

YARIŞMA PROGRAMI

09:00-09:30	KAYIT	
09:30-10:00	AÇIKLAMA	Yönerge Anlatımı
10:00-10:10	1.BÖLÜM	Kelime Oyunları
10:20-10:40	2.BÖLÜM	Sudoku Zinciri
10:50-11:20	3.BÖLÜM	Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları
11:40-11:50	4.BÖLÜM	Mantık Oyunları
12:00-12:25	5.BÖLÜM	Mekanik Oyunlar
12:30-13:30	ARA	Öğlen Arası
13:30-14:00	AÇIKLAMA	Finalistlerin Açıklanması
14:00-15:30	PLAY-OFF	İlkokul, Ortaokul, Lise Finaller
15:30-16:00	TÖREN	Ödül Töreni

TARİH: 12 MAYIS 2019 - PAZAR

YER: İzmir Konak Kültürpark - Celal Atik Spor Salonu.

YARIŞMA

Dünya Zekâ Oyunları Federasyonu Türkiye Temsilcisi olan **Akıl Oyunları Yayıncılık ve Türk Beyin Takımı** olarak, öğrencileri Akıl Oyunları ile tanıştırmak ve gelecek yıllarda ülkemizi uluslararası yarışmalarda temsil edecek öğrencileri keşfedebilmek amacıyla düzenlediğimiz bu etkinliğe öğrenciler bireysel olarak katılacaklardır.

SIRALAMA

Bireysel olarak yarışılacak 5 bölüm sonunda en yüksek puanı elde eden 10 öğrenci play-off'a katılacaktır. İlk 5 bölüm ve play-off'ta elde edilen puanların toplamına göre ilk 3 sırada yer alan yarışmacılar, büyük ödülleri almaya hak kazanacaklardır.

"PLAY-OFF" İLE İLGİLİ AÇIKLAMALAR YARIŞMA GÜNÜ YAPILACAKTIR.

ZAMAN BONUSU

Tüm bölümlerde Zaman Bonus'u vardır. Eğer bir yarışmacı o bölümdeki tüm soruları doğru cevaplayıp bölüm süresi bitmeden teslim ettiyse dakika başına 6 puan kazanır.

GELECEĞİN



ÜYELERİNİ ARIYORUZ

ÖDÜLLER

İLKOKUL

1. 1500 TL
2. 1500 TL
3. 1500 TL
4. 1000 TL
5. 1000 TL
6. 1000 TL
7. 1000 TL
8. 1000 TL
9. 1000 TL
10. 1000 TL

ORTAOKUL

1. 1500 TL
2. 1500 TL
3. 1500 TL
4. 1000 TL
5. 1000 TL
6. 1000 TL
7. 1000 TL
8. 1000 TL
9. 1000 TL
10. 1000 TL

LİSE

1. 1500 TL
2. 1500 TL
3. 1500 TL
4. 1000 TL
5. 1000 TL
6. 1000 TL
7. 1000 TL
8. 1000 TL
9. 1000 TL
10. 1000 TL

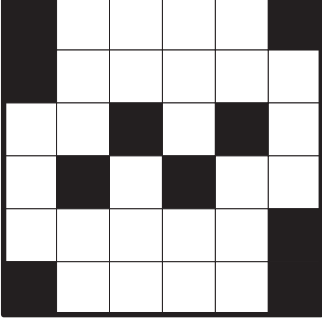
TOPLAM ÖDÜL: 34.500 TL

1.BÖLÜM - KELİME OYUNLARI

10 DAKİKA

1.Kelime Yerleştirme

Verilen kelimeleri soldan sağa ya da yukarıdan aşağıya okunacak şekilde diyagrama yerleştirin. Karalı hücrelere herhangi bir harf gelemez. Her beyaz hücreye yalnızca bir harf gelebilir.



AL AÇI SAÇ
AS ANA TEK
AY ANI AYAR
RA ATA SILA
TA GÜÇ KANAT
YA RAY NAÇAR

**Cevap Anahtarı:**

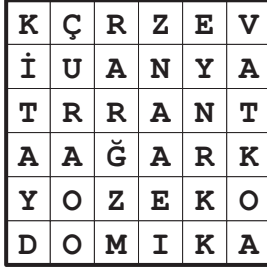
Kullanılmayan kelimeleri yazın.
Örnek için cevap şöyle olurdu:

GÜÇ

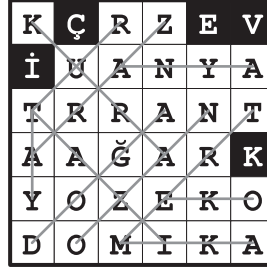
SAÇ

2.Kelime Avı

Verilen kelimeleri soldan sağa, yukarıdan 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.

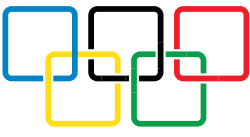


YAT DOĞA
EKO KURA
TUR MERT
AKIM OZAN
ARAZ TAZI
AYNA



Cevap Anahtarı: Örnek için
cevap şöyle olurdu:

ÇEVİK



2.BÖLÜM - SUDOKU ZİNCİRİ

20 DAKİKA

Bu bölüm içerisinde yer alan sudoku türlerine birbirlerine bağlanmışlardır. Sudokuların bazı hücreleri harflerle işaretlenmiştir. Bu harfle işaretlenmiş hücrelerdeki sayıları, aynı harfle işaretlenmiş bütün diğer sudokuların hücrelerine yerleştirmeniz gerekmektedir. Örnek olarak A harfli hücreye 1 rakamı geliyorsa, bütün A harfi ile işaretlenmiş hücrelere de 1 rakamı gelmelidir. Sorular ilk verildiği haliyle birden fazla çözüme sahiptir. Soruları tek çözümlü hale getirmeniz için bağlı hücreleri doğru bir şekilde aktarmanız gerekmektedir. Herhangi bir sorudan puan alabilmeniz için harflerle belirtilen hücreleri bulmanız yeterli değildir; ilgili sudoku için, soru işaretli hücrelerin toplamını cevap kağıdınıza aktarmanız gerekmektedir.

Klasik Sudoku

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 2x3'lik bölgede 1'den 6'ya (2X2'lik bölgede 1'den 4'e)tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

Bölgesel Sudoku

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her bölgede 1'den 6'ya (1'den 4'e) tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

1.Klasik Sudoku

1			
?		?	B
	?	C	
3	1		

$$\boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?}$$

2.Klasik Sudoku

		G	6	5	2
			?		
3		6	B		?
		A	4		
	?				6
1		2	?		

$$\boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?}$$

3.Klasik Sudoku

	3		6	4	
		5		?	
	A	3	?		B
?			5		
		4			?
6			2	G	

$$\boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?}$$

4.Bölgesel Sudoku

	3	?	A
	?		
?		B	

$$\boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?}$$

5.Bölgesel Sudoku

2	?	6	4		5
A				?	B
		1			
					4
6		C	5		
	?			?	

$$\boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?}$$

6.Bölgesel Sudoku

A		5			
	?			B	
			C		?
?	6		1		
		4			?
	5				2

$$\boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?} + \boxed{?}$$

Cevap Anahtarı: Soruların çözümünde soru işaretli karelere gelen rakamların toplamı kaçtır? Örnek için cevap şöyle olurdu:

1.Klasik Sudoku

9

2.Klasik Sudoku

16

3.Klasik Sudoku

14

4.Bölgesel Sudoku

12

5.Bölgesel Sudoku

14

6.Bölgesel Sudoku

9

1.Klasik Sudoku

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

2.Klasik Sudoku

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

3.Klasik Sudoku

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

4.Bölgesel Sudoku

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

5.Bölgesel Sudoku

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

6.Bölgesel Sudoku

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

3.BÖLÜM - AKIL YÜRÜTME VE İŞLEM OYUNLARI

30 DAKİKA

1.Kendoku

Her satır ve her sütunda 1'den n'e tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Kalın çizgiyle belirtilmiş her bölgenin köşesindeki sayı, o bölgenin içindeki rakamların gösterilen matematiksel işaretle hesaplanmış sonucunu vermektedir. Bir bölge içerisinde rakam tekrarı olabilir.

Cevap Anahtarı: Kendoku sorusunun çözümünde soru işaretli karelere gelen rakamların toplamı kaçtır? Örnek için cevap şöyle olurdu:

5

1-4				
7+	1-	4x	1	
	?			2/
3+	3x			
	9+	?		

7+	1-	4x	1	
3	2	4	1	
4	3	1	2/	2
3+	3x			
2	1	3	4	
1	9+			
1	4	2	3	

$?\ + \ ?$
 $3\ + \ 2$

2.Çarpmaca

Verilen sayıların tümünü her satır ve sütunda tam olarak iki sayı yer alacak şekilde diyagrama yerleştirin. Diyagramın dışındaki sayılar, o satır veya sütunda görülen iki sayının çarpımını vermektedir.

Cevap Anahtarı: Çarpmaca sorusunun çözümünde soru işaretli karelere gelen rakamların toplamı kaçtır? Örnek için cevap şöyle olurdu:

3

(1-10)				?	15
		?			24
?			?		10
		?			18
?					
20	8	12	21		

5				3	15
4			6		24
	10	1			10
	9		2		18
		8		7	
20	8	12	21		

$?\ + \ ? \ + \ ?$
 $3\ + \ ? \ - \ + \ ? \ -$

$?\ + \ ? \ + \ ?$
 $?\ - \ + \ ? \ - \ + \ ? \ -$

3.ABC Bağlamaca

Tüm noktaları kullanarak aynı harfleri birbirine bağlayın. Yalnızca yatay ve dikey çizgiler kullanın ve bağlantılarınızın kesişmemesine dikkat edin.

Cevap Anahtarı: ABC bağlamaca sorusunun çözümünde soru işaretli noktalardan hangi harfin yolu geçmelidir? Örnek için cevap şöyle olurdu:

C

B

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

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

4.Sayı Bulmaca

Verilen ipuçlarını değerlendirerek aranan sayıyı bulun. Her "-"; aranan sayıya ait doğru bir rakamı yanlış bir yerde bulduğunuzu, her "+" ise aranan sayıya ait doğru bir rakamı doğru yerde bulduğunuzu gösterir. Ayrıca aranan sayıda tüm rakamlar birbirinden farklıdır ve sayı "0" ile başlayamaz.

Cevap Anahtarı: Bulduğunuz sayının basamakları toplamı kaçtır? Örnek için cevap şöyle olurdu:

13

7	2	1	-2
4	1	2	+1
9	2	5	-1
3	7	0	+2
?	?	?	+3

7	2	1	-2
4	1	2	+1
9	2	5	-1
3	7	0	+2
3	7	2	+3

5.Farklı Komşular

1' den 4' e kadar sayıları diyagrama yerleştirin. Aynı sayıların içinde bulunduğu hücreler birbirine çaprazdan da olsa değmemeli. Satır ve sütunlarda rakam tekrarı olabilir.

Cevap Anahtarı: Farklı komşular sorusunun çözümünde soru işaretli karelere gelen rakamların toplamı kaçtır? Örnek için cevap şöyle olurdu:

7

1	?	
	2	
		?
4		1

$$? + ?$$

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

$$?3 + ?4$$

4.BÖLÜM - MANTIK OYUNLARI

10 DAKİKA

Mantık Karesi






- 9 parçanın tamamını, ipuçlarını kullanarak 3x3'lük oyun zeminine yerleştirilmeli.
- İpuçları, oyun taşlarının 3x3'lük zeminde nerede bulunduğunu gösterir.
- İpuçları döndürülemez. Bazı ipuçları sadece şekil veya sadece renk olarak verilmiştir.
- Sadece şekil olarak verilen ipuçlarında o hücreye rengi önemli olmaksızın sadece o şekilde parça yerleşebileceğini gösterir.
- Sadece renk olarak verilen ipuçlarında o hücreye şekil önemli olmaksızın sadece o renkte parça yerleşebileceğini gösterir.





OYUN PARÇALARI










Y1	Y2	Y3
M1	M2	M3
S1	S2	S3

OYUN ZEMİNİ

ÖRNEK SORU

Cevap Anahtarı:
Çözümünüzü oyun parçalarındaki kodları yazarak belirtin. Örnek için cevap şöyle olurdu:

Y3	Y1	S3
S1	Y2	S2
M3	M2	M1

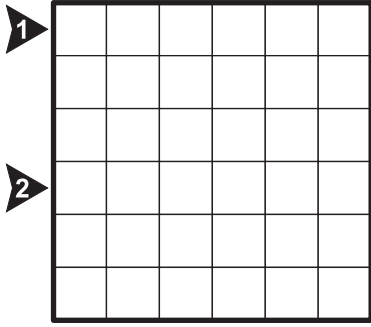
5.BÖLÜM - MEKANİK OYUNLAR

25 DAKİKA

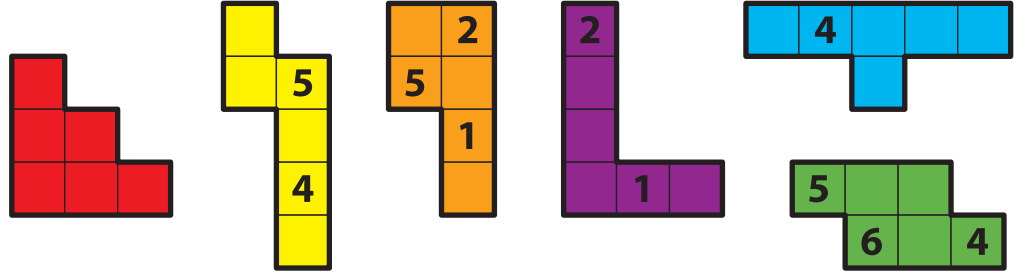
1.Sudoku Yapmaca

Size 6 adet 6 birim kareden oluşan parça verilmiştir. Amacınız bu parçaları üst üste binmeyecek şekilde birleştirip, 6x6 boyutunda bir bölgesel sudoku oluşturup doğru bir çözüm elde etmenizdir. Size verilen her parça bir bölgeyi temsil etmektedir.

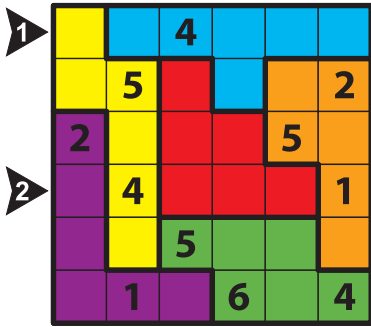
Boş Zemin



Oyun Parçaları



Soru



Çözüm

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

Cevap Anahtarı: Okla işaretli satırların içeriğini ok doğrultusunda yazın. Örnek için cevap şöyle olurdu:

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

2.Yuvarlanan Zar

Elinizde 3 boyutlu olarak bir zar ve başlangıç ve bitiş kareleri belirtilen bir diyagram var. Amacınız zarı başlangıç noktasına koyup, yuvarlayarak bitiş karesine ulaşmaktır. Bu diyagramda ki karelerde bulunan rakamlarla, zarın kareyle temas eden yüzeyinde yazan rakamlar aynı olduğu takdirde ilerleyebilirsiniz. Zarı bulunduğu karenin etrafında döndüremezsiniz yalnızca komşu kareyle zarın kesiştiği kenar üzerinde döndürerek ilerleyebilirsiniz.

BAŞLANGIÇ

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

BAŞLANGIÇ

Cevap Anahtarı: Bulduğunuz yolu çizin. Örnek için cevap şöyle olurdu:

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

BITİŞ

3.Dijital İşlemler

Size üzerinde rakamların ve matematiksel işaretlerin bulunduğu şeritler verilecektir. Amacınız bu şeritlerin tamamını kullanarak (şeritler döndürülerek de kullanılabilir), şeritler üzerindeki her satırda soldan sağa okunduğunda doğru bir matematiksel işlem bulmaktır.

Bu matematiksel işlemde matematiksel işlem öncelikleri kullanılmayacaktır; yani çarpma ya da bölmeden sonra toplama ya da çıkarma yapılmaz zorunluluğu yoktur. Bir matematiksel işlem herhangi bir matematiksel işaretle başlayamaz ve bitemez. Aynı şekilde bir matematiksel işlem sıfırla başlayamaz.

Verilen Parçalar

=	÷	1	0	5	8
2	1	3	=	5	=
÷	7	4	×	8	5
=	-	1	3	5	2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 + × ÷ =

1.Satır	1	0	÷	2	=	5
2.Satır	3	=	1	5	÷	5
3.Satır	4	×	7	=	2	8
4.Satır	1	3	-	8	=	5

Cevap Teslimi: Tüm şeritleri doğru yerleştirip, tüm satırlardaki doğru matematiksel işlemleri bulduğunuzda, size verilen cevap kâğıdına **ilk 2 satırdaki matematiksel işlemi yazmanız yeterlidir**. Örnek için cevap şöyle olurdu:

1	0	/	2	=	5
3	=	1	5	/	5