

SAYI 01



OCAK
2022

YAL ZEKA OYUNLARI DERGİSİ

ZEKA OYUNLARI

YEŞİLKÖY ANADOLU LİSESİ





Okul Müdürü
Adem DÜZGÜN

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 Müdürü



İçindekiler

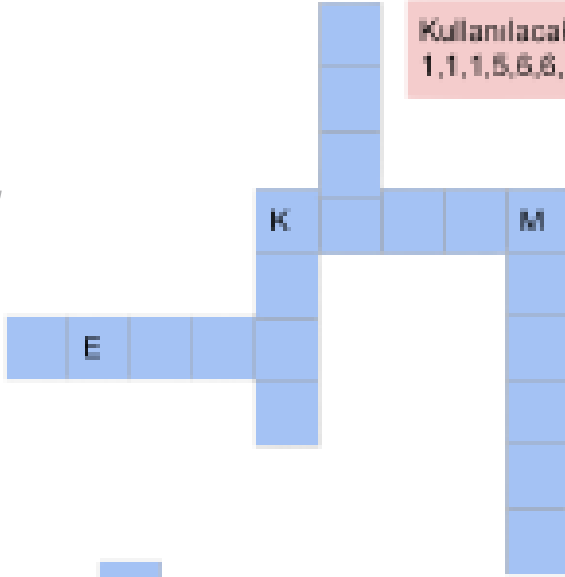
Yal Zeka Oyunu.....	3
ABC Bağlama.....	5
ABC Kadar Kolay.....	7
Çadır.....	9
Futoşiki.....	11
Hazine Avı.....	13
İşlemci.....	15
Kapsül.....	17
Kelime Tamamlamaca.....	19
Apartmanlar.....	21
Köprü.....	23
Sihirli Piramit.....	25
İşlem Karesi.....	27
Çit.....	29
Cevap Anahtarları.....	31

Bu Dergi Yeşilköy Anadolu Lisesi Öğrencileri Tarafından Yapıldı Tüm Hakları
Yeşilköy Anadolu Lisesine Aittir.

Dergideki Tüm Tasarımlar Proje Öğretmeni Hande
AKÇASU'nun Gözetimiyle Arda ONGUN ve Serra ALTUNCU
Tarafından Yapılmıştır.

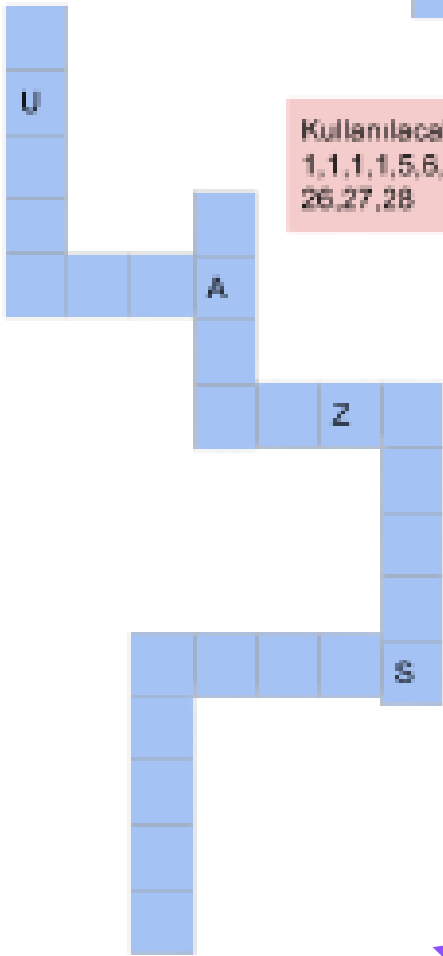
Kullanılacak rakamlar:

1,1,1,5,6,6,12,12,14,16,16,17,21,21,24,25,28



Kullanılacak rakamlar:

1,1,1,1,5,6,7,12,14,15,15,16,16,19,20,21,21,21,26,26,27,28



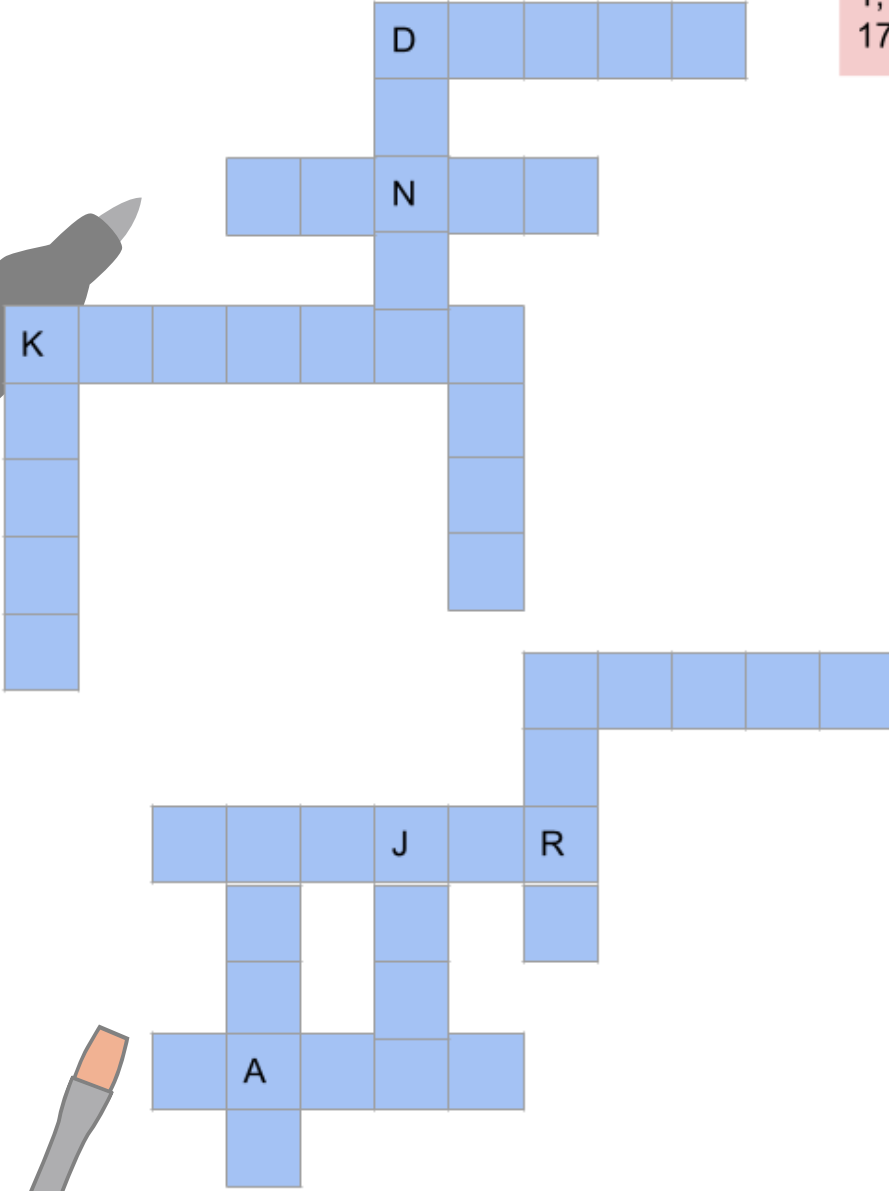
YAL Zeka Oyunu

Nasıl oynanır?

Kullanacağınız harfler alfabeğe göre numaralandırılmıştır. Kutular içinde yazan rakamlarla anlamlı ve kurallı kelimeler yazılacaktır. Kelimelerin sessiz harfleri bir önceki sessiz harften büyük olmak zorundadır.



Kullanılacak rakamlar:
1,1,6,6,6,6,6,7,14,15,15,15,16,
17,17,18,18,21,24,25,26,28,

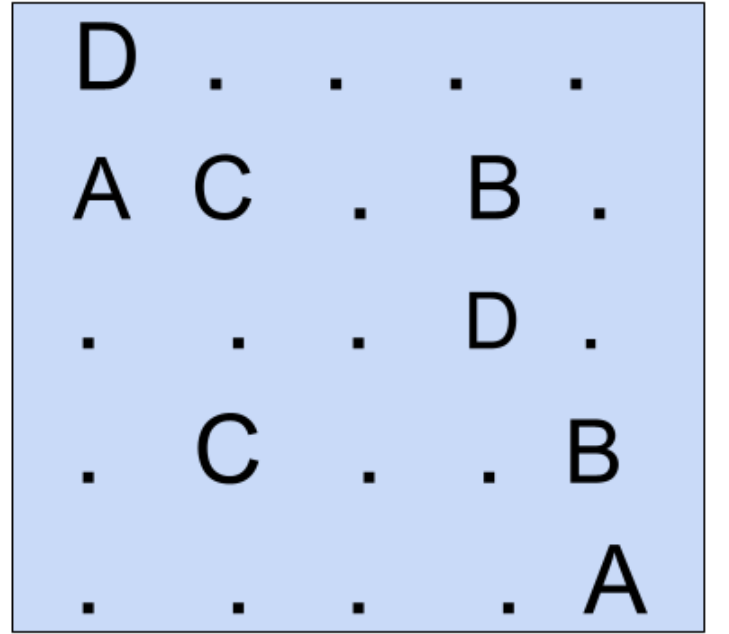
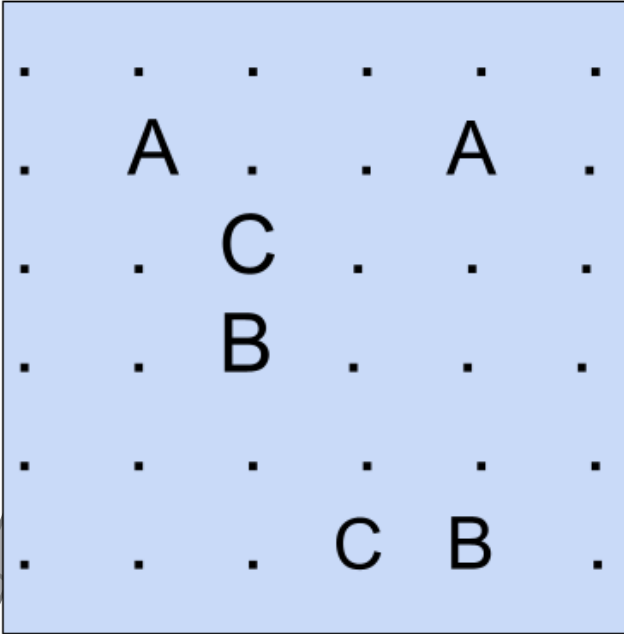


Kullanılacak rakamlar:
1,1,2,2,6,6,6,8,12,14,15,15,
20,21,25,25,26,28,29



ABC Baęlama

Oyunun amacı harfleri çiftleri ile eşleştirmektir. Yatay veya dikey çizgi kullanılarak eşleştirme yapılır. Çizgiler birbirlerini kesemez. açıkta nokta kalmaz.



.
B	D
.	.	H
.	E	.	.	.	H	D	B
.	.	C	.	G	.	.	A
.	.	F	A	.	.	.	G
.
C	E	F

.	C	B
.	.	.	.	A	B	E	.
.	.	F	G	D	.	.	.
.	E	.
.	.	.	.	D	.	.	.
.	A	G	F
.	C



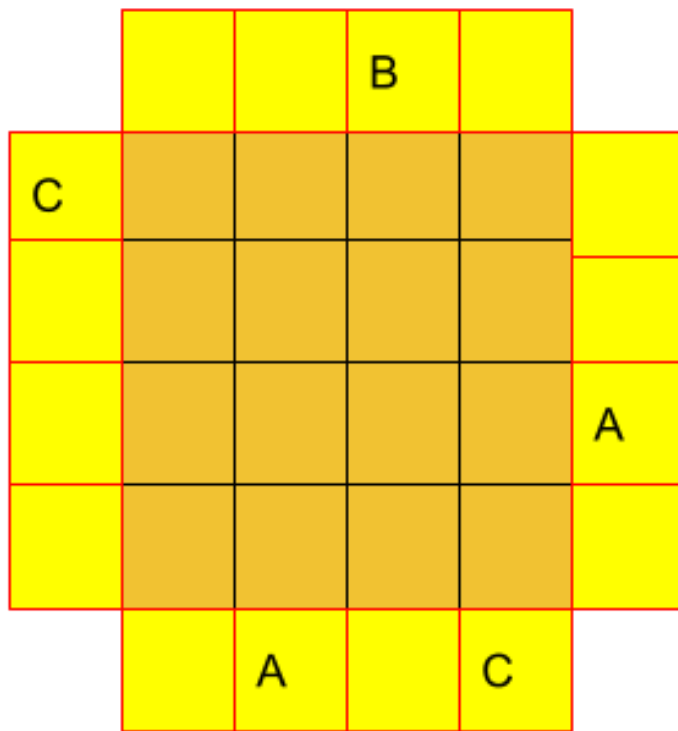
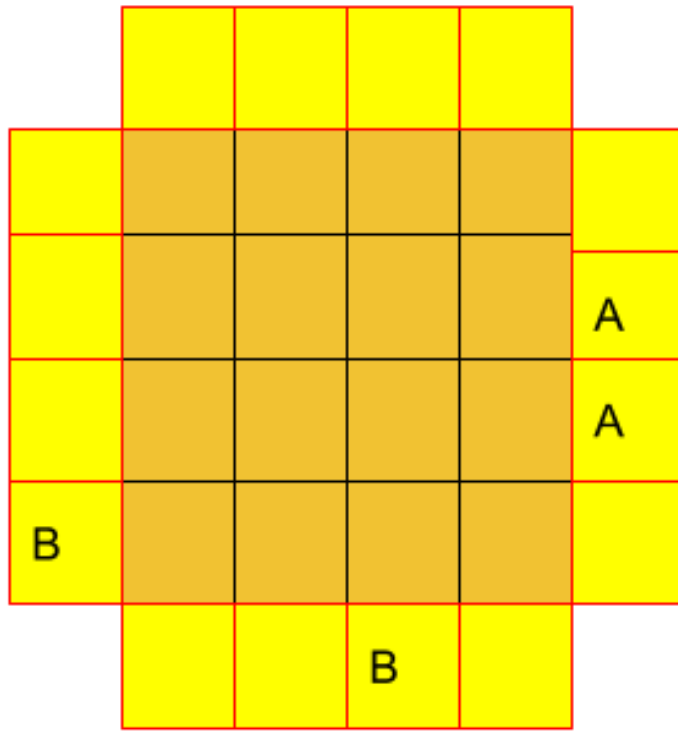
ABC Kadar Kolay

verilen harfleri her satır ve sütunda bir kez kullanarak diyagramı doldurun, diyagramın dışındaki harfler o yönden bakıldığında görülen ilk harfi gösterir

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

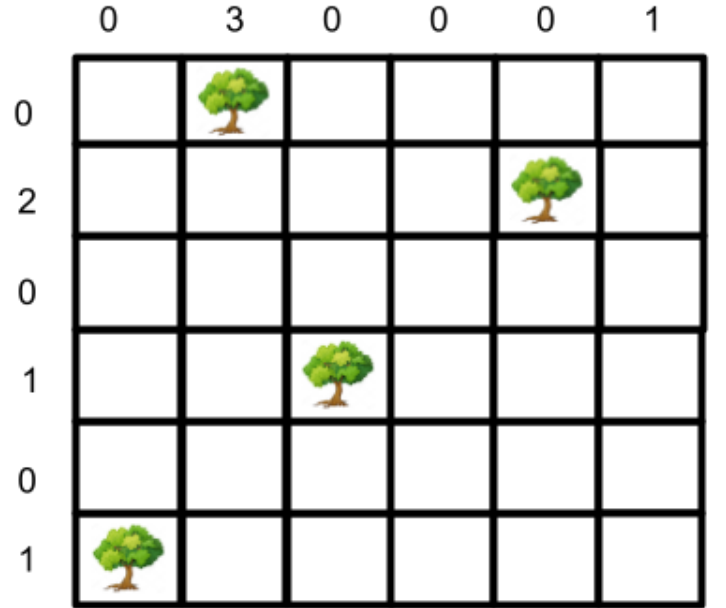
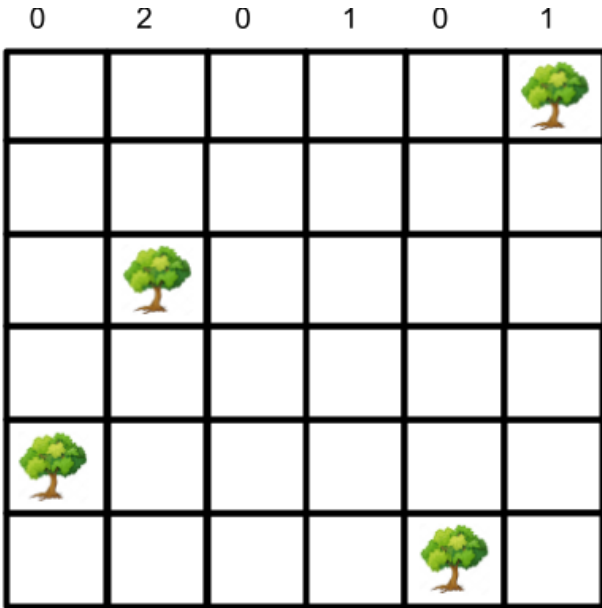
	A	C	C	B	
A					B
B					C
B					C
C					A
	C	B	B	A	





çadır

her ağacın en az bir çadırı olmalı,
çadırlar birbirlerine hiçbir şekilde
değmemeli, diyagramın dışındaki
rakamlar o satır veya sütundaki
çadır sayısını vermektedir.





0 2 1 1 1 1

1						
1						
2						
0						
0						
2						



1 0 1 1 1 1

0						
2						
1						
1						
1						
1						



futoşiki

hücreler arasındaki büyüktür(>) küçüktür (<) sembollerine dikkat ederek verilen rakamları tüm satır ve sütunlarda bir kez kullanarak yerleştirin

2			1	<		
	<	2		^		
				<		
	>			v		
			3		<	2




$$\boxed{3} > \square < \square < \square \quad \boxed{1}$$

$$\square < \square < \square \quad \boxed{1} \quad \boxed{4}$$

$$\boxed{4} > \square < \square < \square < \square \quad \wedge$$


$$\boxed{1} \quad \square > \square < \square \quad \boxed{2}$$

$$\square \quad \square \quad \square \quad \square \quad \square$$

$$\square \quad \square < \boxed{4} > \square \quad \square$$

$$\square \quad \square \quad \boxed{2} > \square \quad \square$$

$$\square > \square < \square \quad \boxed{2} > \square$$

$$\square < \square < \square < \square < \square$$

$$\square \quad \square \quad \square \quad \square \quad \boxed{3}$$



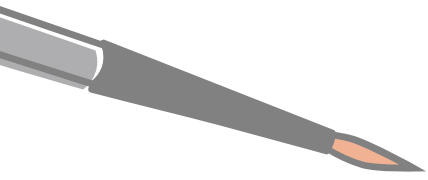
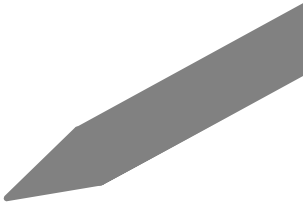
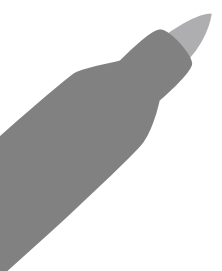
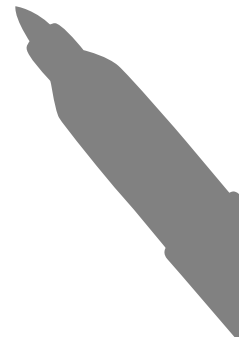

Hazine Avı

rakamlar çevrelerindeki komşu hücrelerde kaç tane elmas olduğunu gösteriyor. İçinde rakam bulunan karelerde elmas olamaz. haritadaki tüm elmasların yerini bulunuz.

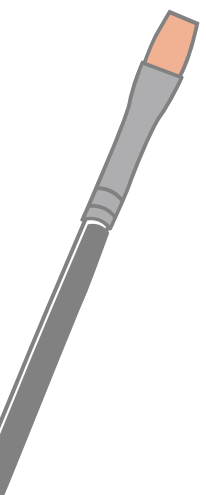
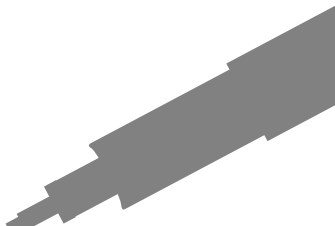
	5						
							2
		1		1		1	
2	2						3

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



3							3
			2	2			
			2	2	2		
							1
4							
				3			

3					2		2
4							
				4			
2		2		2			3



işlemci

verilen sayıları birer kez kullanmak koşulu ile istediğiniz kadar 4 işlemle sonuca ulaşabilirsiniz

5

4-2-1

10

16-3-3



15



5-4-3-2



20-6-4-2



kapsül

verile rakamları birer kez kullanarak kapsüllere yerleştirin, diyagramın dışındaki sayılar o satır ve sütundaki kapsüllerde bulunan rakamların toplamını vermektedir.

		5	7	8	6	
6						
17						

	8		10		7	
4						
12						
10						



						8
						21
17			4		9	

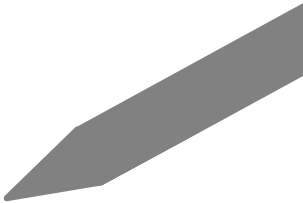
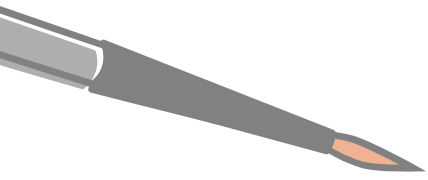
			6			12
9						
10						
16						
13						

kelime tamamlamaca
verilen diyagrama uygun
harfler ekleyerek anlamlı
sözcük oluşturalım.

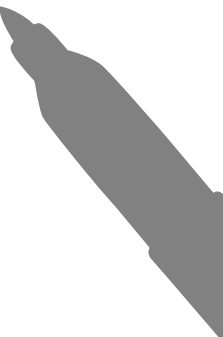
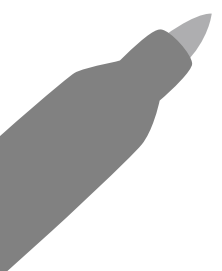
		p	i			
		r	t	o	n	
		n	a	l		

		s	y	a			
		n	d	u	r	m	a
		l	a	p			





		b	i	t		
		d	a	k	a	t
		b	u	n		

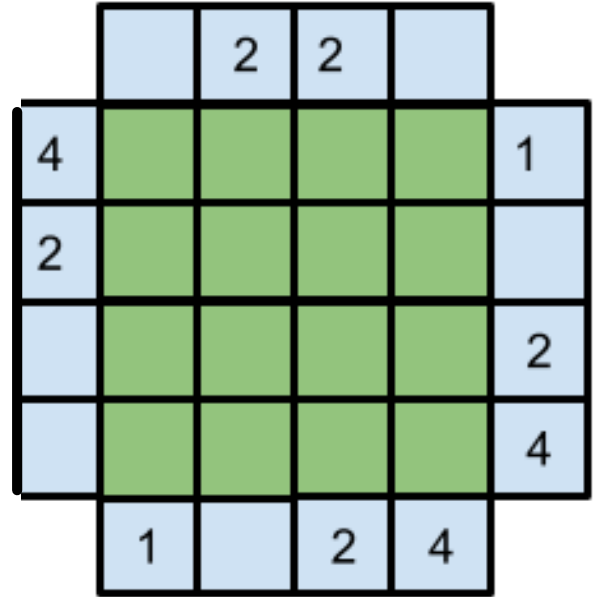
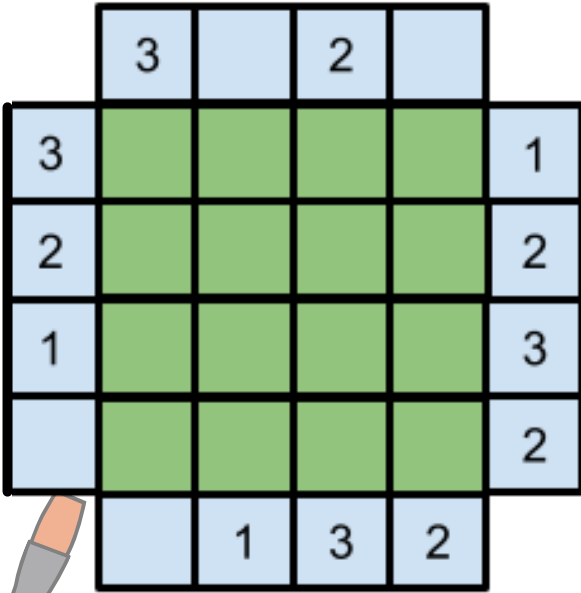


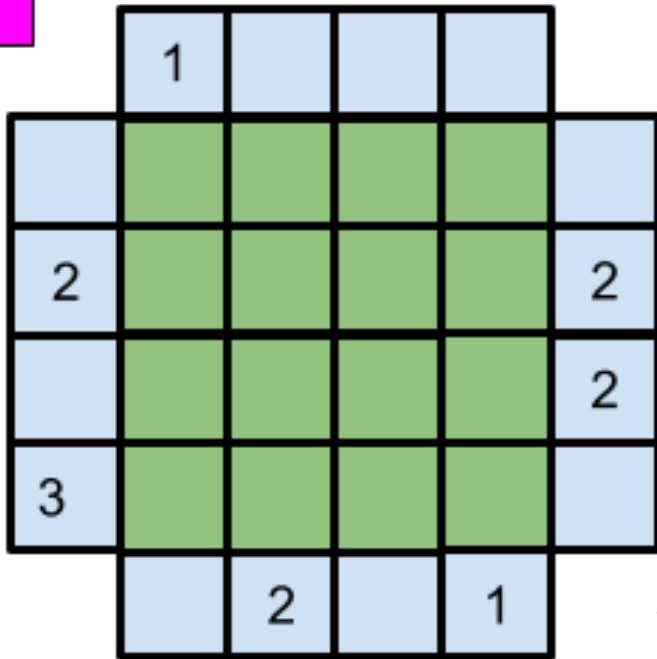
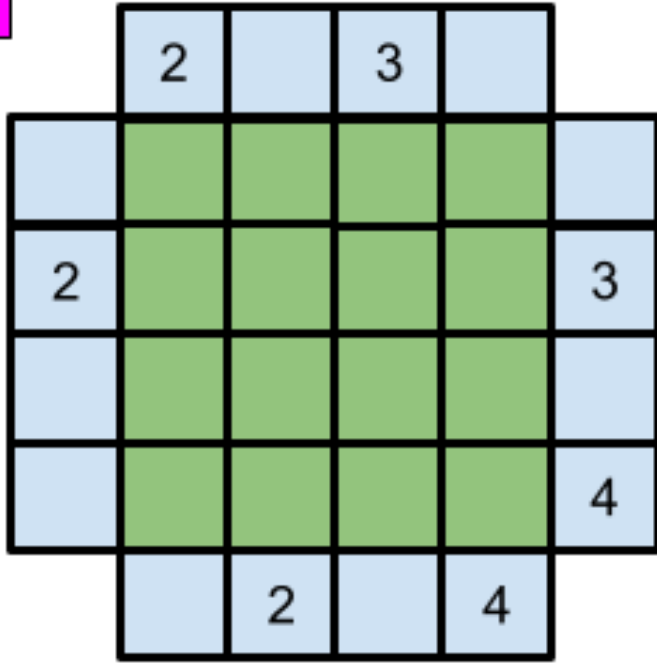
		k	e	t		
		d	i	ş	a	h
		p	i	r	ü	s



apartmanlar

verilen rakamları her satır ve her sütunda bir kez yer alacak şekilde yerleştirin; her rakam yüksekliğe göre görülen apartman sayısını verir; diyagramın dışındaki sayılar o yönden bakıldığında görülen apartman sayısını verir.

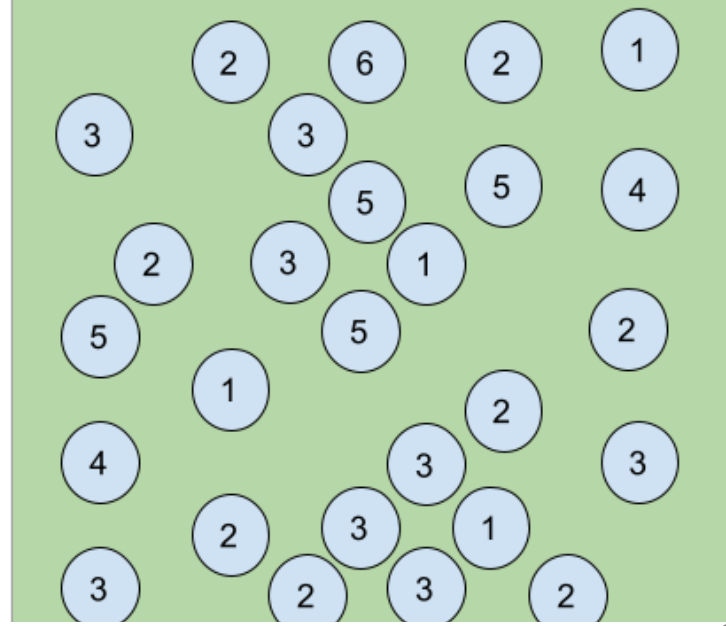
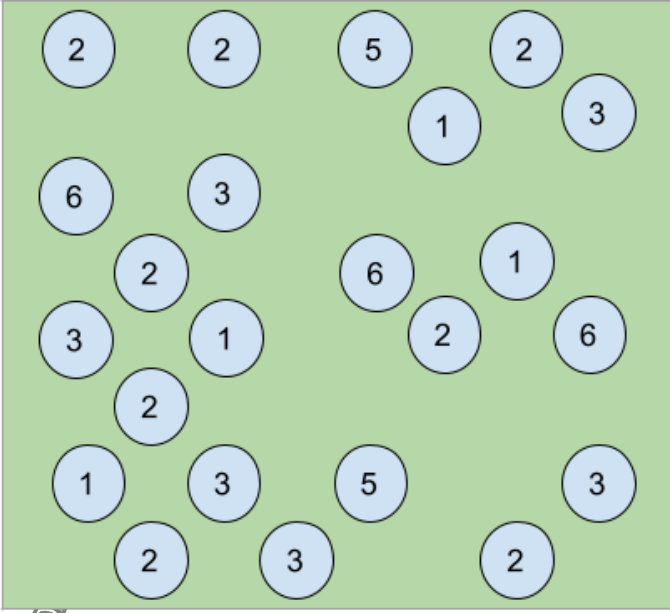


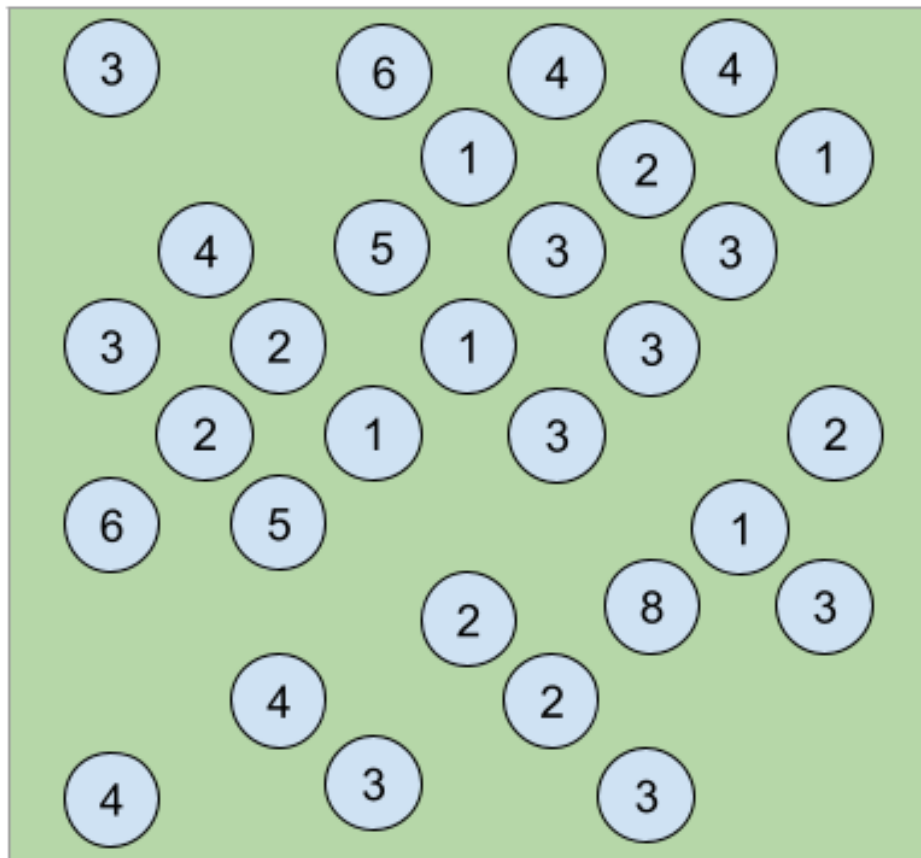
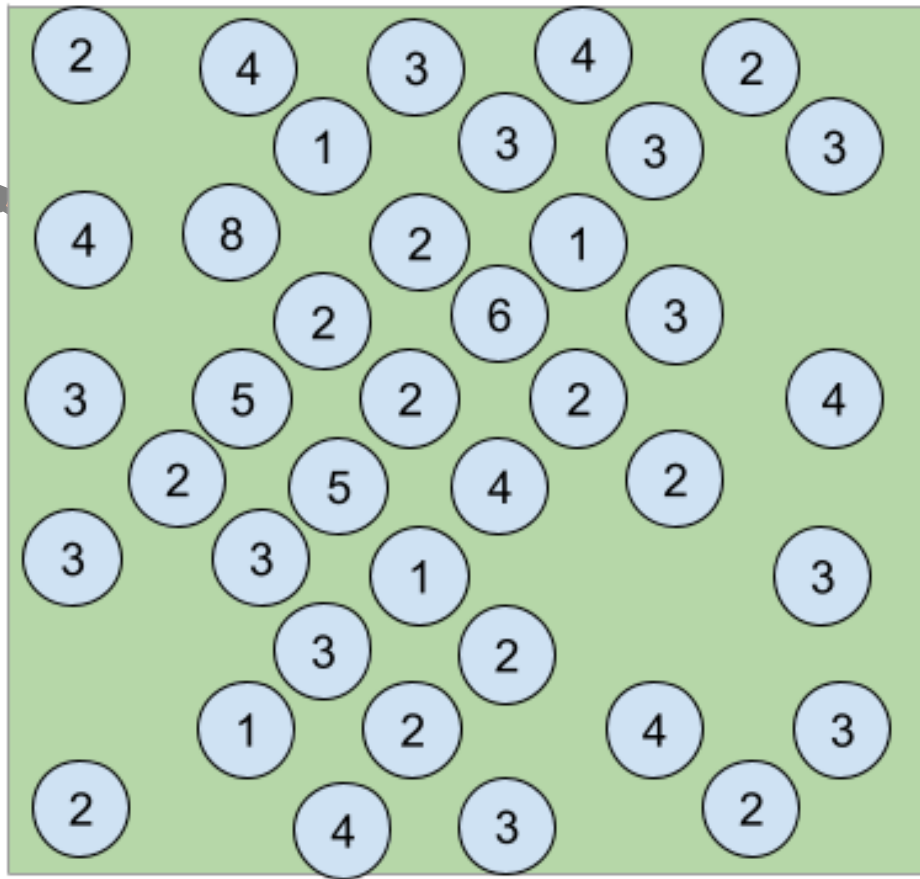


Köprü

Dairelerin içinde yazan sayı, o daireye bağlı köprü sayısını göstermektedir.

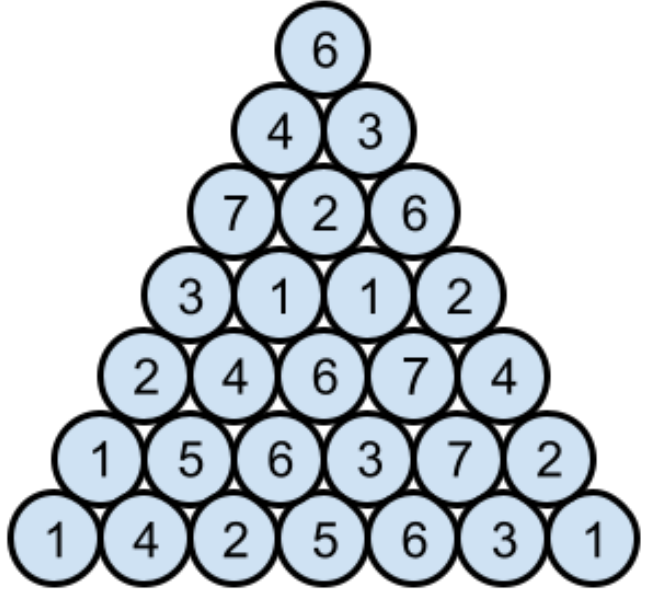
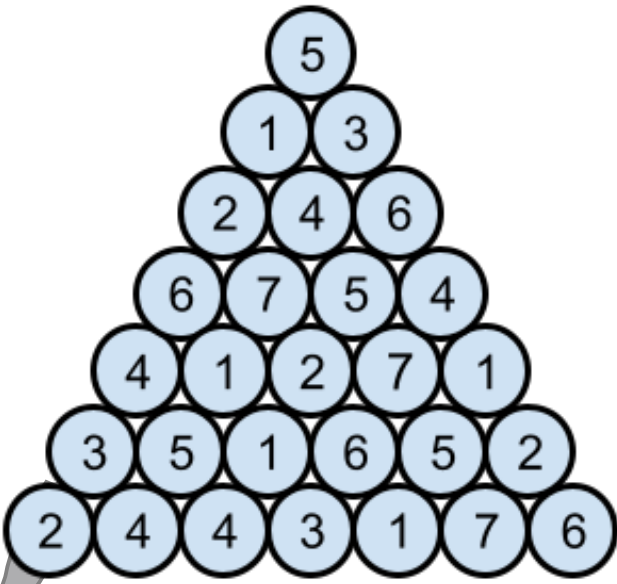
Bir daireye aynı yönde en fazla 2 köprü bağlanabilir. Köprüler yatay ve dikey bağlanabilir, birbirini kesemez.

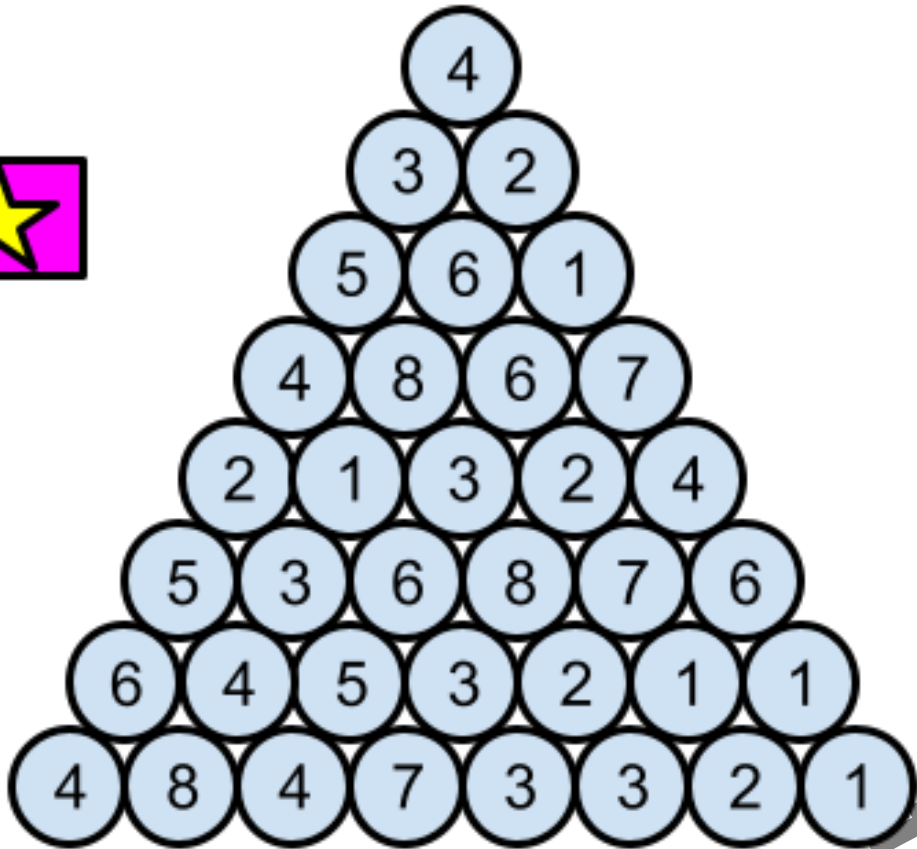
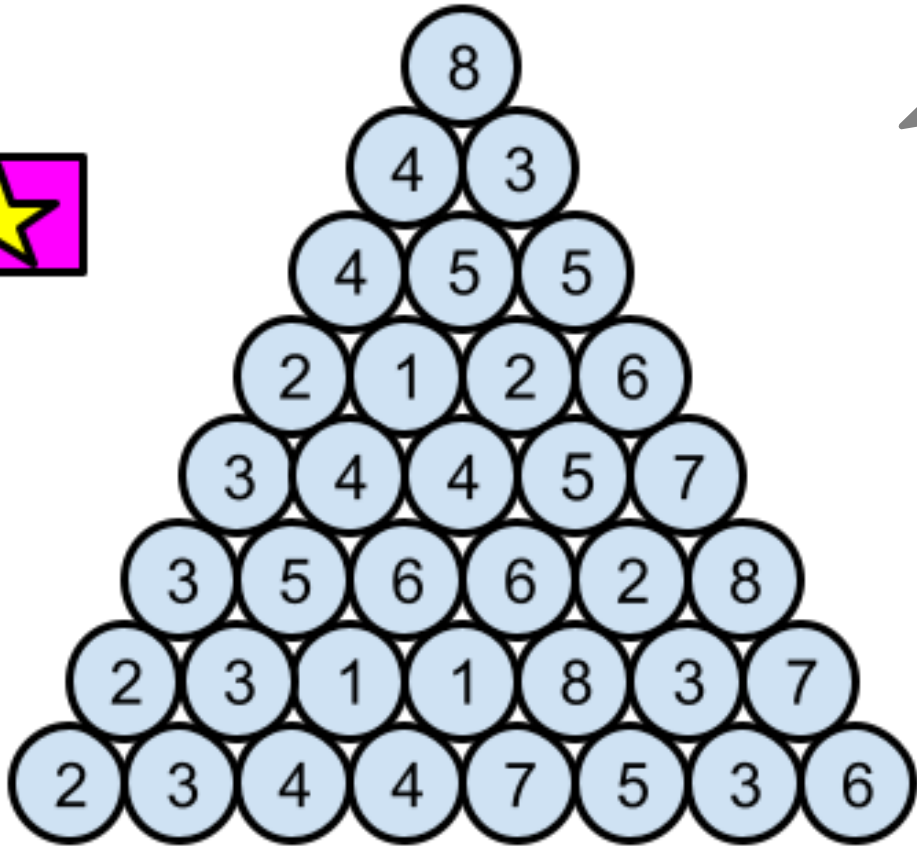




sihirli piramit

piramitin en üstünden başlayan ve tabanda sona eren gizli yolu bulunuz, en üst daireden başlayarak bir alt satıra geçiniz ve alt satırdaki dairenin üstteki daireye değmesine dikkat ederek tüm rakamları birer kez kullanmak koşuluyla sonuca ulaşabilirsiniz.





İşlem Karesi

1'den 9'a kadar olan rakamları sadece birer kez kullanarak ve matematiksel işlem önceliğine uyarak diyagram dışında verilen eşitliği sağlayın.

$$\begin{array}{c} \square + \square \div \square = 7 \\ \square - \square + \square = 6 \\ \square + \square - \square = 9 \\ \square = 10 \\ \square = 3 \\ \square = 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \square - \square + \square = 9 \\ \square + \square - \square = 6 \\ \square \times \square \div \square + \square = 12 \\ \square = 22 \\ \square = 4 \\ \square = 18 \end{array}$$



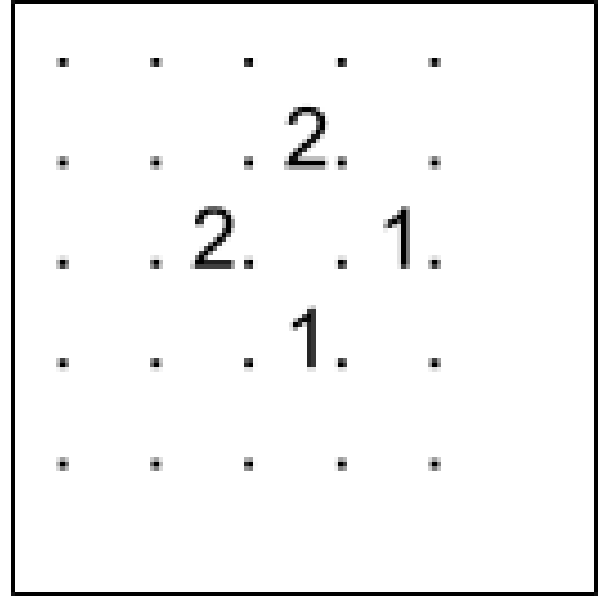
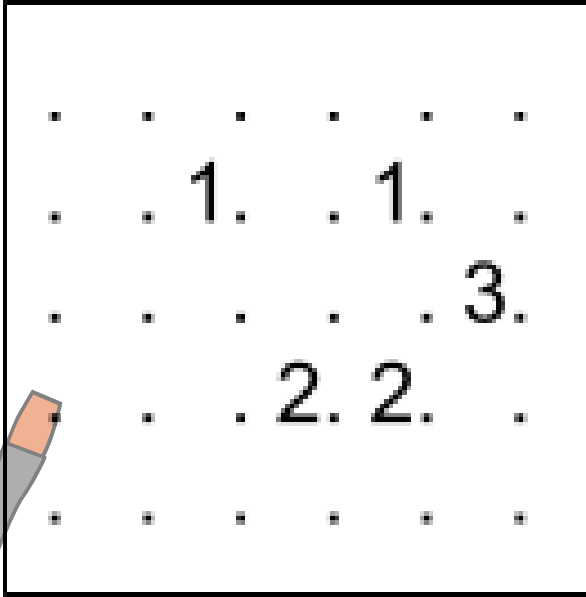
$$\begin{array}{r}
 \square - \square + \square = 10 \\
 + \quad \times \quad \div \\
 \square - \square - \square = 2 \\
 - \quad + \quad \times \\
 \square \times \square + \square = 22 \\
 = \quad = \quad = \\
 14 \quad 27 \quad 3
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 \square \div \square \times \square = 24 \\
 \div \quad \times \quad - \\
 \square + \square \div \square = 7 \\
 \times \quad - \quad + \\
 \square \times \square - \square = 34 \\
 = \quad = \quad = \\
 10 \quad 11 \quad 4
 \end{array}$$

Çit

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 üç çit geçmesi gerekir. Çizgi olması olanaksız olan kenarlara 0 yazılır



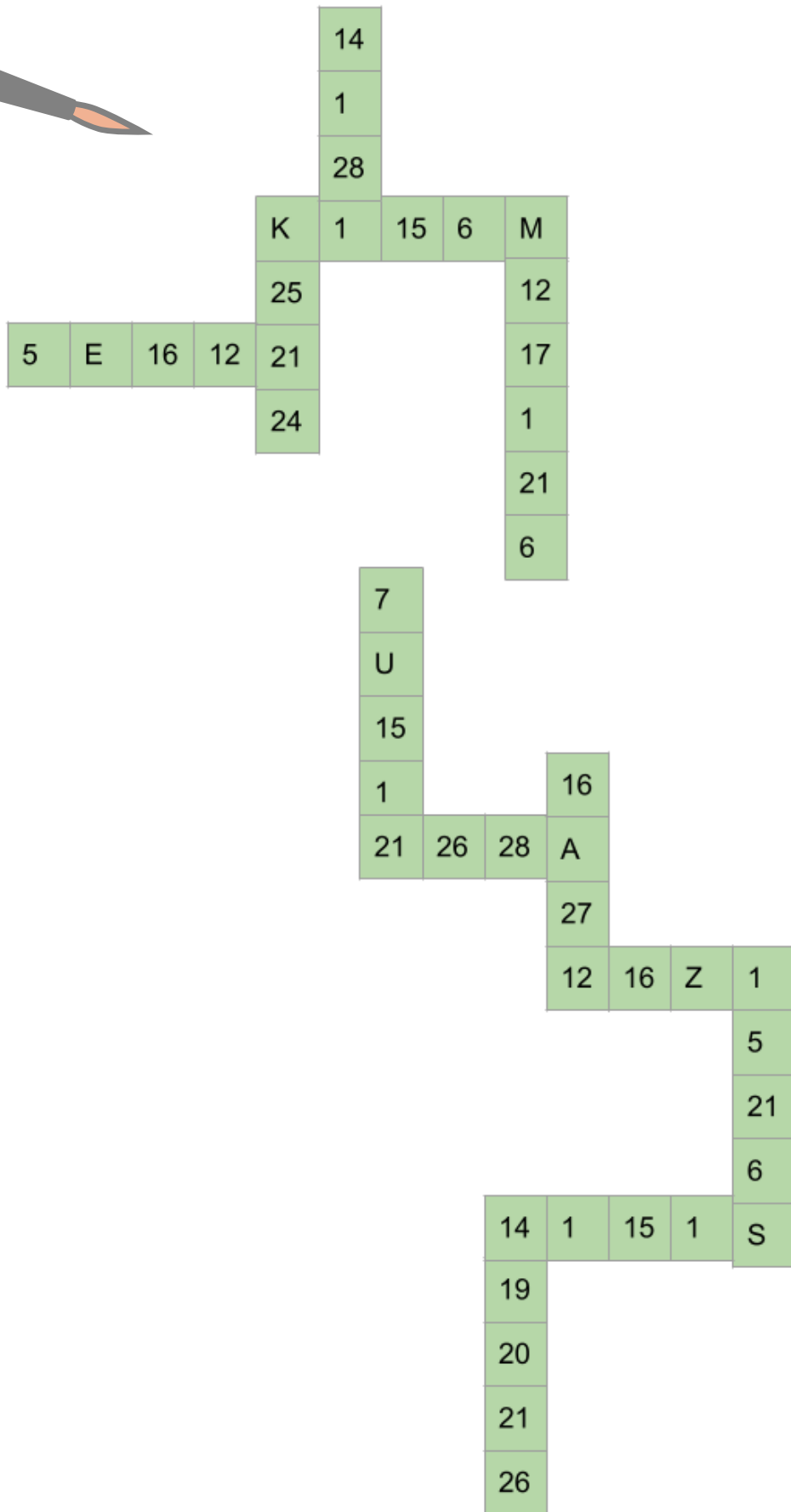
.
.
.
.	3.	.	3.	3.
.	.	0.	0.	2.
.	3.
.	1.	.
.	2.	2.	1.	2.
.	.	1.

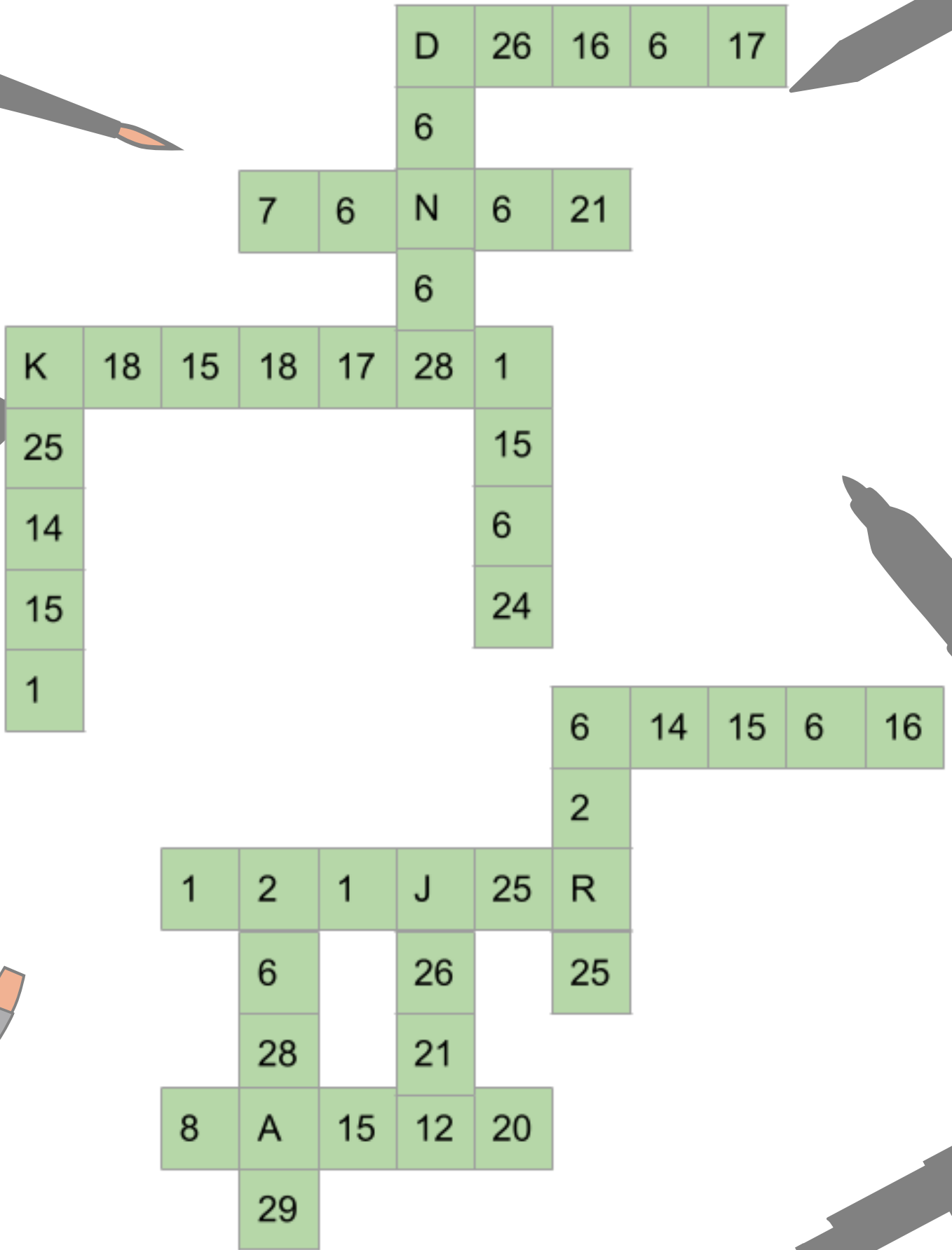
.
.
.	.	1.	1.	1.
.	3.	0.	.	.	.
.	2.	2.	.	.	.
.
.	.	3.	.	3.
.
.	.	.	1.

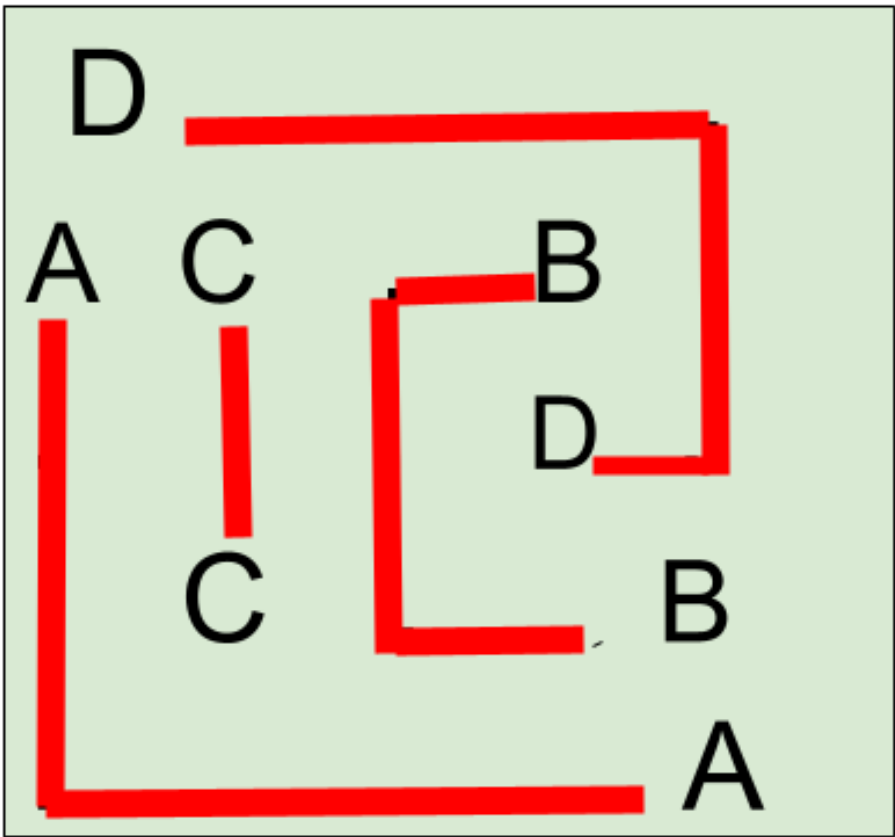
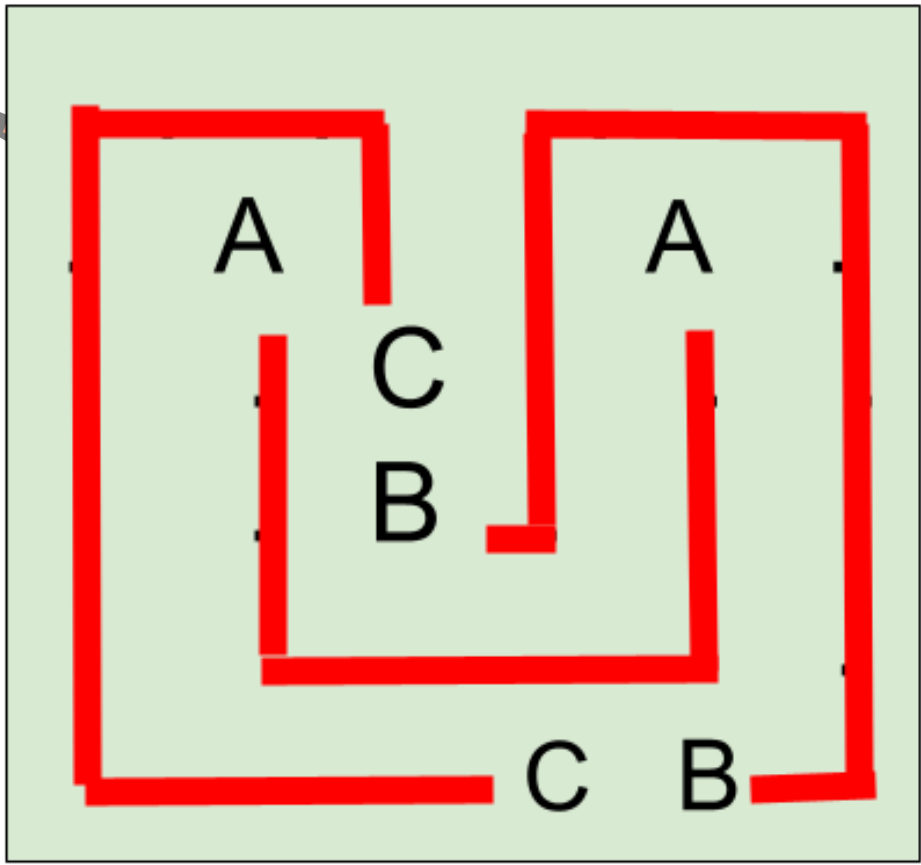


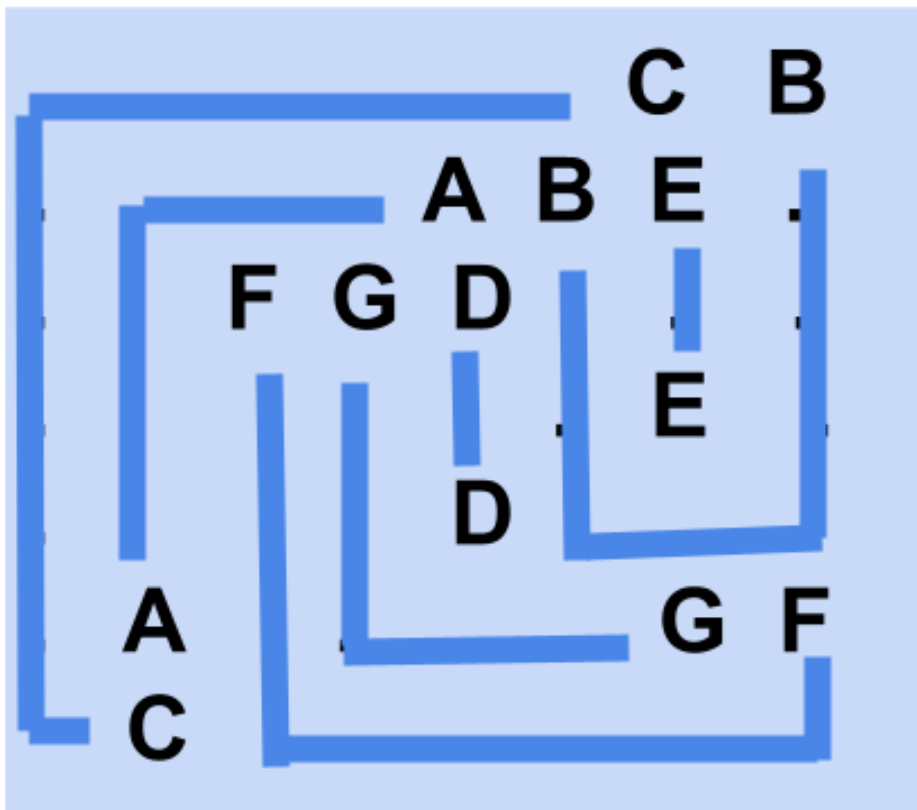
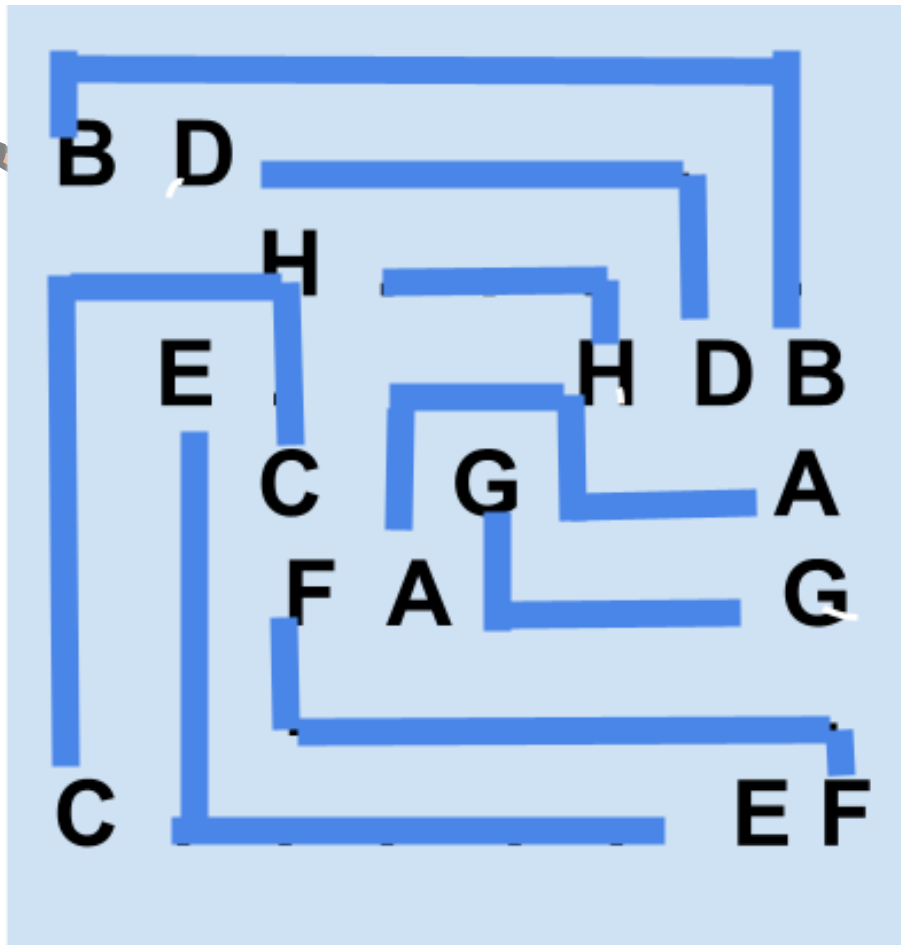


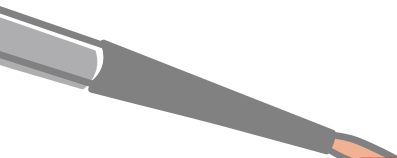
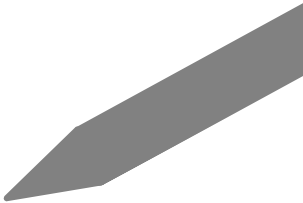
CEVAP ANAHTARI




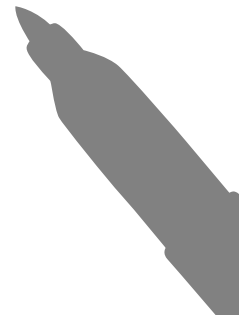






	C	A	B	B	
C	C	A		B	B
C		C	B	A	A
A	A	B	C		C
B	B		A	C	C
	B	B	A	C	












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









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













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













0 2 0 1 0 1

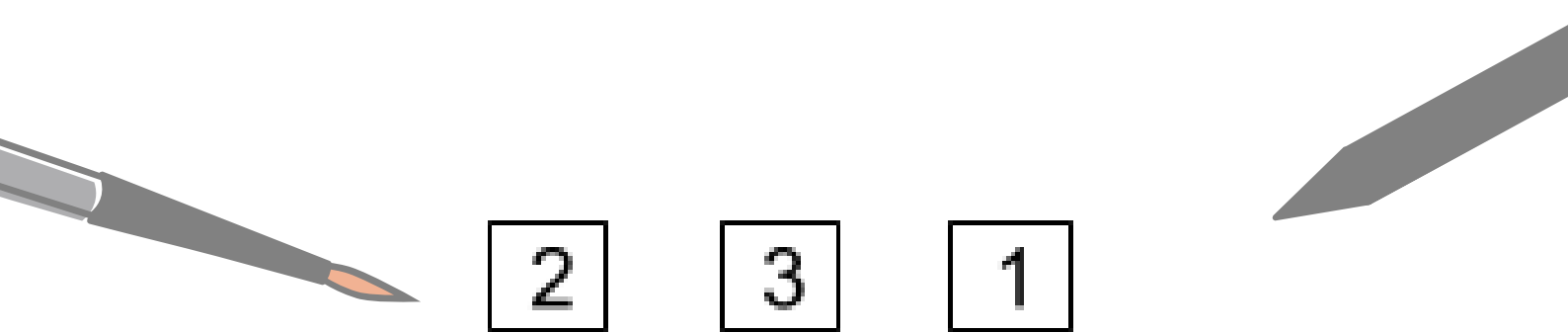
					
					
					
					
					

0 3 0 0 0 1

0					
2					
0					
1					
0					
1					

	0	2	1	1	1	1
1						
1						
2						
0						
0						
2						

	1	0	1	1	1	1
0						
2						
1						
1						
1						
1						



2 3 1

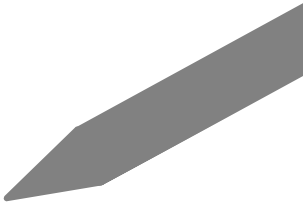
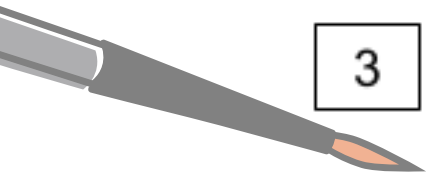
1 < 2 3
^

3 > 1 2

1 < 2 3

2 < 3 1

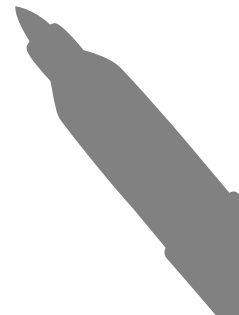

3 1 < 2
v


$$\boxed{3} > \boxed{2} < \boxed{4} < \boxed{5} \quad \boxed{1}$$

$$\boxed{2} < \boxed{3} < \boxed{5} \quad \boxed{1} \quad \boxed{4}$$

^

$$\boxed{4} > \boxed{1} < \boxed{2} < \boxed{3} < \boxed{5}$$


$$\boxed{1} \quad \boxed{5} > \boxed{3} < \boxed{4} \quad \boxed{2}$$

$$\boxed{5} \quad \boxed{4} \quad \boxed{1} \quad \boxed{2} \quad \boxed{3}$$

$$\boxed{5} \quad \boxed{1} < \boxed{4} > \boxed{3} \quad \boxed{2}$$

$$\boxed{3} \quad \boxed{5} \quad \boxed{2} > \boxed{1} \quad \boxed{4}$$

$$\boxed{4} > \boxed{3} < \boxed{5} \quad \boxed{2} > \boxed{1}$$

$$\boxed{1} < \boxed{2} < \boxed{3} < \boxed{4} < \boxed{5}$$


$$\boxed{2} \quad \boxed{4} \quad \boxed{1} \quad \boxed{5} \quad \boxed{3}$$

●	5	●					
●	●	●				●	●
							2
	●	1		1	●	1	
●	●					●	●
2	2					●	3

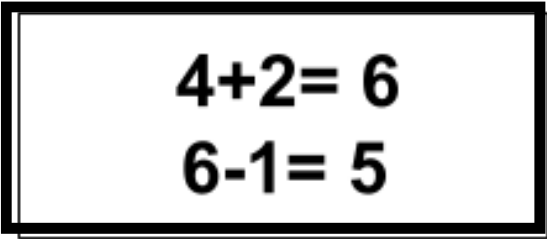
●	●					●	3
●	4	●		1		●	●
				●	2		
2	●						
2	●				●		
3					●	3	1
●	●	●	●				●
		●	3	1			1

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

3	●			●	2	●	2
●	●						●
4	●			●			
●			●	4	●		
				●			
●				●		●	●
2	●	2	●	2		●	3



5

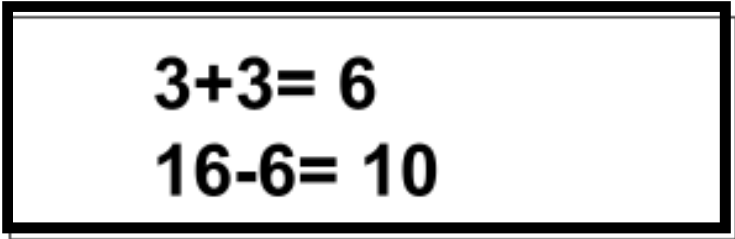


$4+2=6$

$6-1=5$



10



$3+3=6$

$16-6=10$



$$4 \times 2 = 8$$

$$8 - 3 = 5$$

$$5 / 5 = 1$$



$$20 / 4 = 5$$

$$5 \times 2 = 10$$

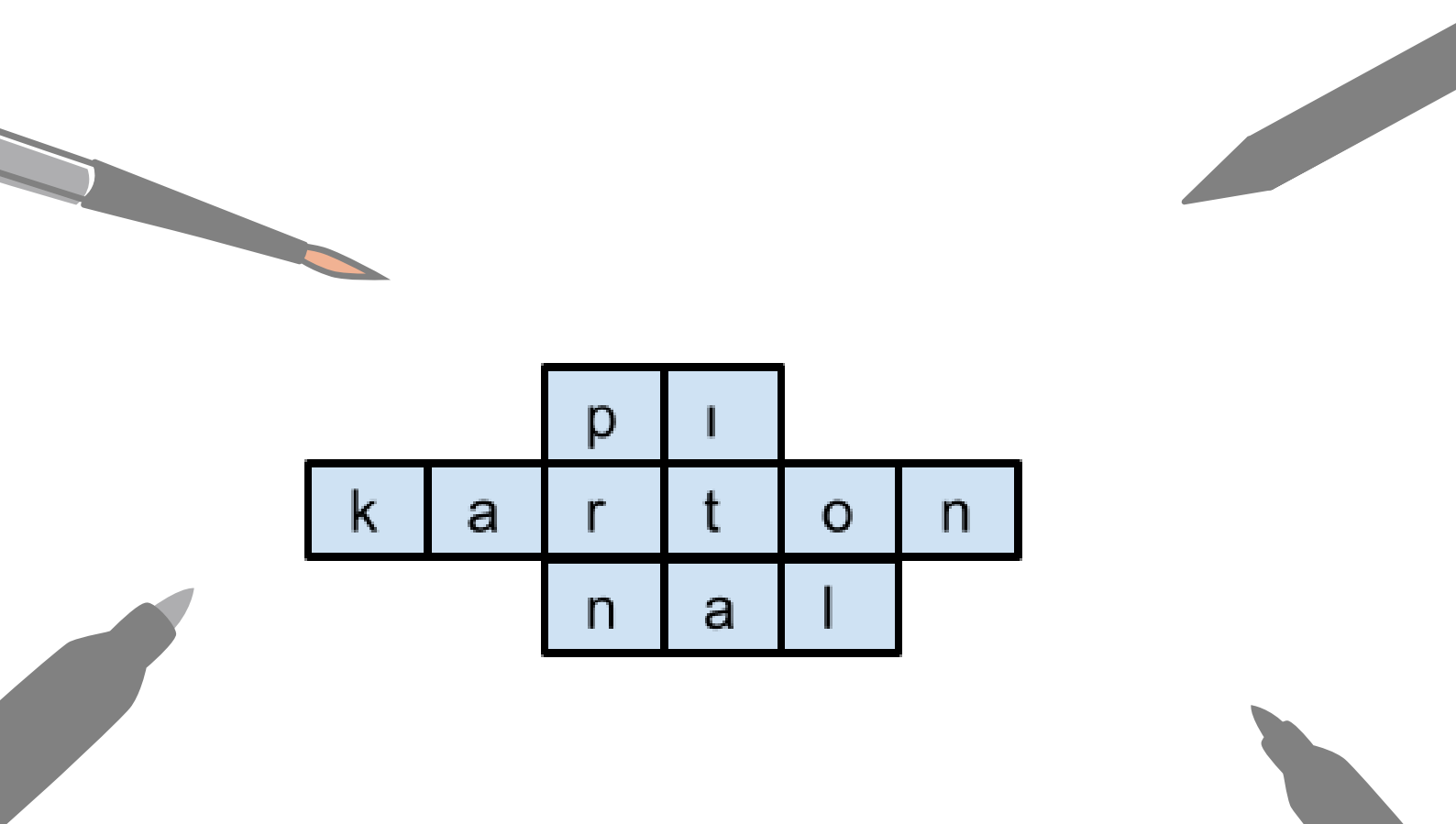
$$10 - 6 = 4$$

		5	7	8	6	
6		2	4			
	6					
17					5	
					1	
		3				

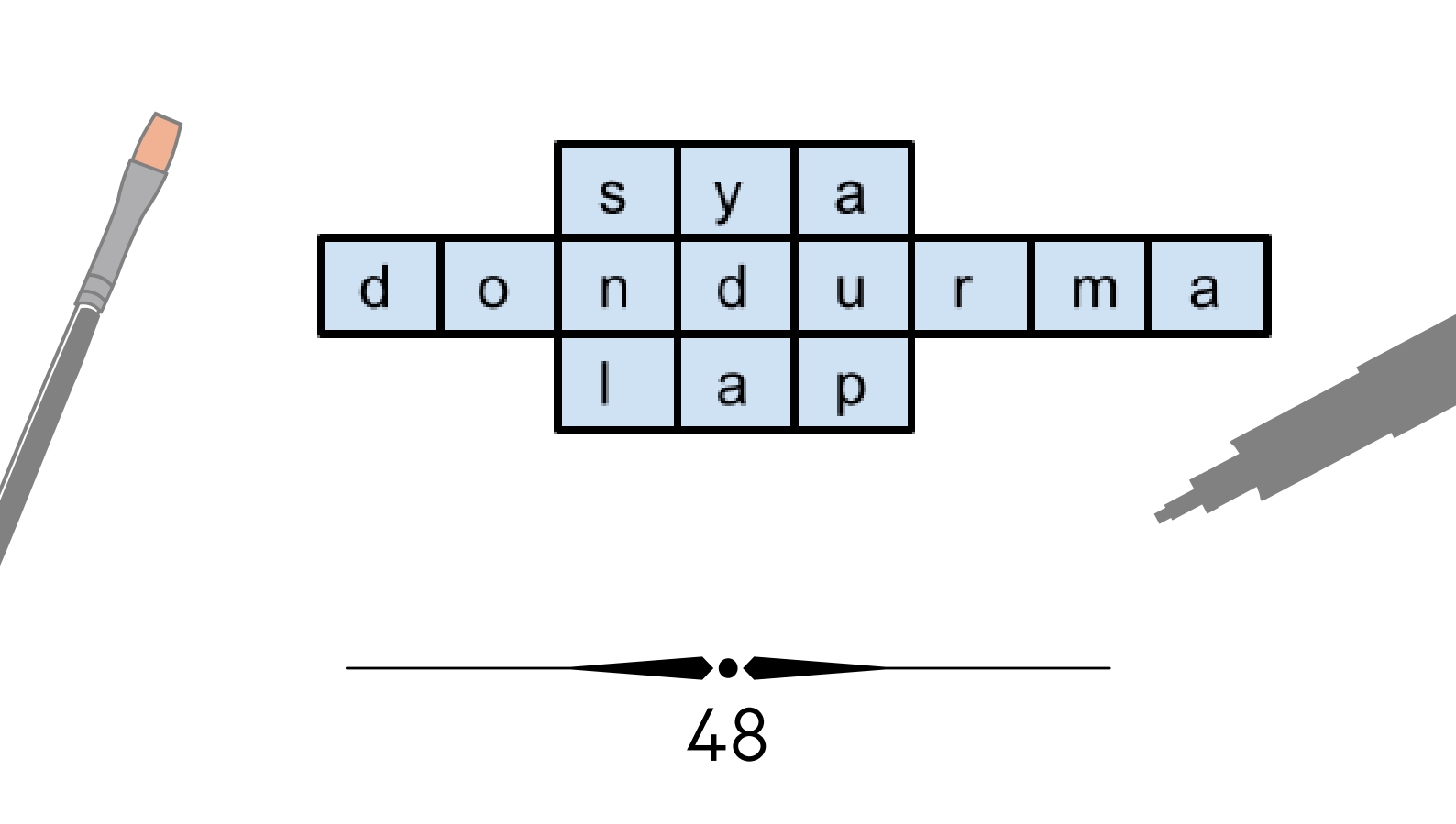
	8		10		7	
	2					1
4			3			
12	6	5				
						4
10						

		3				
4			1			
	5			2		8
8		6			7	21
17			4		9	

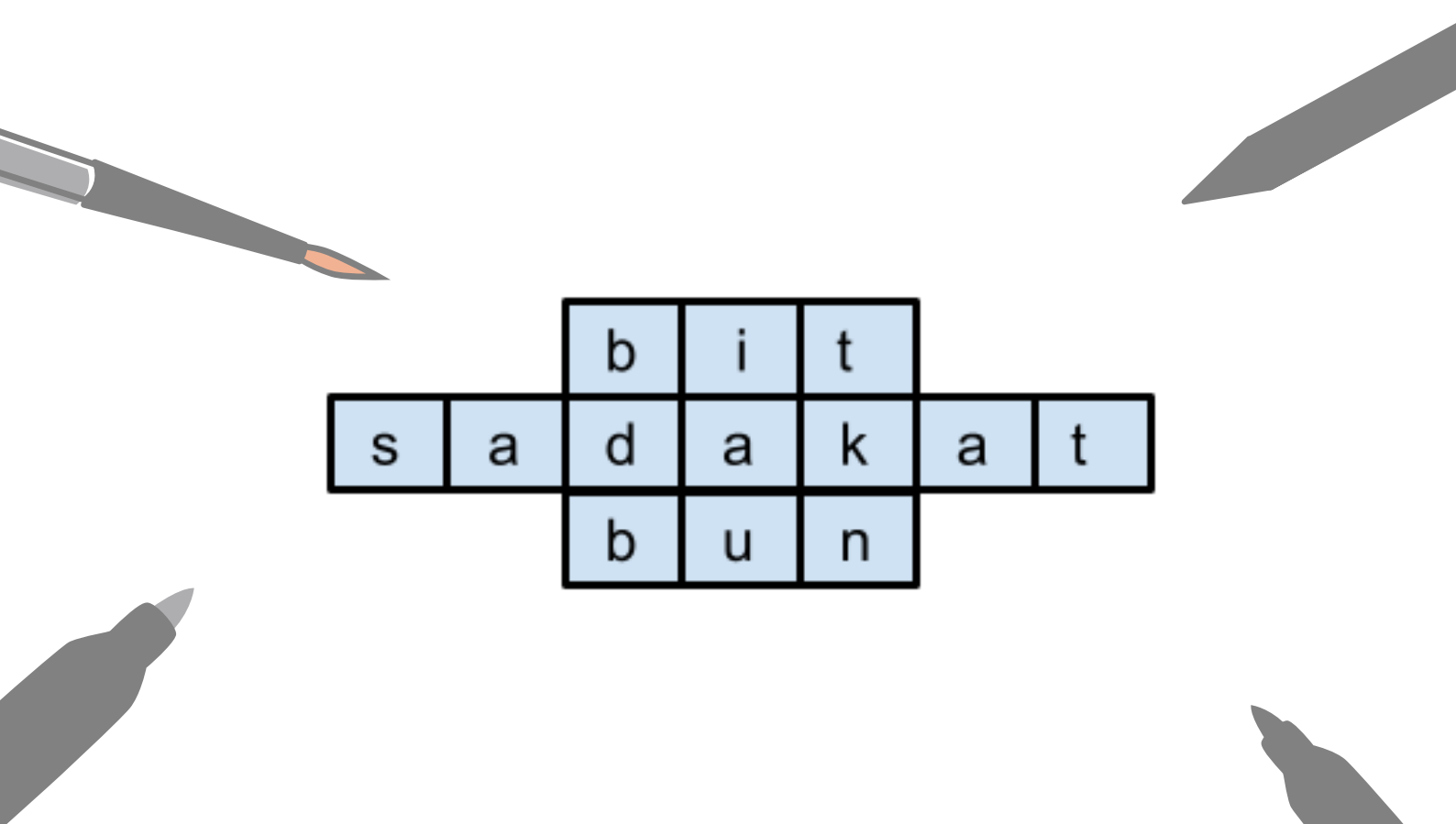
			6			12
9						
10	4		1			5
			2			
16	6		3			7
13						



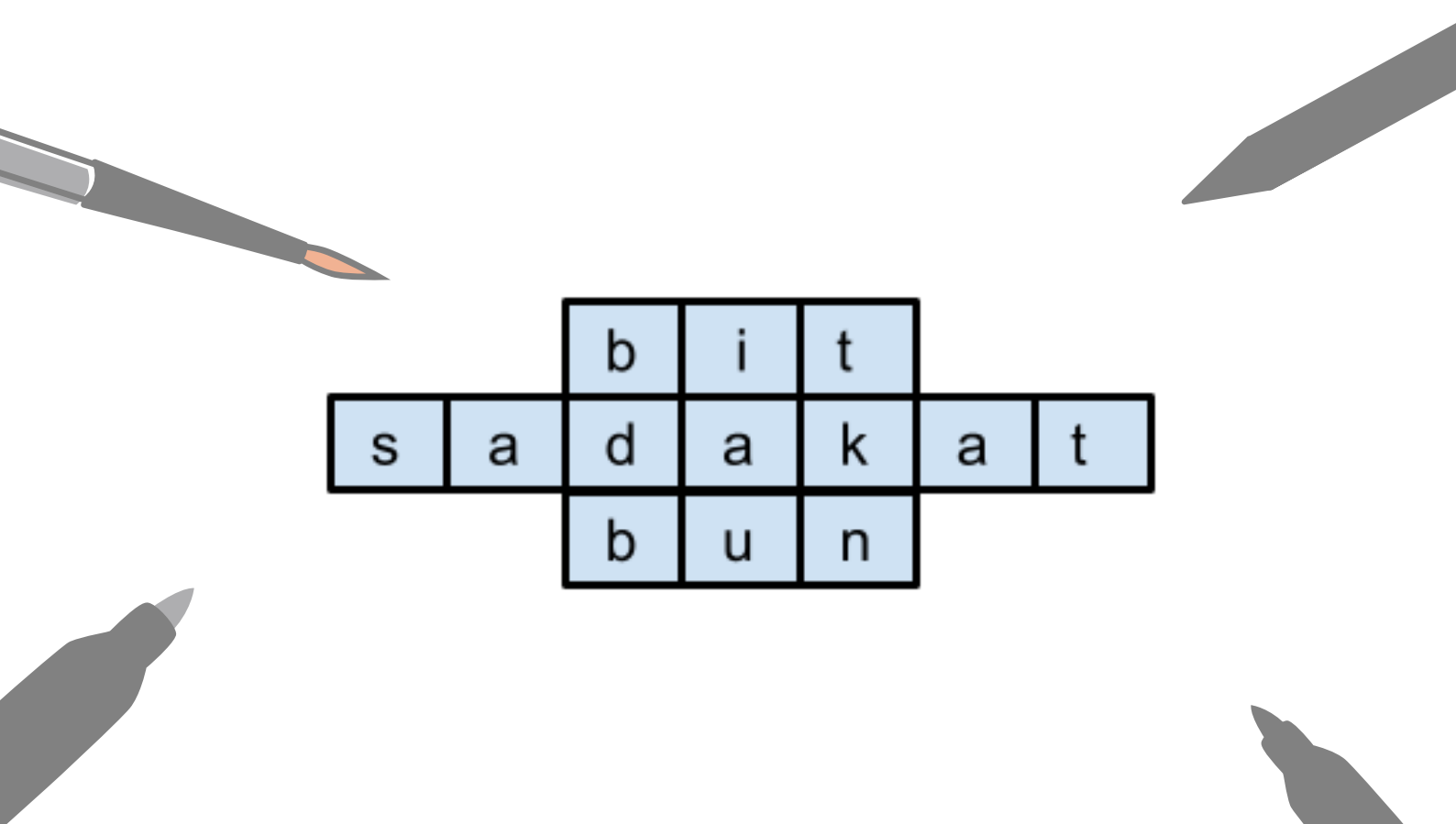
pi
karton
nail



sy
donduurma
lap



bit
s a d a k a t
b u n



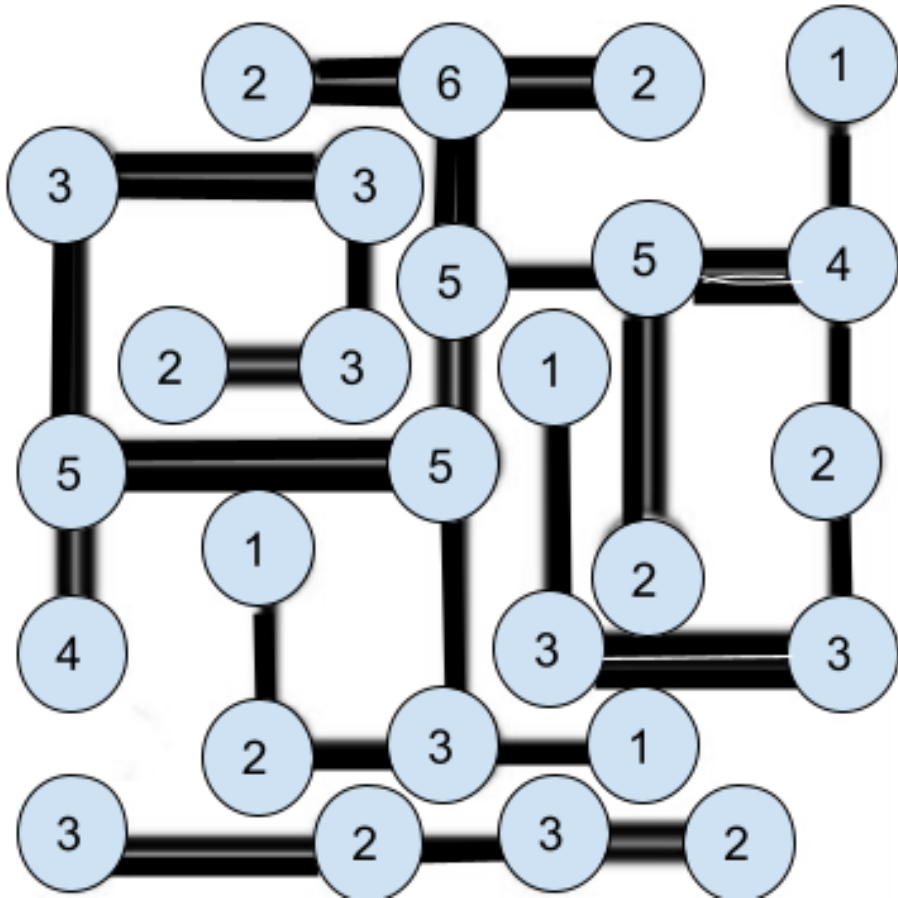
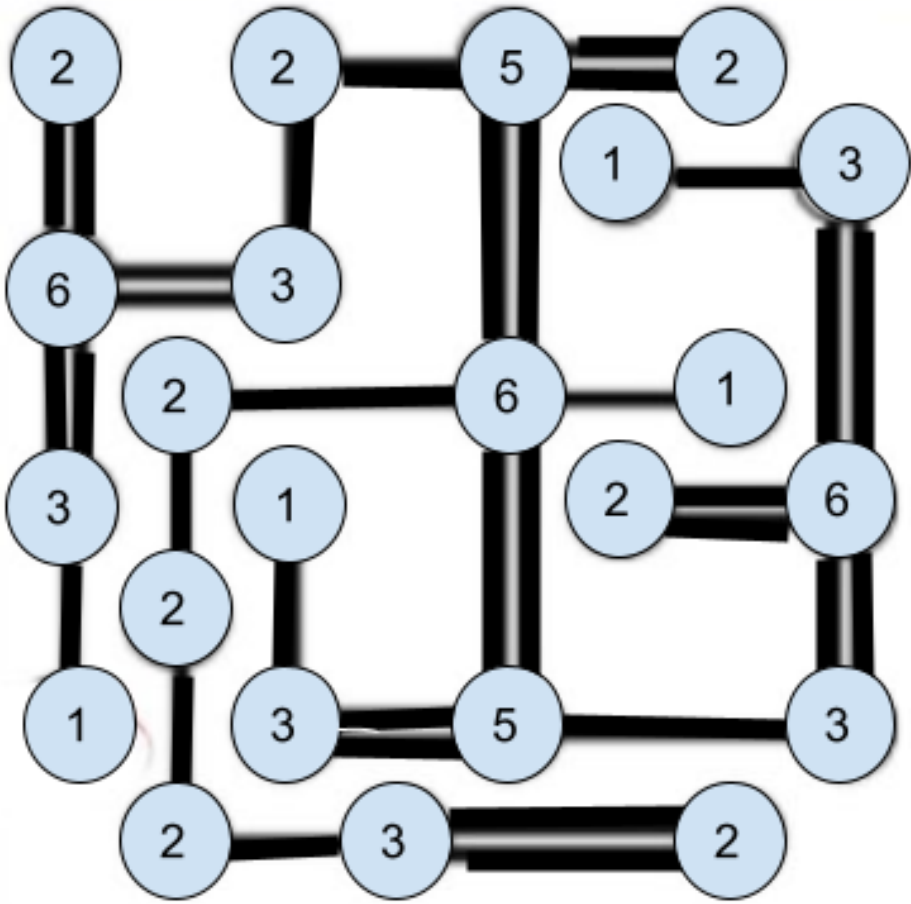
ket
p a d i ş a h
p i r ü s

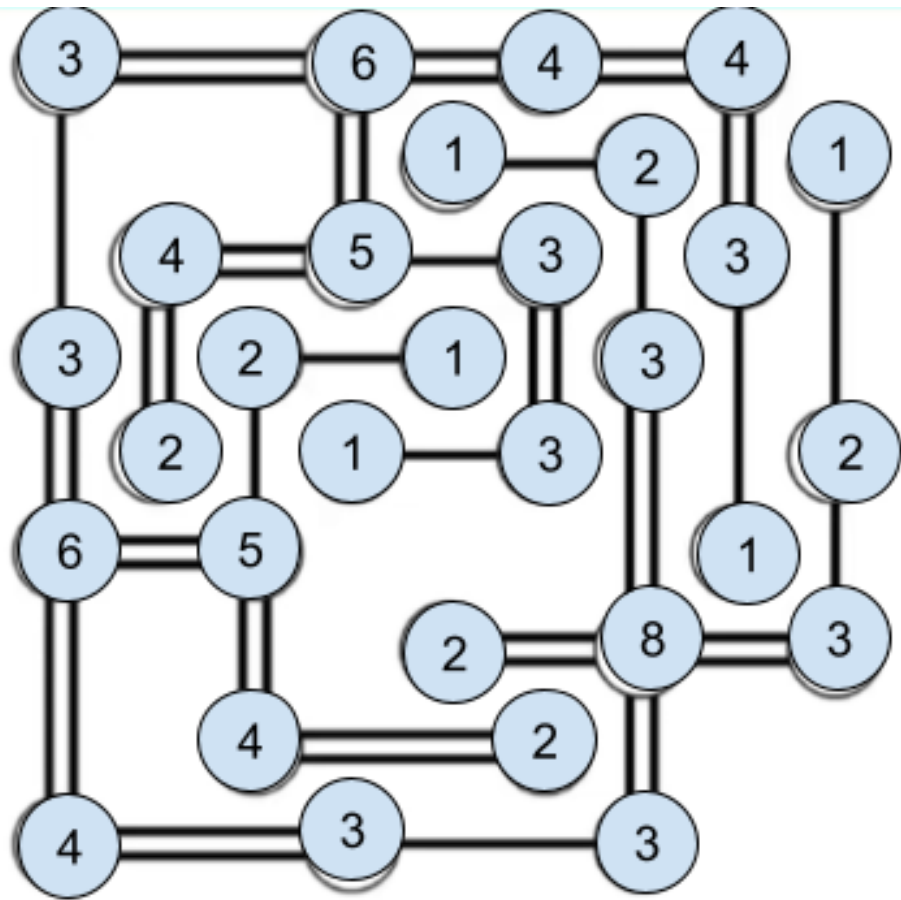
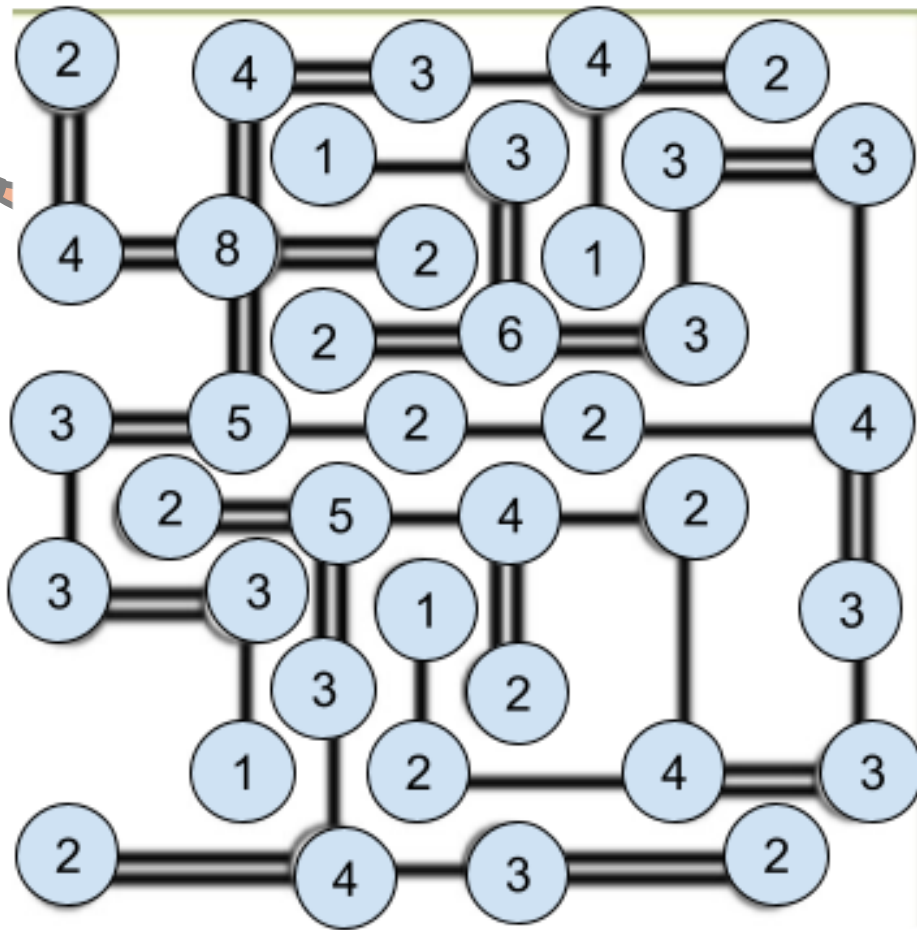
	3		2		
3	1	3	2	4	1
2	3	2	4	1	2
1	4	1	3	2	3
	2	4	1	3	2
		1	3	2	

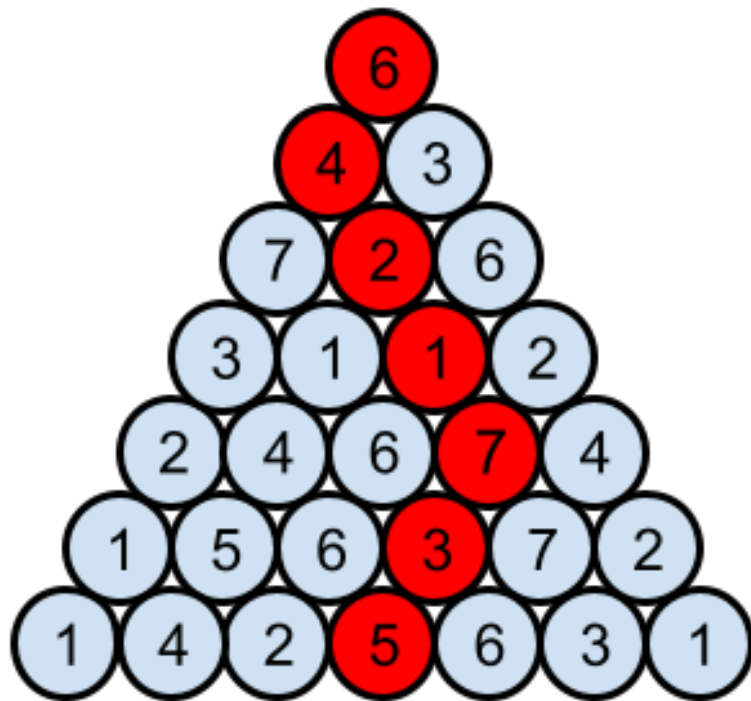
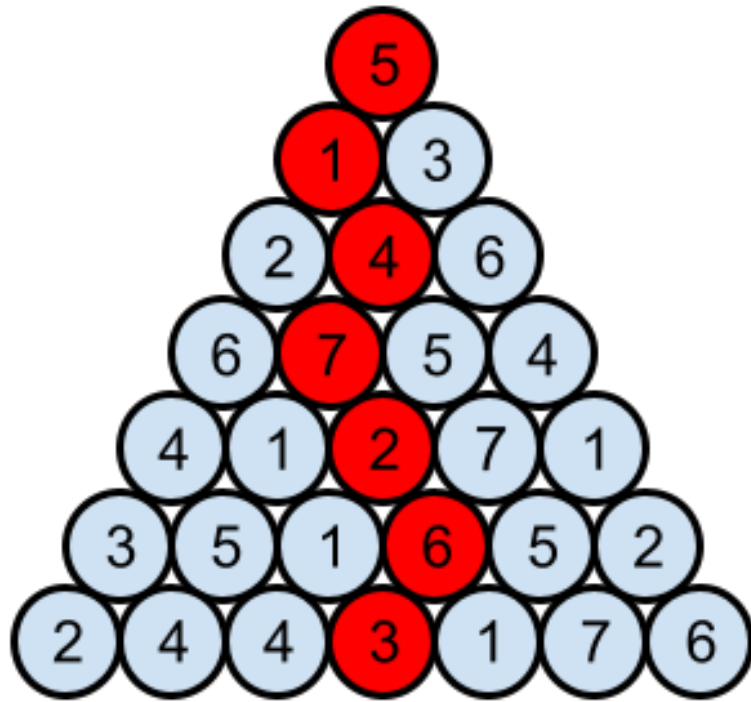
		2	2		
4	1	2	3	4	1
2	3	1	4	2	
	2	4	1	3	2
	4	3	2	1	4
	1		2	4	

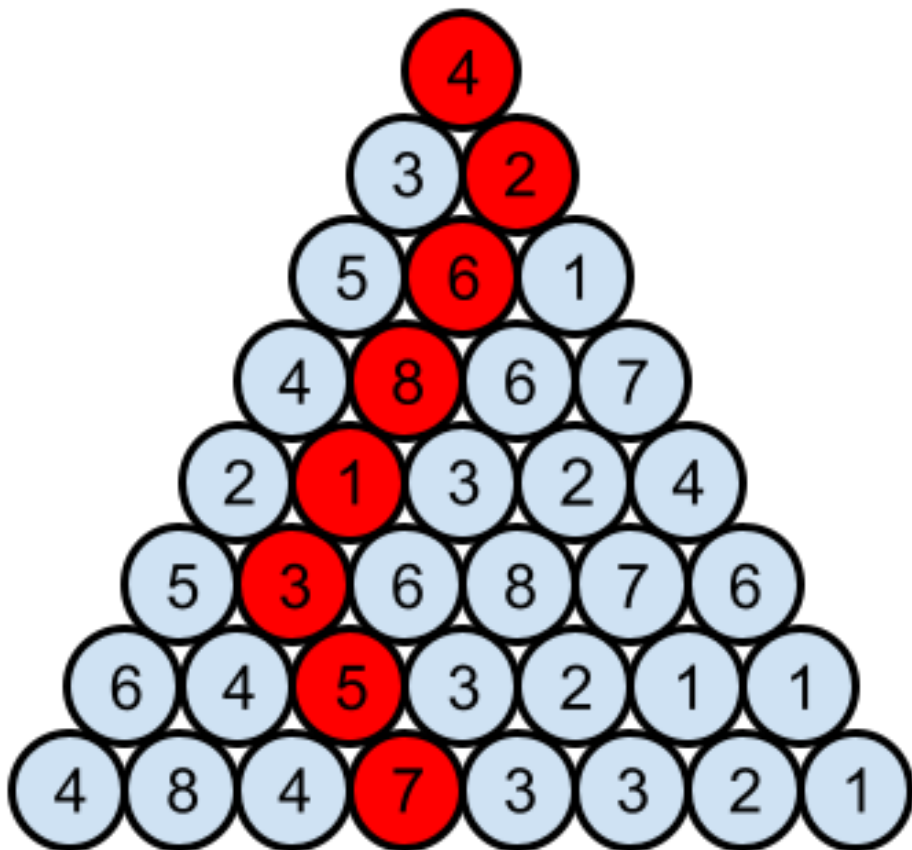
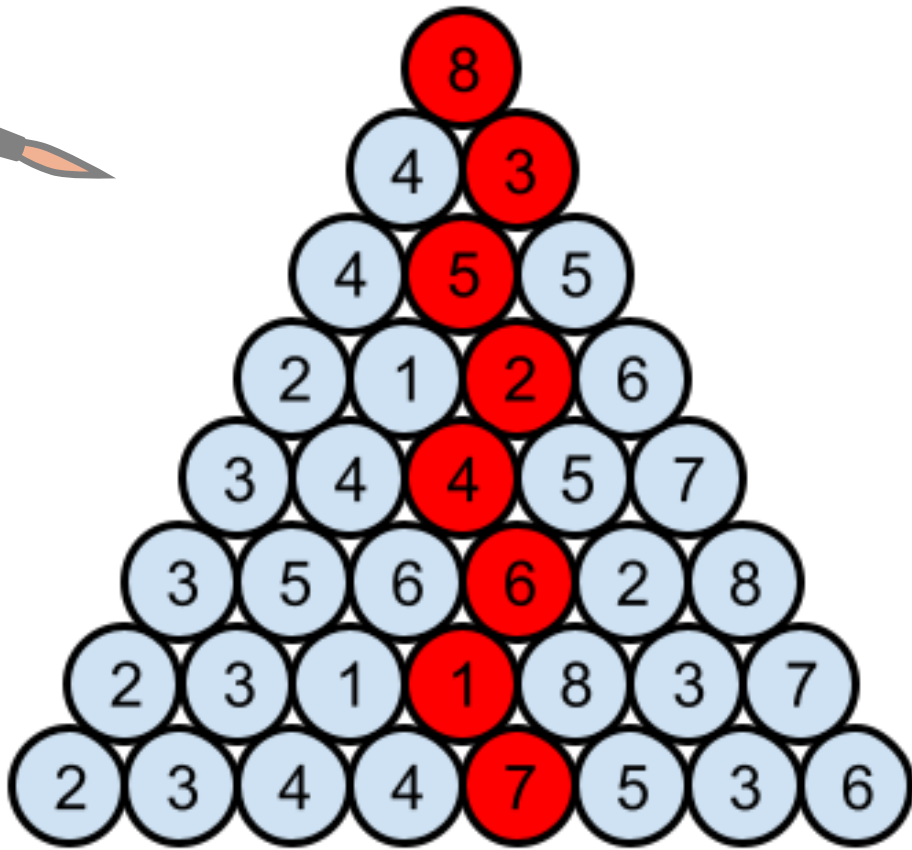
	2		3		
	3	2	1	4	
2	1	4	3	2	3
	2	1	4	3	
	4	3	2	1	4
		2		4	

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







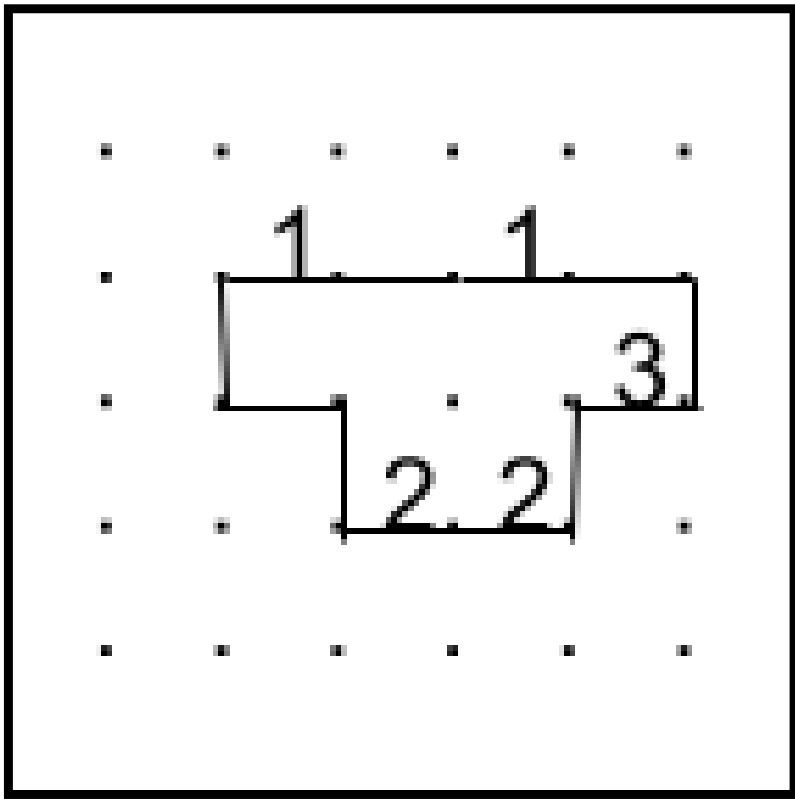
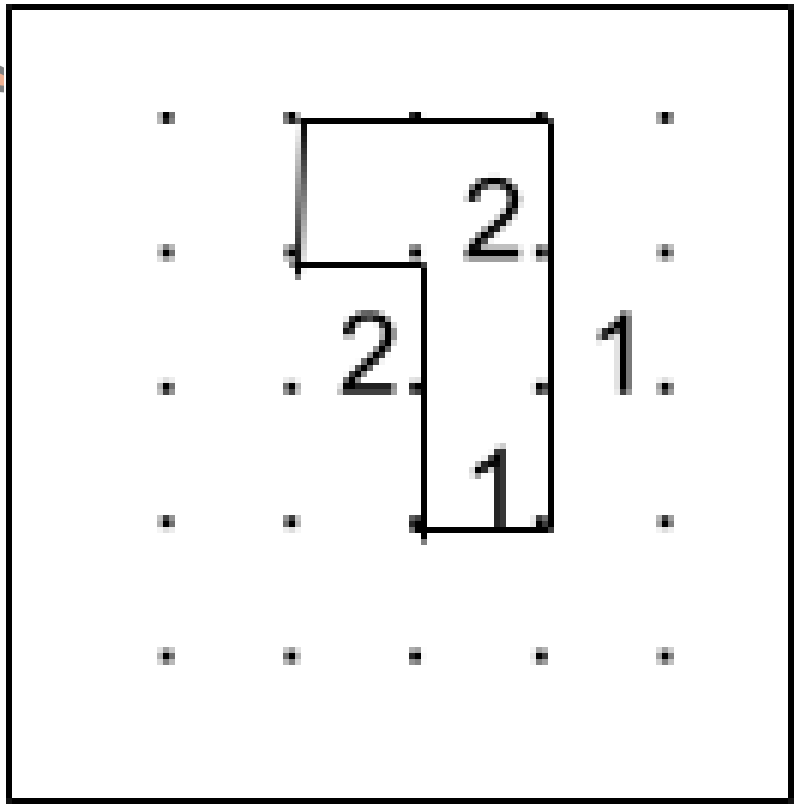


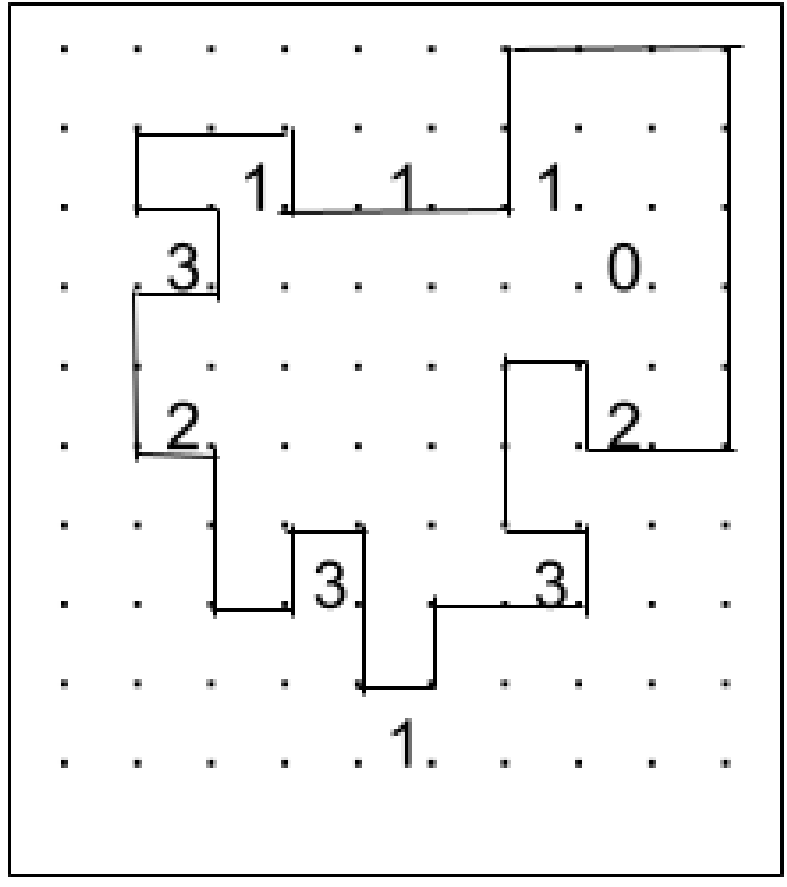
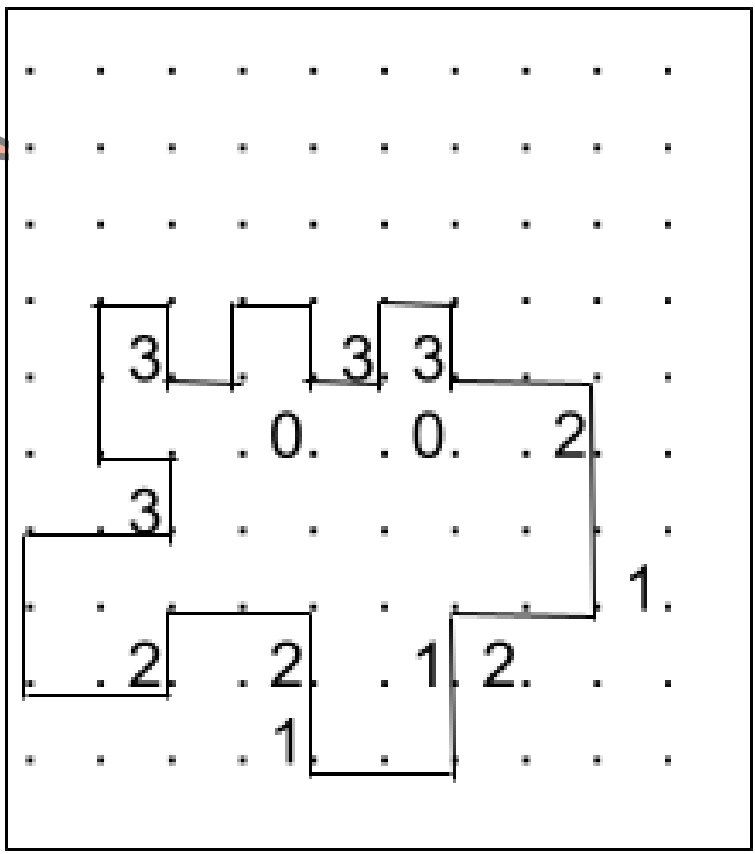
$$\begin{array}{ccccccc}
 \boxed{4} & + & \boxed{9} & \div & \boxed{3} & = & \boxed{7} \\
 \boxed{2} & - & \boxed{1} & + & \boxed{5} & = & \boxed{6} \\
 \boxed{8} & + & \boxed{7} & - & \boxed{6} & = & \boxed{9} \\
 \boxed{10} & & \boxed{3} & & \boxed{4} & &
 \end{array}$$

$$\begin{array}{ccccccc}
 \boxed{7} & - & \boxed{6} & + & \boxed{8} & = & \boxed{9} \\
 \boxed{3} & + & \boxed{4} & - & \boxed{1} & = & \boxed{6} \\
 \boxed{5} & - & \boxed{2} & + & \boxed{9} & = & \boxed{12} \\
 \boxed{22} & & \boxed{4} & & \boxed{18} & &
 \end{array}$$

8	-	4	+	6	=	10
+		×		÷		
9	-	5	-	2	=	2
-		+		×		
3	×	7	+	1	=	22
=		=		=		
14		27		3		

8	÷	2	×	6	=	24
÷		×		-		
4	+	9	÷	3	=	7
×		-		+		
5	×	7	-	1	=	34
=		=		=		
10		11		4		





YAL ZEKA OYUNLARI DERGISİ

Bu dergi Yeşilköy Anadolu Lisesi
tarafından hazırlanmıştır

Danışman Öğretmenler:
Hande AKÇASU / Özlem SAĞLAM

Dergiyi Hazırlayanlar

Arda ONGUN
Tansel DİZMEN
Serra ALTUNCU
Miray Sena BALTA
Aral YAŞGÜÇLÜKAL
Efe Ömer TEMEL
Kıvanç YAVUZ
Emine Naz GENÇ
İrem ÇELİK

Dergi Editörleri

Kontrol Editörü

Arda ONGUN

Tasarım Editörü

Arda ONGUN

Düzenleme Editörleri

Arda ONGUN
Serra ALTUNCU
Miray Sena BALTA

