

ZEKA OYUNLARI



PSİKOLOJİK DANIŞMAN/ ASLIHAN UMUTLUOĞLU

OYUN TÜRLERİ



SUDOKU

BÖLGESEL SUDOKU

KENDOKU

APARTMANLAR

ÇİT

KAKURO

İŞLEM KARESİ

ABC BAĞLAMA

SİHİRLİ PİRAMİT

PATİKA

AMİRAL BATTI

YILDIZ SAVAŞLARI

KARE KARALAMA

ÇARPMACA

FUTOSHİKİ

PENTOMİNOLAR

METAFOR

SUDOKU

1

SUDOKU ÜÇ ÖNEMLİ KISIMDAN OLUŞUR...
SATIR-SÜTUN VE BÖLGE

2

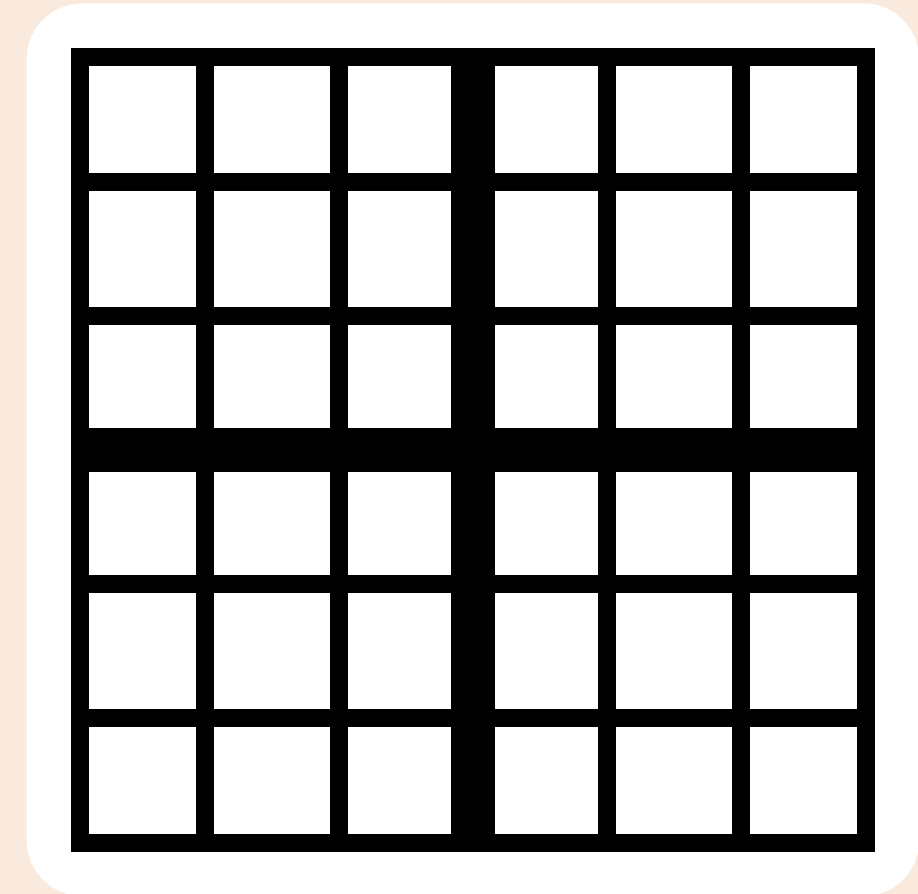
SATIRDA TÜM RAKAMLAR BULUNMALI VE BU RAKAMLAR SADECE BİRER KEZ KULLANILMALIDIR

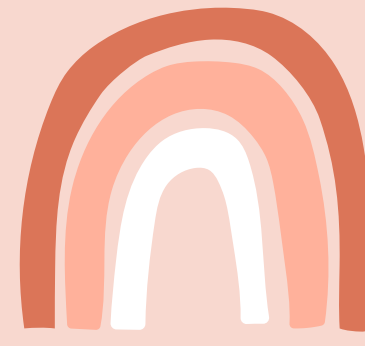
3

HER SÜTUNDA TÜM RAKAMLAR BULUNMALI VE BU RAKAMLAR SADECE BİRER KEZ KULLANILMALIDIR

4

HER BÖLGEDE TÜM RAKAMLAR BULUNMALI VE BU RAKAMLAR SADECE BİRER KEZ KULLANILMALIDIR





BÖLGESEL SUDOKU

SUDOKUDA BULUNAN
KURALLAR AYNEN
GEÇERLİDİR!!!

2		3			
5				3	
		4			
			5		
	5				3
			4		1

KENDOKU

1

VERİLEN ARALIKTAKİ TÜM RAKAMLAR HER SATIRDA VE SÜTUNDA TAM OLARAK BİR KEZ YER ALACAK ŞEKİLDE DİYAGRAMI DOLDURUN.

2

KALIN ÇİZGİYLE BELİRTİLMİŞ HER BİR BÖLGENİN SOL KÖŞESİNDEKİ SAYI, O BÖLGENİN İÇİNDEKİ RAKAMLARIN VERİLEN MATEMATİKSEL İŞARETLE HESAPLANMIŞ SONUCUNU GÖSTERİR

3

BİR BÖLGENİN İÇİNDE RAKAM TEKRARI OLABİLİR.

4

BÖLME İŞARETİ İÇİN "/" KULLANILMIŞTIR.

3+		?
3	4+	
5+		

APARTMANLAR

1

VERİLEN ARALIKTAKİ RAKAMLAR HER SATIRDA VE HER ŞÜTUNDA BİRER KEZ YER ALACAK ŞEKİLDE DİYAGRAMI DOLDURMAK.

2

HER RAKAM, YÜKSEKLİĞİ O RAKAM KADAR OLAN APARTMANI TEMSİL ETMEKTEDİR.

3

DİYAGRAMIN DIŞINDAKİ SAYILAR, O YONDEN BAKILDIĞINDA DAHA YÜKSEK APARTMANLARIN ARKASINDA KALMAYIP GÖRÜLEBİLEN APARTMAN SAYISINI GÖSTERMEKTEDİR.



ÇİT

NOKTALARI YATAY
VE DIKEY
ÇİZGİLERLE
BİRLEŞTİRİYORUZ

KAPALI TEK BİR ÇİT
OLUŞTURMAYA
ÇALIŞIYORUZ

NOKTALARIN
İÇLERİNE
YERLEŞTİRİLMİŞ
İŞ DURUMDA
OLAN
RAKAMLAR
BİZLERE
BULUNDUKLA
RI HUCRENİN
KAÇ
KENARINDA
ÇİT PARÇASI
OLDUGU
HAKKINDA
BİLGİ VERİR

EN ÖNEMLİ
KURALIMIZ.
ÇİZDİGİMİZ ÇİT.
ASLA KENDİNİ
KESMEZ

İÇERİSİNDE RAKAM
OLMAYAN.
HUCRELERİN
KENARLARINA
İSTENİLDİĞİ KADAR
ÇİT KONULABİLİR
VEYA HİÇBİR ÇİT
PARÇASI
KONULMAYABİLİR

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

KAKURO

a DİYAGRAMDAKİ KUTULARIN
1'DEN 9'A KADAR
RAKAMLARLA
DOLDURULMASI ESASINA
DAYANIYOR.

c HERHANGİ BİR TOPLAMI
OLUŞTURAN GRUPTAKİ
RAKAMLARIN DA
BİRBİRİNDEN FARKLI
OLMASI ŞARTTIR.

b OYUNDA HÜCRELERDEKİ
KÖŞEGENLERİN SAĞINDA,
VERİLEN SAYI, SAĞINDAKİ
RAKAMLARIN TOPLAMINI,
ALTINDA VERİLEN SAYI İSE
ALTINDAKİ RAKAMLARIN
TOPLAMINI VERİR.

	9	34	4	
9		6		
13				
13				
	7	4	11	3
	19			

İŞLEM KARESİ

1'DEN 9'A KADAR OLAN
RAKAMLARI SADECE BİRER KEZ
KULLANARAK VE
MATEMATİKSEL İŞLEM
ÖNCELİĞİNE RIAYET EDEREK
DİYAGRAM DIŞINDA VERİLEN
EŞİTLİĞİ SAĞLAMAK.

	+		-		3
x		+		+	
	÷		+		7
-		+		x	
	+		+		11
33		11		21	

ABC BAĞLAMA

OYUNDAKİ AMAÇ HARFLERİ ÇİFTLERİ İLE EŞLEŞTİRMEKTİR. YANİ A HARFİ İLE DİĞER A HARFİNİ, B HARFİ İLE DİĞER B HARFİNİ, C HARFİ İLE C HARFİNİ GİBİ...

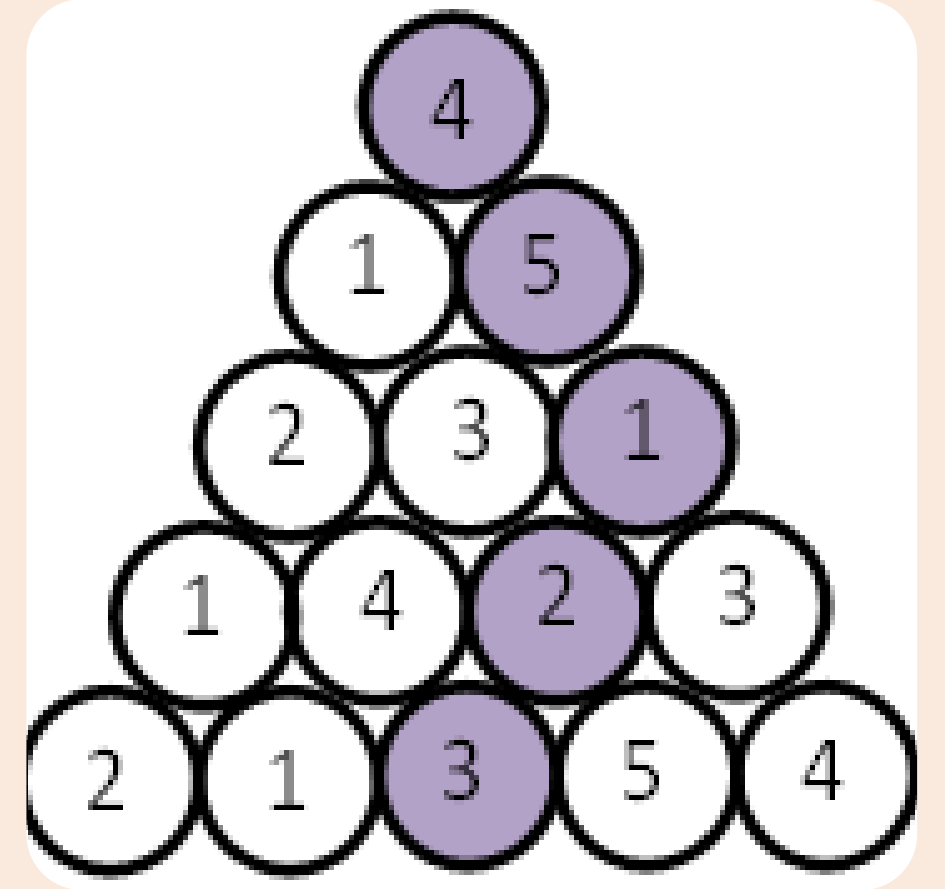


HARFLERİ BAĞLARKEN YATAY YA DA DİKEY ÇİZGİLER KULLANMAMIZ GEREKİR. KIRMIZI RENKLİ ÇİZGİ HATALI BİR HAMLEDİR. ÇÜNKÜ NE YATAY NE DE DİKEY ÇİZİLMİŞTİR. HARFLERİ BİRBİRİNE BAĞLAYAN ÇİZGİLER BİRBİRİNİ KESMEMELİDİR.

A	•	•	•	•
C	D	•	B	•
•	•	•	A	•
•	D	•	•	B
•	•	•	•	C

SIHIRLI PIRAMIT

PIRAMİDİN
TEPESİNDEN
BAŞLAYARAK VE
BİRBİRİNE BAĞLI
ÇEMBERLER BOYUNCA
İLERLENEREK
PIRAMİDİN TABANINA
ULAŞILMALIDIR



HER KATTAN
YANLIZCA BİR ÇEMBER
SEÇEBİLİRİZ

YOL BOYUNCA HER BİR
RAKAM (VEYA
BULMACA
HARFLERDEN
OLUŞUYORSA HER BİR
HARF) BİRER KEZ
KULLANILMALIDIR.

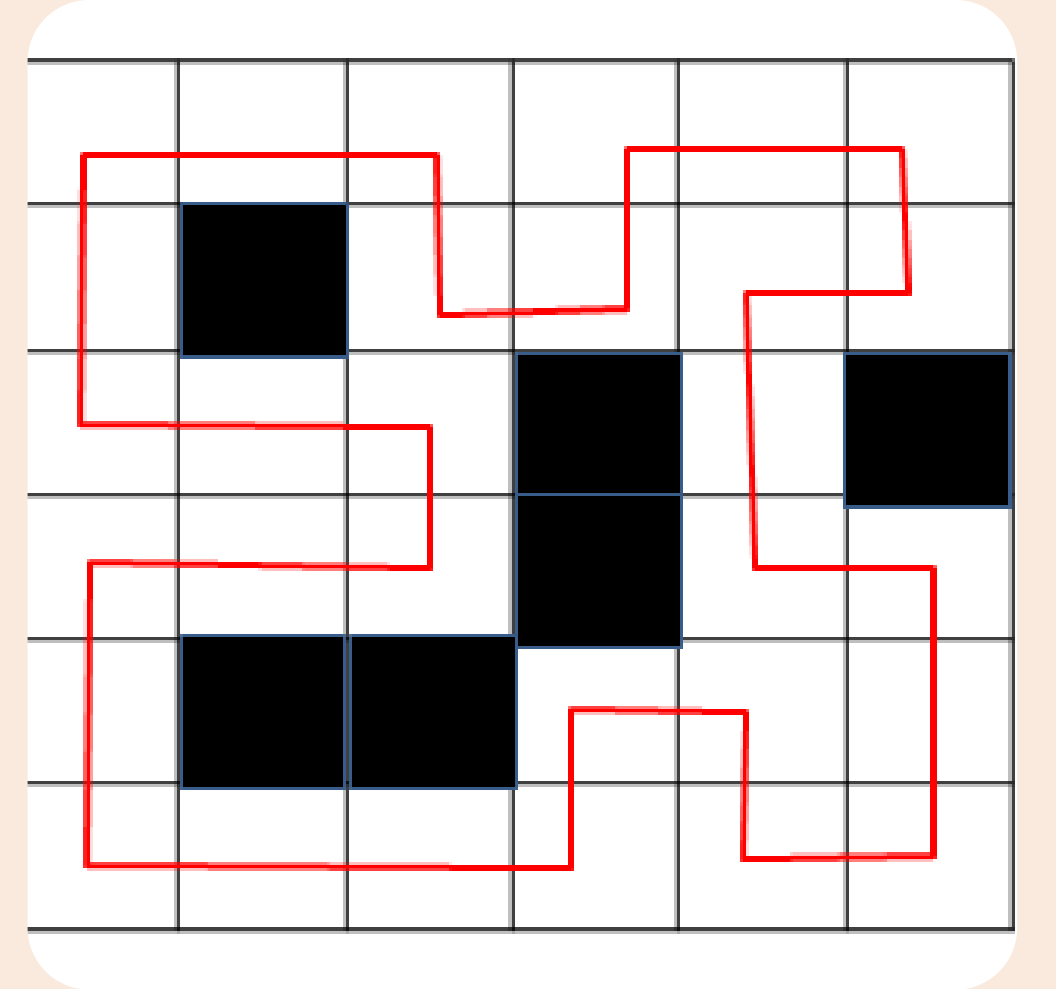
BİR ÇEMBERDEN
DİĞERİNE GEÇİŞ
YAPARKEN KOMŞU
OLMALARI
GEREKTİĞİNİ
UNUTMAYINIZ

PATİKA

DİYAGRAMDAKİ BEYAZ
HÜCRELERİN
TAMAMINDAN YATAY
VE DIKEY
İLERLEYEREK BİR
PATİKA ÇIZIYORUZ

PATİKA KENDİNİ
KESEMEZ

PATİKA SİYAH
HÜCRELERDEN
GEÇEMEZ.



KARE KARALAMA

1

TABLODAKİ SATIRLARIN VE SÜTUNLARIN BAŞINDAKİ SAYILAR, O SATIRDA VEYA SÜTUNDA KARALANMASI GEREKEN BLOKLARI GÖSTERMEKTEDİR.

2

SATIRIN VEYA SÜTUNUN BAŞINDA BİRDEN FAZLA SAYI VARSA O SATIRDA VEYA SÜTUNDA BİRDEN FAZLA BLOK VARDIR. (ÖRNEĞİN BİR SATIRIN BAŞINDA 4 3 YAZIYORSA O SATIRDA 4 KARELİK BİR BLOK VE 3 KARELİK BİR BLOK VARDIR.)

3

BLOKTAKİ KARELER BİRBİRİNE BİTİŞİK OLMALIDIR.

4

BLOKLAR ARASINDA EN AZ BİR TANE BOŞ HÜCRE BULUNMALIDIR.

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

ÇARPMAÇA

1

SADECE ÇARPMA İŞLEMİ
KULLANILARAK OYNANIR

2

TABŁONUN SOL ÜST KÖŞESİNDE
VERİLEN RAKAMLAR BİRER DEFA
KULLANILMAK ŞARTIYLA HER SATIR VE
SÜTUNDA BULUNAN İKİ RAKAMIN
ÇARPIMI TABLO DIŞINDAKİ DEĞERİ
VERMELİDİR

1-8	8	20	14	18
12				
56				
30				
2				

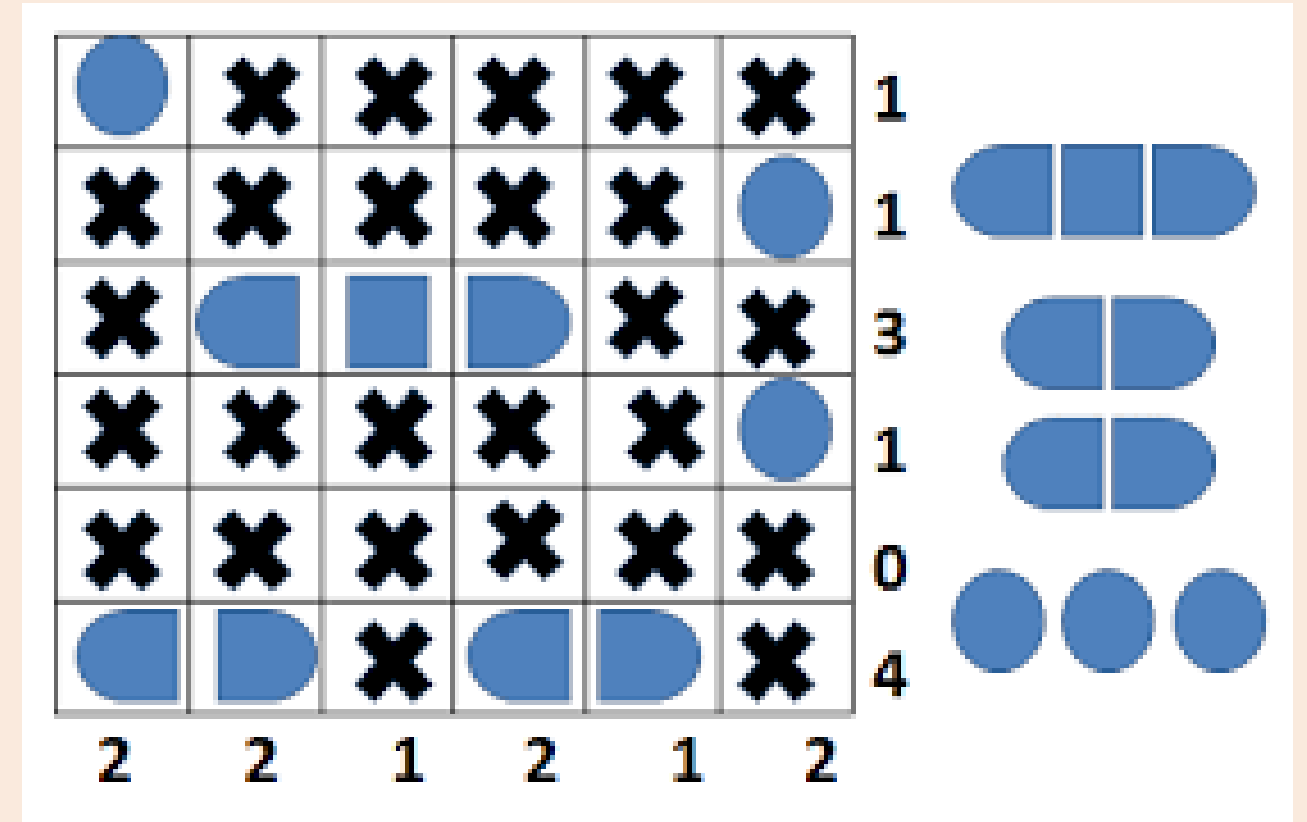
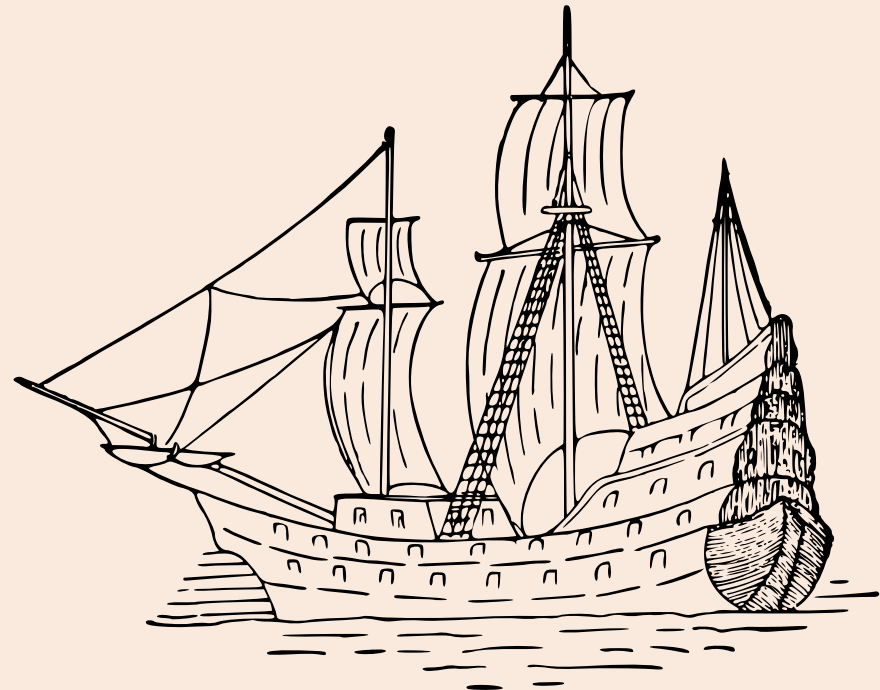
AMİRAL BATTI

VERİLEN GEMİLERİN
TAMAMINI YATAY VE
DİKEY ŞEKLİNDE
DİYAGRAMA
YERLEŞTİRİN

GEMİLER BİRBİRİNE
ÇAPRAZDANDA OLSA
DEĞEMEZLER

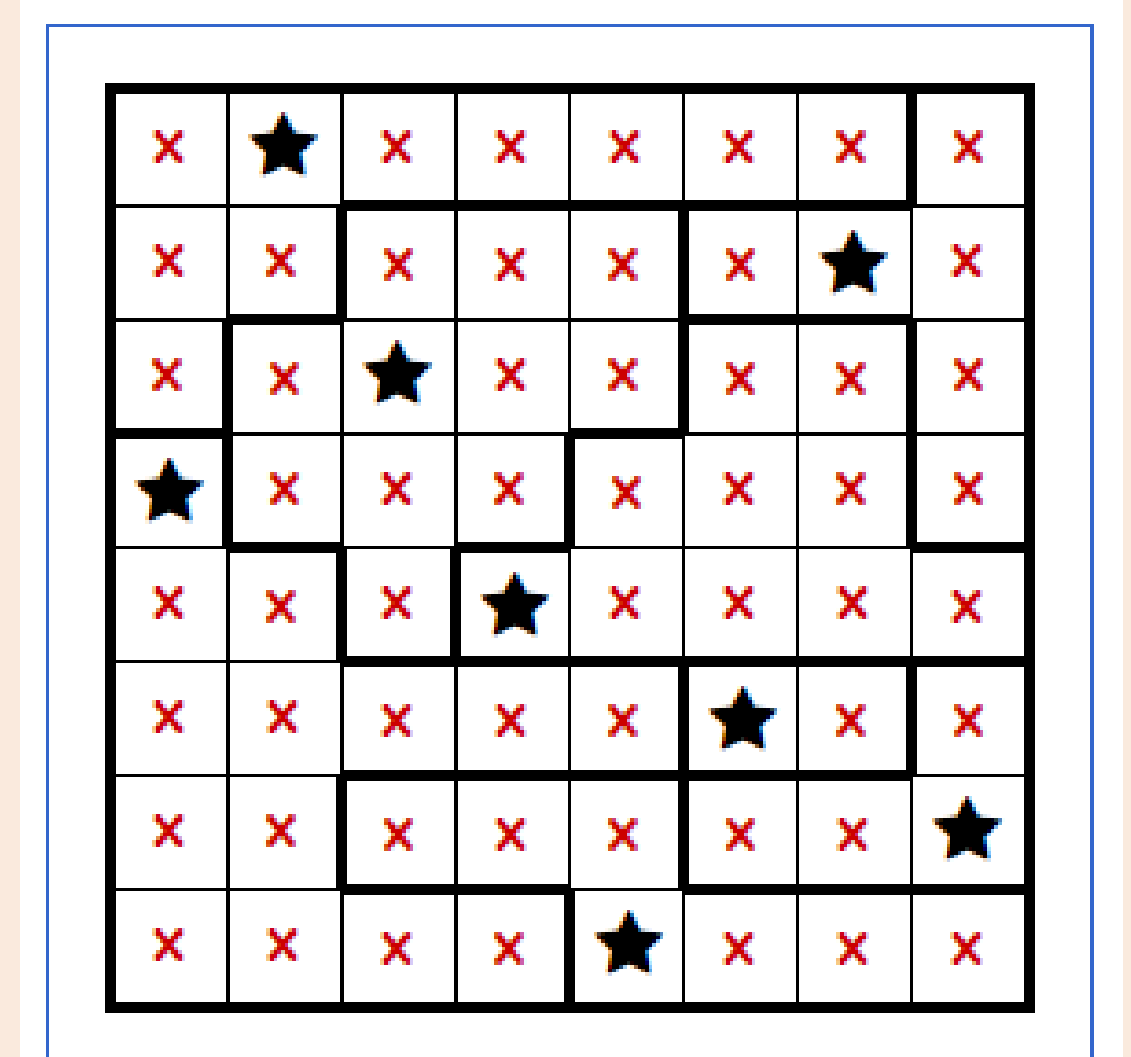
DİYAGRAMIN DIŞINDAKİ
SAYILAR, O SATIR YADA
SUTUNDA KAÇ GEMİ
BULUNDUĞUNU
GOSTERMEKTEDİR.

DENİZ BULUNAN
HÜCRELERE GEMİ
YERLEŞEMEZ



YILDIZ SAVAŞLARI

- 1 DİYAGRAMDAKİ HER SATIRA SUTÜNE VE KAPALI ALAN BİR YILDIZ YERLEŞTİRİN
- 2 YILDIZLAR BİRBİRİNE ÇAPRAZDANDA OLSA DEĞEMEZLER.
- 3 YILDIZLAR BİRBİRLERİNİN ETRAFINDA OLAMAZLAR

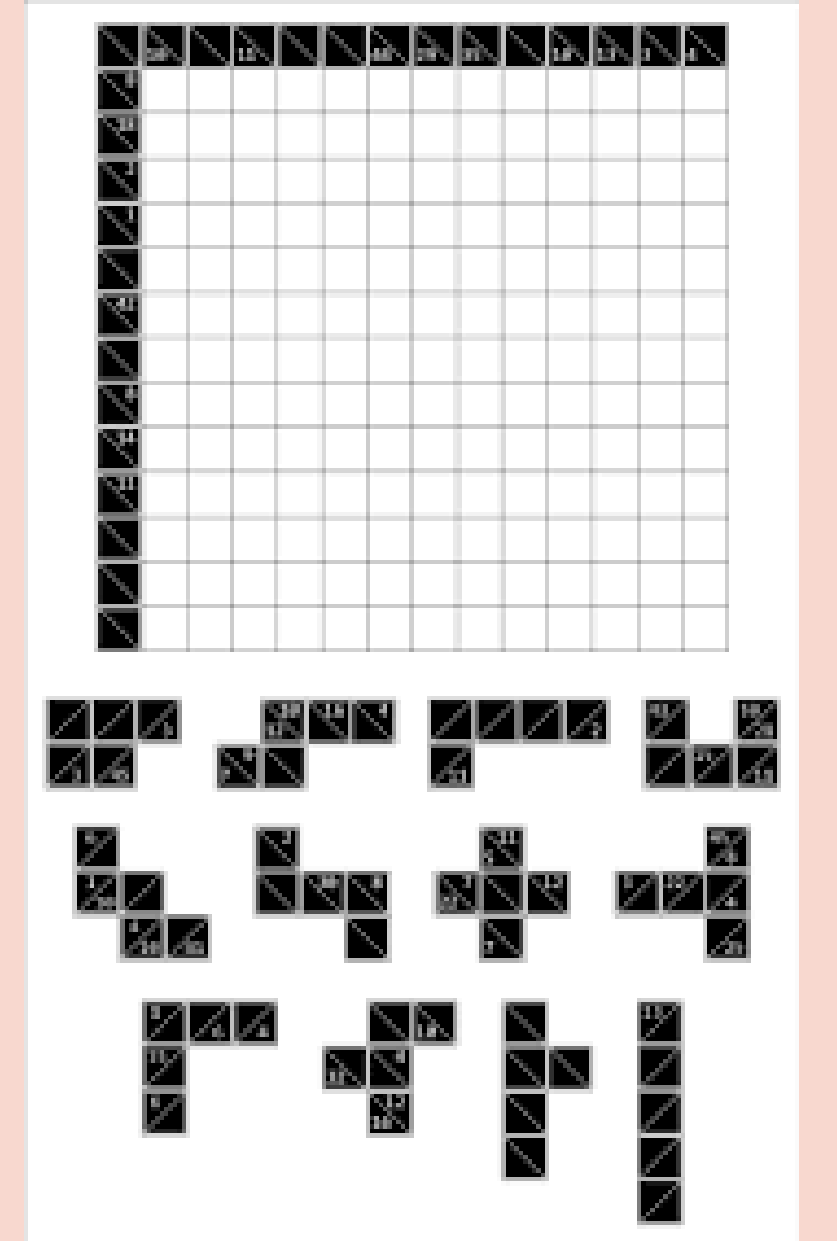


PENTOMİNOLAR

HER BİRİ BİRBİRİ İLE FARKLI YERLERDEN BİRLEŐTİRİLMİŐBEŐ BİRİM KAREDEN OLUŐAN 12 FARKLI ŐEKİL İLE OYNANIR.

AMAÇ KULLANILMAK ÜZERE VERİLEN ŐEKİLLER İLE ALANI BOŐLUK KALMAYACAĞ ŐEKİLDE DOLDURMAK

ALAN PARÇALAR İLE DOLDURULURKEN İSTEDİĐİ ŐEKİLDE DÖNDÜRÜLEBİLİR.



FUTOSHIKI

1

ÖYUN ALANIINA KÜÇÜK '<' VE BÜYÜK '>' İŞARETLERİNE UYGUN OLARAK RAKAMLAR YERLEŞTİRİLİR.

2

SATIR VE SÜTUNDA AYNI SAYILAR TEKRAR EDEMEZ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<	<	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<	<	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

NUMBERS

3*3 lük bir alanda 1 den 9' a kadar olan rakamların 4*4 lük bir alanda ise 1 den 16 ya kadar olan sayıların ipuçları ve olasılıklara göre tablo üzerine yerleştirilmesi ile oynanır.

COLOURS

3*3 lük bir alanda 9 farklı renkteki dairelerin ipuçlarına parçalar olasılıklar üzerine yerleştirilerek oynanır.

METEFORMS

3*3 lük bir alanda belirli renkte ve geometrik şekilde bulunan parçaların ipuçlarına göre ve olasılıklar değerlendirerek tablo üzerine yerleştirilmesi ile oynanır.