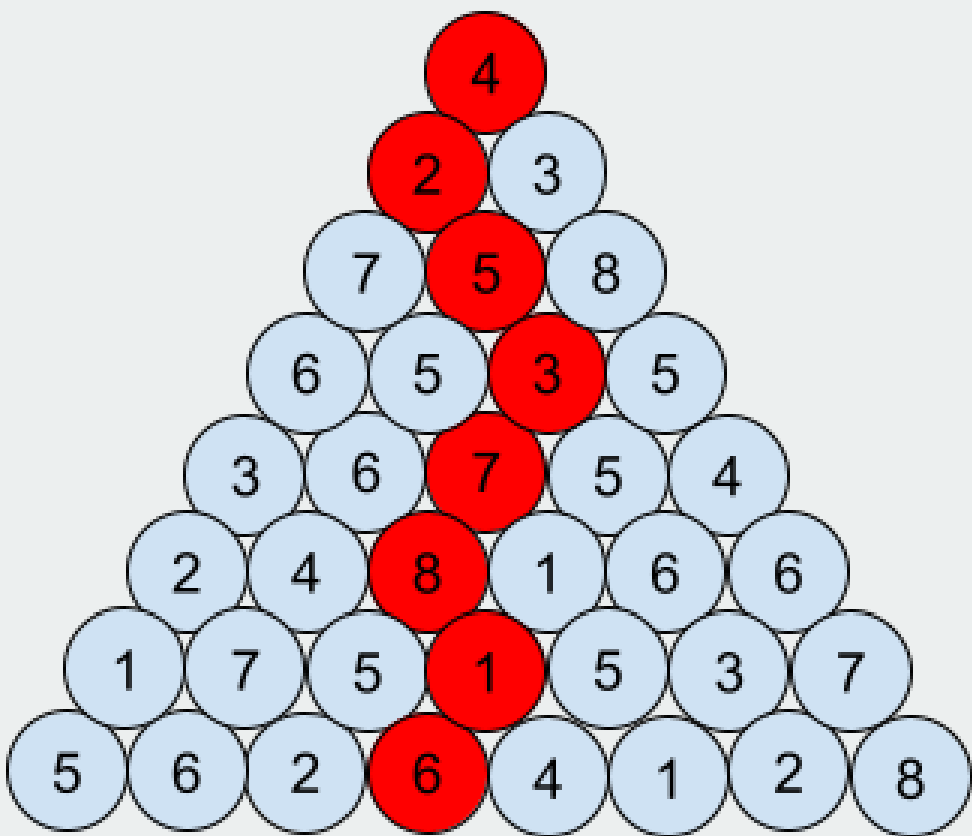
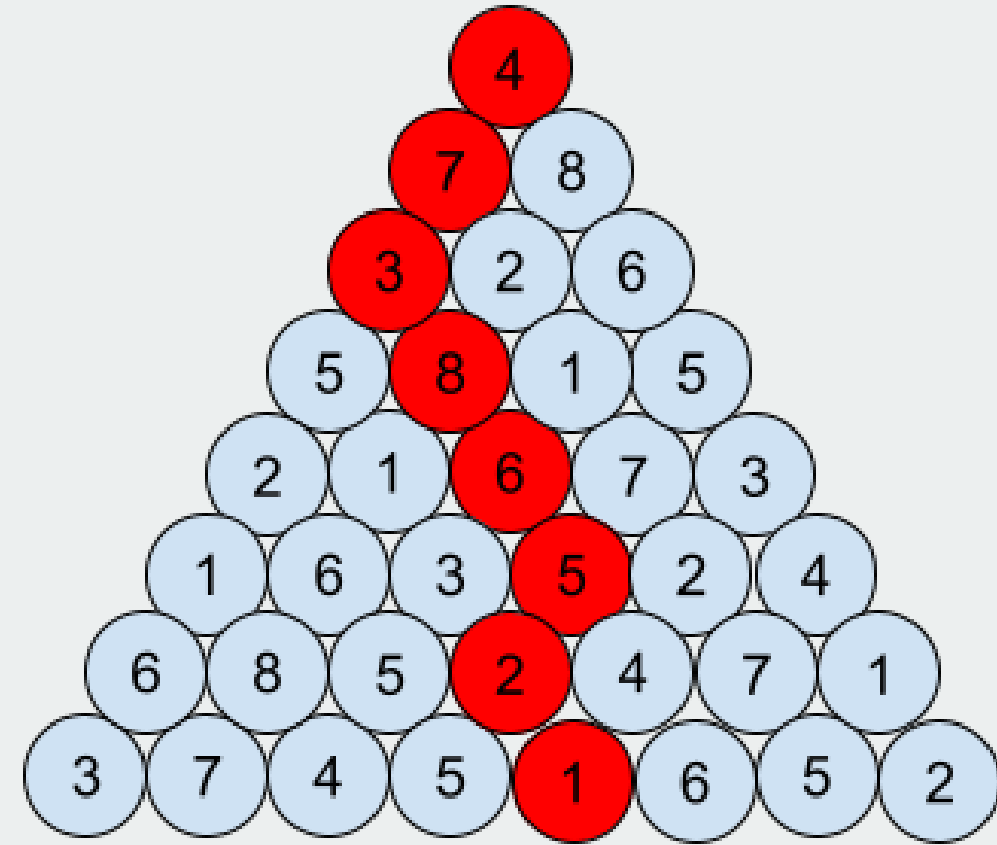
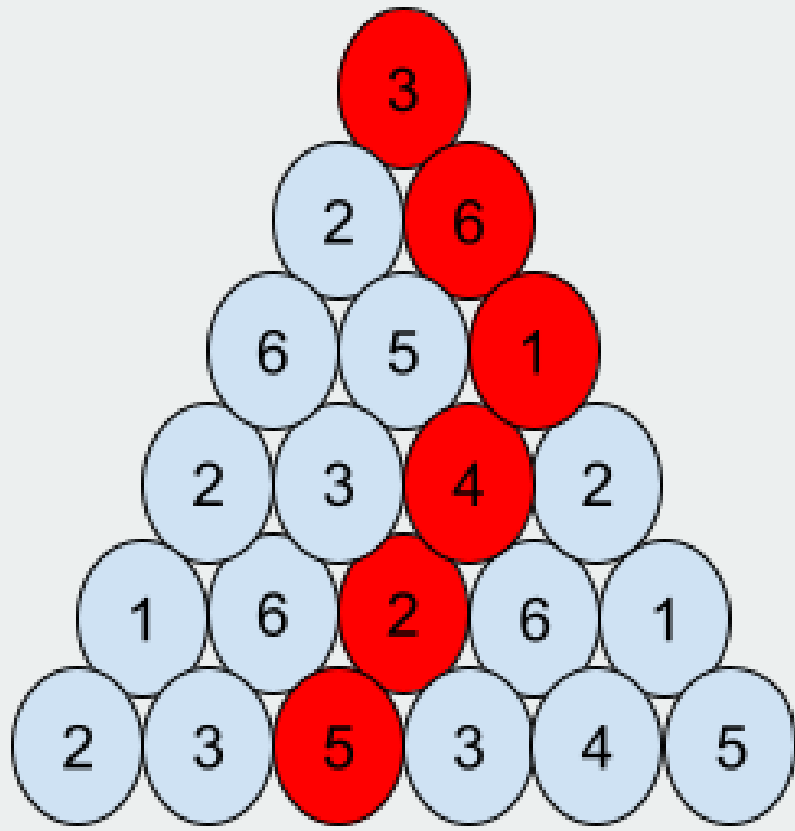
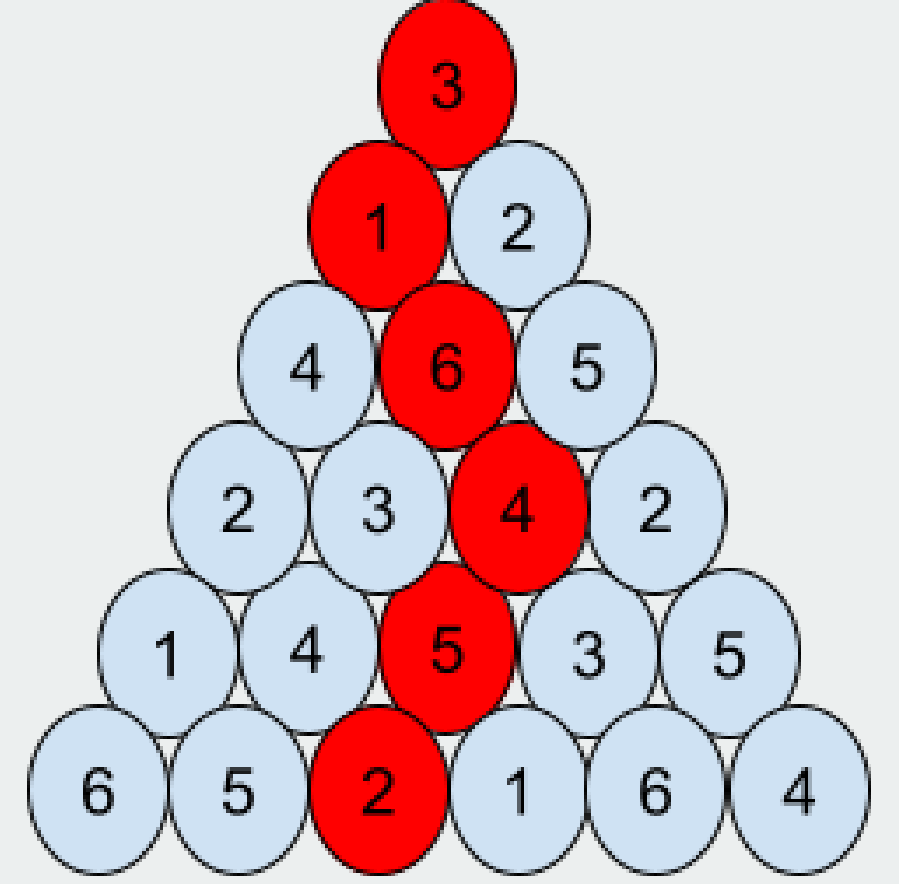
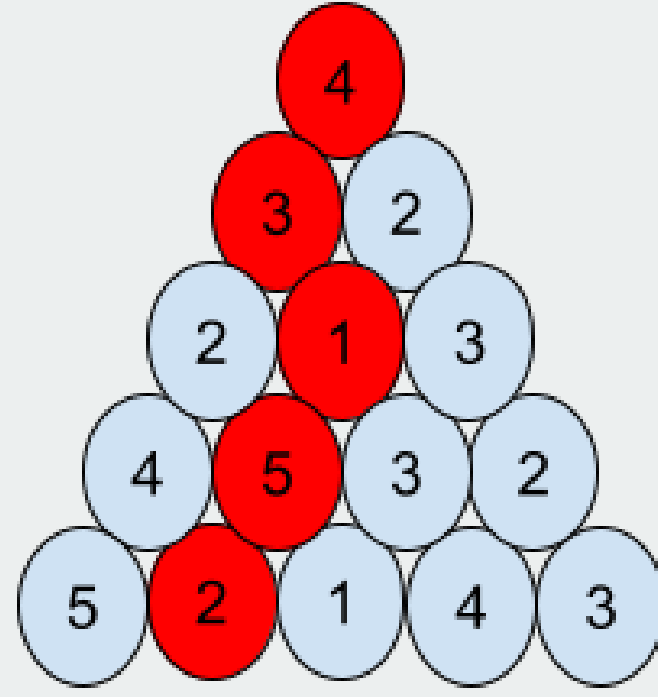
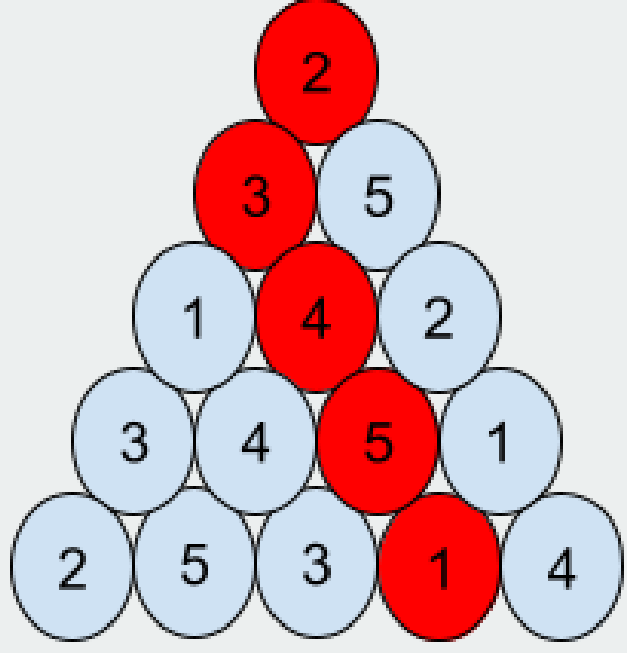
5	6	2	8	7	9	4	1	3
9	7	4	3	5	1	6	8	2
8	1	3	6	2	4	5	9	7
6	2	1	5	4	7	9	3	8
7	5	9	1	8	3	2	6	4
4	3	8	9	6	2	1	7	5
2	9	6	7	3	5	8	4	1
3	8	5	4	1	6	7	2	9
1	4	7	2	9	8	3	5	6

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

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

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

SİHİRLİ PİRAMİT



Bilmecenin cevabı:

1. gün X tane

2. gün $x + 10$ tane

3. gün $x + 20$ tane

4. gün $x + 30$ tane

5. gün $x + 40$ tane

6. gün $x + 50$ tane

6. gün sonunda $6x + 150 = 180$ ise $6x = 30$ olur. $X = 30:6 = 5$ adet fındık yemiştir.

Cevap Anahtarı

ÇERÇEVE SUDOKU

	9	16	20	12	18	15	14	12	19	
9	2	3	4	6	7	9	5	1	8	14
18	6	5	7	2	8	1	3	4	9	16
18	1	8	9	4	3	5	6	7	2	15
14	3	6	5	9	1	7	2	8	4	14
17	7	2	8	5	6	4	9	3	1	13
14	4	9	1	3	2	8	7	6	5	18
18	8	4	6	7	5	2	1	9	3	13
18	9	7	2	1	4	3	8	5	6	19
9	5	1	3	8	9	6	4	2	7	13
	22	12	11	16	18	11	13	16	16	

	15	14	16	17	19	9	16	18	11	
13	9	3	1	7	8	4	5	2	6	13
15	2	6	7	1	5	3	8	9	4	21
17	4	5	3	9	6	2	3	7	1	11
13	6	4	3	2	1	9	7	5	8	20
14	5	7	2	6	4	8	9	1	3	13
18	8	1	9	5	3	7	6	4	2	12
10	3	2	5	4	7	6	1	8	9	18
13	1	8	4	3	9	5	2	6	7	15
22	7	9	6	8	2	1	4	3	5	12
	11	19	15	15	18	12	7	17	21	

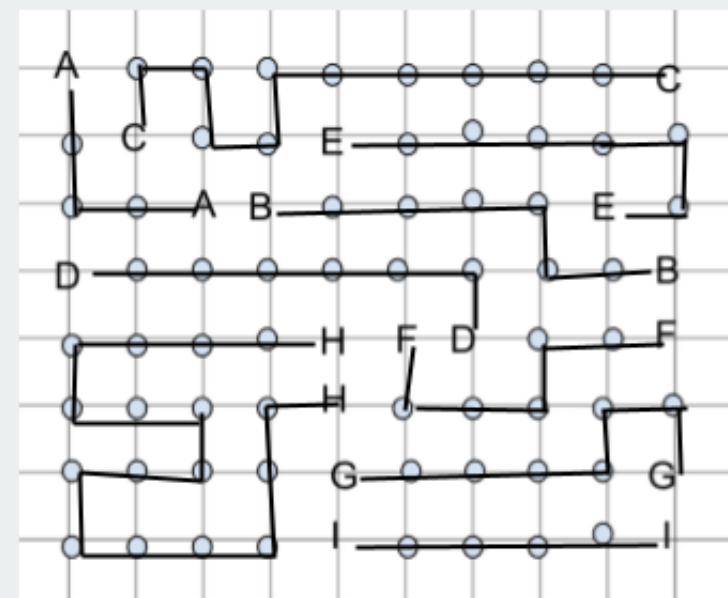
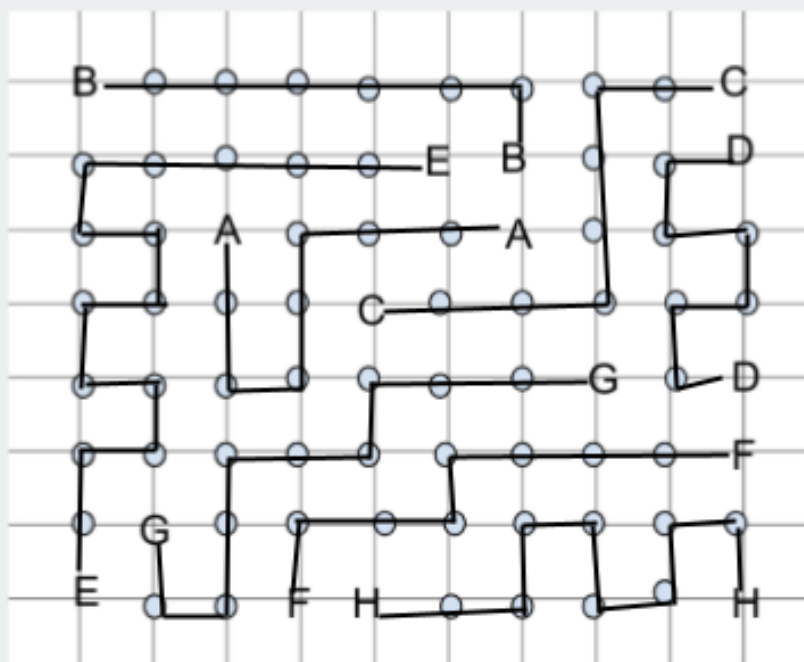
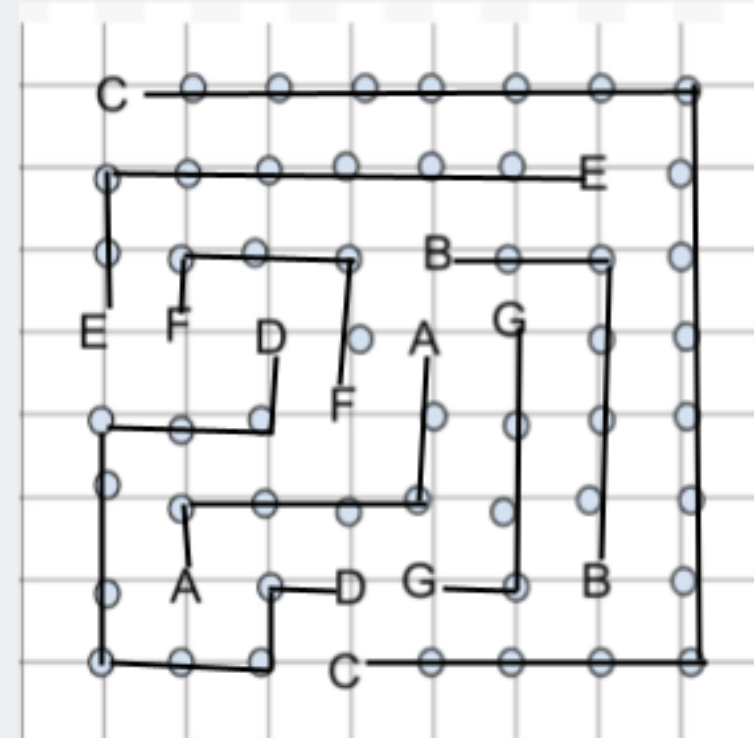
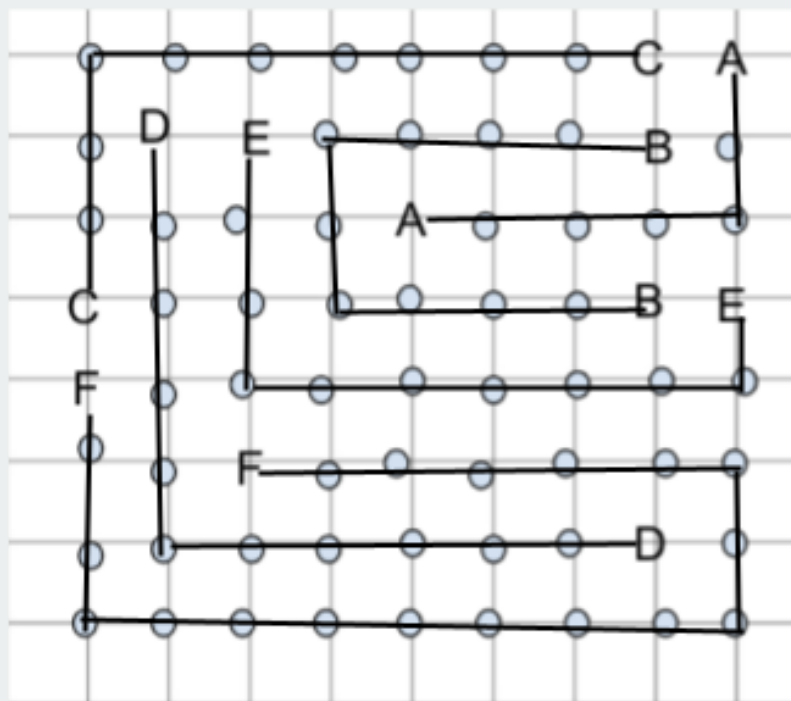
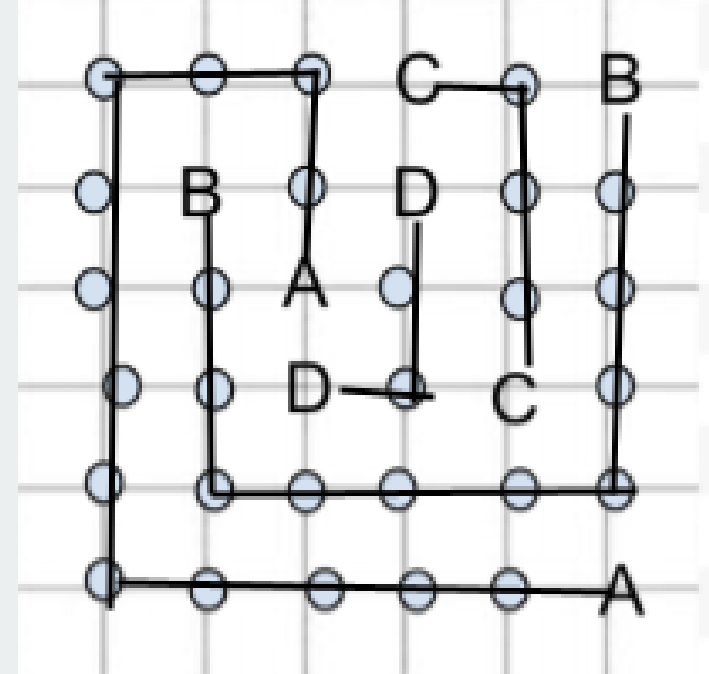
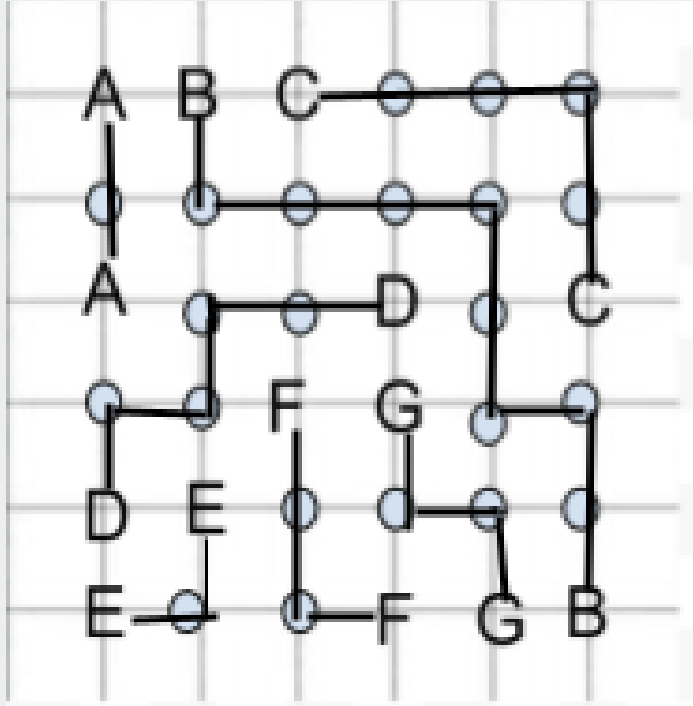
	14	17	14	18	12	15	22	15	18	
12	8	1	3	9	5	7	6	4	2	12
17	4	7	6	1	3	2	9	8	5	22
16	2	9	5	8	4	6	7	3	1	11
16	6	3	7	2	8	1	4	5	9	18
22	9	5	8	7	6	4	2	1	3	6
7	1	2	4	5	9	3	8	6	7	21
14	5	8	1	4	7	9	3	2	6	11
16	3	4	9	6	2	5	1	7	8	16
15	7	6	2	3	1	8	5	9	4	18
	15	18	12	13	10	22	9	18	18	

	14	18	13	19	16	10	20	13	12	
7	4	1	2	8	5	3	7	6	9	22
21	7	9	5	4	2	6	8	3	1	12
17	3	8	6	7	9	1	5	4	2	11
15	5	2	8	3	4	9	1	7	6	14
11	1	7	3	2	6	5	4	9	8	21
19	9	6	4	1	7	8	2	5	3	10
18	6	5	7	9	8	2	3	1	4	8
20	8	3	9	5	1	4	6	2	7	15
7	2	4	1	6	3	7	9	8	5	22
	16	12	17	20	12	13	18	11	16	

	7	20	18	15	22	8	16	17	12	
14	1	7	6	8	9	5	3	4	2	9
10	2	5	3	4	6	1	8	7	9	24
21	4	8	9	3	7	2	5	6	1	12
17	9	6	2	1	8	3	4	5	7	16
16	5	4	7	9	2	6	1	8	3	12
12	3	1	8	7	5	4	9	2	6	17
15	8	2	5	6	3	9	7	1	4	12
13	6	3	4	5	1	7	2	9	8	19
17	7	9	1	2	4	8	6	3	5	14
	21	14	10	13	8	24	15	13	17	

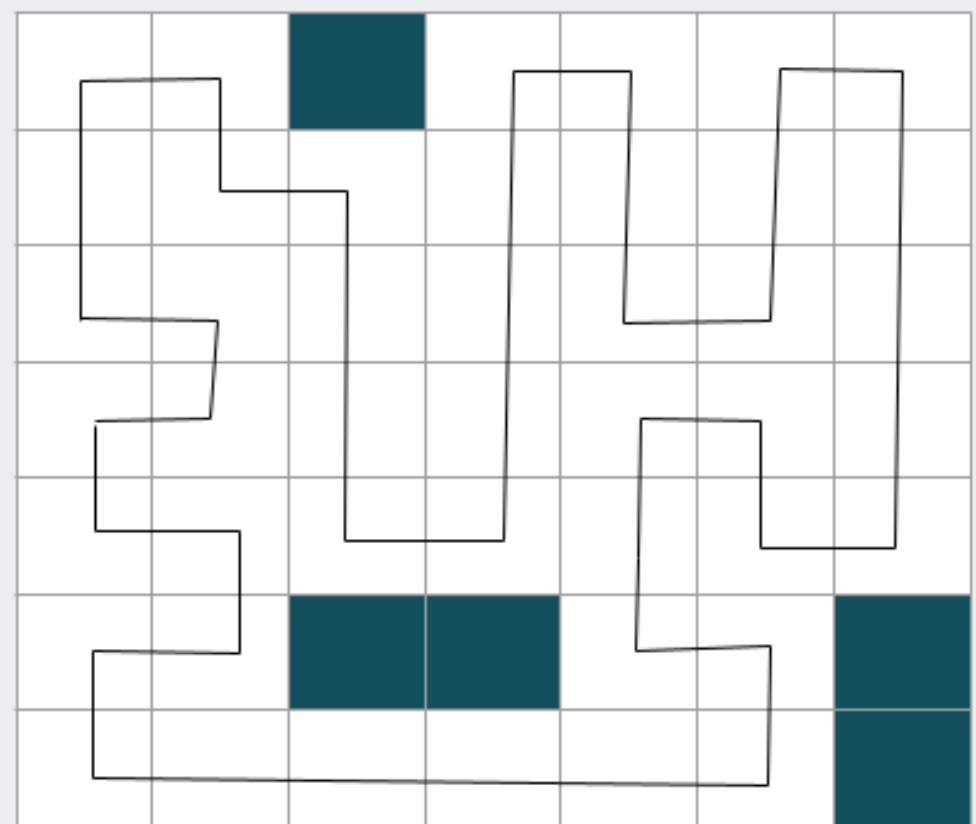
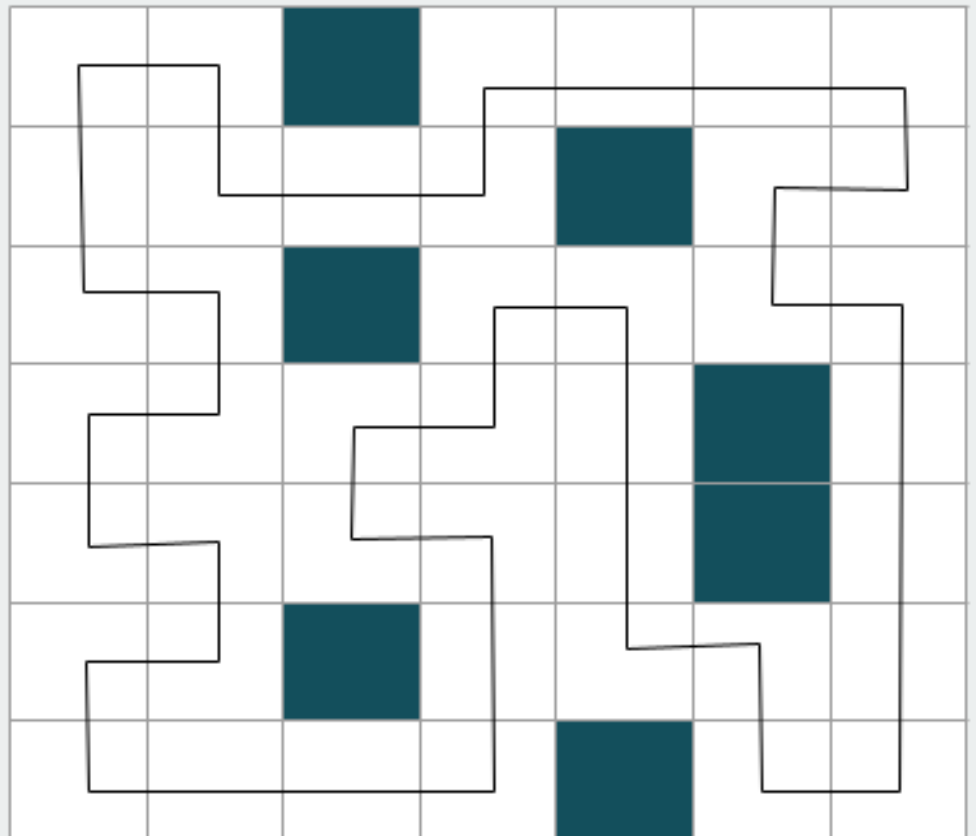
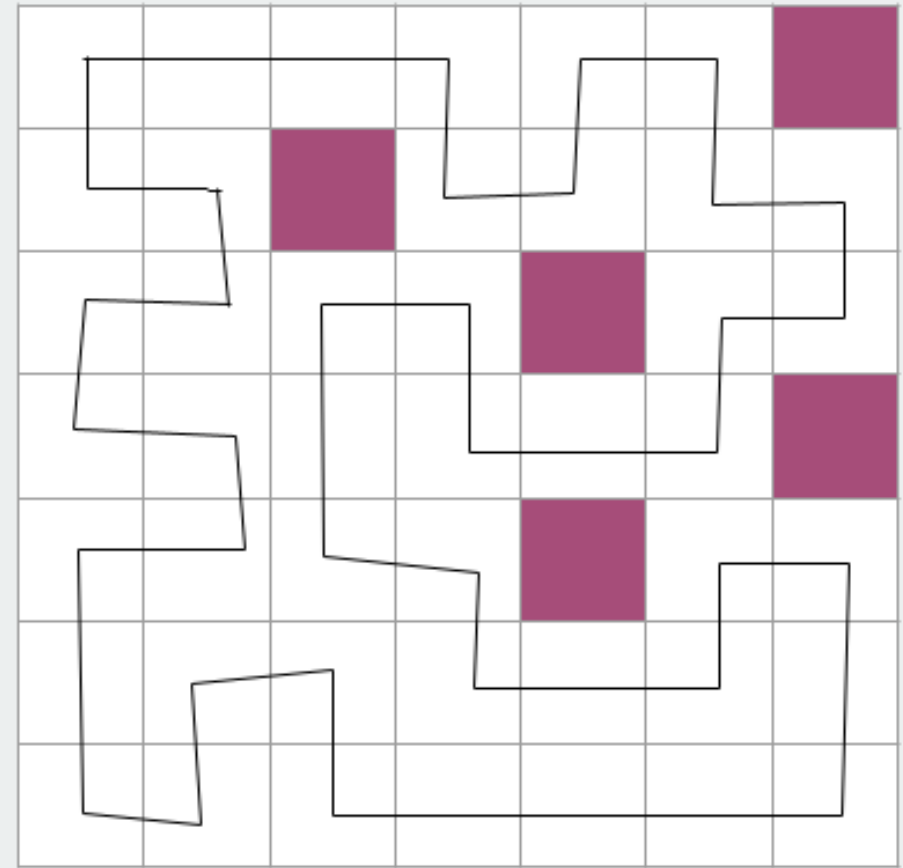
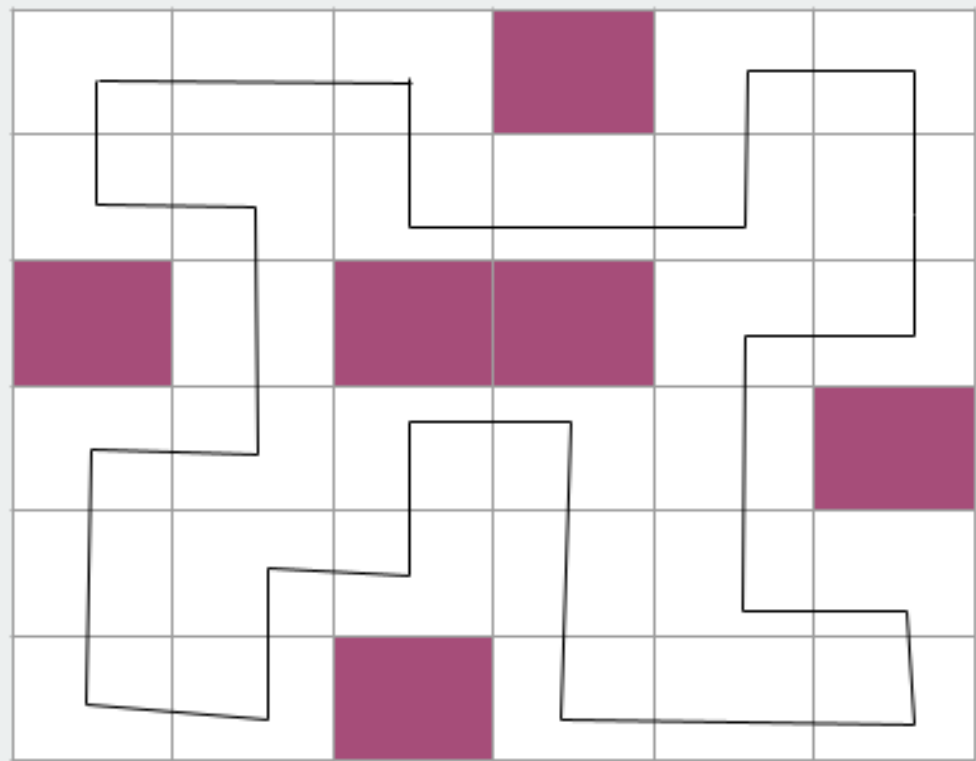
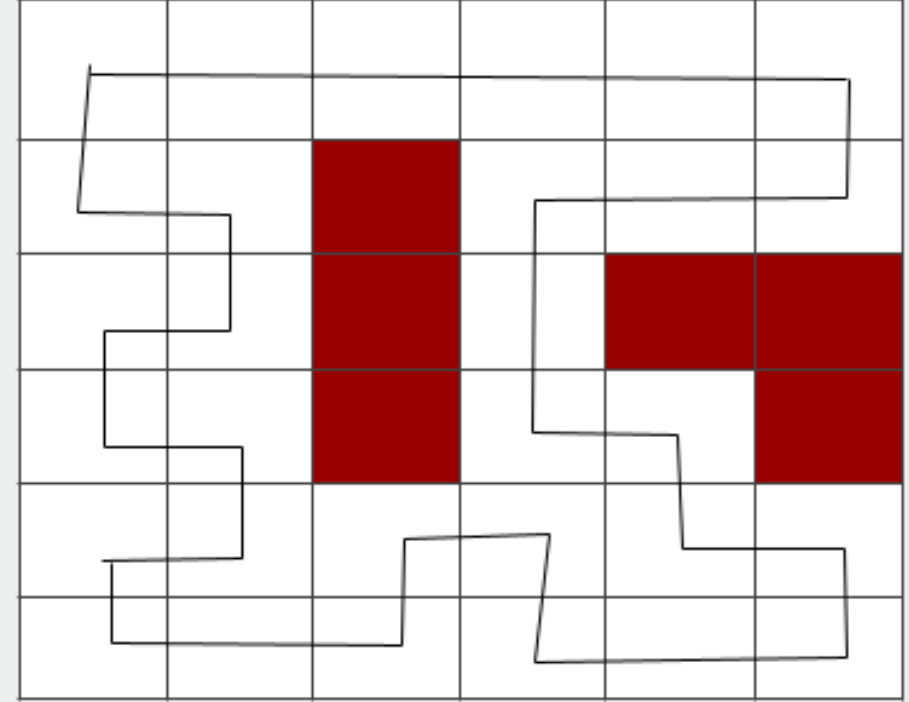
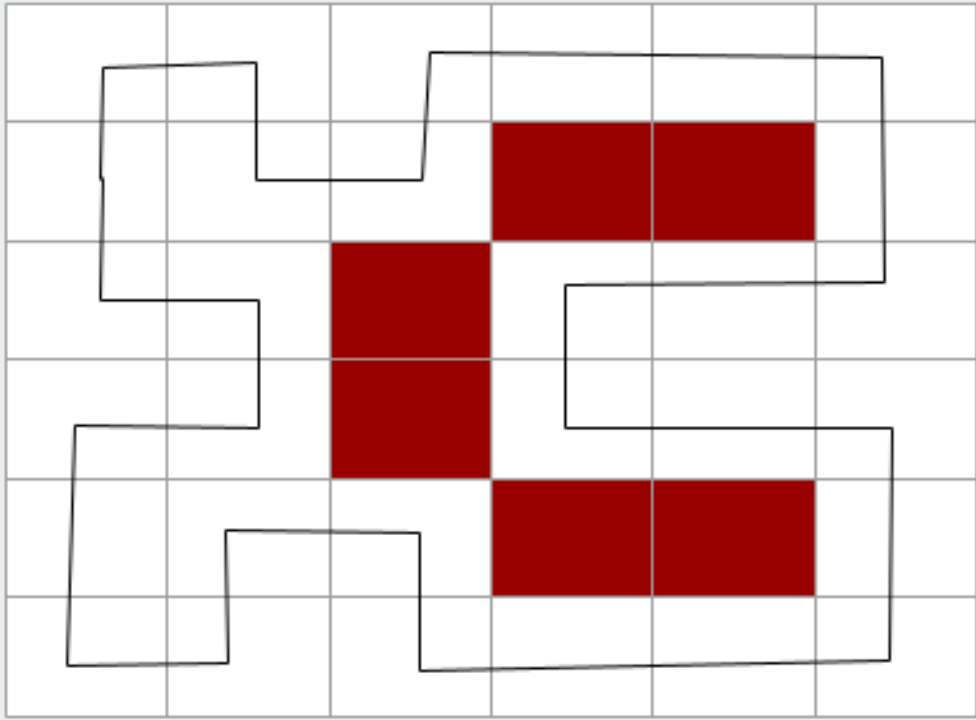
	17	19	9	13	15	17	19	14	12	
18	9	4	5	6	8	7	2	3	1	6
14	6	7	1	3	2	9	8	4	5	7
13	2	8	3	4	5	1	9	7	6	22
22	7	9	6	8	3	5	4	1	2	7
6	1	3	2	9	6	4	7	5	8	20
17	4	5	8	7	1	2	6	9	3	18
9	3	2	4	5	9	6	1	8	7	16
23	8	6	9	1	7	3	5	2	4	11
13	5	1	7	2	4	8	3	6	9	18
	16	9	20	8	20	17	9	16	20	

ABC BAĞLAMA



Cevap Anahtarı

PATİKA



Cevap Anahtarı

İŞLEM KARESİ

6	+	9	+	5	= 20
-		+		-	
3	+	8	-	7	= 4
+		-		+	
2	+	1	+	4	= 7
=		=		=	
5		16		2	

5	+	3	-	2	= 6
+		+		-	
8	+	6	-	1	= 13
+		-		+	
7	-	4	+	9	= 12
=		=		=	
20		5		10	

4	+	6	x	5	= 34
-		x		x	
2	-	9	+	8	= 1
+		-		+	
7	+	3	+	1	= 11
=		=		=	
9		51		41	

7	+	9	-	1	= 15
+		-		+	
6	/	3	+	4	= 6
-		+		/	
5	+	8	-	2	= 11
=		=		=	
8		14		3	

5	x	6	-	2	= 28
+		/		+	
7	+	1	x	9	= 16
-		+		x	
3	+	4	+	8	= 15
=		=		=	
9		10		74	

1	x	8	+	9	= 17
+		/		x	
7	+	4	/	2	= 9
-		+		-	
3	+	5	x	6	= 33
=		=		=	
5		7		12	

Cevap Anahtarı

ÇİT

