

# **İSMAİL TARMAN İMAM HATİP ORTAOKULU**

## **BEYİN OLİMPİYATLARI YARIŞMASI**

**Çalışma Kitapçığı ve Yarışma Yönergesi**

**2025**

## İÇİNDEKİLER

1. Klasik Sudoku .....	01
2. Sihirli Piramit .....	02
3. ABC Bağlamaca .....	03
4. Kendoku .....	04
5. Apartmanlar .....	05
6. Uçurtmalar .....	06
7. Yıldız Savaşları .....	07
8. Patika .....	08
9. Amiral Battı .....	09
10. Çit .....	10

# KLASİK SUDOKU

İpucu olarak tablo içerisine yazılmış rakamlardan yararlanarak her bir satırın, sütunun ve kalın çizgilerle belirlenmiş bölgelerin eksik rakamlarını bulmaya yönelik kâğıt-kalem ile oynanan akıl yürütme oyunudur.

1. Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş; her 2x3'lük bölgede 1'den 6'ya kadar olan rakamları 1 kez kullanın.

2. Satırda, sütunda ve bölgede rakam tekrarı yapmayınız.

**Soru:** Aşağıda verilen klasik sudoku oyunu doğru çözüldüğünde \* ile işaretlenen hücrelere yazılacak rakamların toplamı kaç eder?

**Örnek**

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

**Çözüm**

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

A) 10

B) 12

C) 13

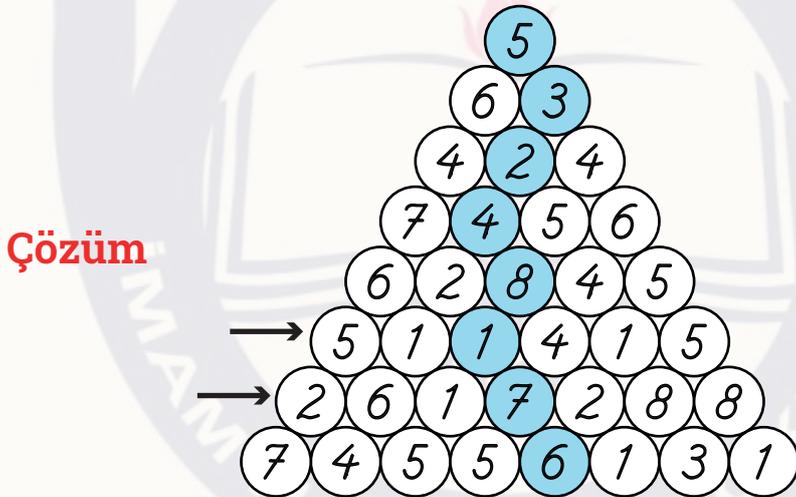
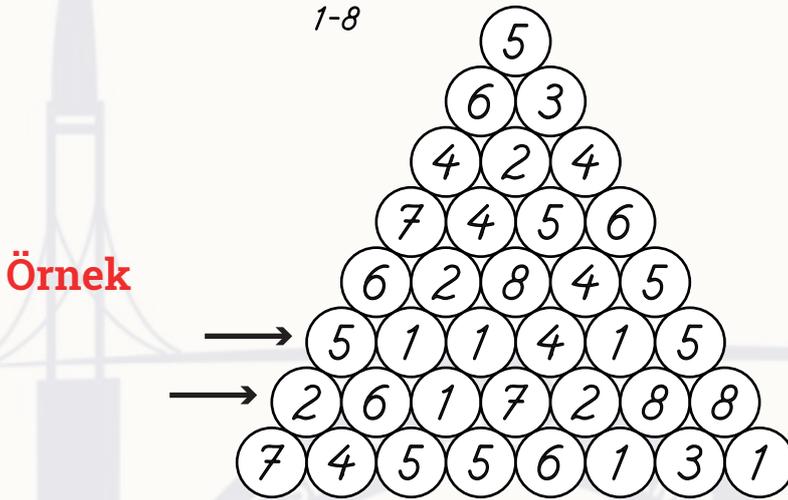
D) 14

# SİHİRLİ PİRAMİT

Birbirine değen, içine rakamların yazıldığı, piramit şeklinde dizilen çemberlerden oluşan ve piramidin tepesinden tabanına inen yolu bulmaya yönelik kâğıt-kalem ile oynanan akıl yürütme oyunudur.

1. Oyunda belirtilen aralıktaki rakamları bir kez kullanmak.
2. Piramidin tepesinden tabanına birbirine değen çemberlerden aşağıya doğru inmek.
3. Aynı sıradaki yan çembere veya alt sırada birbirine değmeyen çembere geçmemek.
4. Piramidin tepesinden tabanına inen tek parça yol bulmak.

**Soru:** Aşağıda verilen sihirli piramit oyunu doğru çözüldüğünde  $\longrightarrow$  ile işaretlenen çemberlere yazılacak rakamların toplamı eder?



- A) 6      B) 7      C) 8      D) 9

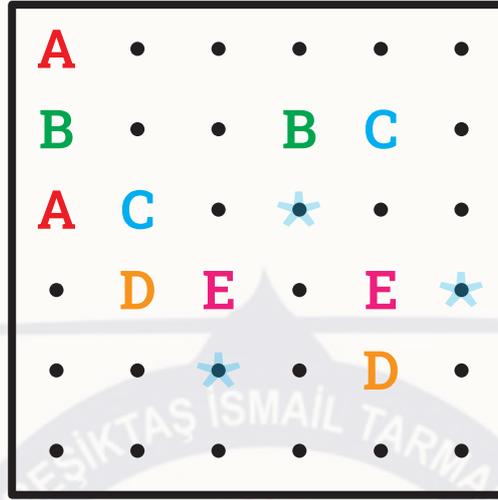
# ABC BAĞLAMACA

Farklı ebatlarda kare şeklindeki bir tabloya, eşit aralıklı noktalar ve bazı noktaların yerine harf çiftleri yerleştirilmiştir. Bu harf çiftlerini, dikey ve yatay çizgiler çizerek birbirine bağlamaya yönelik kâğıt-kalem ile oynanan akıl yürütme oyunudur.

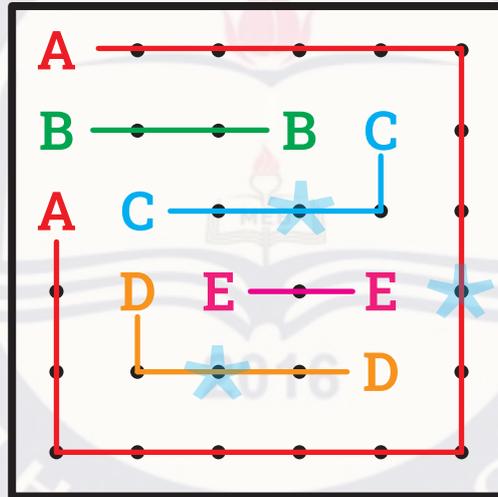
1. Harfleri birbirine bağlarken, yalnızca yatay veya dikey çizgiler çizilmeli. Çapraz çizgi çizilemez.
2. Çizgiler sadece noktaların üzerinden geçebilir. Başka bir harfin üzerinden geçemez.
3. Çizgiler tüm noktalardan geçmeli ve çizgi ile çizilmemiş açıkta kalmış nokta olmamalı.
4. Çizgiler birbirini kesemez veya T oluşamaz.

Soru: Aşağıda verilen ABC bağlamaca oyunu doğru çözüldüğünde \* ile işaretlenen noktalardan hangi harf çiftlerini birbirine bağlayan çizgiler geçer?

Örnek



Çözüm



A) A-B-C

B) A-B-D

C) B-C-D

D) A-C-D

# KENDOKU

Sol üst köşede belirtilen aralıktaki rakamlar kullanılır. Örneğin; 1-4'lük bir oyunda 1, 2, 3 ve 4 rakamları kullanılır. Kalın çizgilerle belirlenmiş bölgelerin sol üst köşesinde verilen sayının yanında gösterilen matematik işlemini ( +, -, x, ÷ ) yaparak, o bölgenin rakamlarını bulmaya yönelik kâğıt kalem ile oynanan akıl yürütme ve işlem oyunudur.

1. Sudoku kuralları geçerlidir. Satırlarda ve sütunlarda rakam tekrarı yapılmaz.
2. Bir bölge birden fazla satır veya sütunun hücrelerinden oluşuyorsa, aynı satırda ve sütunda rakam tekrarı olmamak şartıyla o bölge içinde rakam tekrarı olabilir.
3. Bölgedeki rakamlar, istenen işlem sonucunu vermelidir.

**Soru:** Aşağıda verilen **kendoku** oyunu doğru çözüldüğünde mavi renkli hücrelere yazılacak rakamların toplamı kaç eder?

**Örnek**

60x		5+		3-
2÷		6+		
	30x	8x		2-
1-				
	6+		2÷	

**Çözüm**

60x	5	4	5+	2	3	3-	1	
2÷	2	3	6+	1	5		4	
	1	30x	5	8x	4	2	2-	3
1-	4	2	3		1		5	
	3	6+	1	5	2÷	4		2

A) 12

B) 14

C) 15

D) 16

# APARTMANLAR

Apartmanlar oyunu; tablonun sol üst köşesinde verilen aralıktaki rakamları kullanarak ve tablonun etrafında yazılan ipuçlarından faydalanarak, tablonun boş olan hücrelerine yazılacak olan rakamı bulmaya yönelik kâğıt-kalem ile oynanan akıl yürütme oyunudur.

1. Tablonun sol üst köşesinde verilen aralıktaki rakamları kullanarak tabloyu doldurun.
2. Tablonun etrafında ipucu olarak verilen rakamlar o yönden bakıldığında görülebilen apartman sayısını verir.
3. Tablonun içine yazılan rakamlar ise ilgili apartmanın yüksekliğini gösterir.

**Soru:** Aşağıda verilen apartmanlar oyunu doğru çözüldüğünde mavi renkli hücrelere yazılacak rakamların toplamı kaç eder?

**Örnek**

1-5						
3						2
						5
						3
3						
				1	2	

**Çözüm**

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

A) 14

B) 15

C) 16

D) 17

# UÇURTMALAR

Farklı ebatlarda kare şeklindeki bir tabloun sağ ve alt kenarında verilen ipuçlarından yararlanarak her bir çocuğa ait uçurtmanın bulunmasına yönelik kâğıt-kalem ile oynanan akıl yürütme oyunudur.

1. Her çocuğun bir tane uçurtması olmalı.
2. Uçurtmalar çocuklara sadece kenarlardan bağlanmalı. Köşelerden bağlanamaz.
3. Uçurtmalar başka uçurtmalara kenardan ve köşeden temas edemez.
4. Satırlarda ve sütunlarda verilen ipuçları kadar uçurtma, o satır veya sütunda bulunmalı.

**Soru:** Aşağıda verilen uçurtmalar oyunu doğru çözüldüğünde mavi noktalı çizgilerin geçtiği hücrelerin kaç tanesinde uçurtma vardır?

**Örnek**

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

**Çözüm**

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

- A) 1      B) 2      C) 3      D) 4

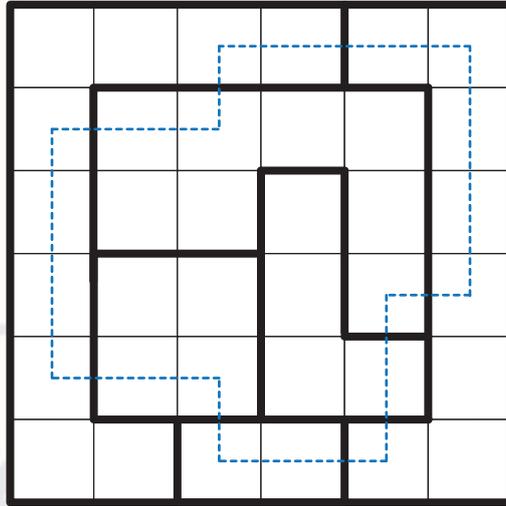
# YILDIZ SAVAŞLARI

Farklı ebatlarda verilen kare şeklindeki bir tablonun her bir satırının, sütununun ve kalın çizgilerle belirlenmiş bölgelerinin yıldızlarını bulmaya yönelik kâğıt kalem ile oynanan akıl yürütme ve oyunudur.

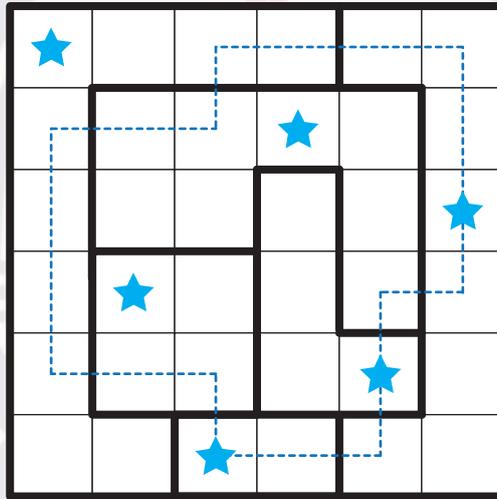
1. Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her bölgede 1 tane yıldız bulunuz.
2. Yıldızlar çaprazdan dahi olsa birbirlerine değemez.

**Soru:** Aşağıda verilen yıldız savaşları oyunu doğru çözüldüğünde mavi noktalı çizgilerin geçtiği hücrelerin kaç tanesinde yıldız vardır?

**Örnek**



**Çözüm**



- A) 1      B) 3      C) 4      D) 5

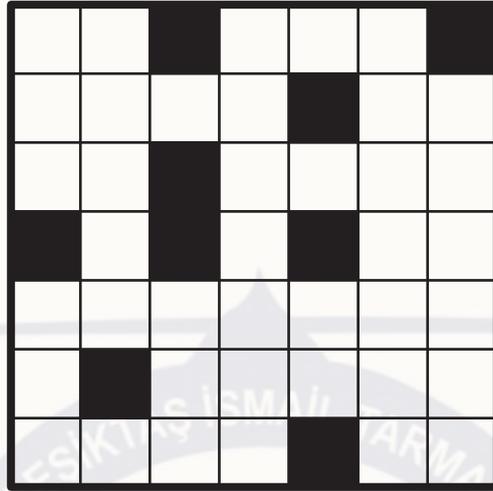
# PATİKA

Tablodaki beyaz hücrelerden geçen yatay veya dikey çizgiler çizerek kendini kesmeyen kapalı bir alan oluşturmaya yönelik kâğıt-kalem ile oynanan akıl yürütme oyunudur.

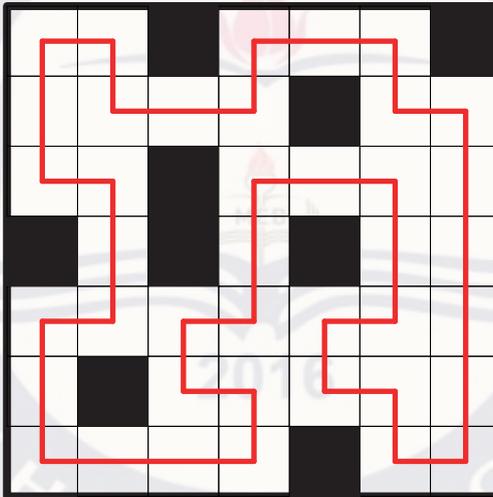
1. Patikayı oluşturan çizgiler sadece beyaz hücrelerden bir kez geçebilir. Siyah hücrelerden çizgi geçemez.
2. Çizgiler yatay veya dikey olarak çizilmeli, çapraz çizgi çizilemez. Çizgiler birbirini kesemez veya T oluşamaz.
3. Oyun bittiğinde; ucu açıkta kalmış, birleştirilmemiş çizgi kalamaz ve birden fazla kapalı alan oluşamaz.

**Soru:** Aşağıda verilen patika oyunu doğru çözüldüğünde  $\longrightarrow$  ile gösterilen satırdaki hücrelere çizilecek çizgiler sırasıyla hangi seçenekte doğru verilmiştir?

**Örnek**



**Çözüm**



- A)  $\Gamma \perp \Gamma \perp \Gamma \perp \perp$  B)  $\Gamma \perp \Gamma \perp \Gamma \perp$  C)  $\Gamma \perp \Gamma \perp \Gamma \perp$  D)  $\Gamma \perp \Gamma - \Gamma \perp \perp$

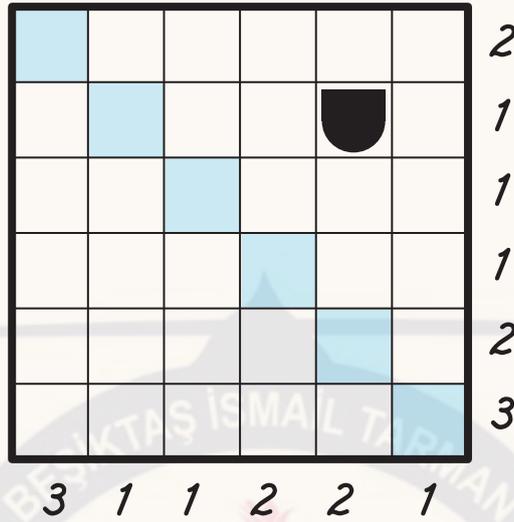
# AMİRAL BATTI

Farklı ebatlarda verilen kare şeklindeki tablonun dışında verilen gemilerin tamamının yatay veya dikey olarak tabloya yerleştirildiği kâğıt-kalem ile oynanan akıl yürütme oyunudur.

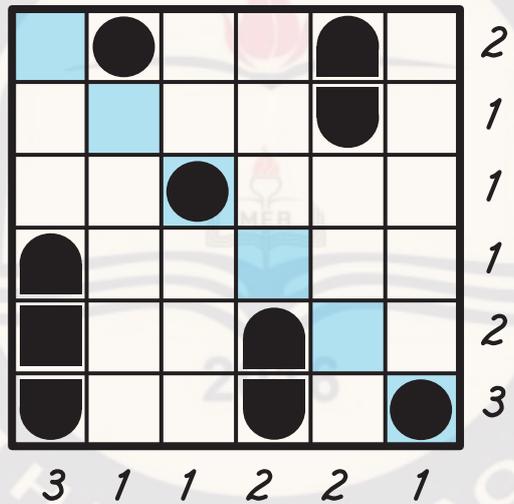
1. Tablonun dışında ipucu olarak verilen rakamlar ilgili satırda veya sütunda kaç adet gemi veya gemi parçasının bulunduğunu gösterir.
2. Gemi parçaları birbirinden ayrılamaz. Birden fazla parçalardan oluşan gemiler bir bütün halinde tabloya yerleştirilir.

**Soru:** Aşağıda verilen amiral battı oyunu doğru çözüldüğünde mavi renkli hücrelerin son durumu ne olur?

**Örnek**



**Çözüm**



A) BBGBBG

B) BGBBGB

C) BBBGBG

D) GBGBGB

# ÇİT

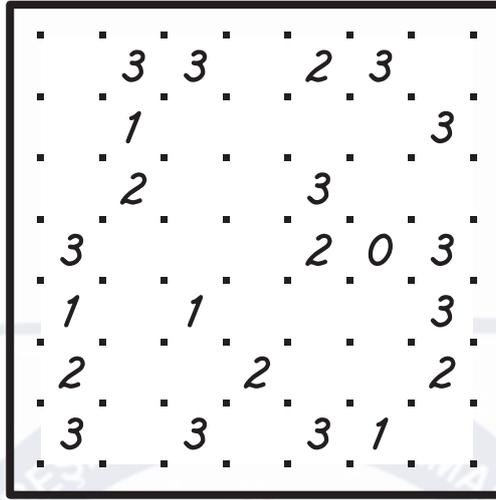
Çit oyunu; tabloda ipucu olarak verilen rakamların etrafından, her rakamın değeri kadar yatay veya dikey çizgiler çizerek kapalı tek bir çit alanı oluşturmaya yönelik kâğıt kalem ile oynanan akıl yürütme ve oyunudur.

1. Çit oluştururken, 3 veya 4 çit parçası aynı noktada kesişemez. Yani çit parçaları "T" oluşturamaz.

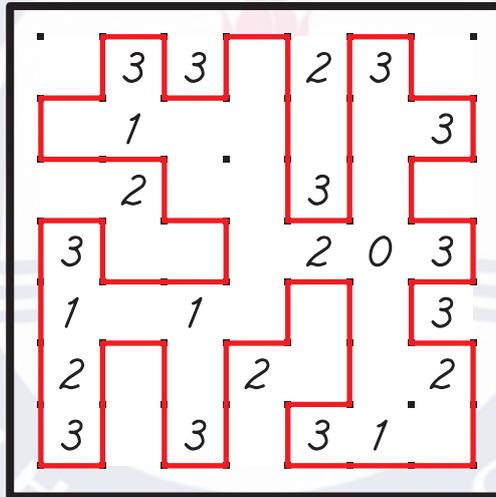
2. Oyun bittiğinde açıkta çit ucu kalmamalı ve iki veya daha fazla kapalı alan oluşmamalı.

**Soru:** Aşağıda verilen çit oyunu doğru çözüldüğünde kapalı alan içerisinde kalan rakamların toplamı kaçtır?

**Örnek**



**Çözüm**

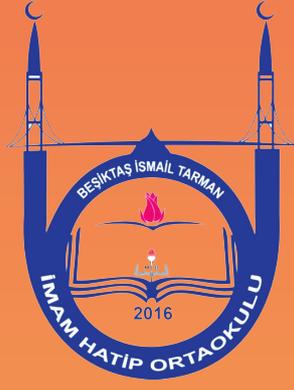


A) 30

B) 33

C) 34

D) 36



# **İSMAİL TARMAN İMAM HATİP ORTAOKULU**

## **BEYİN OLİMPİYATLARI YARIŞMASI**

**Çalışma Kitapçığı ve Yarışma Yönergesi**

**2025**