

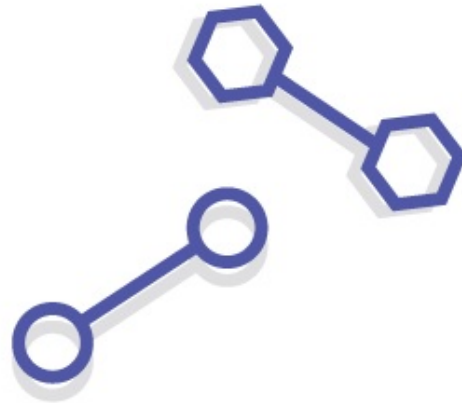


## SAYISAL OYUNLAR

Amaç aritmetik işlem yapma ve hesaplama becerilerini geliştirmek ve hızlandırmaktır. Kullanıcının işlemler arasında öncelikleri göz önünde bulundurma, verilen ip uçlarından yararlanma ve gerçekleştirdiği işlemleri denetleme alışkanlıklarını kazanması hedeflenmektedir.

### İlgili Yetenek Alanları:

- **Niceliksel Akıl Yürütme**
  - Matematiksel Bilgi
- **İşlem Hızı**
  - Rakam Ustalığı
- **Akıcı Zeka**
- **Karar/Tepki Süresi/Hızı**
  - Zihinsel Karşılaştırma Hızı



### 3.SAYISAL OYUNLAR

SAYI BİLMECESİ, RAKAM DEĞİŞTİR, KUTU SİL, HEDEF TAHTASI, İŞLEM TABLOSU, EŞİTSİZLİK, PİRAMİT, TOPLA TOPLA, ALFAMETİK, HARFMATİK

# SAYI BİLMECESİ

## KADEME 1:

1'den 9'a kadar olan sayılardan uygun olanları sadece birer kez kullanarak boş karelere öyle yerleştirin ki, yatay ve dikey tüm eşitlikler gerçekleşsin.

Çarpma ve bölme işlemleri toplama ve çıkarma işlemlerine göre önceliklidir.

Örnek

	-		= 6
/		x	
	+		= 7

=      =

2      6

Çözüm

8	-	2	= 6
/		x	
4	+	3	= 7

=      =

2      6

## KADEME 1 Sorular:

1

	/		= 3
x		-	
	+		= 3

=      =

18      2

3

	x		= 18
-		+	
	/		= 4

=      =

5      3

2

	-		= 4
+		x	
	/		= 3

=      =

15      6

4

	+		= 15
-		/	
	x		= 4

=      =

6      2

# RAKAM DEĞİŞTİR

## KADEME 1:

Şekilde görülen toplama işleminde iki rakam yanlış yerdedir. Bu iki rakamın yerini değiştirin ve toplama işlemini doğru hale getirin.

Örnek

$$\begin{array}{r} 65 \\ + 18 \\ \hline 94 \end{array}$$

Çözüm

$$\begin{array}{r} 65 \\ + 19 \\ \hline 84 \end{array}$$

## KADEME 1

### Sorular:

1

$$\begin{array}{r} 32 \\ + 16 \\ \hline 75 \end{array}$$

3

$$\begin{array}{r} 14 \\ + 63 \\ \hline 57 \end{array}$$

2

$$\begin{array}{r} 41 \\ + 63 \\ \hline 82 \end{array}$$

4

$$\begin{array}{r} 48 \\ + 21 \\ \hline 73 \end{array}$$

# KUTU SİL

## KADEME 1:

Kutulardan birini silerek eşitliği doğru hale getirin.

Not: İşlemlerde çarpma ve bölme, toplama ve çıkarmaya göre önceliklidir.

Örnek

$$1 \times 4 - 2 = 6 + 6 \times 1$$

Çözüm

$$1 \times 4 - 2 = 6 + 6 \times 1$$
$$1 \ 4 - 2 = 6 + 6 \times 1 \rightarrow 12 = 12$$

## KADEME 1

### Sorular:

1

$$8 + 7 \times 5 = 49 - 64$$

2

$$7 + 68 = 38 + 3 - 7$$

3

$$42 + 16 = 4 + 9 + 9$$

4

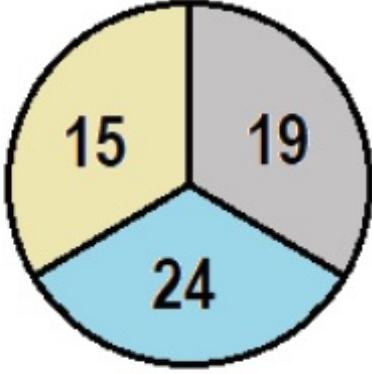
$$32 / 38 = 6 / 2 + 1$$

# HEDEF TAHTASI

## KADEME 1:

Hedef tahtasına ok atılan yapılacaktır. Her alana ait puanlar tahtada gösterilmiştir. En az sayıda ok atarak 100 puan toplamak için hangi alanlara kaç ok atmak gerekir?

Örnek



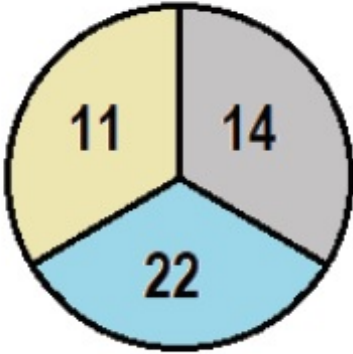
Çözüm

$$19 \times 4 + 24 \times 1 = 100$$

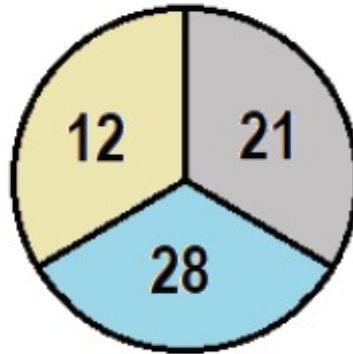
## KADEME 1

### Sorular:

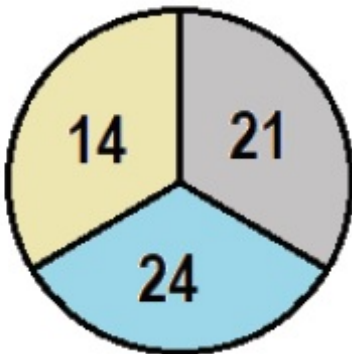
1



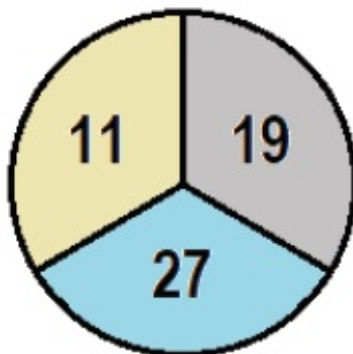
3



2



4



# İŞLEM TABLOSU

## KADEME 1:

1'den 4'e kadar olan sayıları tabloya öyle yerleştiriniz ki;

-Her satırda ve sütunda her sayı tam olarak 1 kere kullanılmış olsun.

-Koyu çizgilerle belirtilen bloklardaki sayılara sol üst köşede verilen aritmetik işlem uygulandığında sonuç sol üst köşede verilen sayı olsun.

Örnek

2×	6×		1-
		1-	
2÷			2÷
8+			

2×	6×		1-
1	3	2	4
2	1	4	3
2÷			2÷
4	2	3	1
8+			
3	4	1	2

## KADEME 1

### Sorular:

1

8×	8+		2÷
	4×		
		1-	
1-		5+	

3

5+		1-	4+
2÷	6×		
		4×	2÷
2-			

2

5+	2÷	2-	
		3+	1-
4×			
3×		2÷	

4

3×		2÷	
5+		2-	5+
2÷	1-		
		4×	

# EŞİTSİZLİK

## KADEME 1:

1'den 3'e kadar olan rakamları boş kutulara öyle yerleştiriniz ki;

-Her satırda ve sütunda her rakam tam olarak bir kez bulunsun.

-İki kutu arasında gösterilen "büyüktür" ya da "küçüktür" işaretleri sağlansın.

Örnek

		<	
	>		
			^

Çözüm

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

## KADEME 1

### Sorular:

1

	∨	^
		^

3

∨		∨
		>

2

∨		
∨		>

4

		>
		∨

# PİRAMİT

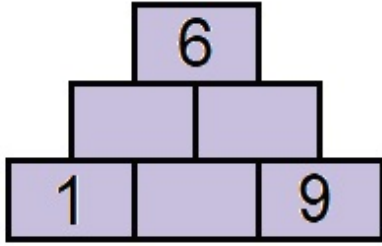
## KADEME 1:

Boş kutulara 1 ile 9 arasındaki rakamlardan uygun olanları öyle yerleştiriniz ki, her kutudaki rakam, kendi altında bulunan iki kutudaki rakamların toplamına ya da farkına eşit olsun.

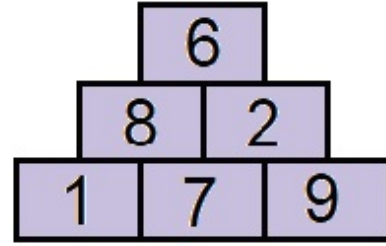
-Satırlarda rakam tekrar olmayacak.

-Satırlarda yan yana bulunan rakamlar ardışık olmayacak.

Örnek



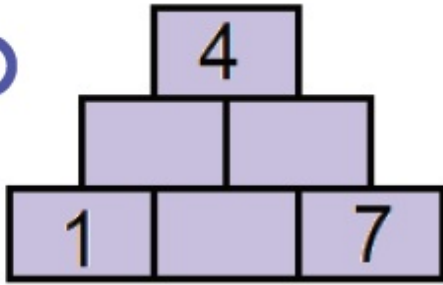
Çözüm



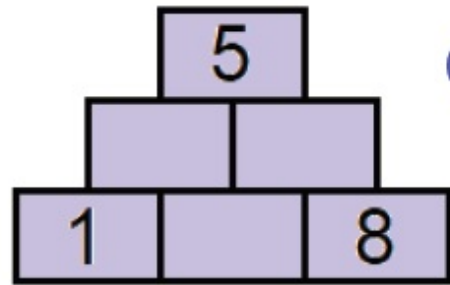
## KADEME 1

### Sorular:

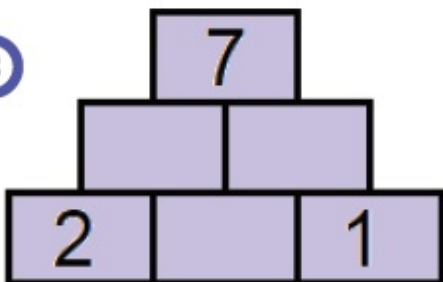
1



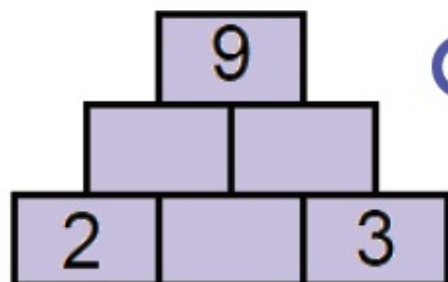
3



2



4





# TOPLA TOPLA

## KADEME 1:

Boş karelere 1'den 9'a kadar olan rakamlardan uygun olanları yerleştirerek köşegenli karelerde gösterilen toplamları elde ediniz. Köşegenin üstündeki sayı, sağında bulunan karelerin toplamını, köşegenin altındaki sayı ise kendi altında bulunan karelerin toplamını vermektedir.

Toplama işlemlerinde her rakam en fazla bir kez kullanılabilir.

Örnek

	4	20	
12			5
6			
	11		

Çözüm

	4	20	
12	3	9	5
6	1	3	2
	11	8	3

## KADEME 1

### Sorular:

1

	20	6	
5			9
10			
20			

3

	3	24	
9			4
10			
	12		

2

	12	7	
13			12
14			
	4		

4

	19	10	
13			13
22			
7			