

# Zekâ Oyunları

Emrehan Halıcı [ zeka.oyunlari@tubitak.gov.tr

**Göz Aldanması**  
İki resim birbirlerinin  
ayna görüntüsü olmasına  
rağmen sağdaki  
daha mutlu görünüyor.



## Sekreterler

Elinizde 18 sayfalık Türkçe,  
11 sayfalık İngilizce yazı var.  
Bunları bilgisayara aktarmak üzere  
iki sekreter bulunuyor.  
Sekreterlerin bilgisayarda bir  
sayfayı kaç dakikada yazdıkları  
tabloda veriliyor:

	Türkçe	İngilizce
<b>Birinci sekreter</b>	3	8
<b>İkinci sekreter</b>	4	7

Bu iş en az kaç dakikada  
tamamlanabilir?

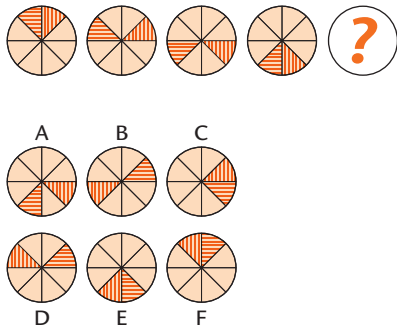
## Öğrenciler

Bir okulda okul numarasının son  
rakamı 0 olmayan 900 öğrenci, 1  
olmayan 901 öğrenci, 2 olmayan  
902 öğrenci, ..., 9 olmayan 909  
öğrenci vardır.

Bu okulda kaç öğrenci vardır?

## Soru İşareti

Soru işaretinin yerine  
aşağıdakilerden hangisi gelecek?



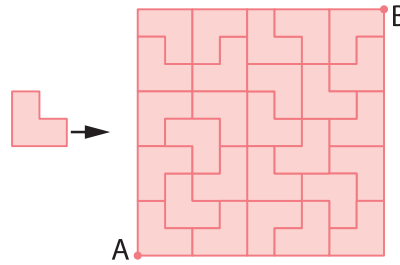
## Hangisi Farklı

Hangisi farklı?



## Bloklar

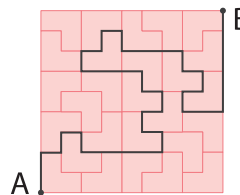
Üç adet birim kareden oluşan  
L harfi biçimindeki bloklarla bir  
kroki oluşturulmuştur.  
Bu krokiyi kullanarak  
A noktasından B noktasına  
gideceksiniz.



- Sadece blokların kenarları  
üzerinde hareket edebilirsiniz.
- Her noktadan en fazla  
1 kez geçebilirsiniz.

Bu yolun uzunluğu en fazla kaç  
birim olabilir?

Örnekte görülen yolun uzunluğu  
40 birimdir.



## Üçgendeki Atletler

Üç atlet üçgen biçimindeki  
bir parkur üzerinde  
antrenman yapmaktadır.  
Birinci atlet A, ikinci atlet B,  
üçüncü atlet C köşesindedir.  
Aynı anda koşmaya başlarlar ve  
üç kenarı da bir kez  
dolaştıktan sonra aynı anda  
başladıkları noktalara varırlar.  
Her biri üçgenin kenarları  
üzerinde farklı ve sabit hızlarla  
koşmuştur. Bu hızlar aşağıdaki  
tabloda km/saat olarak  
gösterilmiştir:

	AB	BC	CA
<b>Birinci</b>	4	6	5
<b>İkinci</b>	8	9	3
<b>Üçüncü</b>	14	2	7

Bu üçgenin ABC açısı nedir?

## Yüz Düğme

Siz ve arkadaşınız düğmelerle  
bir oyun oynayacaksınız. 100 tane  
düğmeden 1, 2 ya da 5 tanesini  
sırayla bir siz, bir arkadaşınız  
alacak. En son düğmeyi ya da  
düğmeleri alan oyunu kazanacak.

İlk siz başlayacağınıza göre oyunu  
kazanmak için kaç adet düğme  
almalısınız?

Not: Hem sizin hem de  
arkadaşınızın kusursuz oynadığını  
varsayınız.

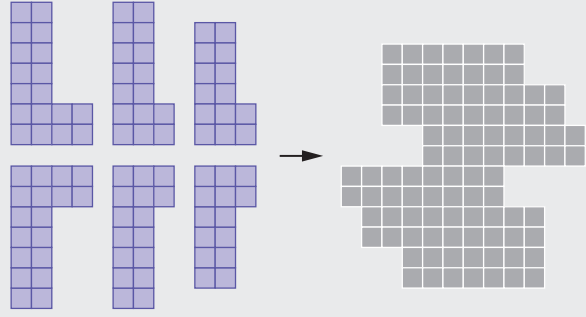
## Sihirli Kare

7	14	4	9
12	2	15	6
13	8	10	3
1	11	5	16

Tablodaki karelerden ikisinin yerlerini değiştirerek bir sihirli kare elde ediniz. Sihirli karede tüm satırların, sütunların ve diyagonallerin toplamı aynı sayıdır.

## Altı "L"

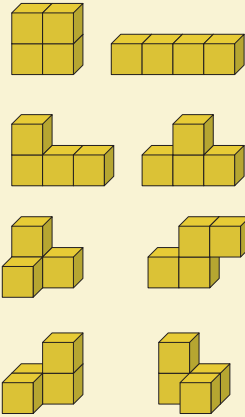
Altı "L" parçasını bir araya getirerek sağdaki şekli elde ediniz. Parçalar döndürülebilir ve ters çevrilebilir.



## Geçen Sayının Çözümleri

### Dört Küp

8 farklı blok oluşturulabilir.



### Top Çekme

68 top çekmek gerekir.

1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, 12, ..., 97, 98, 100

Her üçüncü sayıyı almazsak en şanssız çekim gerçekleşmiş olur:

$100 - 33 = 67$  sayı.

68. top çekildiğinde hedefe ulaşılır.

### Fark

264

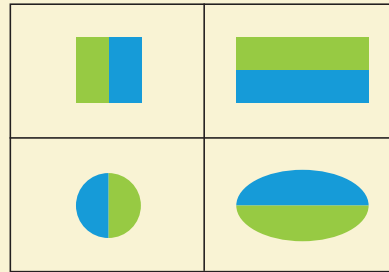
(50136, 49872)

### Dört Rakamlı Sayı

8631

### Soru İşareti

F gelecek.



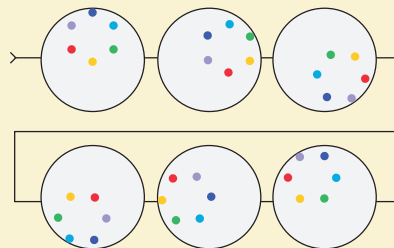
### Gol Sayıları

102

(10, 12, 20, 60)

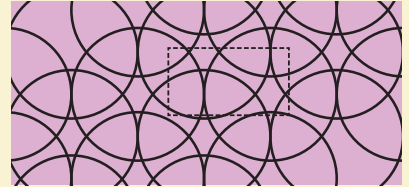
### Hangisi Farklı?

D farklıdır. Diziye göre renkli noktaların oluşturduğu küçük çember büyük çemberin içinde dönerek ilerliyor. Şeklin doğrusu:



### Eksik Parça

E



### Altı "L"

