

# CİHAT KORA ANADOLU LİSESİ



ORTAOKULLAR ARASI

## AKIL VE ZEKA OYUNLARI YARIŞMASI

04/05/2024  
ckal.meb.k12.tr

ÖZGÜR TOK anısına

### ÖNEMLİ:

- ▶ Sınav 3 bölüm, toplam 20 sorudan oluşmaktadır.
- ▶ Soruların puanları her bölüm açıklamasında yer almaktadır.
- ▶ Sınav süresi 75 dakikadır.
- ▶ Cevaplarınızı cevap formuna işaretlemeyi unutmayınız.
- ▶ Değerlendirmeler cevap formu üzerinden yapılacaktır.

ADI SOYADI:

OKULU:

2024

1. BÖLÜM

Bu bölümde dört seçenekli 10 soru bulunmaktadır.  
Yanlış cevaplar 0 puan, boş bırakılan sorular 1 puan ve doğru cevaplar 5 puan değerindedir.

1. **GÜNAYDIN** **TASARI** **DEKORİZE**  
**GÖZLEM** **ÇAĞRI** **VALİ**  
**ZAHMET** **HECE** **YUMUŞAK**

Yukarıda verilen kelimeler ortak özelliklerine göre dörderli iki gruba ayrıldığında aşağıdakilerden hangisi bu grupların dışında kalır?

- A) TASARI B) VALİ C) GÖZLEM D) ZAHMET

2. Her şarkı söyleyenin dans ettiği, bazı dans edenlerin keman çaldığı bir toplulukla ilgili aşağıdakilerden hangisi kesinlikle söylenir?

- A) Bazı şarkı söyleyenler keman çalar.  
B) Her şarkı söyleyen keman çalar.  
C) Her keman çalan şarkı söyler.  
D) Hiçbiri

3. **?** **ARDAHAN** **ANTALYA** **YALOVA** **VAN**

Yukarıda şehirler ile oluşturulan dizinin ilk terimi aşağıdakilerden hangisidir?

- A) KAHRAMANMARAŞ B) AFYONKARAHİSAR  
C) GAZİANTEP D) KIRIKKALE

4. Hafta içi beş gün sürecek zekâ oyunları çalışmalarında katılımcılara ilk dört gün ikramlar yapılmıştır.

- Pazartesi günü, patlamış mısır
- Salı günü, sucuk ekmek
- Çarşamba günü, çiğ köfte
- Perşembe günü, poğaç

Buna göre; cuma günü yapılacak ikram için aşağıdakilerden hangisi tercih edilmelidir?

- A) Tost B) Cevizli baklava  
C) Profiterol D) Yaş pasta

5. Toplamları 10 olan doğal sayıların çarpımları en fazla kaçtır?

- A) 30 B) 32 C) 36 D) 40

6. Kelime veya kelime gruplarının; harf, sayı veya resimlerle temsil edilmesiyle oluşturulan oyunlara **resfebe** denir.

Örnek: F2R → fikir



Yukarıdaki resfebede anlatılmak istenen kelime aşağıda verilen alanlardan hangisine aittir?

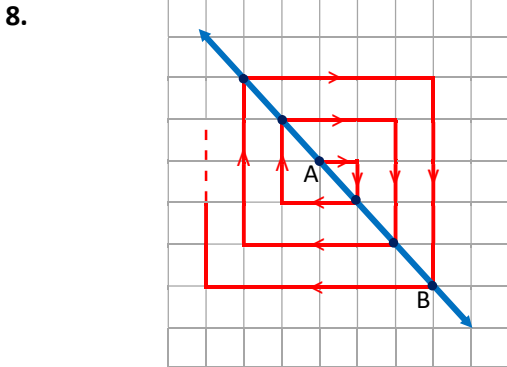
- A) STRATEJİ OYUNU B) KURU YEMİŞ  
C) ÇİÇEKLI BİTKİ D) BAŞKENT



Piyasada geçerli olan kâğıt paralar yukarıda verilmiştir. Cüzdanında 5 tane kâğıt parası olan Özgür'ün toplam 235 TL parası vardır.

**Buna göre Özgür'ün cüzdanında hangi para kesinlikle yoktur?**

- A) 10 TL    B) 20 TL    C) 50 TL    D) 100 TL

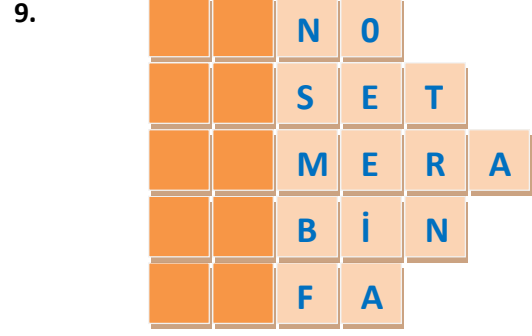


Yukarıda verilen birim karelere ayrılmış zeminde A noktasından çıkan robot kırmızı yörüngeyi izleyerek ok yönünde yol almaktadır. Robot kırmızı ve mavi çizgilerin kesişim noktalarına geldiğinde dijital ekranında bulunan sayaç robotun aldığı yolu ekrana yazmaktadır.

*Örneğin, robot B noktasına geldiğinde dijital ekranda 30 sayısı görünür.*

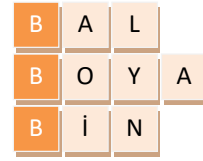
**Buna göre, robotun seyahati esnasında dijital ekranda aşağıdaki sayılardan hangisi yazabilir?**

- A) 132    B) 130    C) 120    D) 105



Yukarıda verilen kelimelerin başına aynı iki harf getirildiğinde yine anlamlı kelimeler oluşmaktadır.

Örnek:



**Aşağıdaki kelimelerden hangisi verilen kelime grubuna uygun değildir?**

- A) SİS    B) BALIK  
C) PAK    D) DOLU

10. **Ağustos, Aralık, Ekim, Eylül, Haziran, Kasım, Mart, Mayıs, . . .**

Bir yıldaki aylar farklı bir özeliği dikkate alınarak sıralanmıştır.

**Buna göre Mayıstan sonra hangi ay gelir?**

- A) Ocak    B) Şubat  
C) Nisan    D) Temmuz



**2. BÖLÜM**

Bu bölümde 5 seçenekli 5 soru bulunmaktadır.  
Yanlış cevaplar 0 puan, boş bırakılan sorular 2 puan ve doğru cevaplar 10 puan değerindedir.

11.

$$\begin{array}{ccc} \square & + & \square \times \square = 65 \\ \div & - & + \\ \square & + & \square \times \square = A \\ + & \div & + \\ \square & \times & \square - \square = 6 \\ = & = & = \\ 5 & 7 & 18 \end{array}$$

Örnek:  $\begin{array}{ccc} \square & + & \square = 7 \\ \div & + & \\ \square & - & \square = 1 \\ = & = & \\ 2 & 4 & \end{array}$  Verilen örnekte 1'den 4'e kadar rakamlar kullanılmıştır.

Yanda verilen karelerin içine 1'den 9'a kadar rakamları birer kez yazarak eşitlikleri sağlayın.

**Matematiksel işlem sırası geçerli olan sistemde A değeri aşağıdakilerden hangisidir?**

A) 45

B) 41

C) 30

D) 21

E) 15

12. Aşağıda verilen üç basamaklı dört sayı, ABC üç basamaklı sayısını bulmak için yapılan tahminlere aittir. Sayıların yanında ipucu olarak verilen her (+) işareti bir rakamın doğru yerde kullanıldığını her (-) işareti ise bir rakamın yanlış yerde kullanıldığını göstermektedir.

TAHMİN	İPUCU
9 6 1	+
3 6 7	++
5 4 3	--
3 5 1	+-

Örnek:

TAHMİN	İPUCU
1 3	+
2 1	--

Sayı: 12

**ABC üç basamaklı sayısının rakamları toplamı aşağıdakilerden hangisidir?**

A) 17

B) 16

C) 15

D) 14

E) 13

13. Boş karelerin içine birinci kelimeyi tamamlayan ikinci kelimeyi başlatan heceler yazıldığında yukarıdan aşağıya 3 heceli anlamlı bir kelime oluşmaktadır.

DER	..	KIN
BU	..	ANS
YE	...	NET

Örnek :

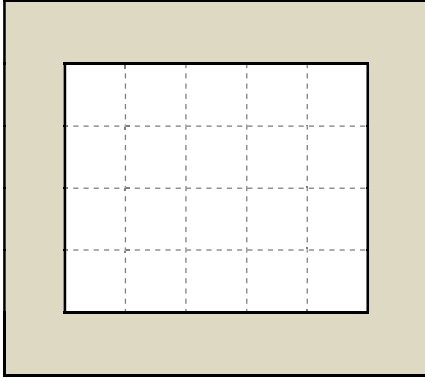
KAS	KO	TA
AZ	RA	HAT

Çözüm: KORA

Her nokta bir harfe karşılık geldiğine göre oluşan kelime aşağıda verilen gruplardan hangisine aittir?

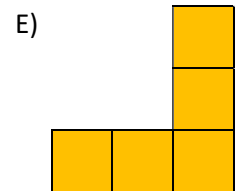
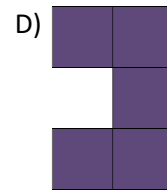
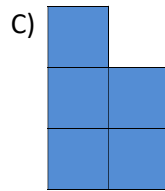
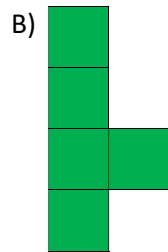
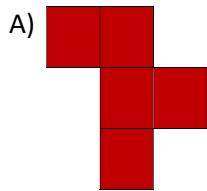
- A) ŞEHİR      B) BİTKİ      C) HAYVAN      D) ÜLKE      E) EŞYA

- 14.

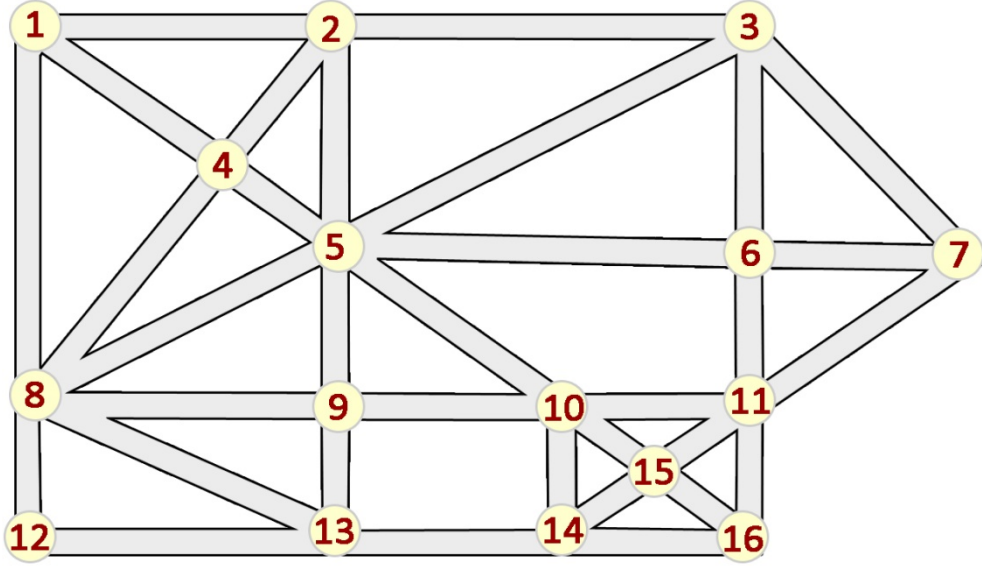


Yandaki pentamino tahtası  $4 \times 5 = 20$  br<sup>2</sup> lik beyaz bölgeden oluşmaktadır.

Aşağıda verilen beş parçadan dört tanesi ile beyaz bölge tamamen doldurulduğunda, kullanılmayan parça hangisi olur?



15.



Yukarıda verilen kroki bir sitenin sokaklarını göstermektedir. Krokide her sokağın kesişme noktaları numaralandırılmıştır. Site yönetimi  $360^\circ$  etrafı aydınlatabilen güçlü lambalardan 4 tane kullanarak bütün sokakları aydınlatmak istiyor. Lambalar gördüğü sokakları sonuna kadar aydınlatmaktadır.

**Buna göre lambalar için seçilecek yer numaralarının toplamı kaçtır?**

- A) 30                      B) 33                      C) 35                      D) 36                      E) 40

### 3. BÖLÜM

Bu bölümde her biri 10 puan değerinde 5 adet akıl oyunu bulunmaktadır.  
Her sorunun doğru çözümü 10 puan, boş bırakılan ya da yanlış çözümler 0 puandır.

16. **SIHİRLİ KARE:** 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8 rakamları her rakam farklı bir hücreye gelecek şekilde aşağıdaki 9 hücreye yerleştirilecektir. Bu yerleştirme sonunda her satır, her sütun ve köşegenler üzerinde yer alacak sayıların toplamı birbirine eşit olacaktır. 8 ve 7 rakamları ipucu olarak verilmiştir.

8		
		7

Buna göre sihirli kareyi tamamlayıp çözümü cevap formuna işleyiniz.

17. **SUDOKU:** Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 2x3'lük bölgede 1'den 6'ya kadar olan tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde yazılacaktır.

Örnek:  
4 x 4'lük bir su doku  
yandaki gibi çözülmüştür.

1			4
		3	2

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

Buna göre aşağıda verilen sudokuyu çözüp cevap formuna işleyiniz.

	1				5
4					
		6			
			2		1
			5		2
		3			

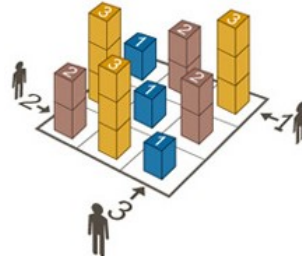
18. **BLOK:** Her satır ve her sütunda 1, 2, 3 ve 4 rakamları tam olarak bir kez yer alacak şekilde 4 x 4 'lük kareli zemine yerleştirilecektir. Her rakam, yüksekliği o rakam kadar olan bir bloğu temsil etmektedir. Diyagramın dışındaki sayılar, o yönden bakıldığında daha yüksek bloklarca gizlenmeyip görünebilen blok sayısını vermektedir.

Örnek :  
Yanda 3 x 3'lük bir blok  
oyunu ve çözümünü  
gösterilmiştir.


1

2

3



1	2	3
3	1	2
2	3	1

1

2

3

Buna göre aşağıda verilen blok oyununu çözüp cevap formuna işleyiniz.

	1	2		
4				
				2
	3	2		

19. **GİZLİ ARTILAR:** Aşağıdaki karelerde gizlenen + ve – sembolleri vardır. Verilen sayılar çevrelerindeki komşu hücrelerde kaç tane gizli + sembolü olduğunu göstermektedir.

Örnek :  
Yanda 3 x 3'lük bir gizli artılar oyunu ve çözümü gösterilmiştir.

	2		
3			1
	3		2
1			

➔

+	2		+
3	+		1
+	3		2
1		+	+

6 tane (+) var

Buna göre aşağıdaki karelerde gizlenen toplam kaç tane + sembolü olduğunu bulup cevap formuna işleyiniz.

2	3			2	
		2			2
2					
		2		3	
2			5		2

20. **MATDOKU:** Her satırda ve her sütunda 1'den 4'e rakamlar bir kez yer alacak şekilde 4x4'lük tabloya yazılacaktır. Kalın çizgiyle belirtilmiş her bölgenin köşesindeki sayı, o bölgenin içindeki rakamların gösterilen matematiksel işaretle hesaplanmış sonucunu vermektedir. Çıkarma ve bölme işlemleri büyük sayı ile küçük sayı arasında yapılacaktır.

Örnek:  
Yanda 3 x 3'lük bir matdoku oyunu ve çözümü gösterilmiştir.

4+		3+
5+	2	
	4+	

➔

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

Buna göre aşağıda verilen matdokuyu çözüp cevap formuna işleyiniz.

7+			6x
12x			
2÷		1-	