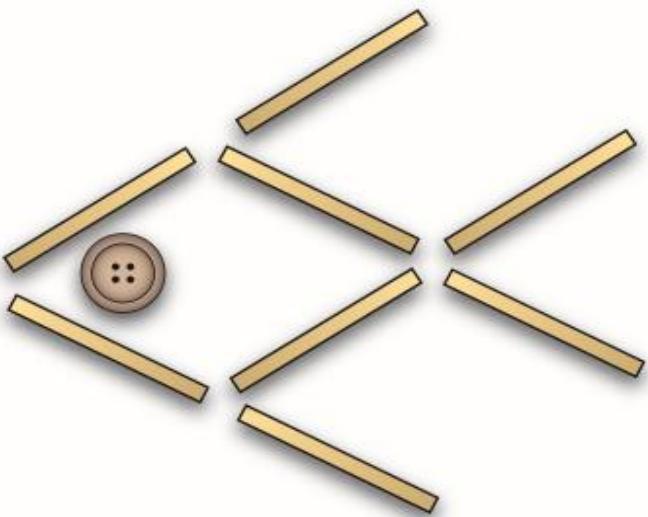
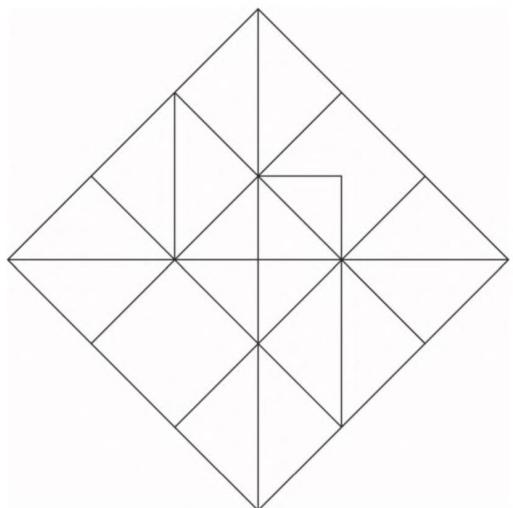
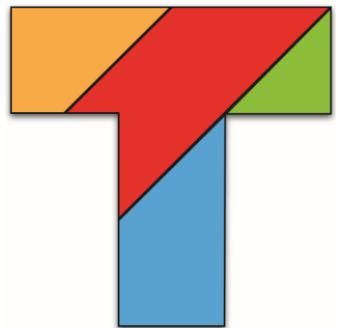
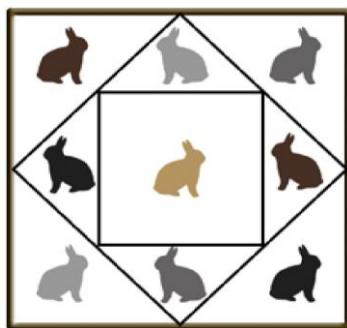
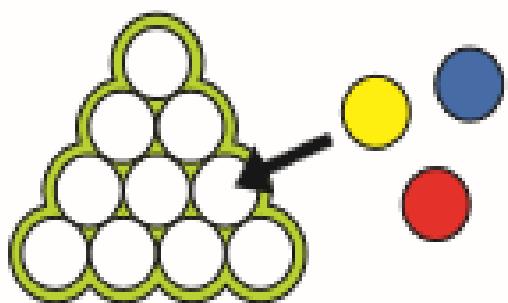
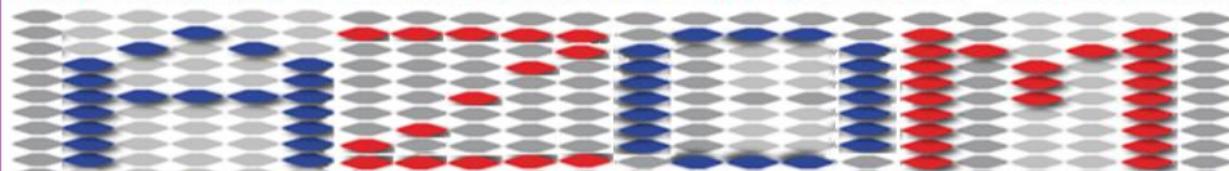


**1-8. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN BEYİNLERİNI GELİŞTİRMELERİ
İÇİN EĞLENEREK ÖĞRENECEKLERİ**

KARIŞIK ZEKÂ OYUNLARI



Prof Dr. Mehmet Naci ÖZER

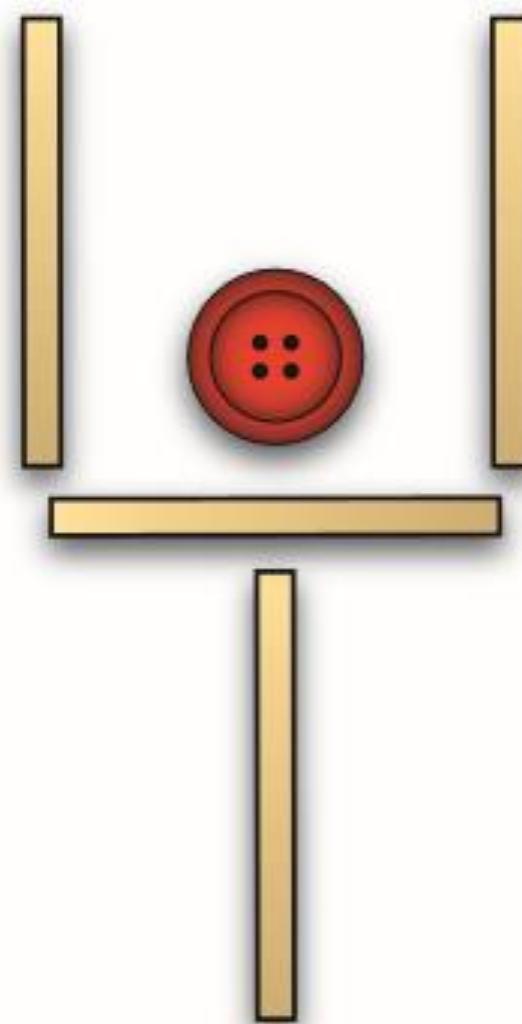


BEYİN GELİŞTİRME EĞİTİMLERİ

ESKİŞEHİR 2018

Aşağıdaki Sihirli Kadeh Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

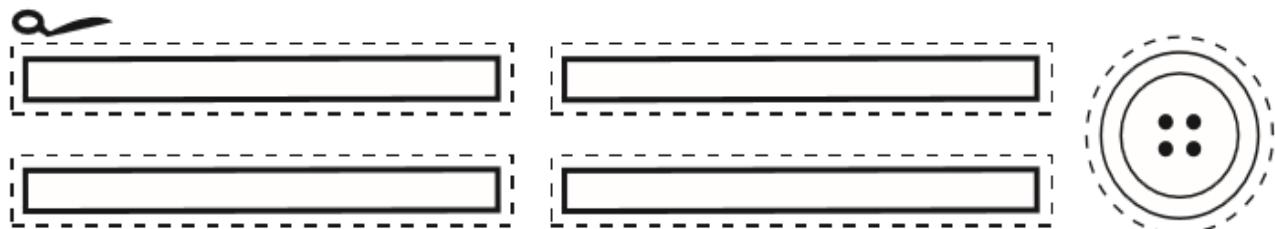
Yönerge: Eğlenceli bir zihinsel beyin egzersizi olan sihirli kadeh zekâ oyunu klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 4 kibrit çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki gibi 4 tane kibrit çöpünü kesip kullanarak içinde bir kiraz olan bir kadeh şekli yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece iki kibrit çöpünün yerini değiştirerek ters yönde bir kadeh oluşturmaktır. Kiraz yerinde durmalı, fakat kadehin dışına çıkmalıdır!... Bunu nasıl yapabilirsiniz?



İki kibrit çöpünün yerini değiştirerek ters yönde bir kadeh oluşturmaya çalışınız, kiraz yerinde durmalı, fakat kadehin dışına çıkmalıdır!...

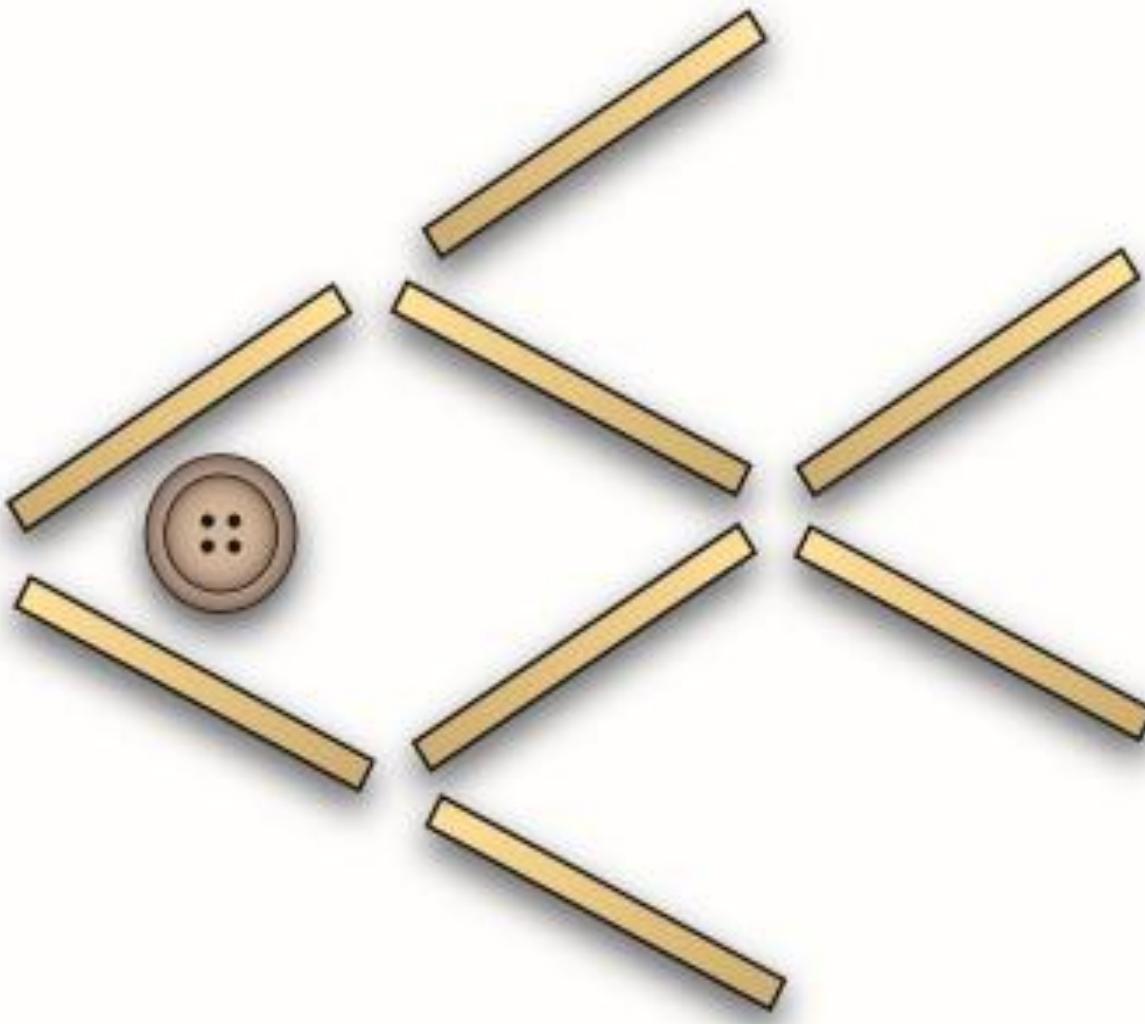


Sihirli kadeh zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrit çöplerini ve düğmeyi keserek boyayınız. Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Balık Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

Yönerge: Zihinsel bir beyin egzersizi gerektiren **sihirli balık zekâ oyunu** klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 8 kibrit çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki gibi 8 tane kibrit çöpünü kesip kullanarak düğme gözlü yüzen bir balık şekli yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece üç kibrit çöpünün yerini değiştirerek ters yönde yüzen bir balık oluşturmaktır. Düğme de hareket ettirilerek ters yönde yüzen balığa göz olarak kullanılmalıdır!... Bunu nasıl yapabilirsiniz?



3

Üç kibrit çöpünün yerini değiştirerek ters yönde bir bir balık oluşturmaya çalışın, düğme göz yerinde durmalı, fakat balığın dışına çıkmalıdır. Sonra da ters yöndeki balığa göz olarak kullanılmalıdır!...

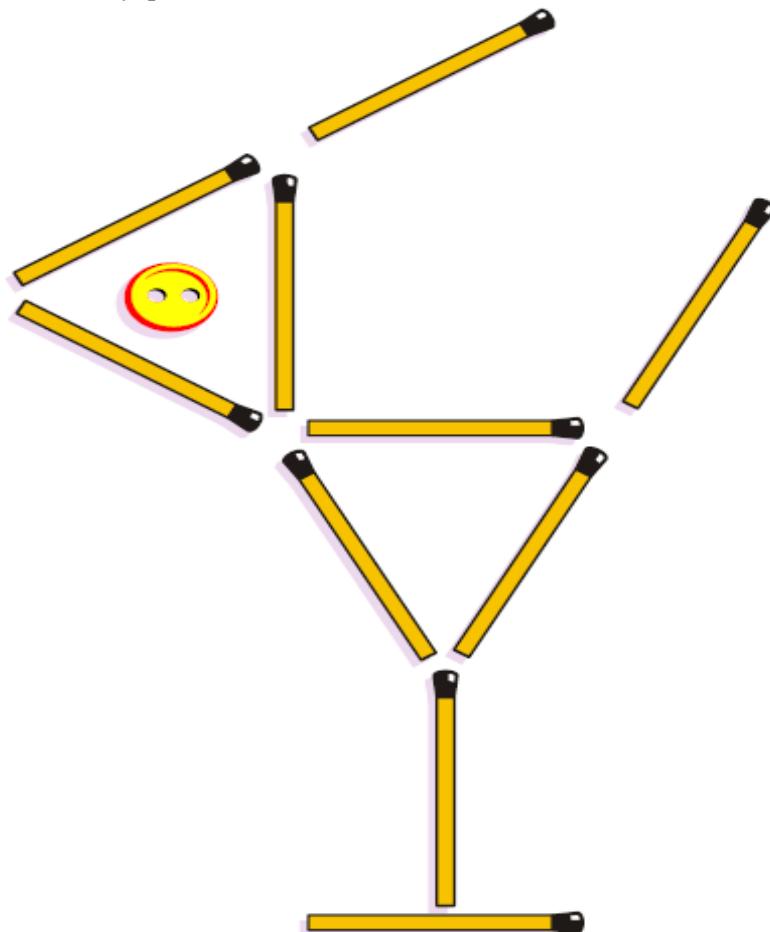


Sihirli balık zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrit çöplerini ve düğmeyi keserek boyayınız. Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Kuş Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

Yönerge: Eğlenceli bir zihinsel beyin egzersizi olan **sihirli kuş zekâ oyunu** klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 10 kibrit çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki şekildeki gibi 10 tane kibrit çöpünü kesip kullanarak düğme gözlü olan bir kuş şekli yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece iki kibrit çöpünün yerini değiştirerek farklı yöne bakan bir kuş oluşturmaktır. Düğme de hareket ettirilerek farklı yöne bakan kuşa göz olarak kullanılmalıdır!...Bunu nasıl yapabilirsiniz?

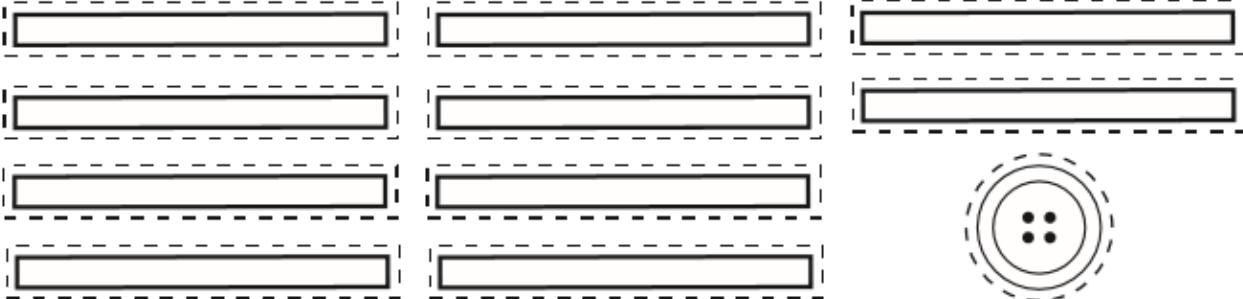


4

İki kibrit çöpünün yerini değiştirerek farklı yöne bakan bir bir kuş oluşturmaya çalışınız, düğme göz sonradan yeni yöndeği kuşa göz olarak kullanılmalıdır!...

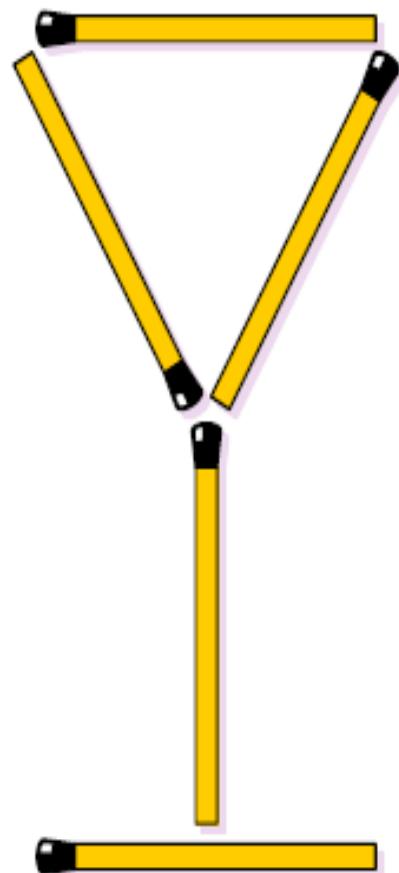
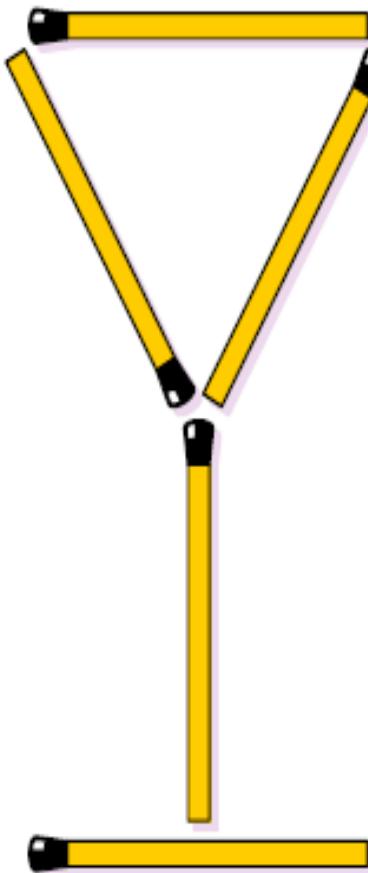


Sihirli kuş zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrit çöplerini ve düğmeyi keserek boyayınız. Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Kadeh-Ev Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

Yönerge: Zihinsel bir beyin egzersizi gerektiren **sihirli kadeh-ev zekâ oyunu** klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 10 kibrit çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki gibi 10 tane kibrit çöpünü kesip kullanarak iki kadeh şekli yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece altı kibrit çöpünün yerini değiştirerek iki kadehten bir ev oluşturmaktır!... Bunu nasıl yapabilirsiniz?

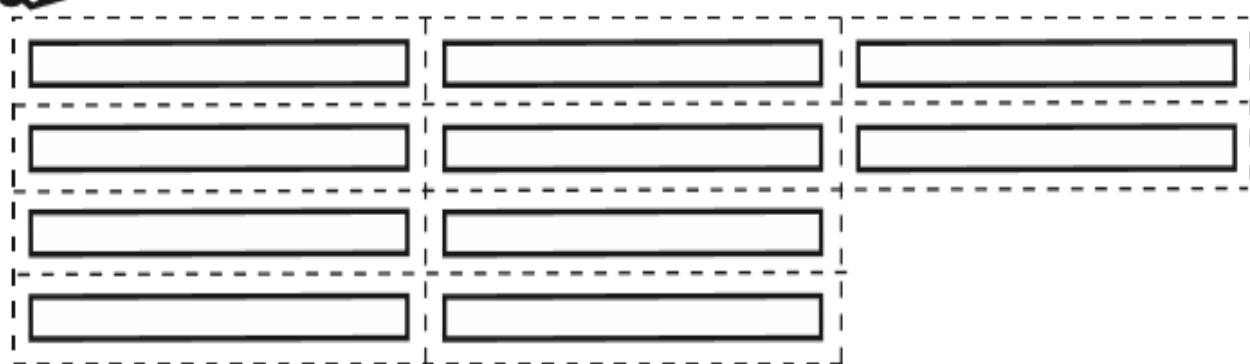


5

Altı kibrit çöpünün yerini değiştirerek iki kadehten bir ev oluşturmaya çalışınız!...

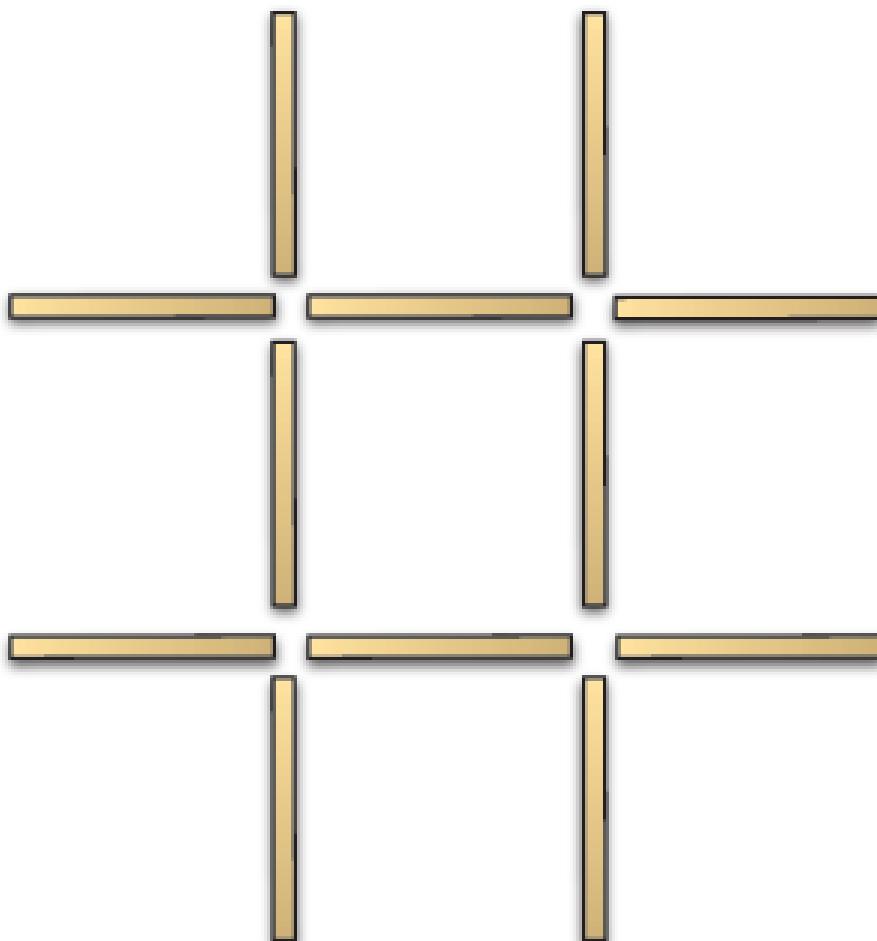


Sihirli kadeh-ev zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrit çöplerini keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Üç Kare Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

Yönerge: Zihinsel bir beyin egzersizi içeren sihirli üç kare zekâ oyunu klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 12 kibrit çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki gibi 12 tane kibrit çöpünü kesip kullanarak bir şekil yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece üç kibrit çöpünü hareket ettirerek özdeş üç tane kare elde etmektir. Bunu nasıl yapabilirsiniz?

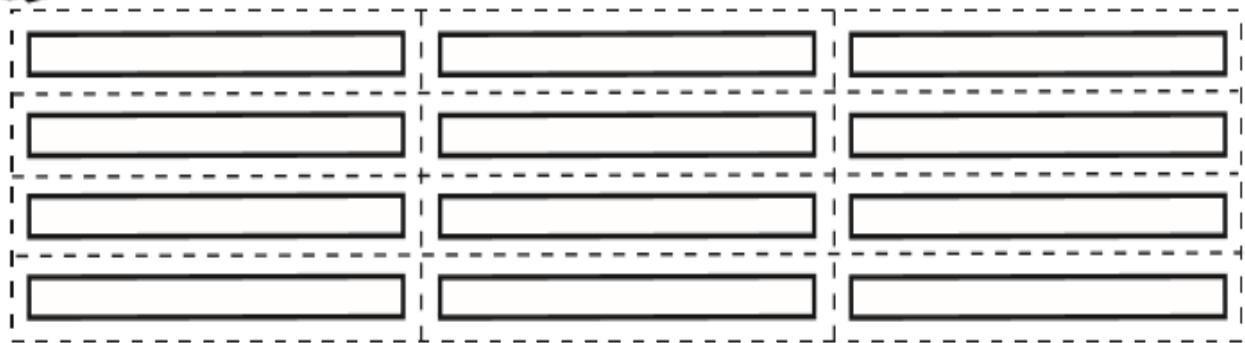


6

Sadece üç kibrit çöpünü hareket ettirerek özdeş üç tane kare oluşturmaya çalışınız!...

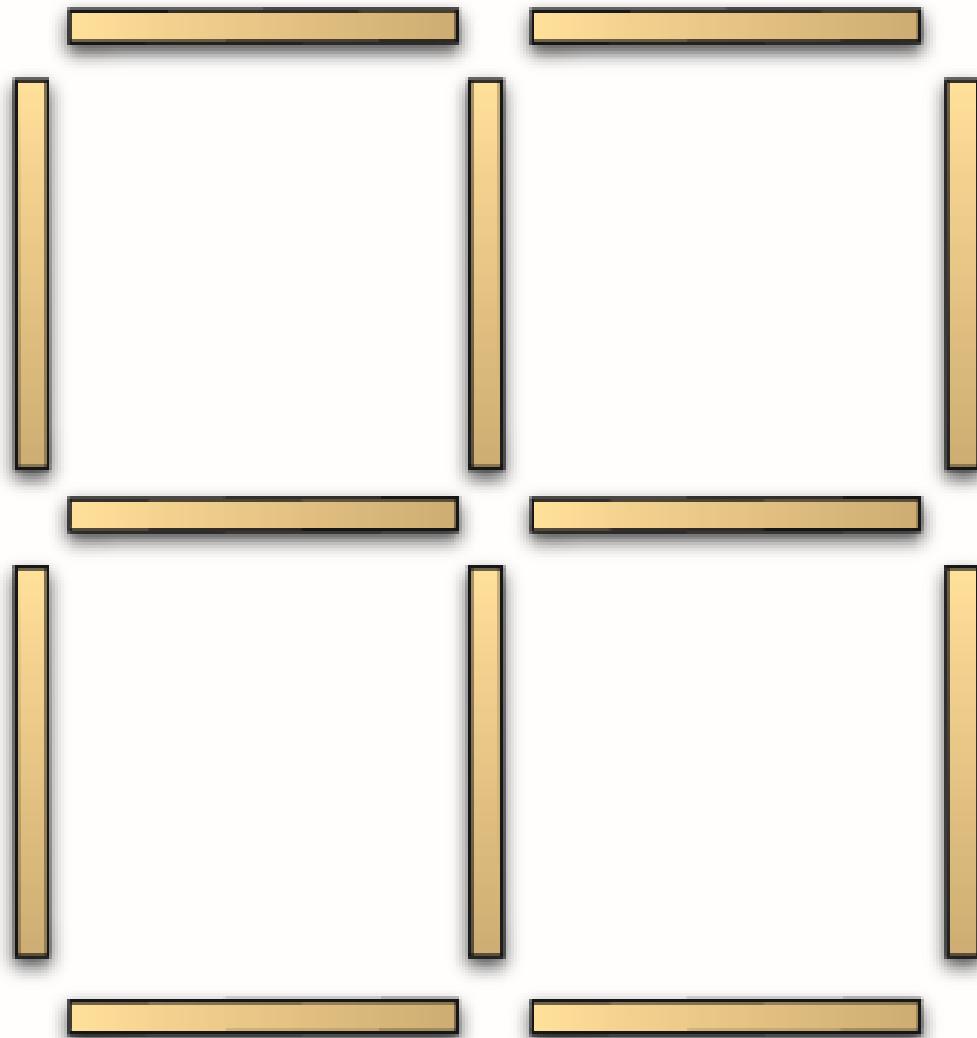


Sihirli üç kare zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrit çöplerini keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Kare Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

Yönerge: Eğlenceli bir zihinsel beyin egzersizi olan sihirli kare zekâ oyunu klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 12 kibrıt çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki şekildeki gibi 12 tane kibrıt çöpünü kesip kullanarak bir kare şekil yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece iki kibrıt çöpünü çıkararak iki tane kare elde etmektir. Bunu nasıl yapabilirsiniz?

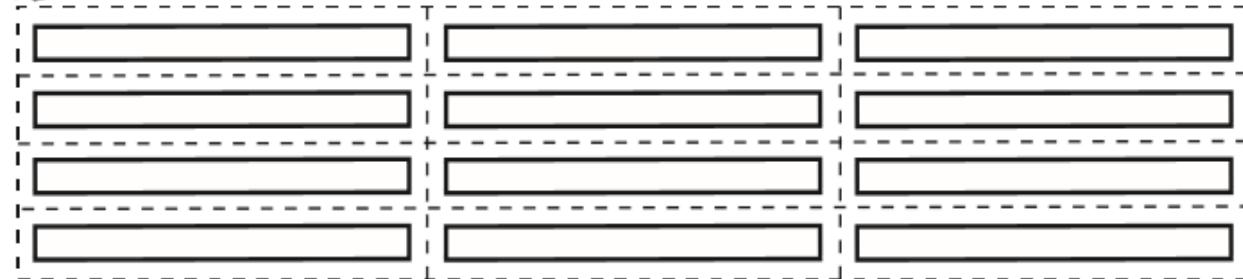


7

İki kibrıt çöpünü çıkararak sadece iki tane kare oluşturmaya çalışınız!...

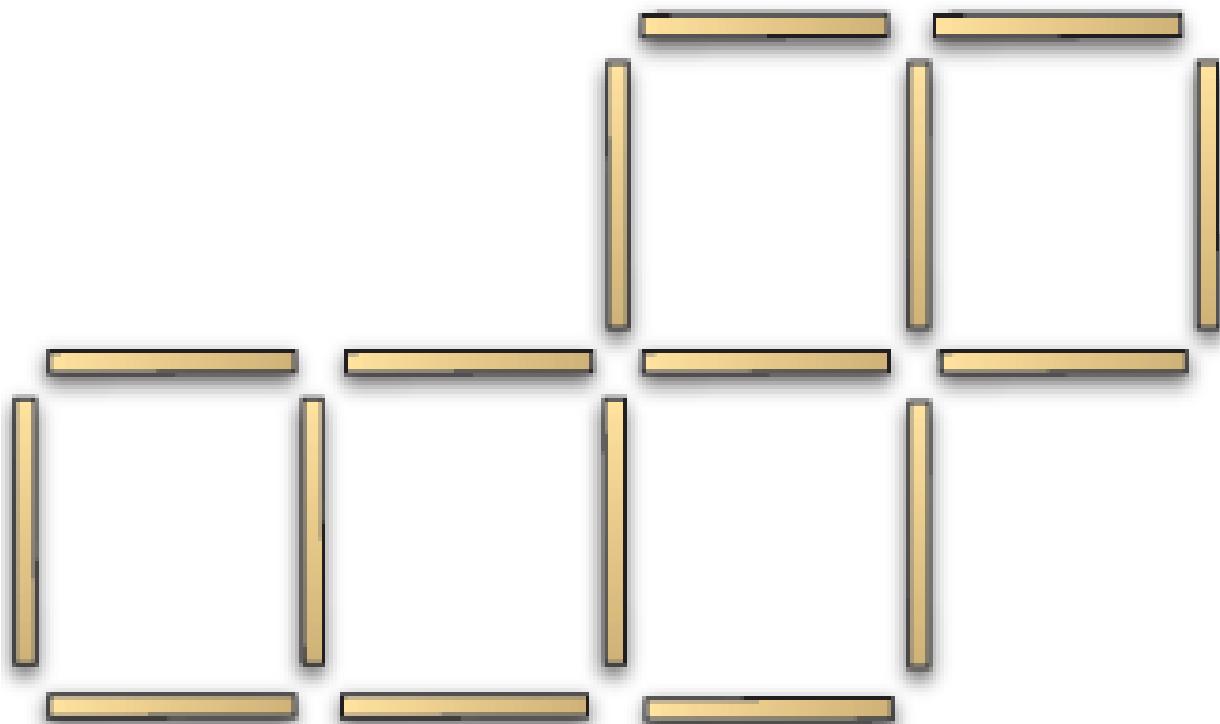


Sihirli kare zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrıt çöplerini keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Dans Eden Kare Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

Yönerge: Eğlenceli bir zihinsel beyin egzersizi içeren sihirli dans eden kare zekâ oyunu klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 16 kibrit çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki şekildeki gibi 16 tane kibrit çöpünü kesip kullanarak beş kareden oluşan bir şekil yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece üç kibrit çöpünü hareket ettirerek 5 kare yerine tam olarak özdeş dört tane elde etmektir. Bunu nasıl yapabilirsiniz?

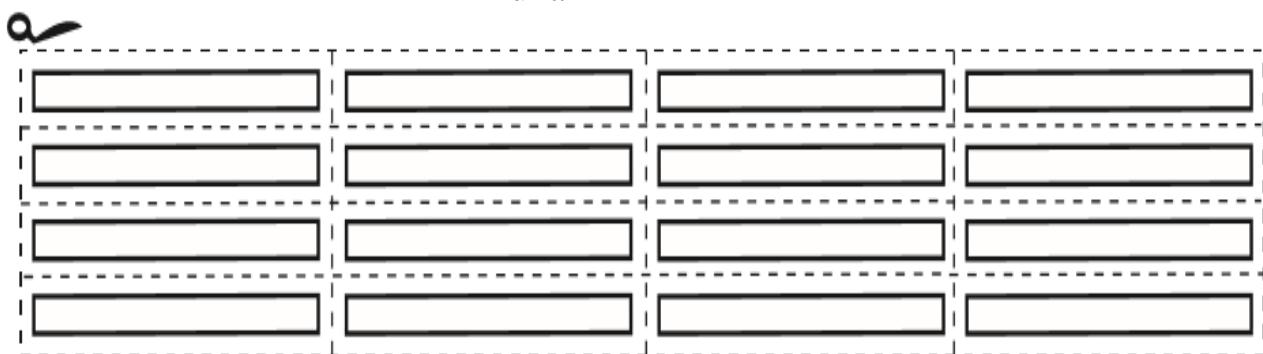


8

Sadece üç kibrit çöpünü hareket 5 kare yerine tam olarak özdeş dört tane kare oluşturmaya çalışınız!...

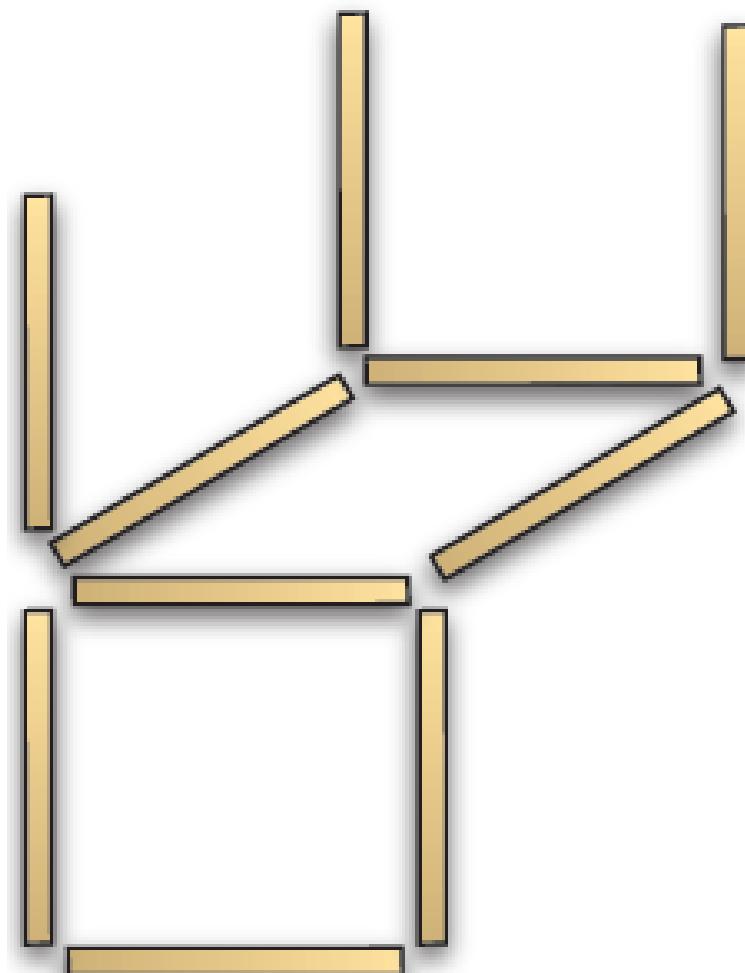


Sihirli dans eden kare zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrit çöplerini keserek boyayınız. Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Sandalye Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

Yönerge: Eğlenceli bir zihinsel beyin egzersizi gerektiren sihirli sandalye zekâ oyunu klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 10 kibrıt çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki gibi 10 tane kibrıt çöpünü kesip kullanarak bir sandalye şekil yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece iki kibrıt çöpünün yerini değiştirerek düz bir sandalye şekli elde etmektir. Bunu nasıl yapabilirsiniz?

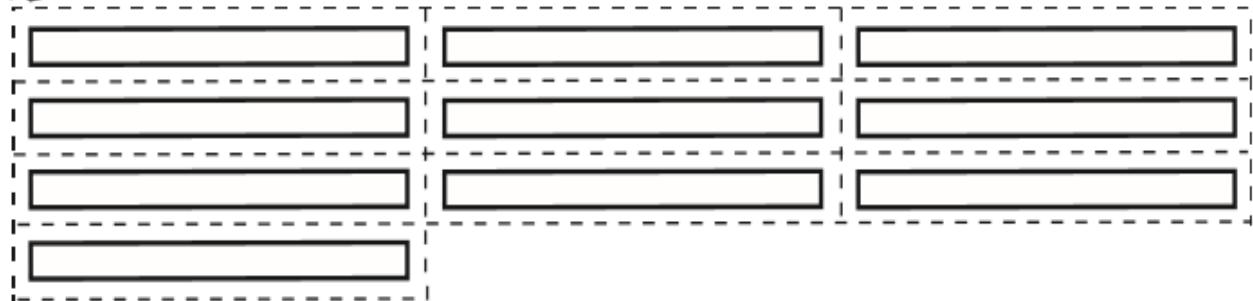


9

Sadece iki kibrıt çöpünün yerini değiştirerek düz bir sandalye şekli oluşturmaya çalışıniz!...

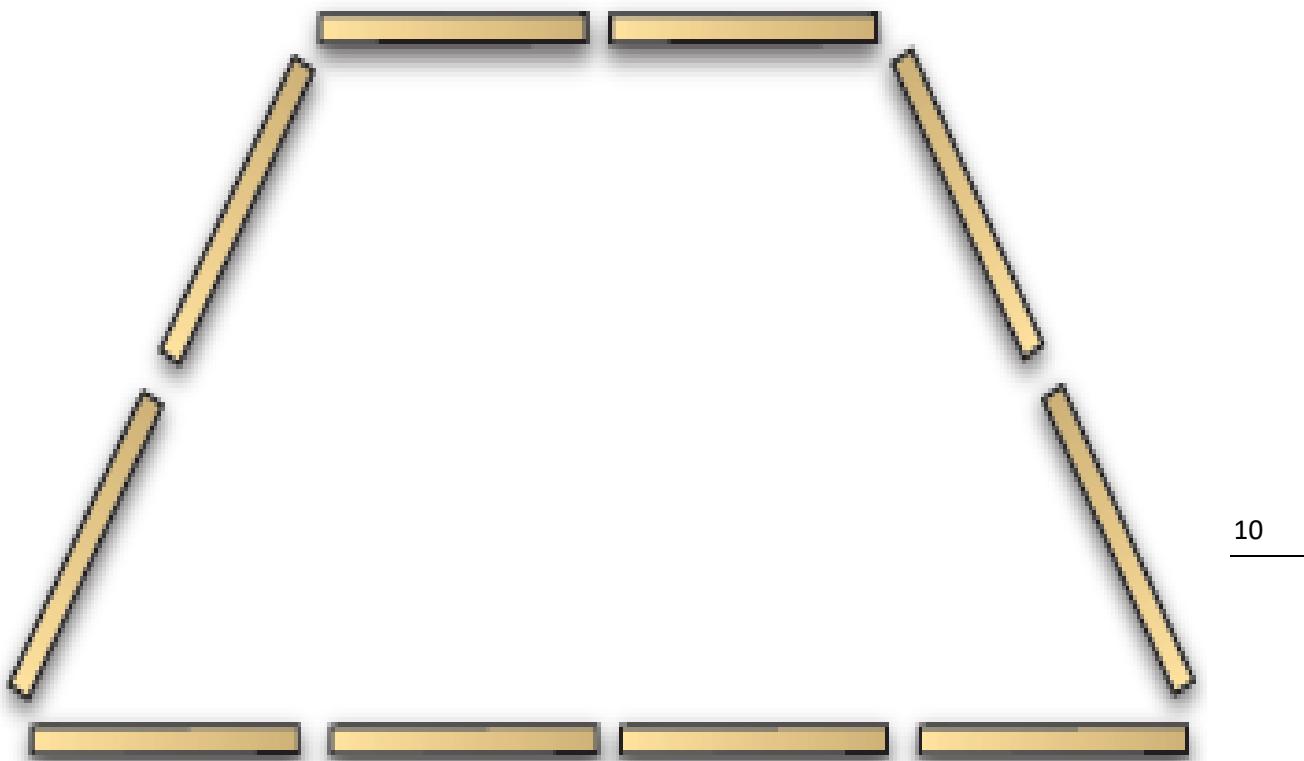


Sihirli sandalye zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrıt çöplerini keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Yamuk - Trapezoid Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

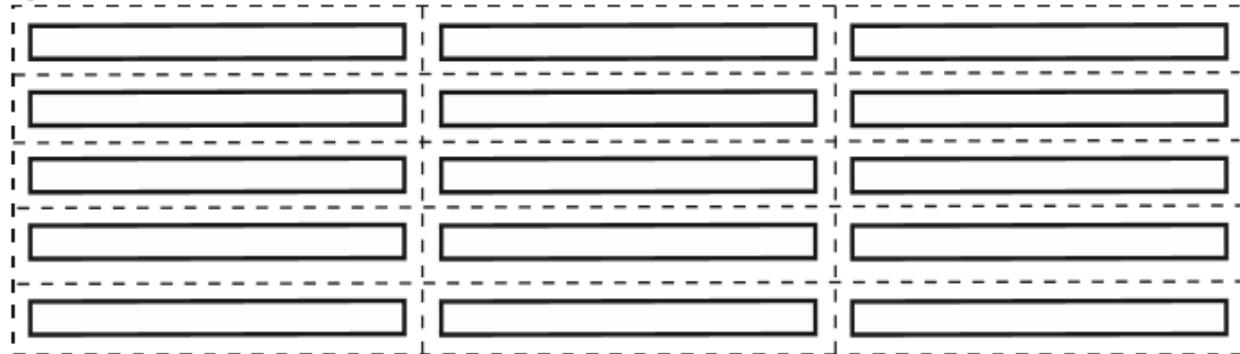
Yönerge: Eğlenceli bir zihinsel beyin egzersizi olan sihirli yamuk zekâ oyunu klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 15 kibrıt çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıdaki verilen şekildeki gibi 15 tane kibrıt çöpünü kesip 10 tanesini kullanarak büyük bir yamuk şekli yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece geriye kalan beş kibrıt çöpünü kullanarak beş tane yamuk içeren bir şekil elde etmektir. Bunu nasıl yapabilirsiniz?



Kalan beş kibrıt çöpünü ve verilen 10 çöpten yapılmış olan yamuğun şeklini bozmadan 5 tane yamuk içeren bir şekil oluşturmaya çalışınız!...

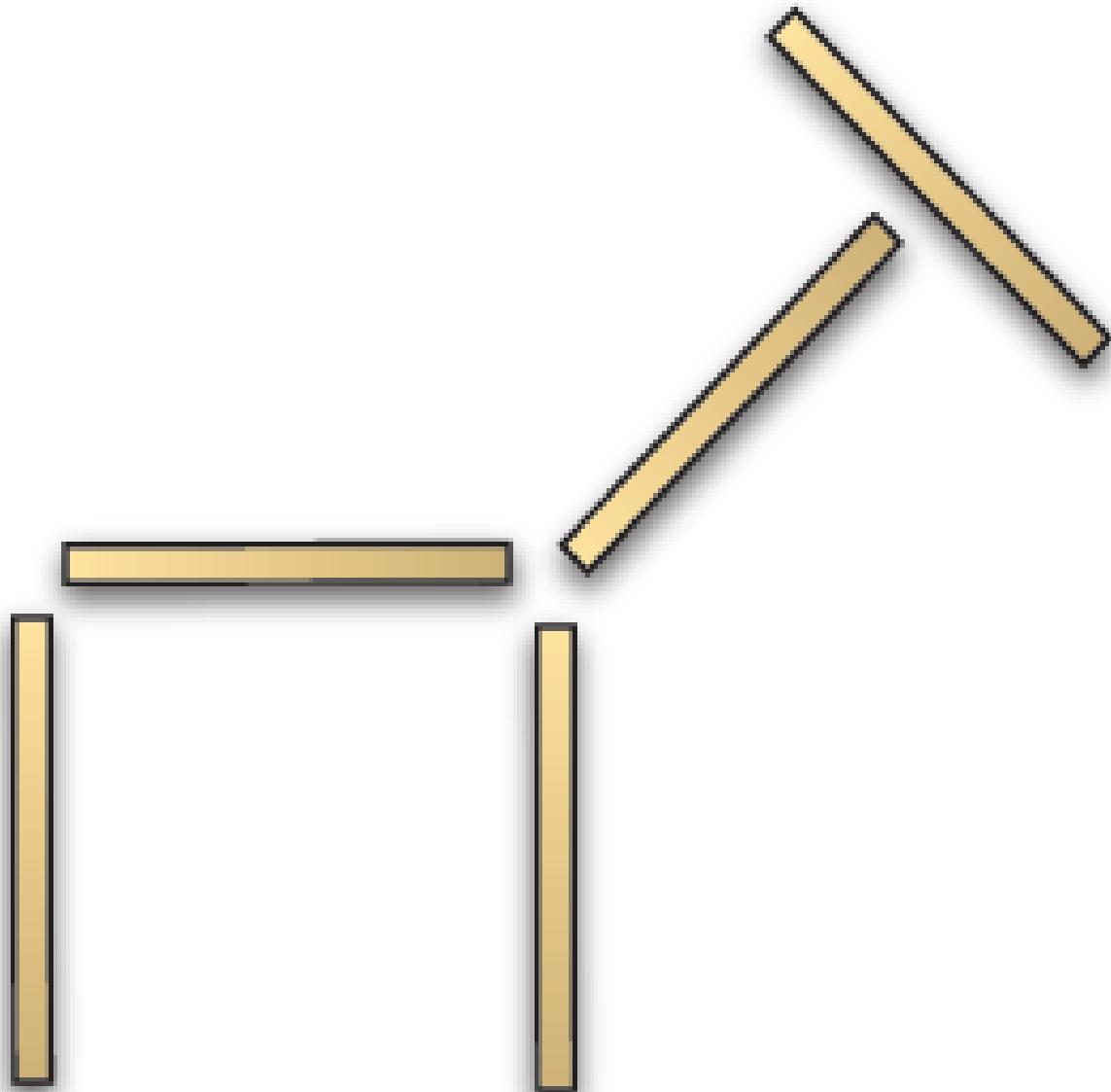


Sihirli yamuk zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrıt çöplerini keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıdaki Sihirli Zürafa Zekâ Oyunu Bulmacasını Çözünüz.

Yönerge: Eğlenceli bir zihinsel beyin egzersizi olan sihirli zürafa zekâ oyunu klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunudur ve 5 kibrit çöpü kullanılarak oynanmaktadır. Başarılı olmak için bulmacadaki görüntüleri farklı durumlarda yerleştirmelisiniz ve bir çözüm olup olmadığını görebilmek için zihninizde her bir görüntüyü test etmelisiniz. Aşağıda verilen şekildeki gibi 5 tane kibrit çöpünü kesip kullanarak bir zürafa şekli yapınız. Bu zekâ oyununda amaç sadece **bir kibrit** çöpünün yerini değiştirerek farklı yöne bakan benzer bir zürafa şekli elde etmektir. Bunu nasıl yapabilirsiniz?

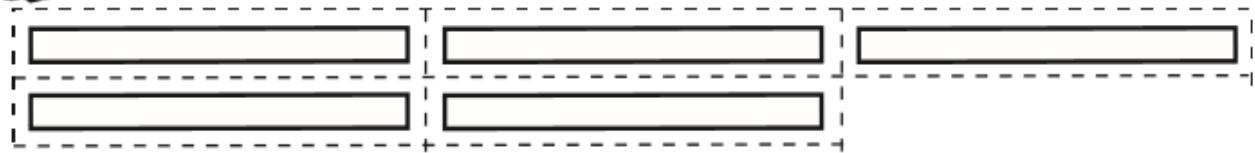


11

Sadece bir kibrit çöpünün yerini değiştirerek farklı yöne bakan benzer bir zürafa şekli oluşturunuz!...



Sihirli zürafa zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki kibrit çöplerini keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...

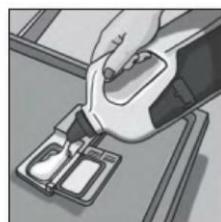


OLAY SIRALAMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıda verilen şekillere dikkatlice bakınız ve mantıksal olarak her bir eylemi oluş sırasına göre ilişkilendirerek bu şekillerı sıralayınız.



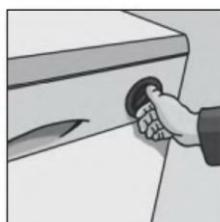
1



2



3



4



5

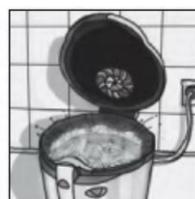


6

Eylem sırası: 3, 6, 1, 2, 4, 5



1



2



3



4



5



6



7



8

Eylem sırası: 6, 3, 8, 2, 5, 1, 4, 7



1



2



3



4



5



6



7



8



9

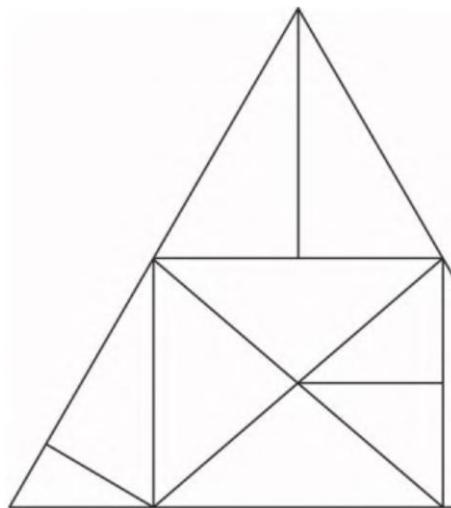


10

Eylem sırası: 1, 6, 4, 8, 10, 9, 7, 3, 5, 2

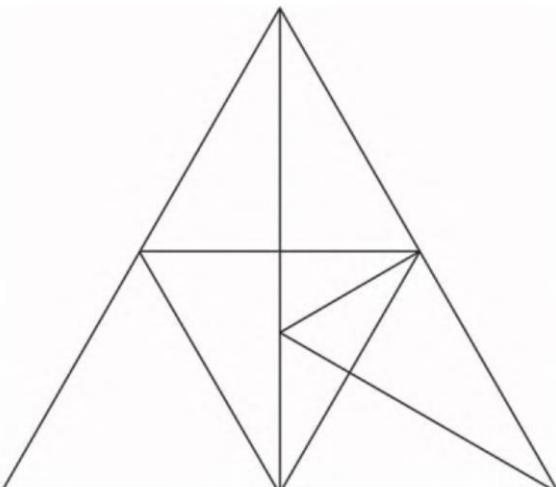
KOLAY 1,2,3...: ÜÇGEN SAYMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kaç tane üçgen görüyorsanız hepsini sayınız. Toplam kaç tane üçgen vardır?

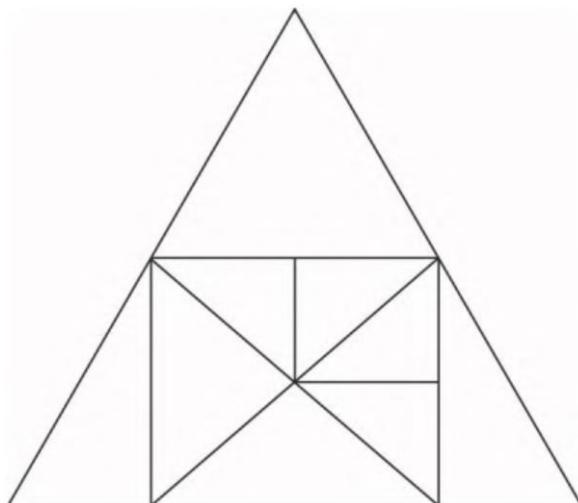


Bu şekilde tam 20 tane üçgen vardır.

13



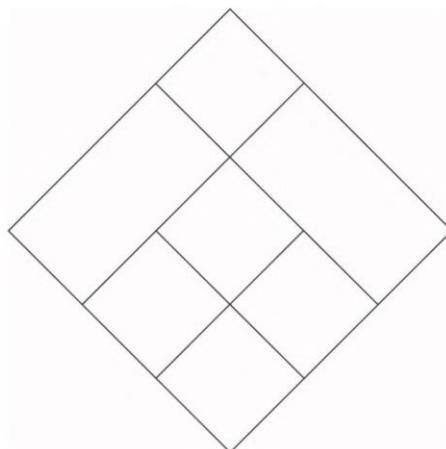
Bu şekilde tam 18 tane üçgen vardır.



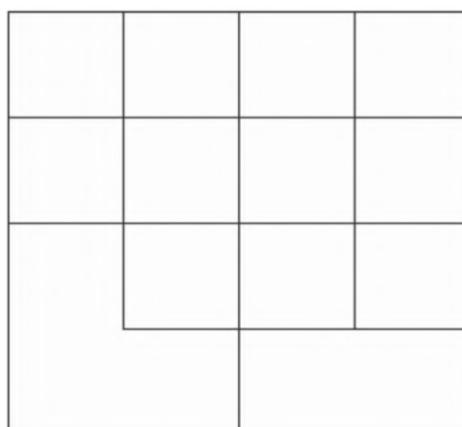
Bu şekilde tam 18 tane üçgen vardır.

KOLAY 1,2,3...: KARE SAYMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kaç tane kare görüyorsanız hepsini sayınız.
Toplam kaç tane kare vardır?

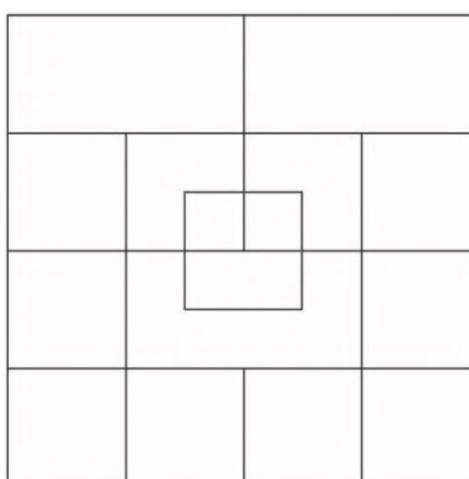


Bu şekilde tam 9 tane kare vardır (beş küçük kare, üç orta boy kare, bir en büyük kare).



14

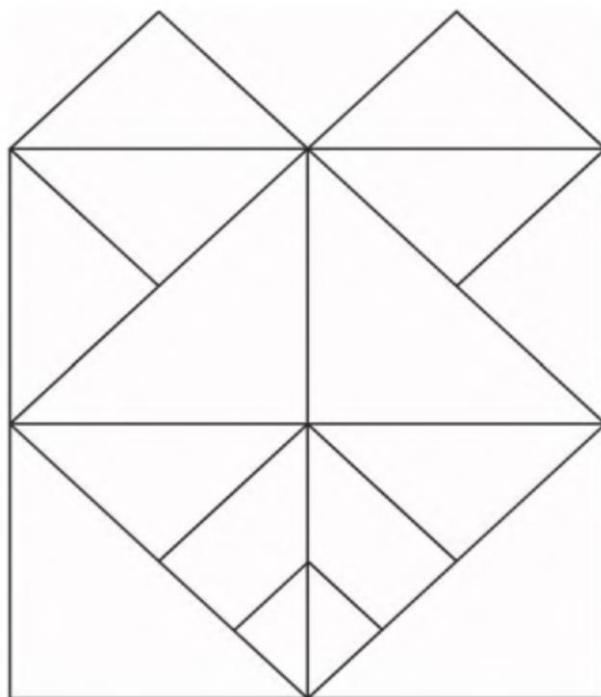
Bu şekilde tam 20 tane kare vardır (onbir küçük kare, yedi orta boy kare, bir büyük kare, bir en büyük kare).



Bu şekilde tam 19 tane kare vardır (iki en küçük kare, onbir küçük kare, üç orta boy kare, iki büyük kare, bir en büyük kare).

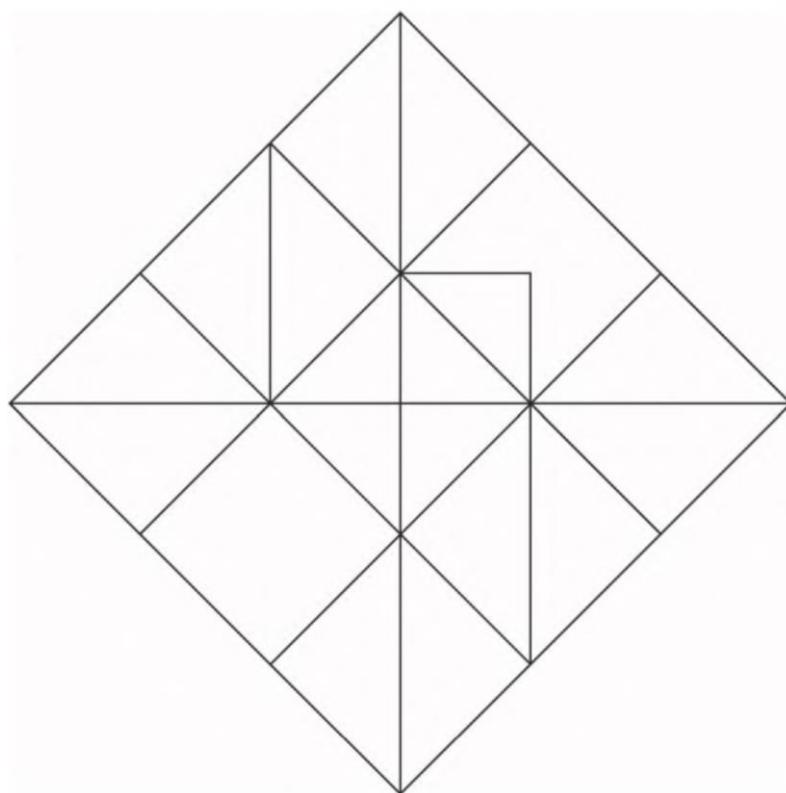
KOLAY 1,2,3...: ÜÇGEN-KARE SAYMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kaç tane üçgen-kare görüyorsanız hepsini sayınız. Toplam kaç tane üçgen-kare vardır?



15

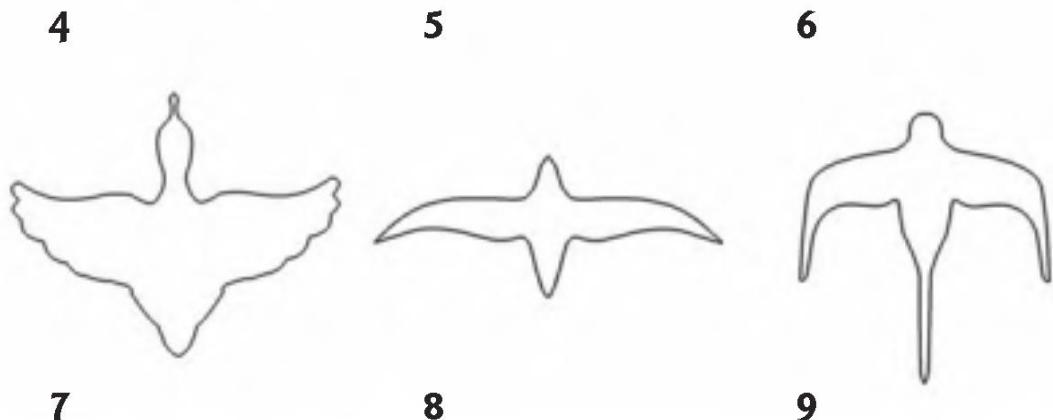
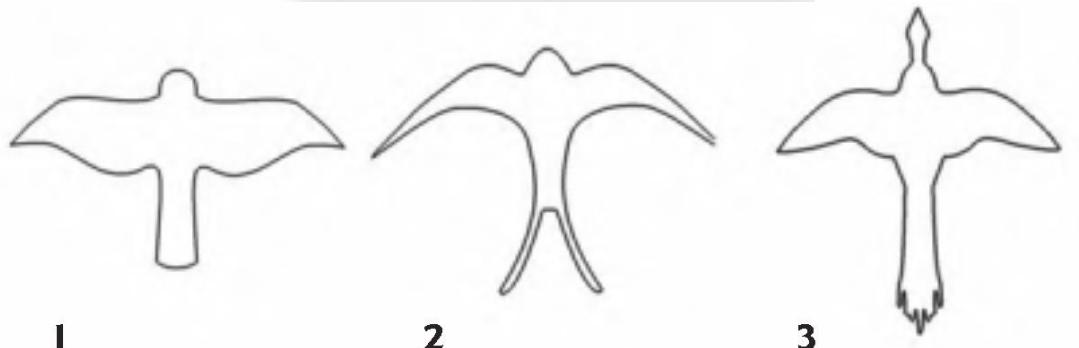
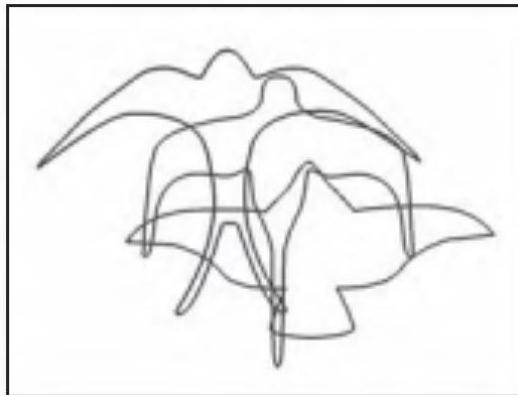
Bu şekilde tam 10 tane **kare** ve 24 tane **üçgen** vardır.



Bu şekilde tam 15 tane **kare** ve 37 tane **üçgen** vardır.

KARMAŞIK ŞEKİL OLUŞTURMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kare içindeki karmaşık şekli oluşturabilmek için verilen dokuz şekilden hangi üç tanesinin kullanıldığını bulunuz?

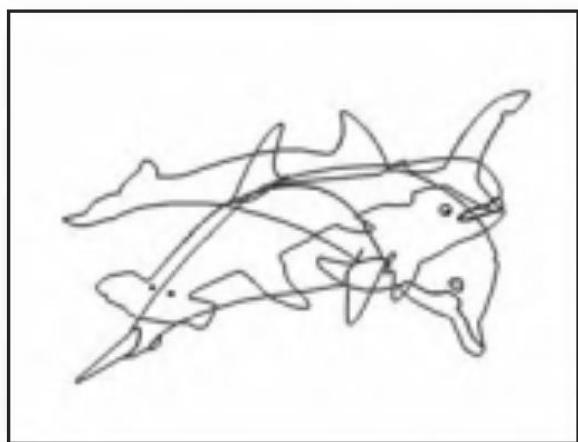


Karmaşık Şekil 2, 6, ve 9 numaralı şekillerden oluşmaktadır.

Prof. Dr. M. Naci ÖZER **GSM: 532 301 6 245** **E-Posta: mnozer@ogu.edu.tr**

KARMAŞIK ŞEKİL OLUŞTURMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kare içindeki karmaşık şekli oluşturabilmek için verilen dokuz şekilden hangi üç tanesinin kullanıldığını bulunuz?



1



2



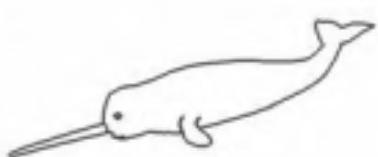
3



4



5



6



7



8

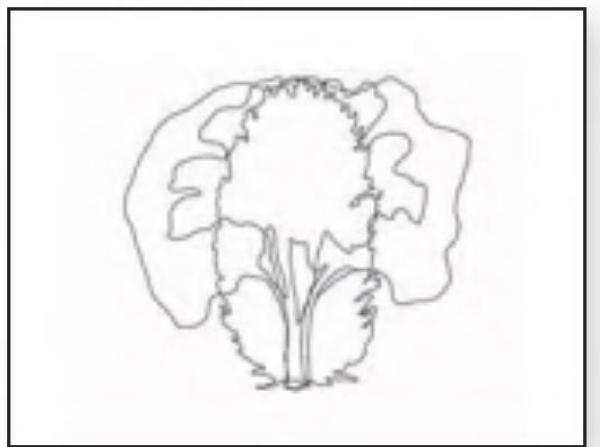


9

Karmaşık Şekil 1, 3 ve 5 numaralı şekillerden oluşmaktadır.

KARMAŞIK ŞEKİL OLUŞTURMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kare içindeki karmaşık şekli oluşturabilmek için verilen dokuz şekilden hangi üç tanesinin kullanıldığını bulunuz?



1



2



3



4



5



6



7



8



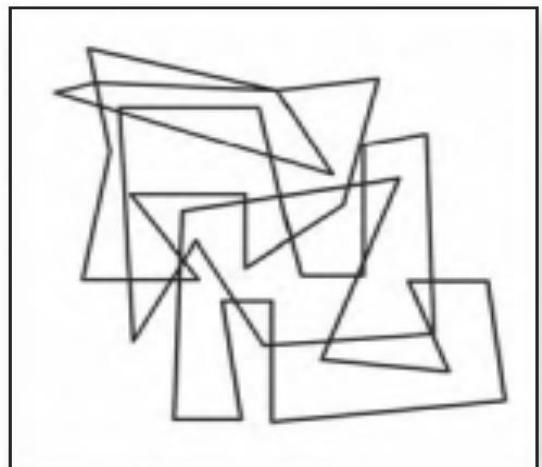
9

18

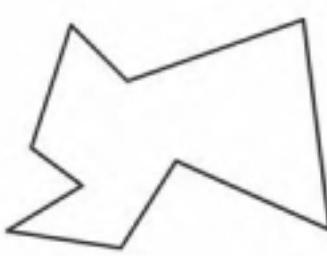
Karmaşık Şekil 3, 5 ve 8 numaralı şekillerden oluşmaktadır.

KARMAŞIK ŞEKİL OLUŞTURMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kare içindeki karmaşık şekli oluşturabilmek için verilen dokuz şekilden hangi üç tanesinin kullanıldığını bulunuz?



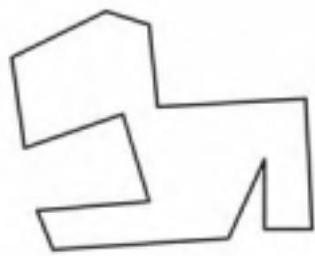
1



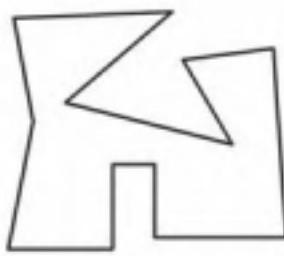
2



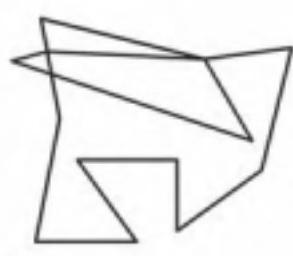
3



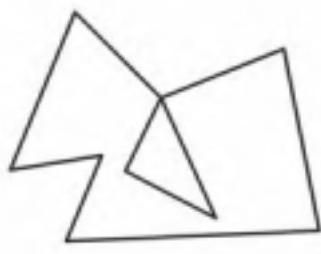
4



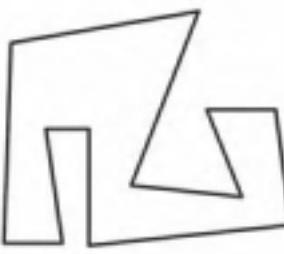
5



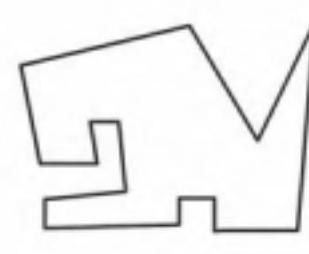
6



7



8



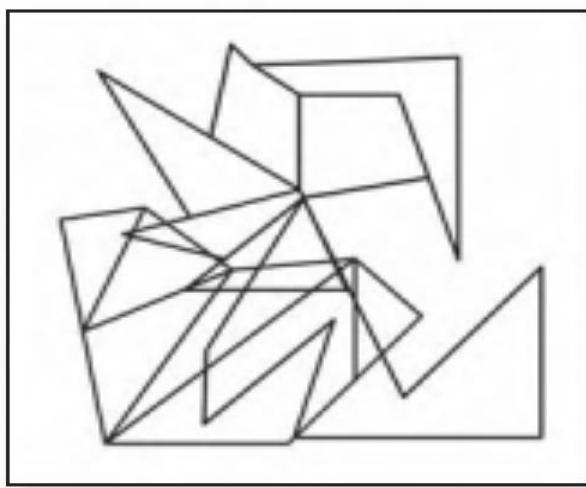
9

19

Karmaşık Şekil 3, 6 ve 9 numaralı şekillerden oluşmaktadır.

KARMAŞIK ŞEKİL OLUŞTURMA ZEKÂ OYUNU

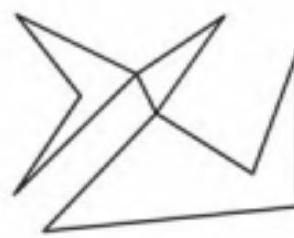
Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kare içindeki karmaşık şekli oluşturabilmek için verilen dokuz şekilden hangi üç tanesinin kullanıldığını bulunuz?



1



2



3

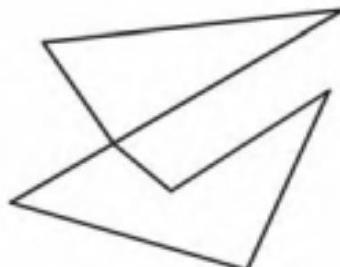
20



4



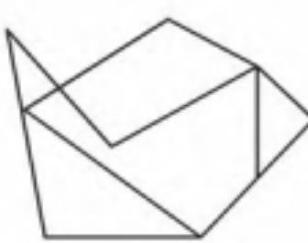
5



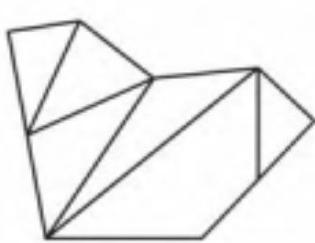
6



7



8

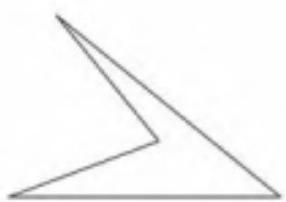
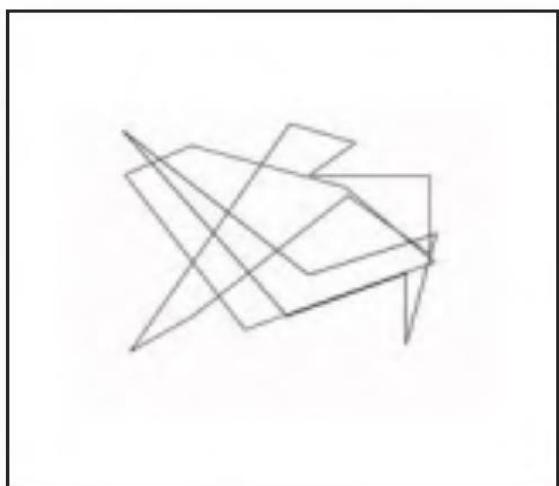


9

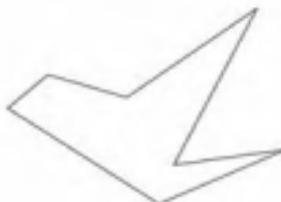
Karmaşık Şekil 1, 2 ve 9 numaralı şekillerden oluşmaktadır.

KARMAŞIK ŞEKİL OLUŞTURMA ZEKÂ OYUNU

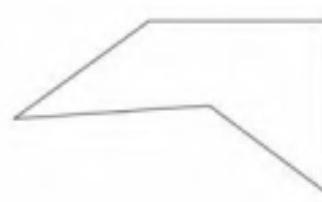
Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kare içindeki karmaşık şekli oluşturabilmek için verilen dokuz şeilden hangi üç tanesinin kullanıldığını bulunuz?



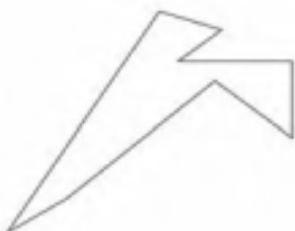
1



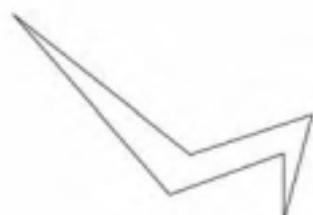
2



3



4



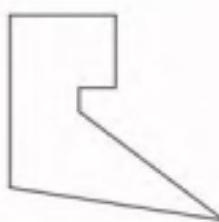
5



6



7



8

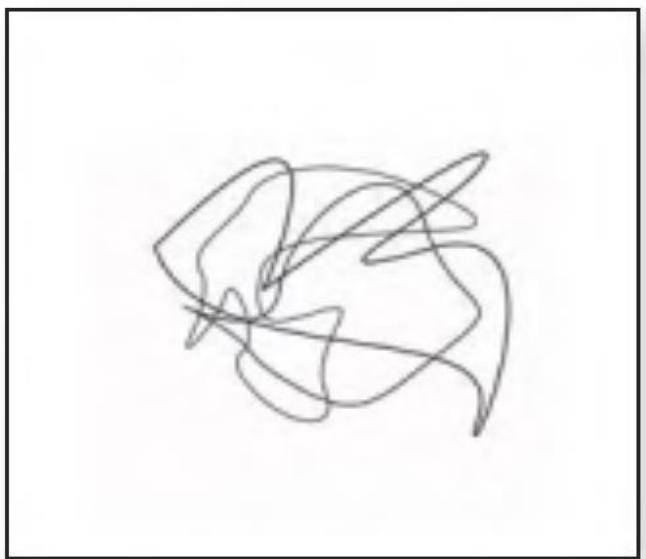


9

Karmaşık Şekil 4, 5 ve 9 numaralı şeillerden oluşmaktadır.

KARMAŞIK ŞEKİL OLUŞTURMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kare içindeki karmaşık şekli oluşturabilmek için verilen dokuz şekilden hangi üç tanesinin kullanıldığını bulunuz?



1



2



3



4



5



6



7



8

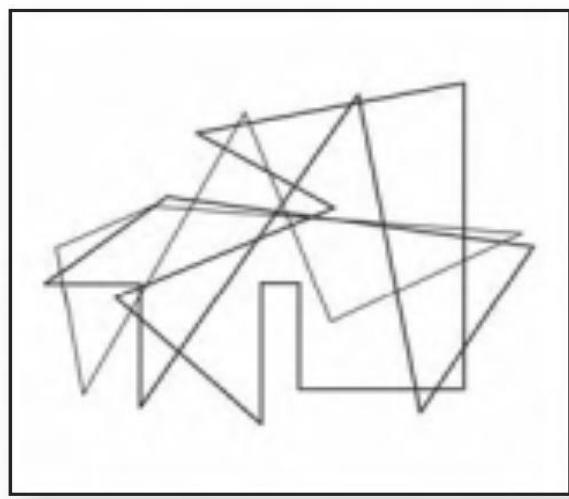


9

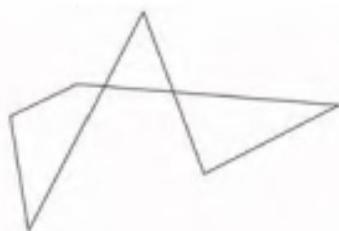
Karmaşık Şekil 5, 7 ve 9 numaralı şekillerden oluşmaktadır.

KARMAŞIK ŞEKİL OLUŞTURMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve kare içindeki karmaşık şekli oluşturabilmek için verilen dokuz şeilden hangi üç tanesinin kullanıldığını bulunuz?



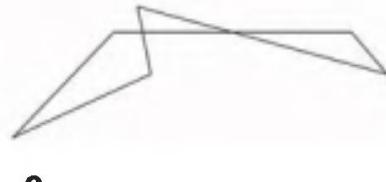
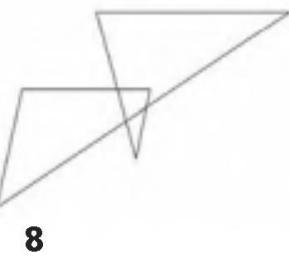
23



4

5

6



7

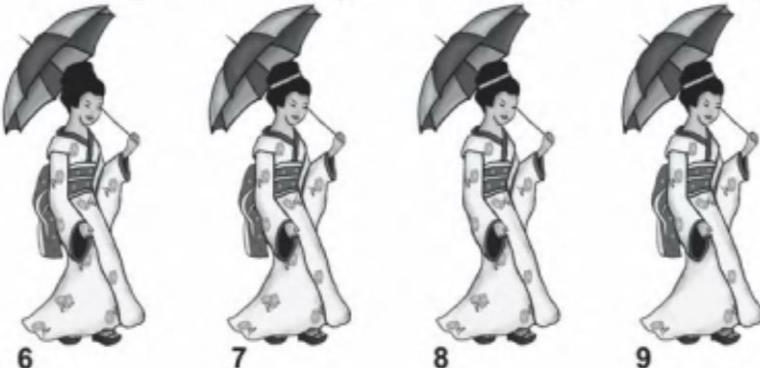
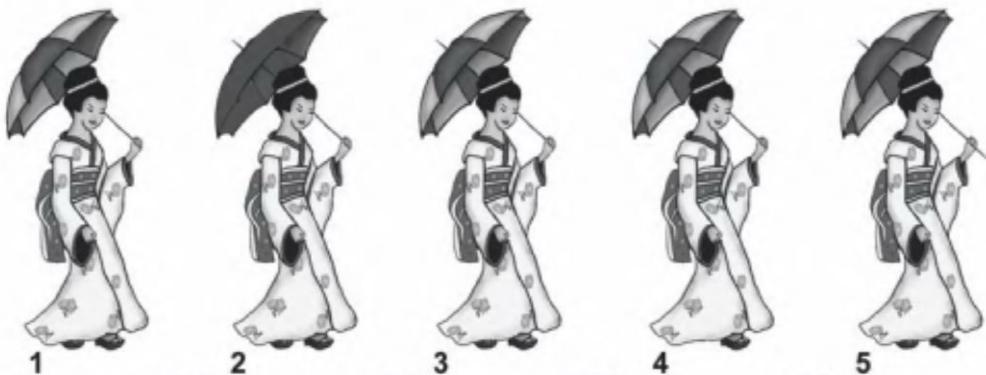
8

9

Karmaşık Şekil 2, 4 ve 6 numaralı şeillerden oluşmaktadır.

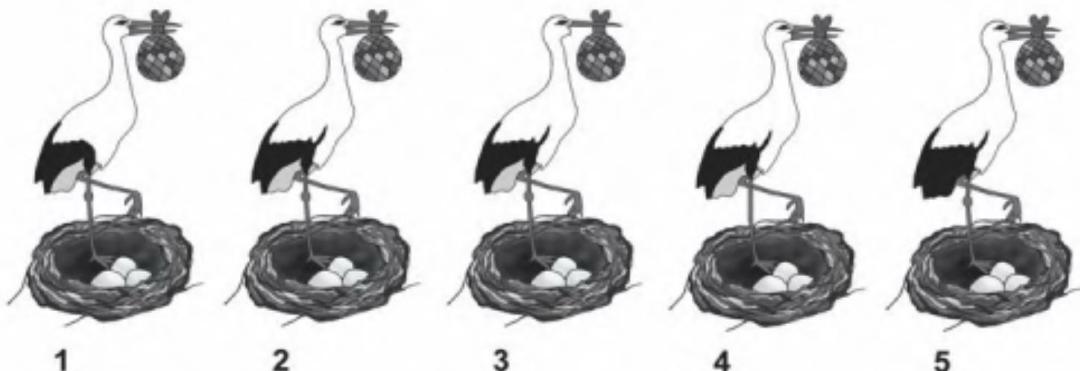
AYNI İKİ ŞEKİLİ BULMA ZEKÂ OYUNU-1

Aşağıda verilen her bir şekil grubuna dikkatlice bakınız. Tam olarak özdeş olan iki şekili bulunuz ve diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detayları belirleyiniz?



24

1. ŞEKİL



1 2 3 4 5



6 7 8 9

2.ŞEKİL

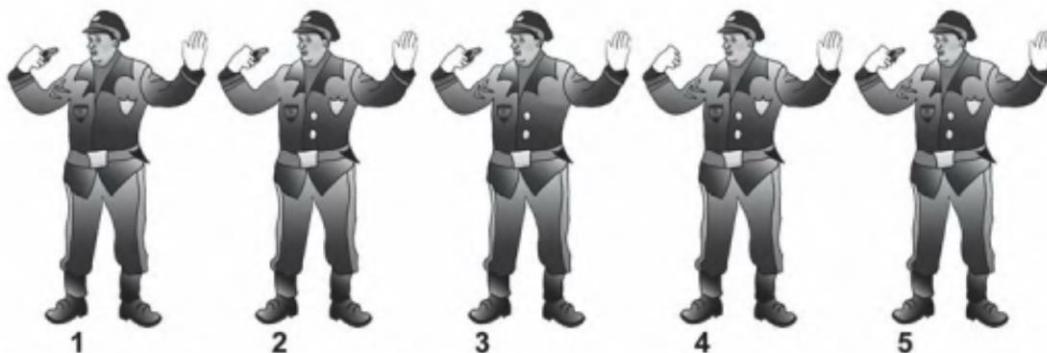
AYNI İKİ ŞEKİLİ BULMA ZEKÂ OYUNU- 2

Aşağıda verilen her bir şekil grubuna dikkatlice bakınız. Tam olarak özdes olan iki şekili bulunuz ve diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detayları belirleyiniz?



25

1. ŞEKİL



2.ŞEKİL

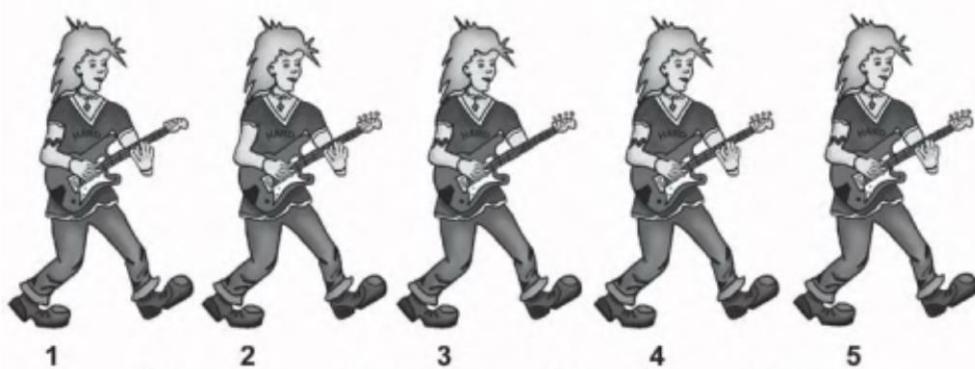
AYNI İKİ ŞEKİLİ BULMA ZEKÂ OYUNU-3

Aşağıda verilen her bir şekil grubuna dikkatlice bakınız. Tam olarak özdeş olan iki şekili bulunuz ve diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detayları belirleyiniz?



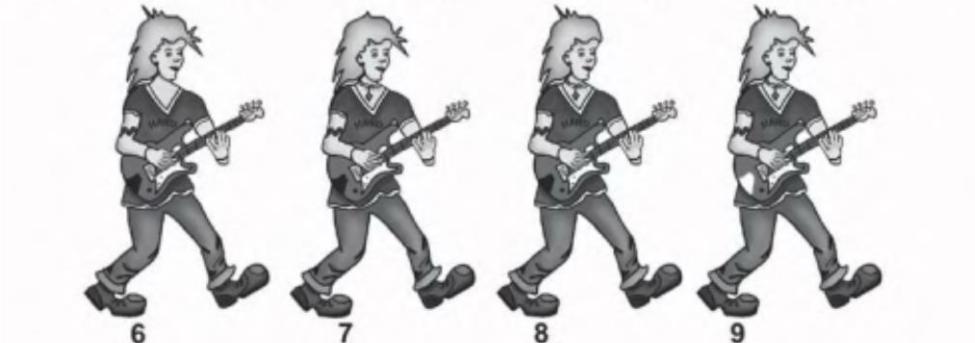
26

1. ŞEKİL



1 2 3 4 5
6 7 8 9

2.ŞEKİL



6 7 8 9

KALEM KALDIRMADAN ÇİZME ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve on iki tane yıldızı kaleminizi kaldırmadan 16 tane çizgi çizerek ilişkilendiriniz. Diğer şekillere deðmeden ve iki şeñil arasından sadece bir defa geçerek çizgiler çizebileceksiniz.



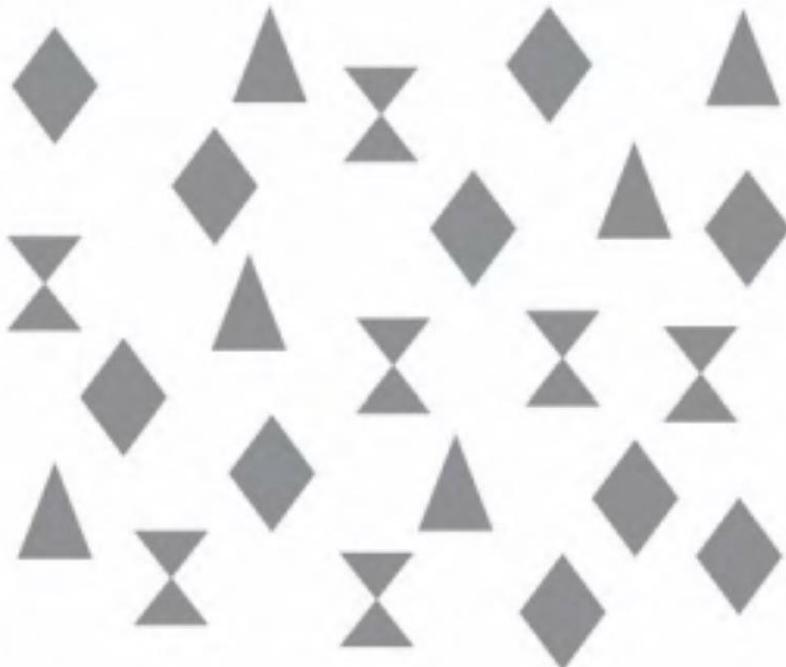
27

Aşağıdaki şeñillere dikkatlice bakınız ve on iki tane altigeni kaleminizi kaldırmadan çizgi çizerek ilişkilendiriniz. Diğer şeñillere deñmeden ve iki şeñil arasından sadece bir defa geçerek çizgiler çizebileceksiniz.



KALEM KALDIRMADAN ÇİZME ZEKÂ OYUNU

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve on tane eşkenar dörtgeni kaleminizi kaldırımadan çizgi çizerek ilişkilendiriniz. Diğer şekillere deðmeden ve iki şekil arasından sadece bir defa geçerek çizgiler çizebileceksiniz.



28

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve on tane yıldızı kaleminizi kaldırımadan 8 tane çizgi çizerek ilişkilendiriniz. Diğer şekillere deðmeden ve iki şekil arasından sadece bir defa geçerek çizgiler çizebileceksiniz.



KALEM KALDIRMADAN ÇİZME ZEKÂ OYunu

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve sekiz tane siyah çemberi kaleminizi kaldırmadan çizgi çizerek ilişkilendiriniz. Diğer şekillere deðmeden ve iki şekil arasından sadece bir defa geçerek çizgiler çizebileceksiniz.



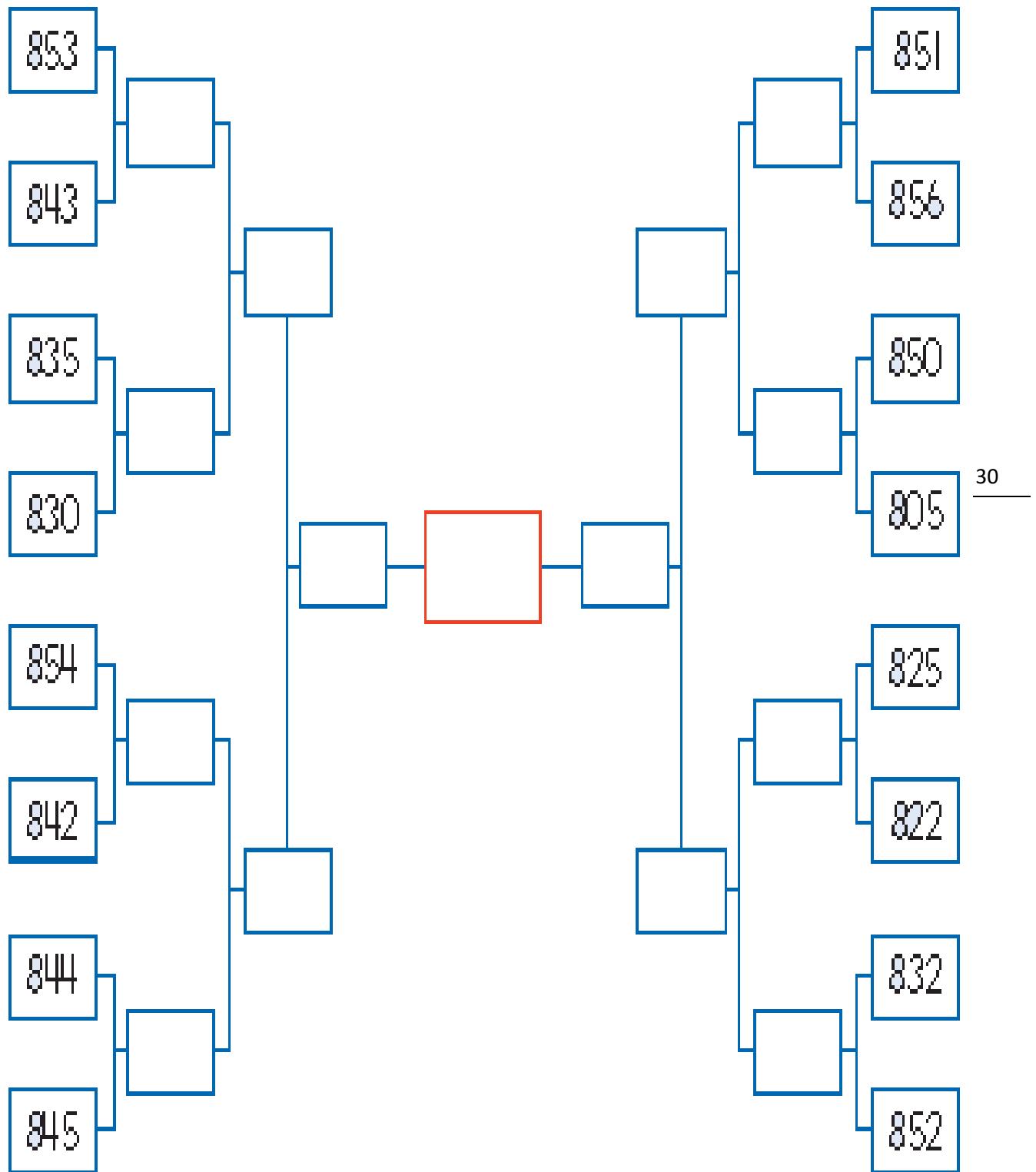
29

Aşağıdaki şekillere dikkatlice bakınız ve sekiz tane gri üçgeni kaleminizi kaldırmadan çizgi çizerek ilişkilendiriniz. Diğer şekillere deðmeden ve iki şekil arasından sadece bir defa geçerek çizgiler çizebileceksiniz.

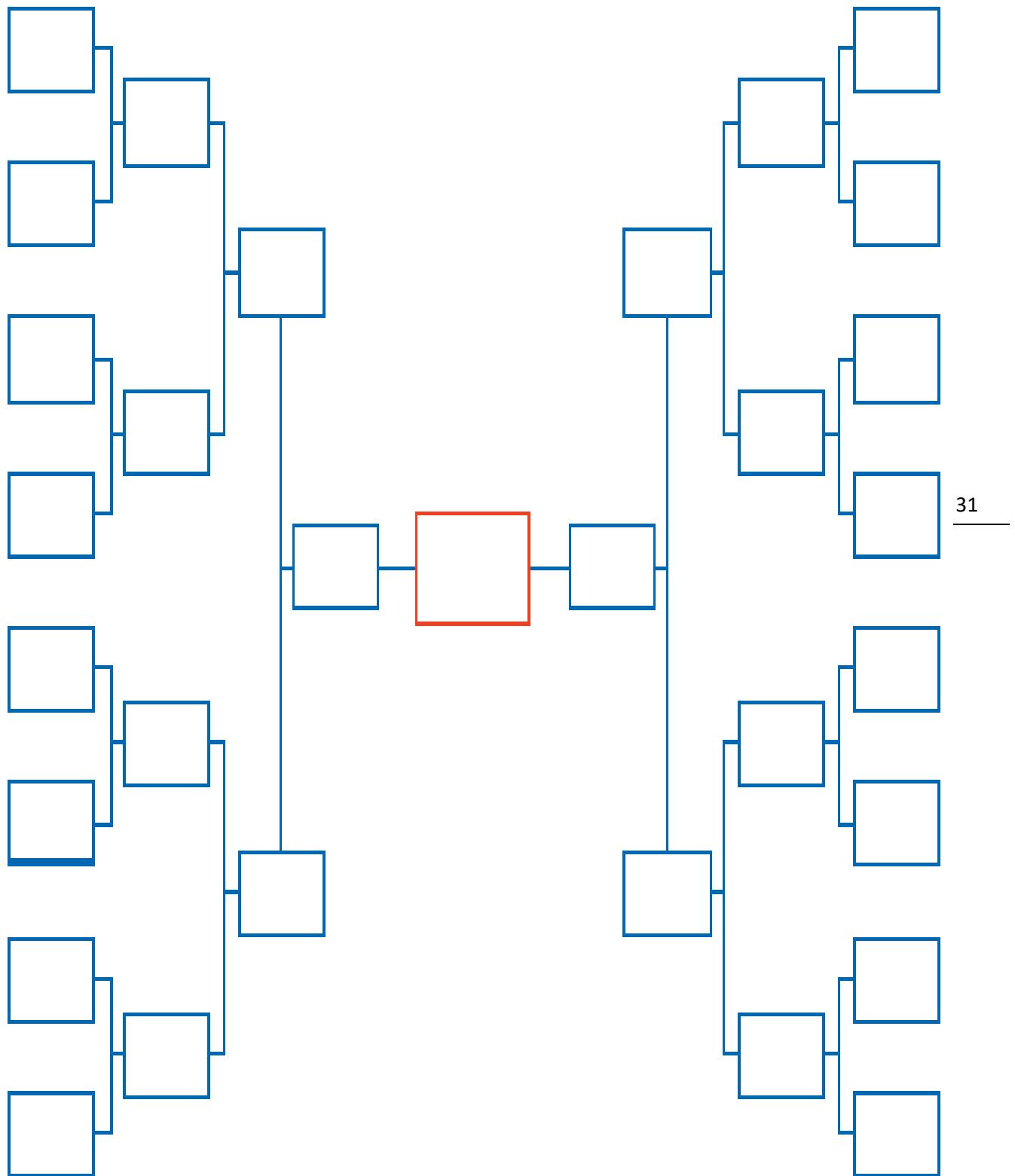


SAYILARI KARŞILAŞTIRMA ZEKÂ OYUNU

Büyük Olan Kazanır: Her iki kutuda bulunan sayılar karşılaştırılarak büyük olanı yanındaki kutuya yazılacaktır. Kenarlardan başlayarak merkeze doğru ilerleyiniz ve hangi taraftaki sayının daha büyük olduğunu bulmaya çalışınız.

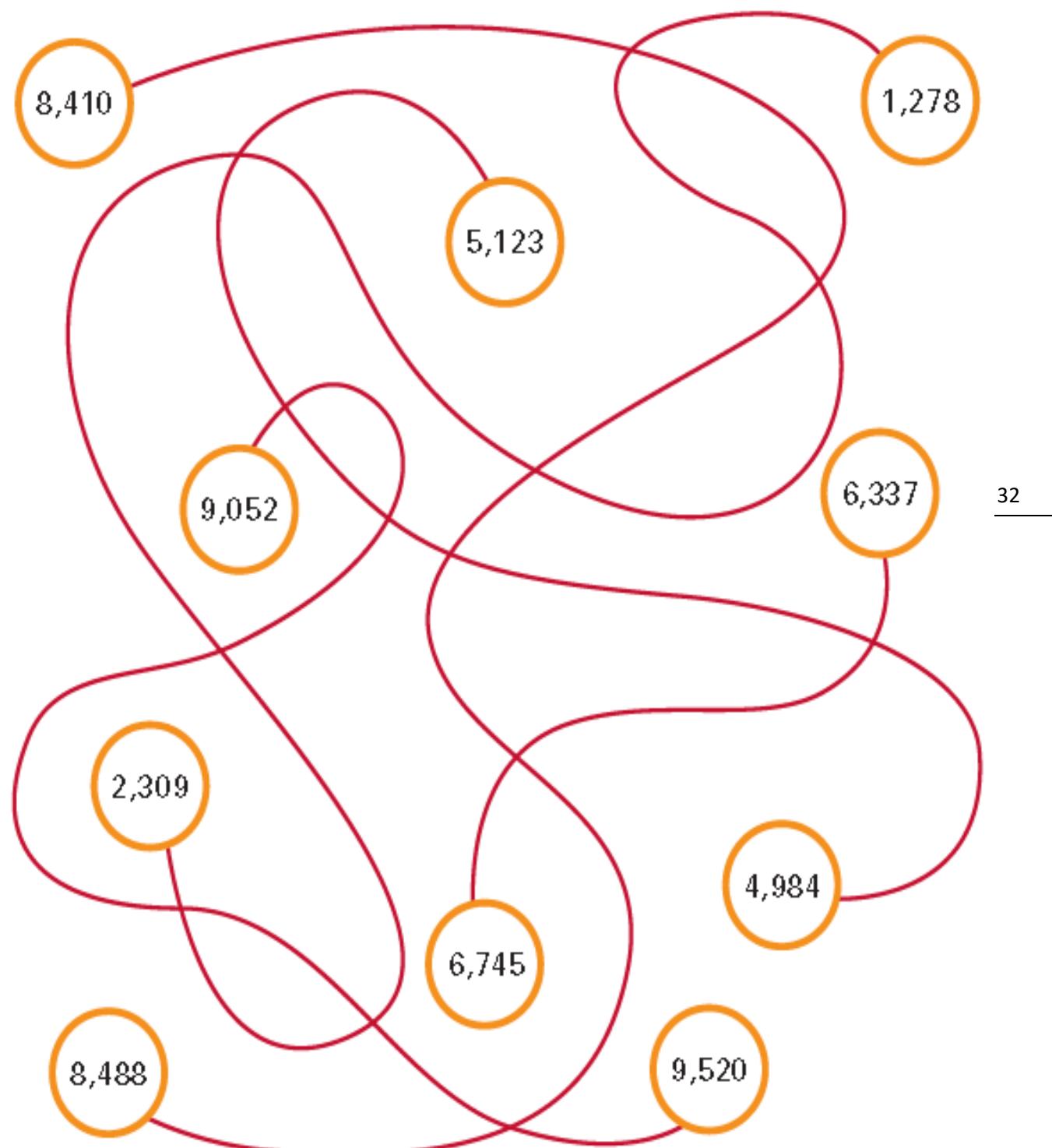


Büyük/Küçük Olan Kazanır: Her iki kutuda bulunan sayılar karşılaştırılarak büyük/küçük olanı yanındaki kutuya yazılacaktır. Şimdi sıra sizde kenarlardan başlayarak merkeze doğru ilerleyin ve hangi taraftaki sayının daha büyük/küçük olduğunu bulacak şekilde **kendi sayıları karşılaştırma zekâ oyununu**z oluşturmaya çalışınız.



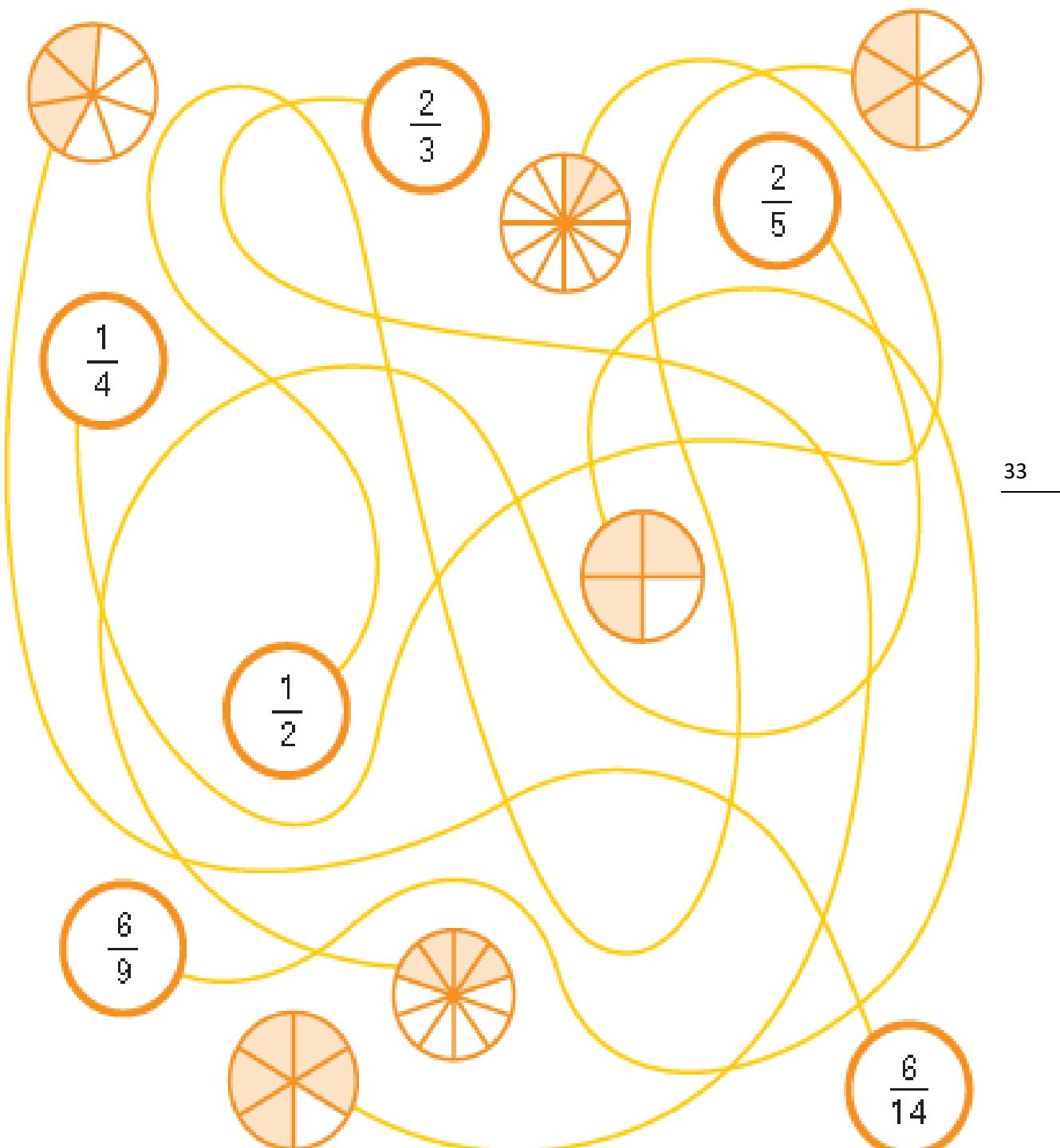
Sayıları Eşleştiriniz

Her bir sayılı çember başka bir sayılı çember ile eşlenmiştir. Sayıları eşleştiriniz ve büyük sayılı olan çemberi boyayınız.



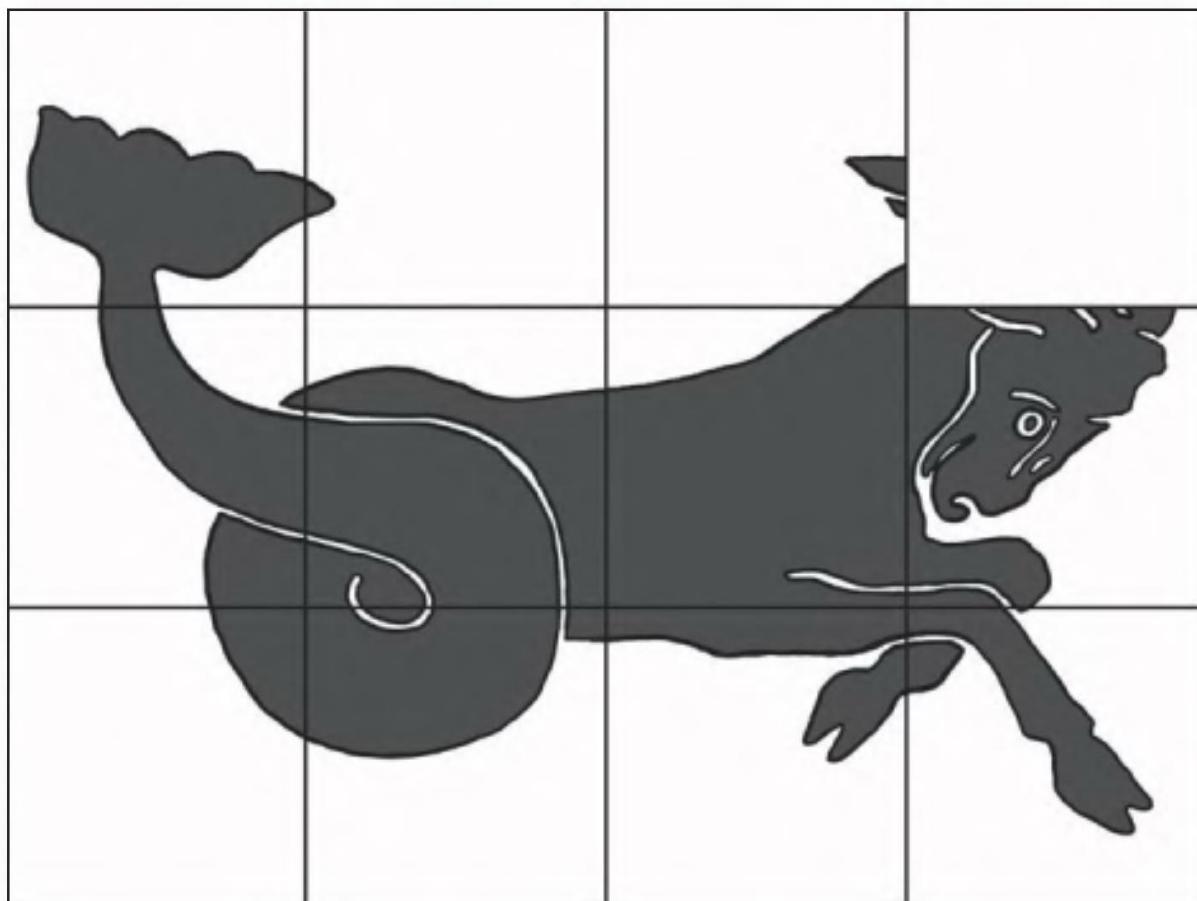
Kesirleri Eşleştiriniz

Eşdeğer kesirler aynı değere sahip olan kesirlerdir. Kesir ve Resim eşleştirmelerini yapınız, herhangi bir kesir resimle gösterildiğinde eksik olanları varsa boyayarak düzeltiniz.



RESİM TAMAMLAMA ZEKÂ OYUNU

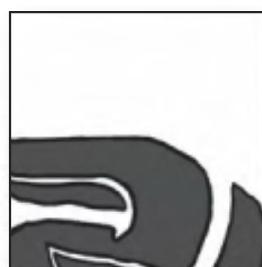
Aşağıdaki şecline dikkatlice bakınız ve altında verilen dört parça şeilden hangisinin bu şecli tamamladığını bulunuz.



34



1



2



3

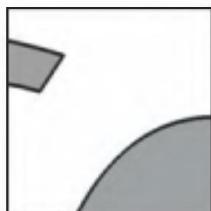
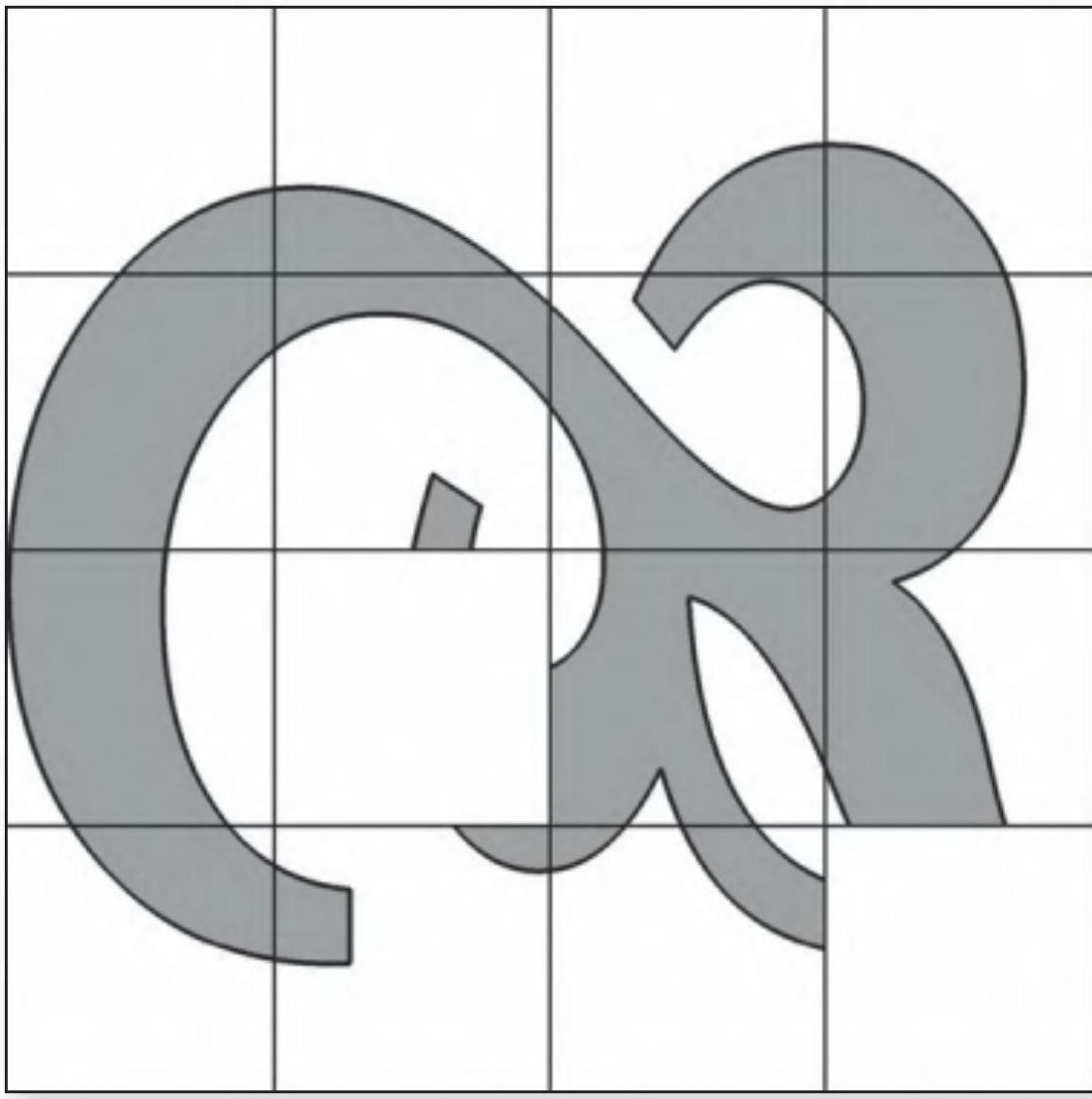


4

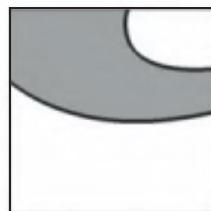
Eksik olan şekil 3. Şekildir.

RESİM TAMAMLAMA ZEKÂ OYUNU

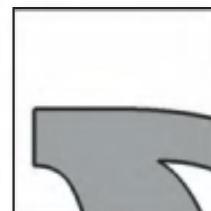
Aşağıdaki şecline dikkatlice bakınız ve altında verilen beş parça şeilden hangi ikisinin bu şecli tamamladığını bulunuz.



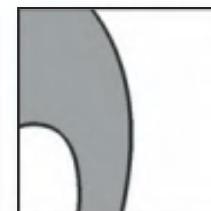
1



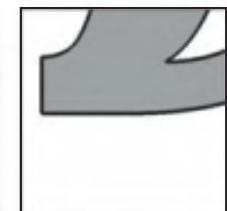
2



3



4

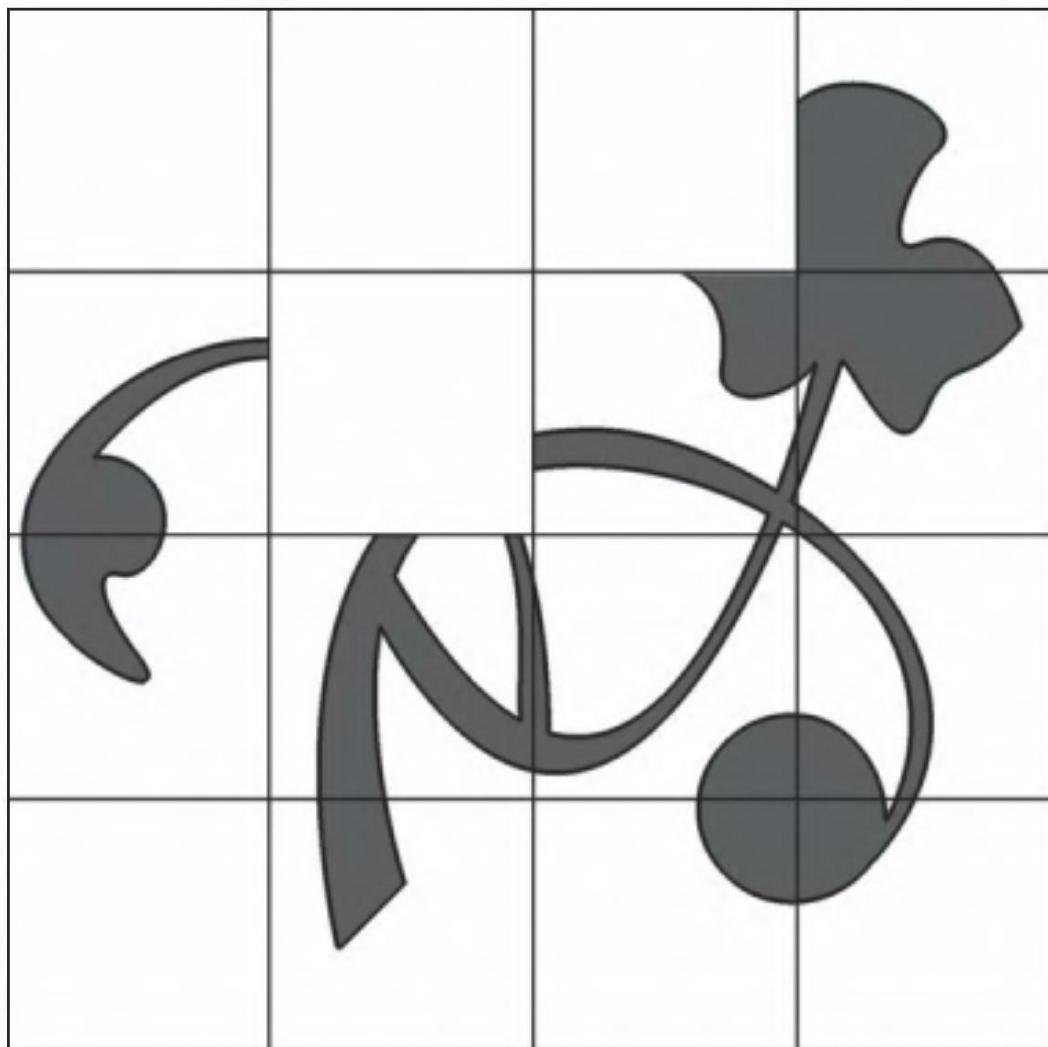


5

Eksik olan şekiller 3. ve 4. Şekillerdir.

RESİM TAMAMLAMA ZEKÂ OYUNU

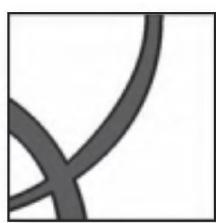
Aşağıdaki şecline dikkatlice bakınız ve altında verilen beş parça sekilden hangi ikisinin bu şecli tamamladığını bulunuz.



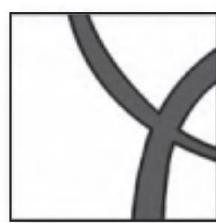
36



1



2



3



4

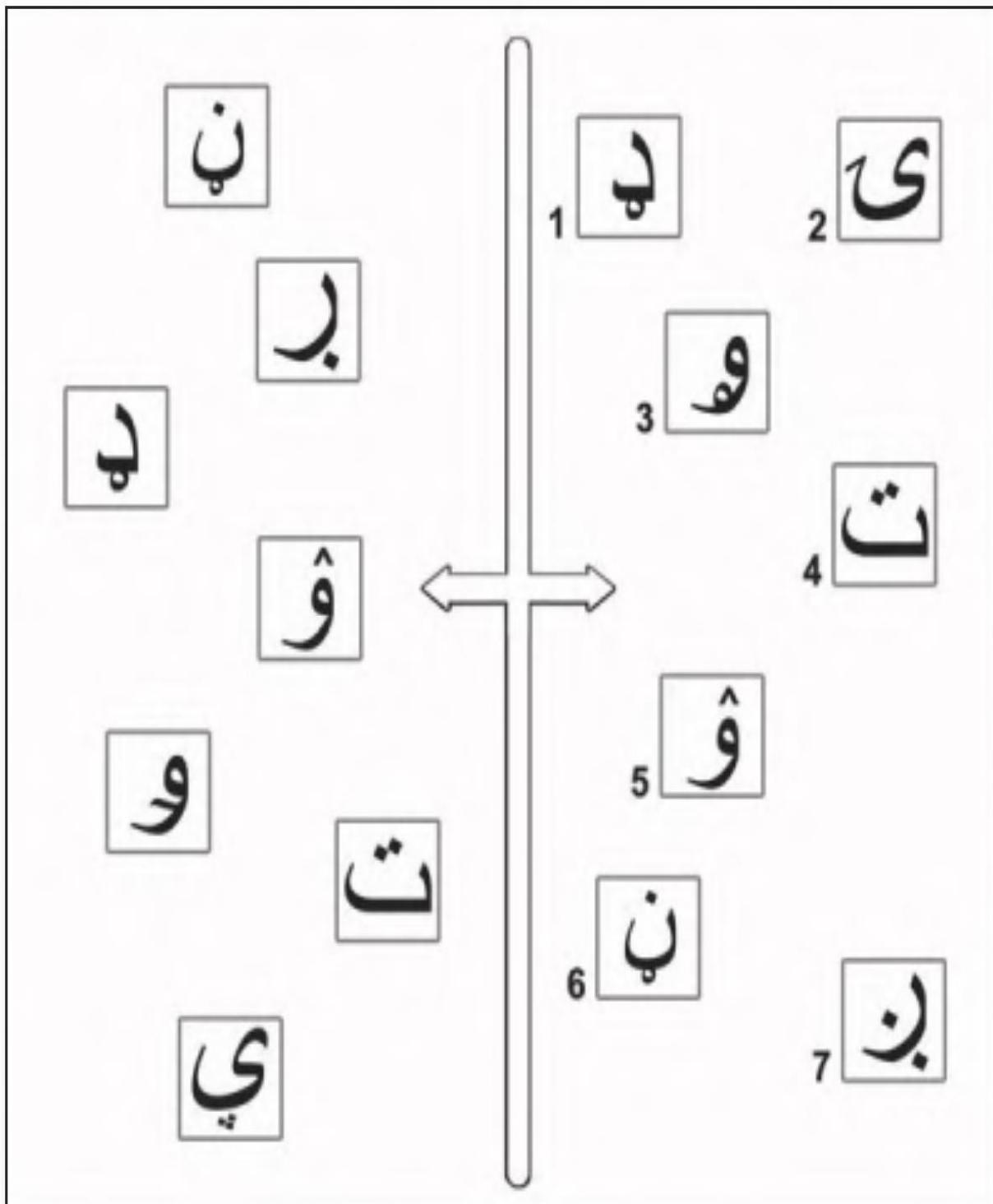


5

Eksik olan şekiller 1. ve 2. Şekillerdir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

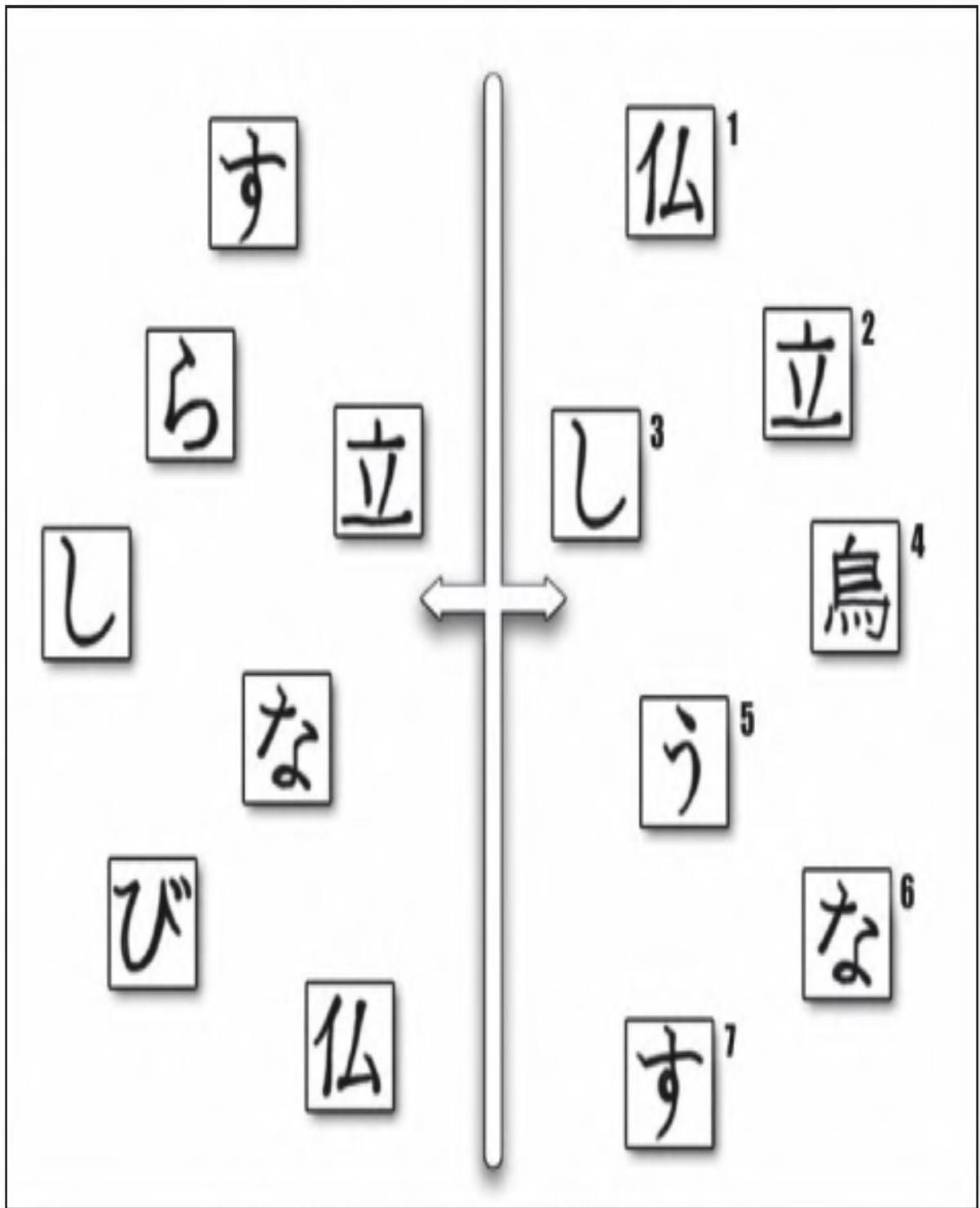
Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerin olduklarını belirleyiniz?



Sadece sağ yanda olan şekiller 2, 3, ve 7. Şekillerdir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

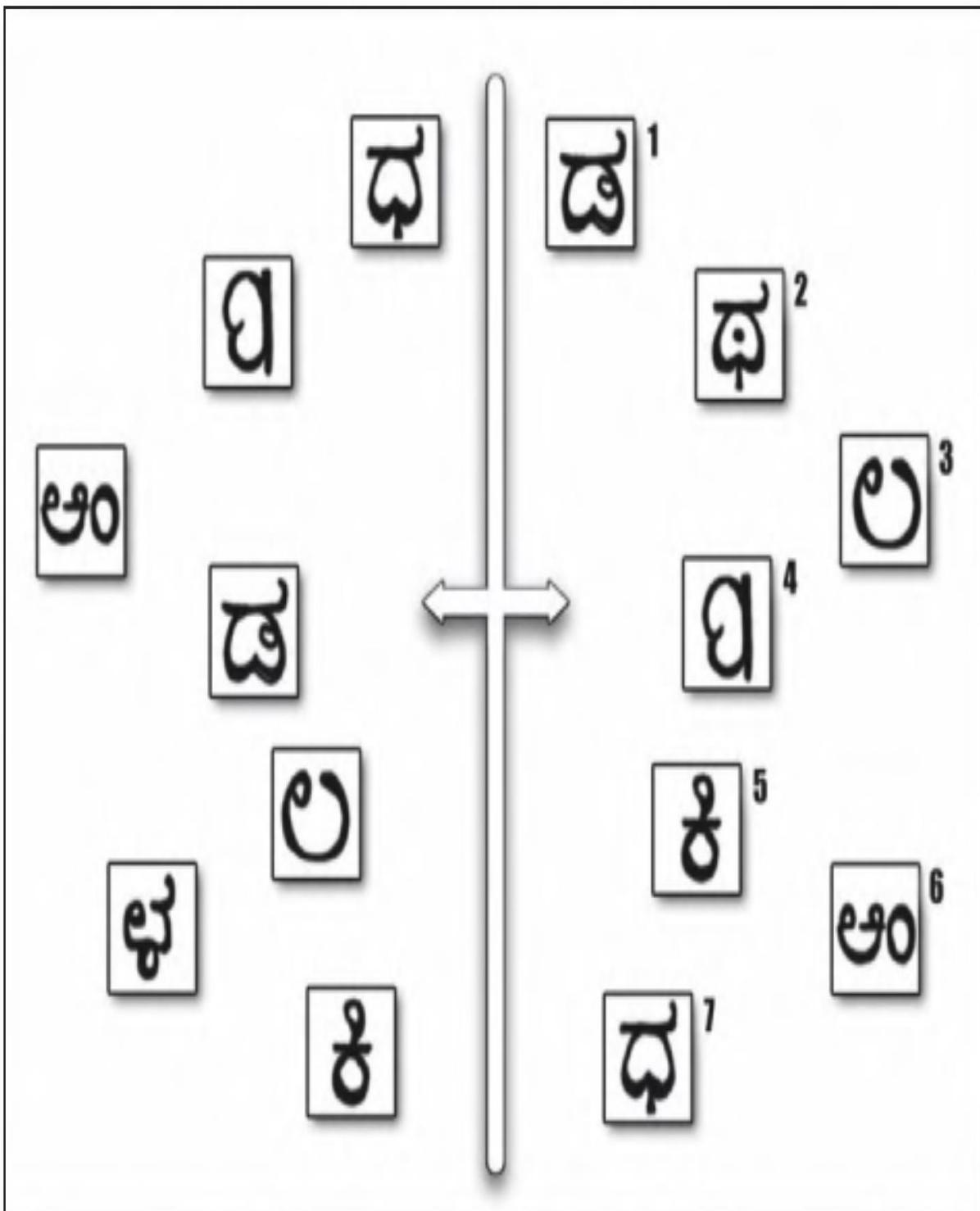
Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekiller olduğunu belirleyiniz?



Sadece sağ yanda olan şekiller 2, 3, ve 7. Şekillerdir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

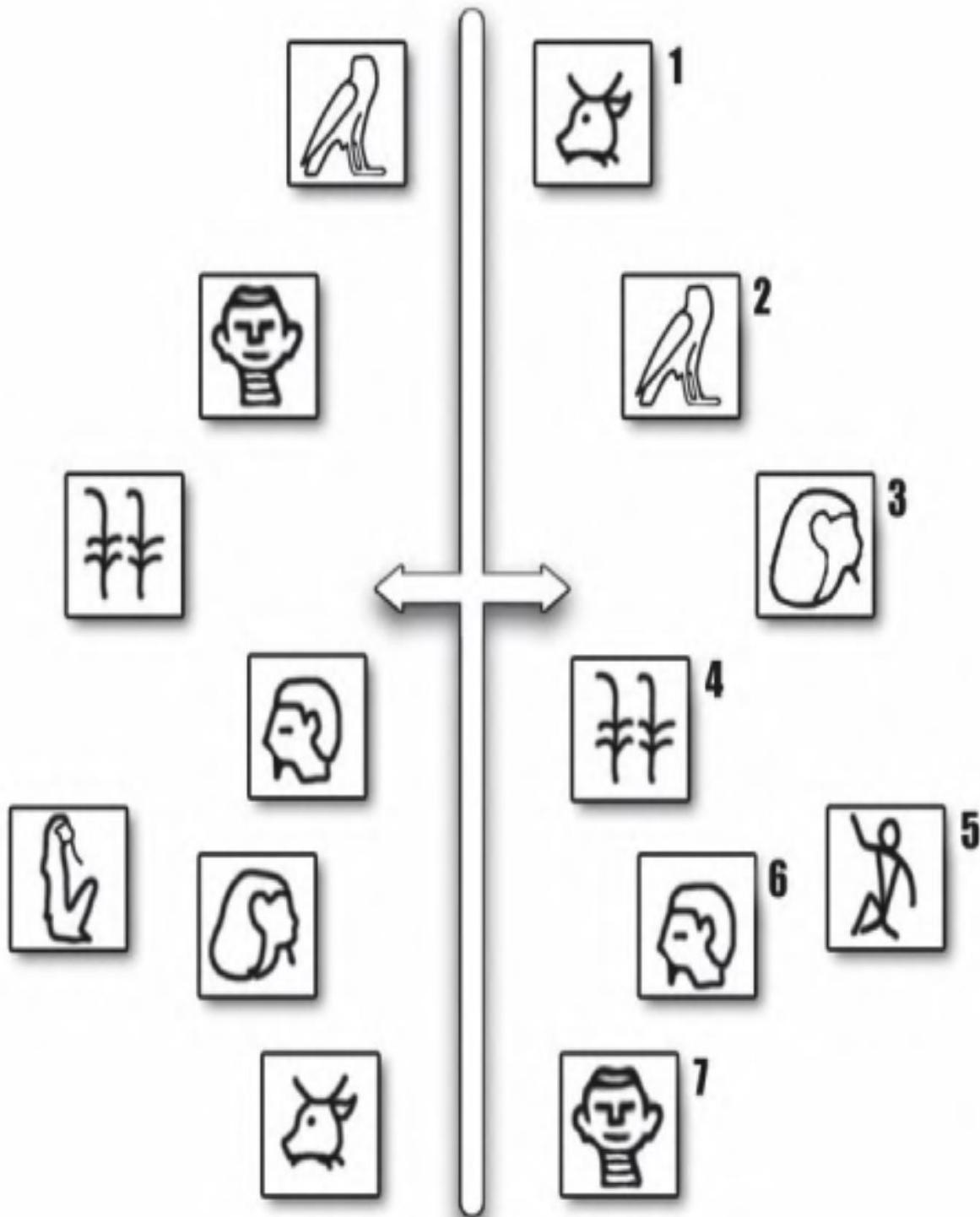
Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerin olduklarını belirleyiniz?



Sadece sağ yanda olan şekil 2. şekildir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerin olduklarını belirleyiniz?

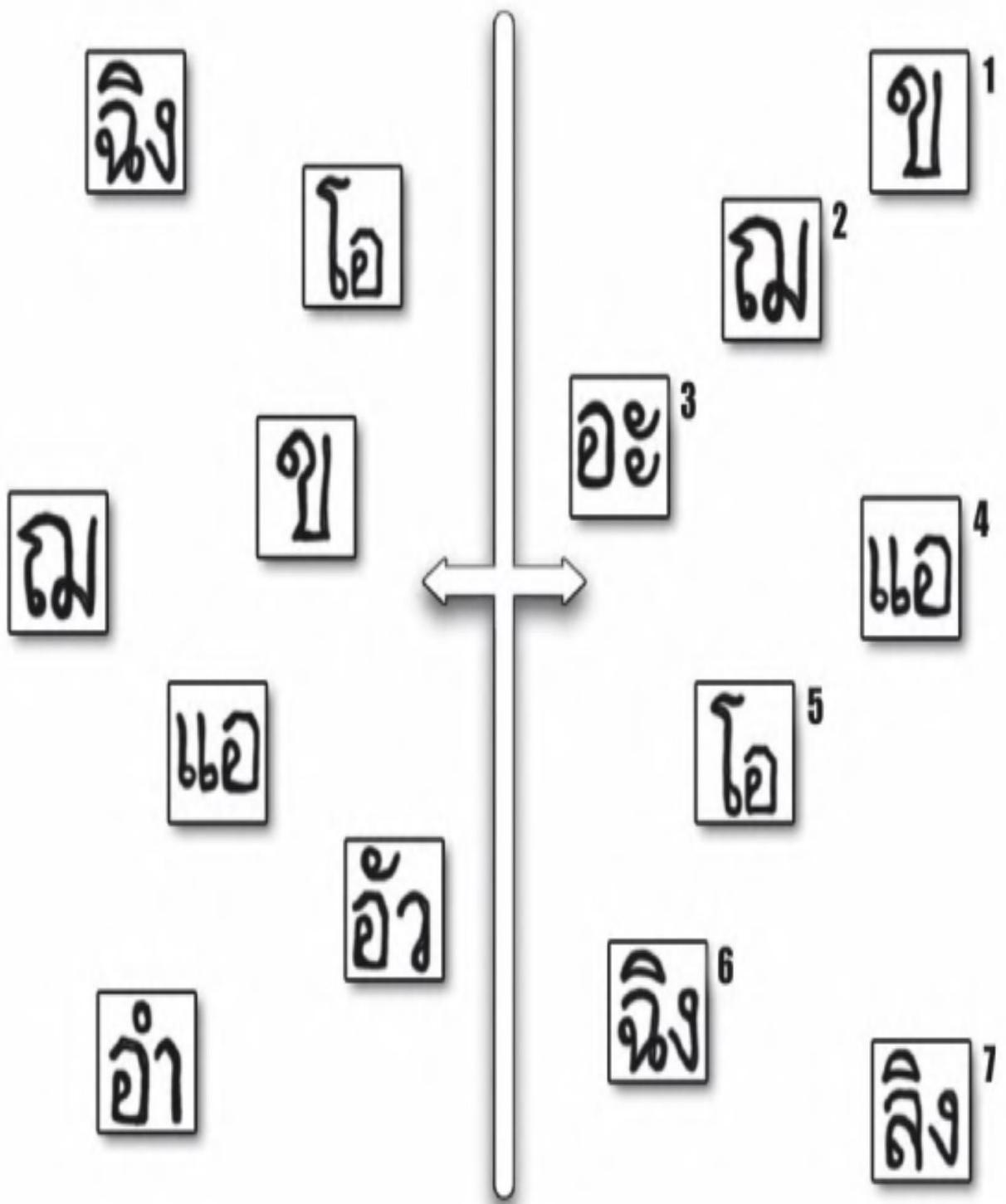


40

Sadece sağ yanda olan şekil 5. Şekildir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

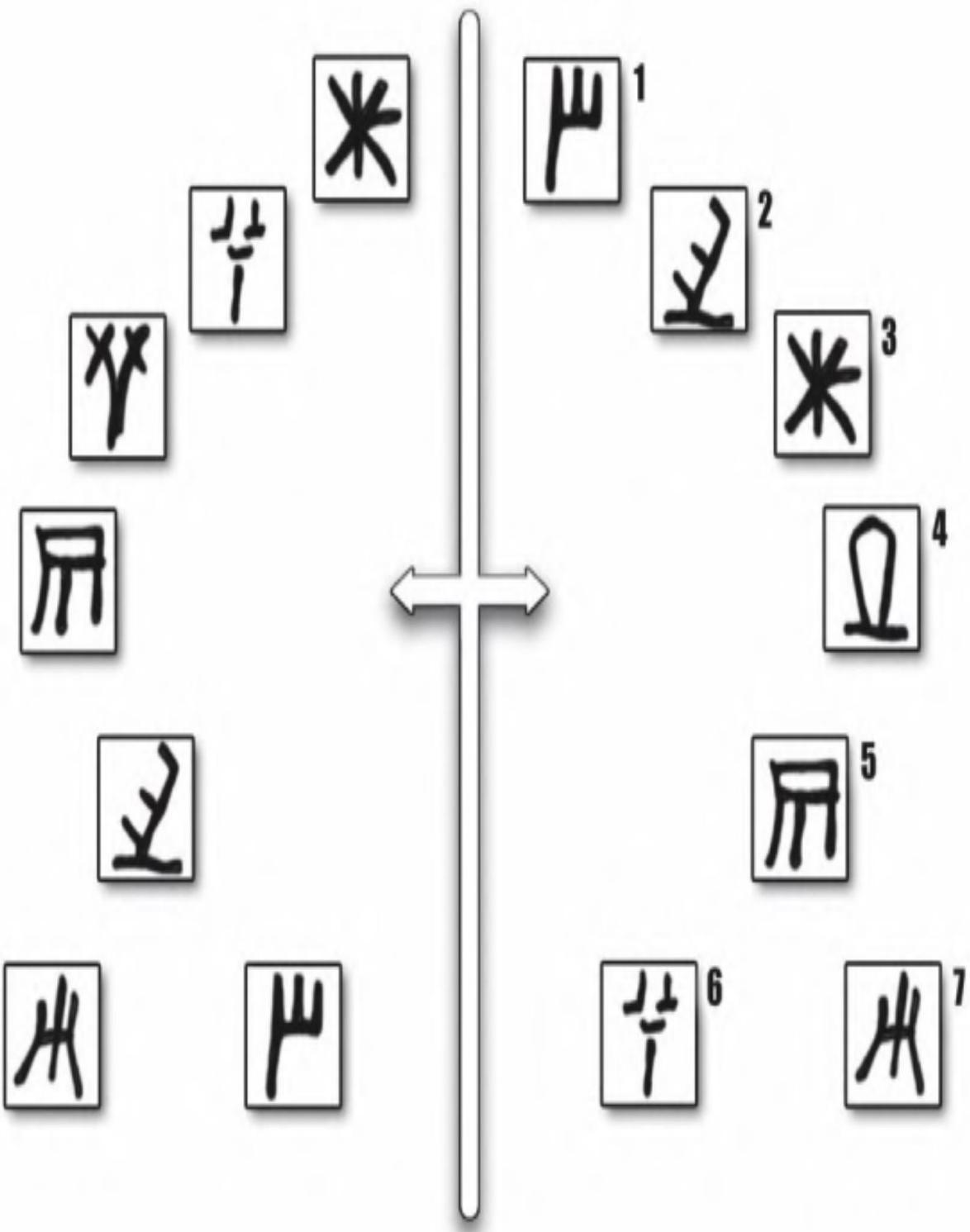
Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olup ta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekiller olduklarını belirleyiniz?



Sadece sağ yanda olan şekiller 3. ve 7. Şekillerdir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerin olduklarını belirleyiniz?

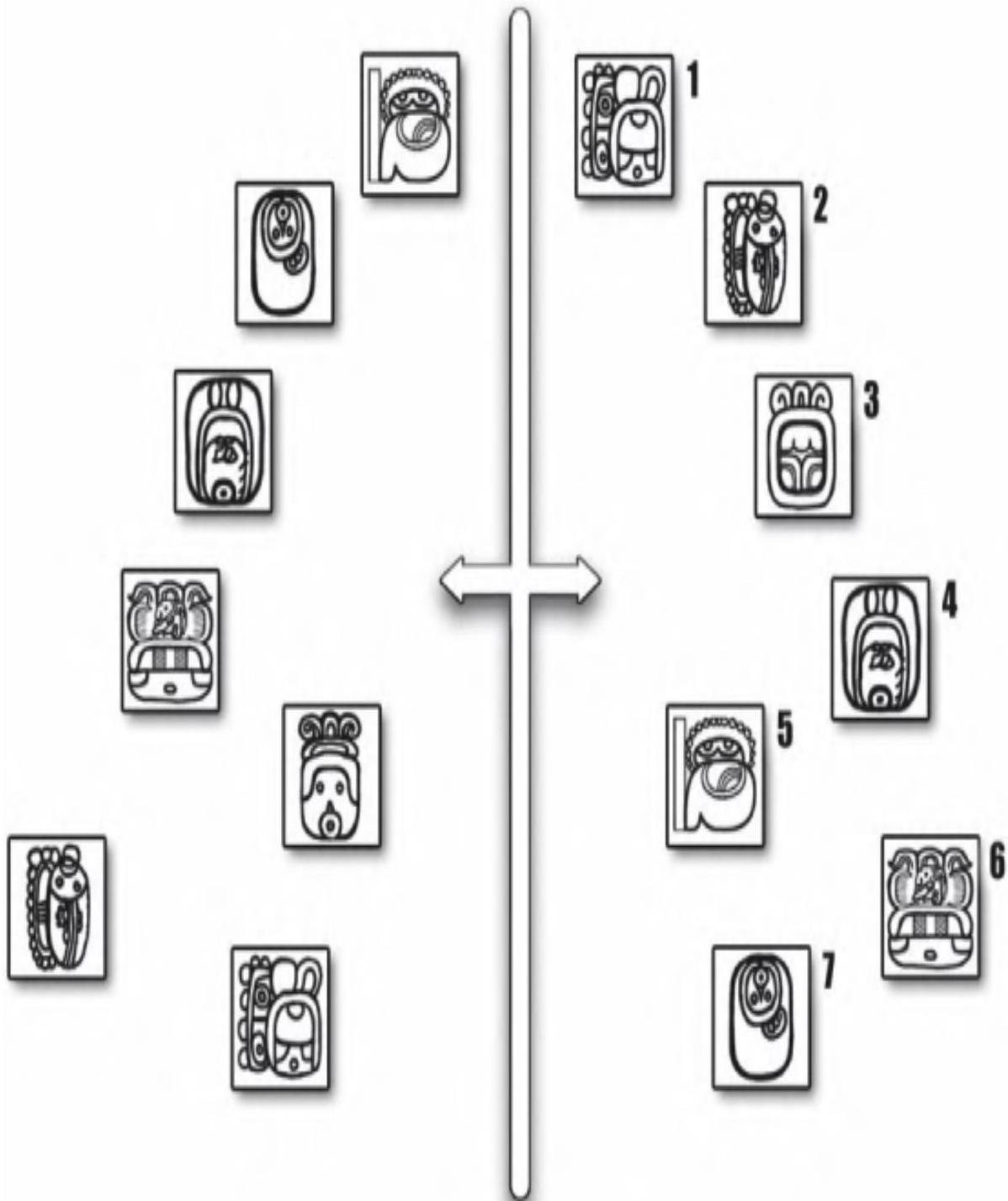


42

Sadece sağ yanda olan şekil, 4. Şekildir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerin olduklarını belirleyiniz?

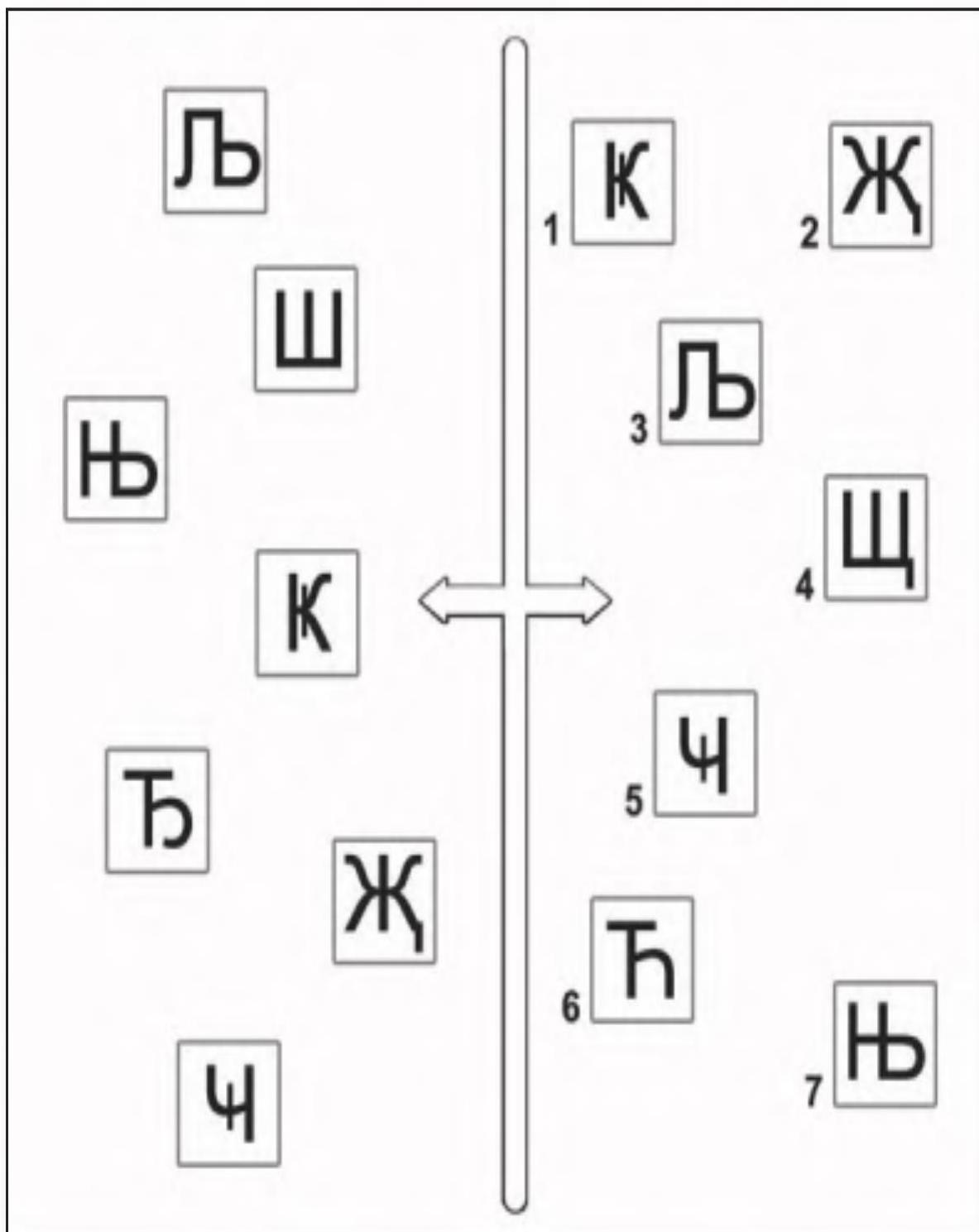


43

Sadece sağ yanda olan şekil 3. Şekildir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

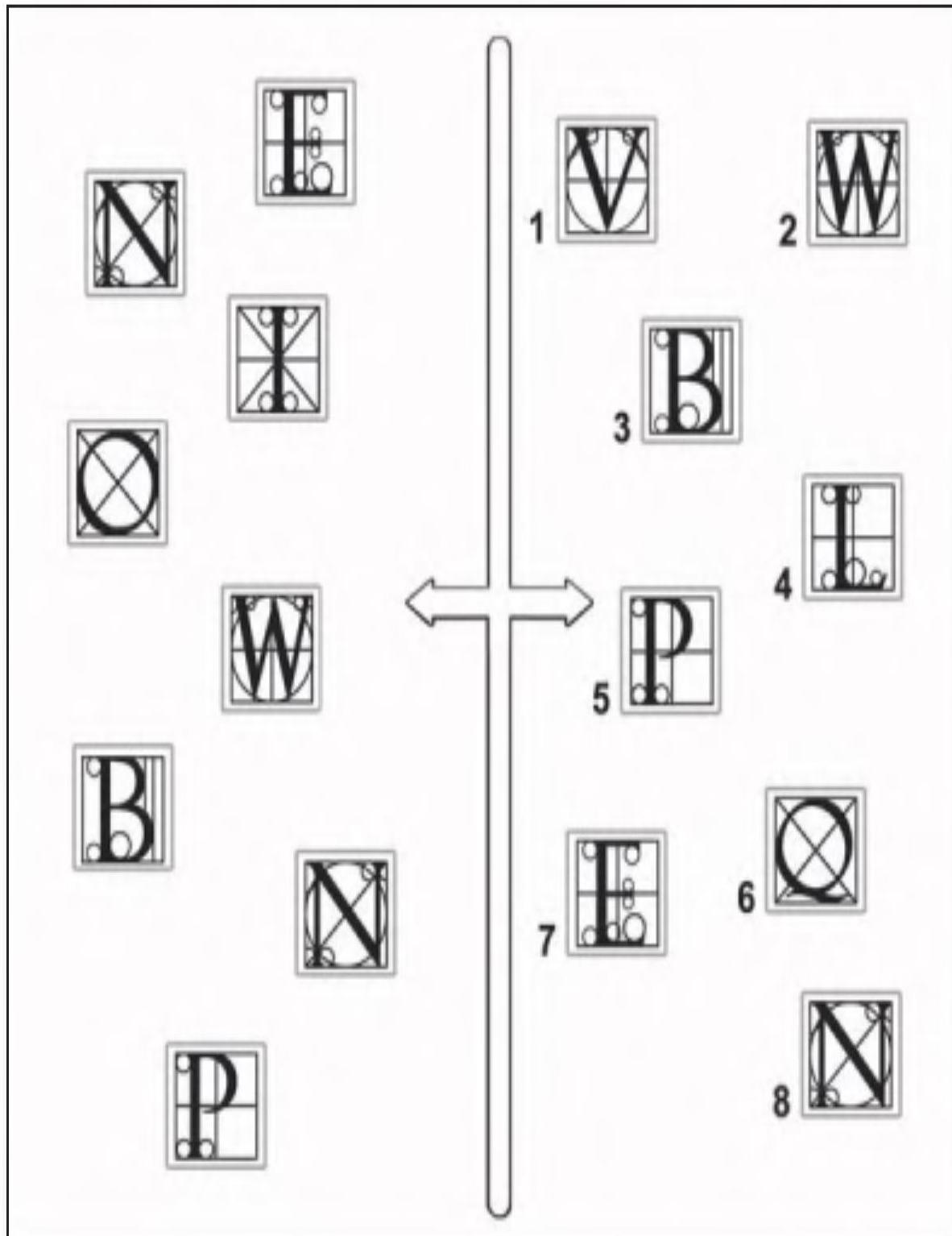
Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerin olduklarını belirleyiniz?



Sadece sağ yanda olan şekiller 4. ve 6. şekillerdir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

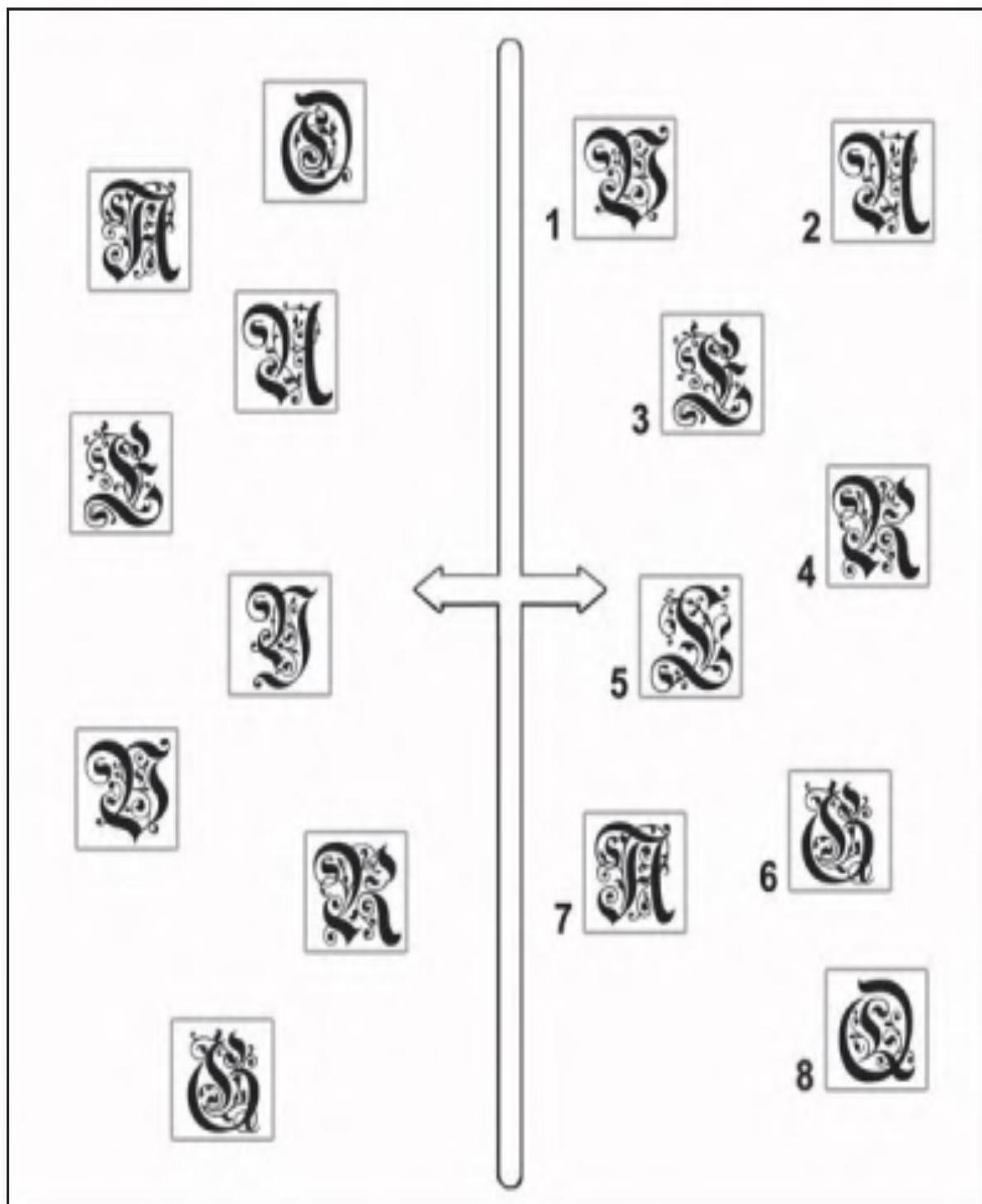
Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerini belirleyiniz?



Sadece sağ yanda olan şekiller, 1., 4. ve 6. şekillerdir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

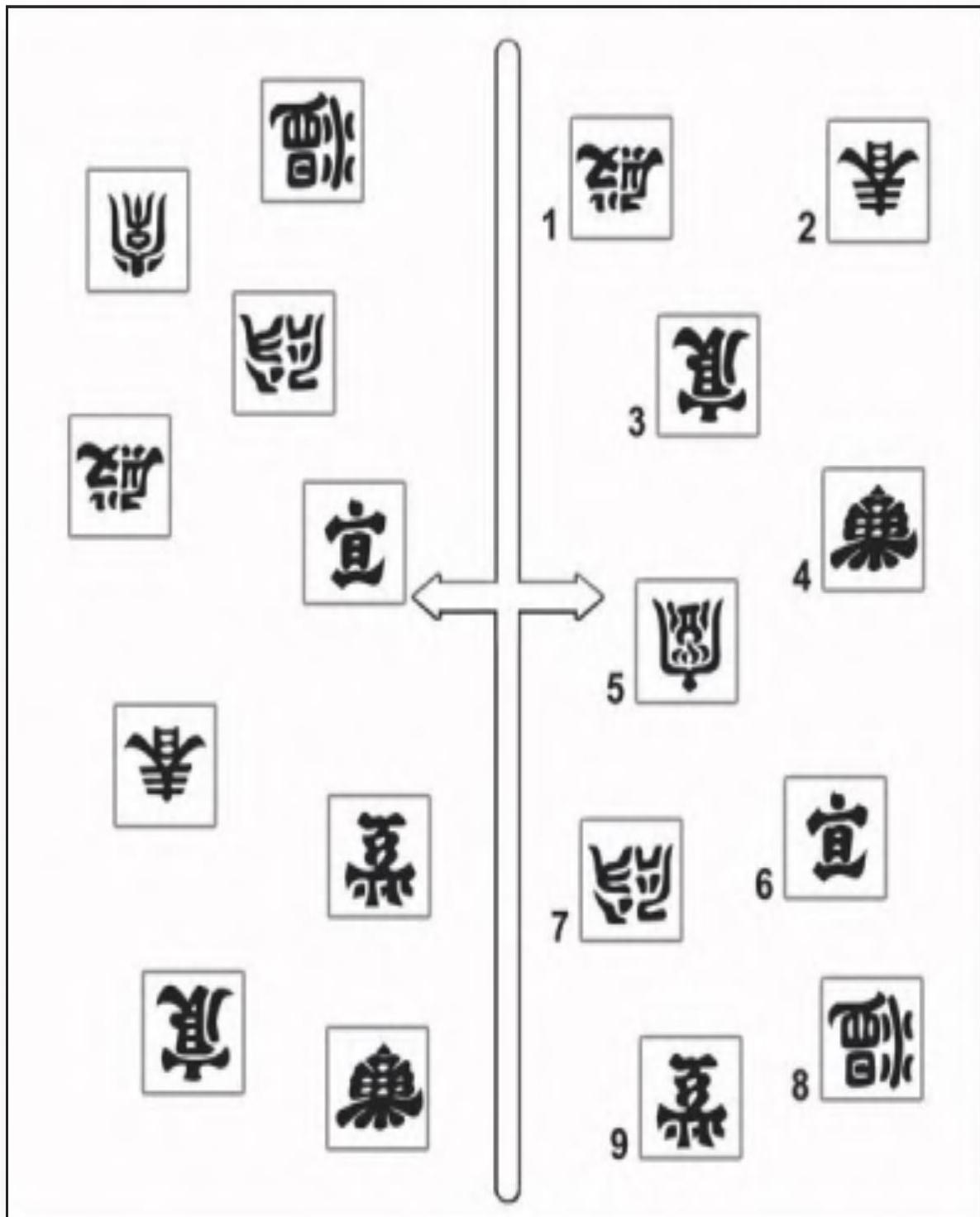
Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olup sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerini belirleyiniz?



Sadece sağ yanda olan şekiller 5. ve 8. şekillerdir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

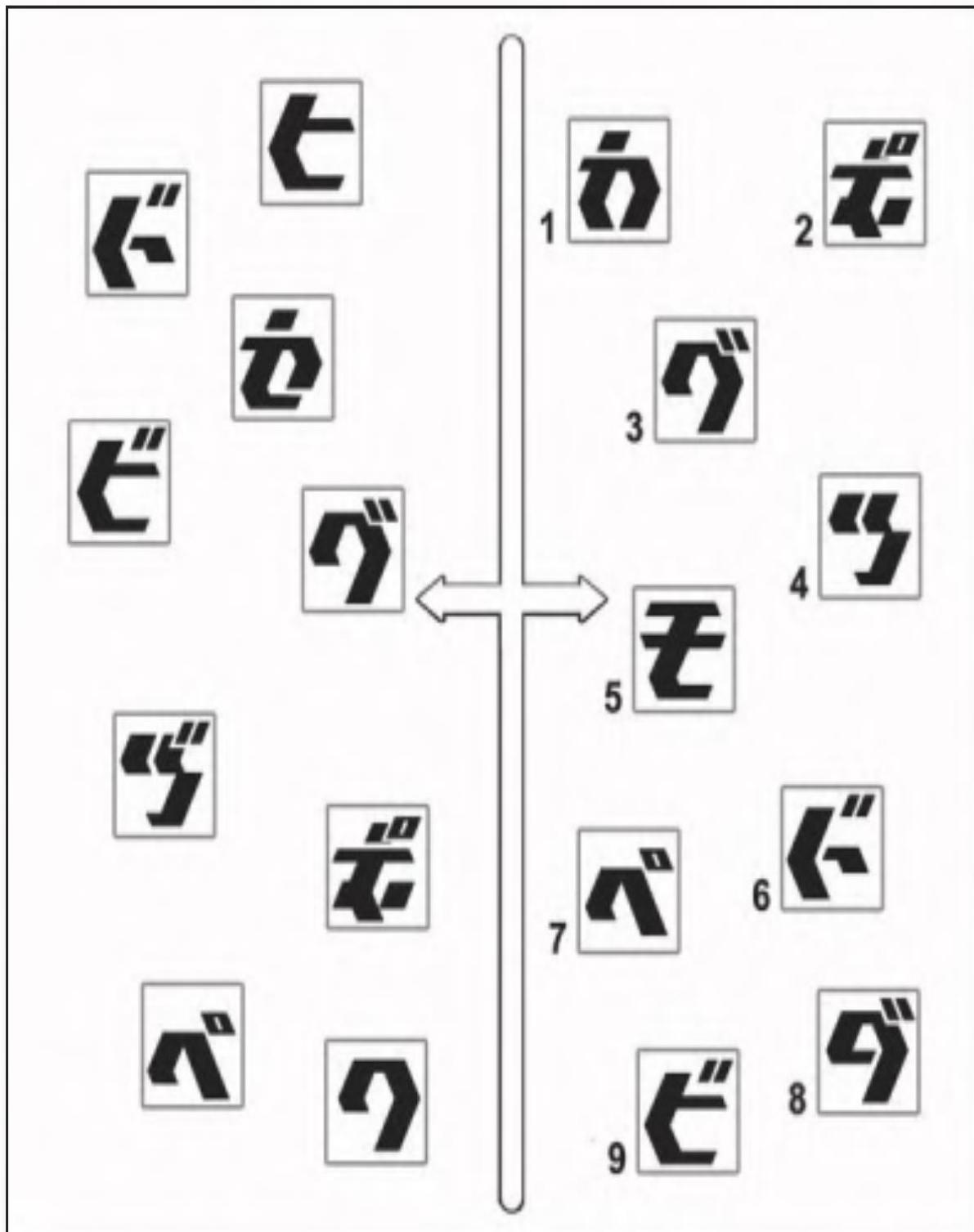
Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekiller olduklarını belirleyiniz?



Sadece sağ yanda olan şekil 5. şekildir.

FARKLI ŞEKİLLERİ BULMA ZEKÂ OYUNU

Aşağıda sağ ve sol yanda verilen şekil gruplarına dikkatlice bakınız. Sağ grupta olupta sol grupta olmayan şekillerin hangi şekillerini belirleyiniz?



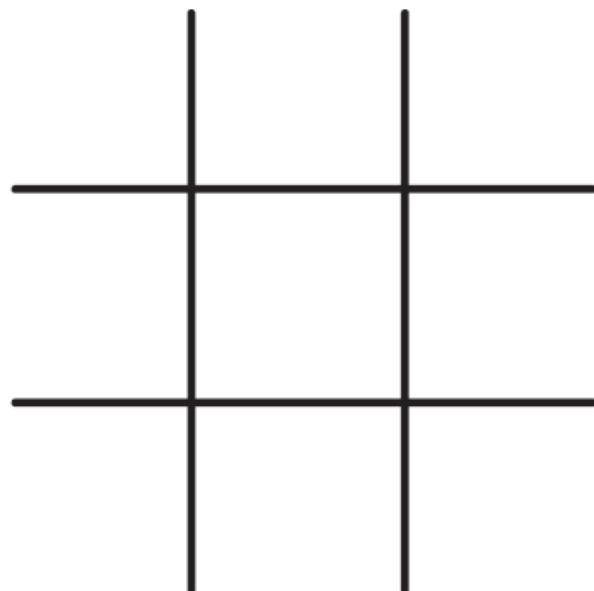
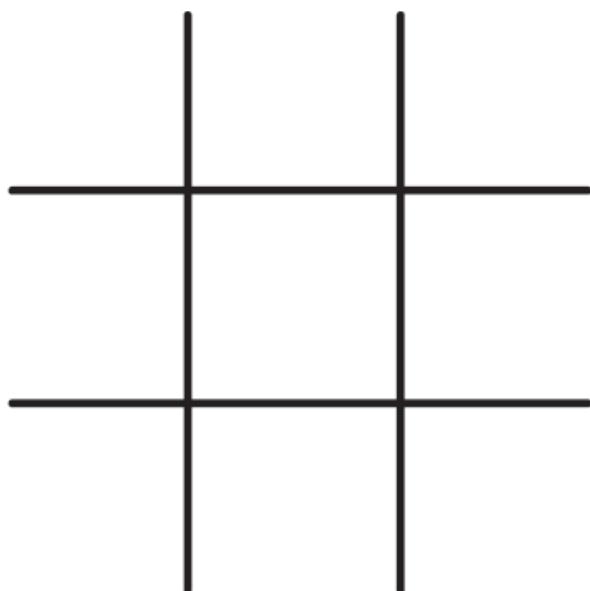
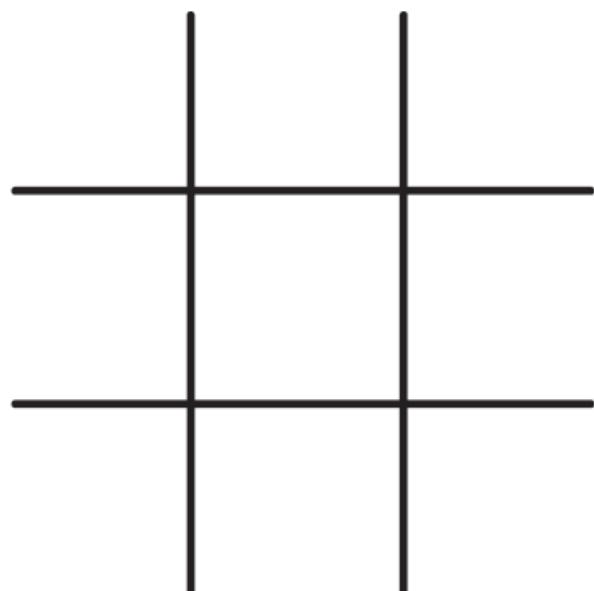
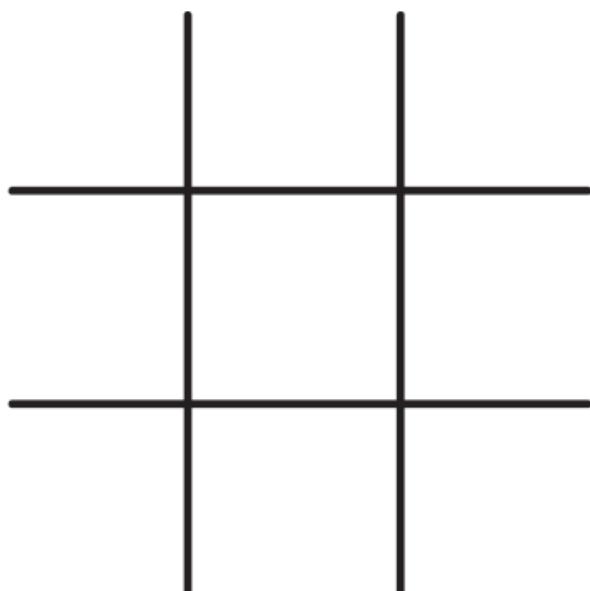
Sadece sağ yanda olan şekiller 1., 4., 5. ve 8. şekillerdir.

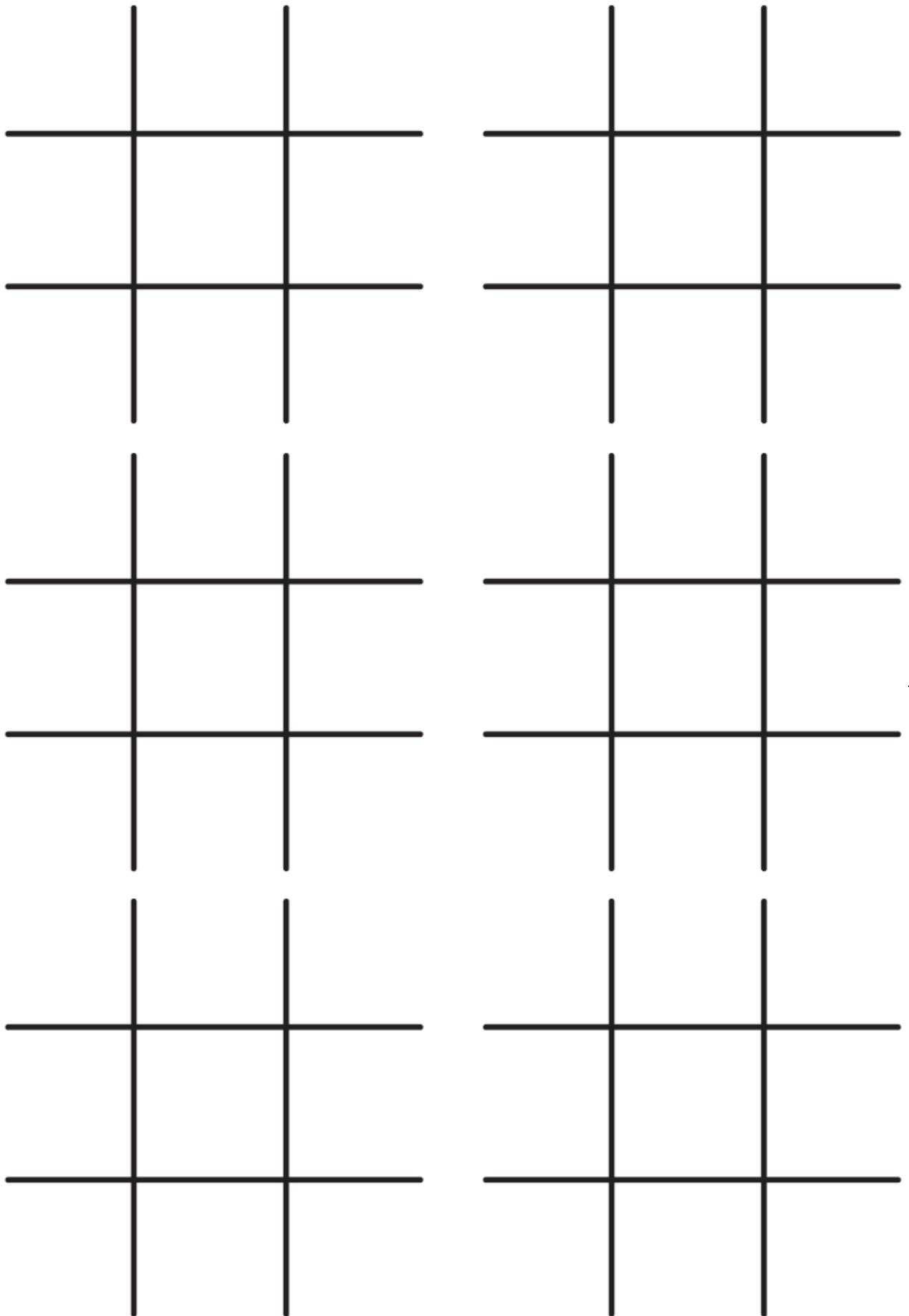
TIK-TAK-TOE ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından hafıza teknikleri ve beyin egzersizleri önerilmektedir. Dikkat eksikliğinin tedavisinde ilaç dışı bir yöntem olarak “matematik içeren eğlenceli zekâ ve akıl oyunu olarak bilinen uzaysal akıl yürütme becerilerinizi geliştirmeye yönelik Tik-Tak-Toe (XOX-SOS) Zekâ Oyunu Bulmacası çok kullanılmaktadır. Okulda arkadaşlarınızla, seyahat ederken veya hafta sonlarında dinlenirken evinizde ailenizle birlikte, nitelikli zaman geçirerek eğlenmenize yardımcı olan ve iki kişi ile oynanan bir strateji zekâ oyunu bulmacasıdır.

OYUN KURALLARI

1. Önce normal iyi bilinen **Tik-Tak-Toe (XOX-SOS) zekâ oyunu** oynayınız.
2. Sonra da **tersden giderek** yeni bir oyun oynayacağınız. Bu oyunda **bir satırda/ sütunda/köşegende üç tane X veya O oluşturan oyuncu oyunu kaybedecektir.**
3. Rakibinizi bir satırda/ sütunda/köşegende üç tane X veya O oluşturması için zorlayınız ve kendinizde üçlü oluşturmamaya çalışın! Aksi halde oyunu kaybedersiniz. Aşağıda oyun kartları verilmiştir:





50

ÇEMBERSEL TİK-TAK-TOE ZEKÂ OYunu

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından **hafıza teknikleri** ve **beyin egzersizleri** önerilmektedir. Dikkat eksikliğinin tedavisinde ilaç dışı bir yöntem olarak **“matematik içeren eğlenceli zekâ ve akıl oyunu olarak bilinen uzaysal akıl yürütme becerilerinizi geliştirmeye yönelik Çembersel-Tak-Toe Zekâ Oyunu Bulmacası** çok kullanılmaktadır. Okulda arkadaşlarınızla, seyahat ederken veya hafta sonlarında dinlenirken evinizde ailenizle birlikte, nitelikli zaman geçirerek eğlenmenize yardımcı olan ve iki kişi ile oynanan bir strateji zekâ oyunu bulmacasıdır.

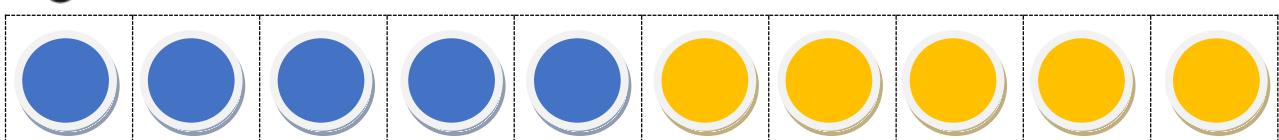
DÜZ OYUN KURALLARI

1. Önce Mavi ile Sarı Jetonları hangi oyuncuların kullanacağını belirleyiniz
2. Genelde Oyuna ilk önce Mavi jetonlu oyuncu başlar. Oyuncular sırasıyla jetonları oyun tablasına yerleştirerek oyuna devam ederler.
3. Çembersel Tak-Toe zekâ oyununda amaç oyun tablasında **ortak yerlere** üç jetonu **en önce** yerlestirebilmektir. **Ortak yerler** üç farklı şekilde tanımlanmaktadır:
 - a. Üç jetonunuzu **aynı çember üzerindeki üç şekile** yerleştirmek,
 - b. Üç jetonunuzu **aynı satır üzerindeki üç şekile** yerleştirmek,
 - c. Üç jetonunuzu **aynı şekil üzerine** yerleştirmek (Üçgen, Kare veya Yıldız).
4. **Ortak yerlerden birisine** üç jetonu **en önce yerleştiren** oyuncu oyunu kazanacaktır!... Rakibinizi **Ortak yerlerden birisinde** üç tane jetonunu yerleştirmemesi için zorlayınız ve kendinizde üçlü oluşturmaya çalışınız! Aksi halde oyunu kaybedersiniz.

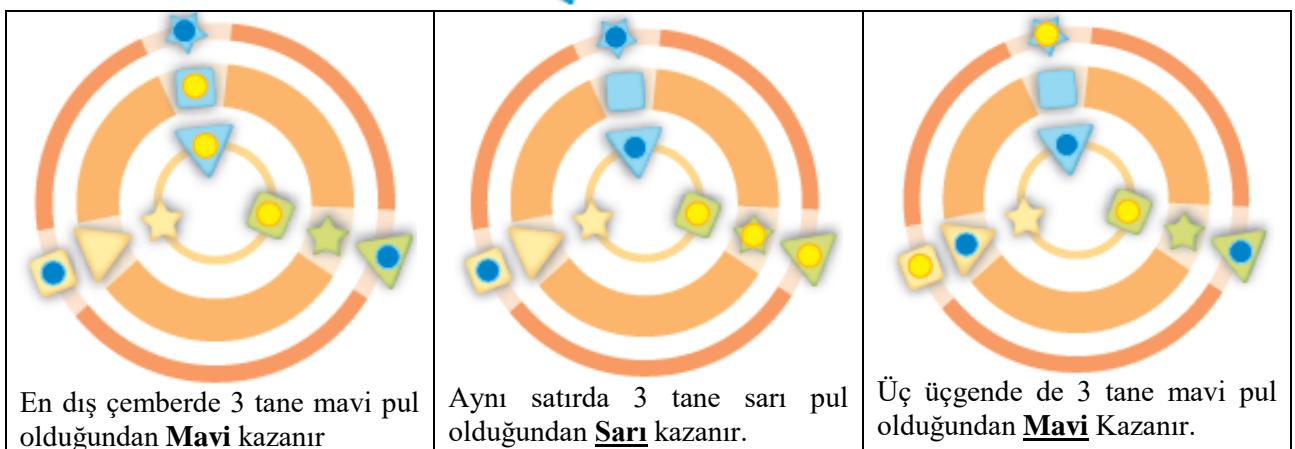
TERS OYUN KURALLARI

1. Önce Mavi ile Sarı Jetonları hangi oyuncuların kullanacağını belirleyiniz.
2. Genelde oyuna ilk önce Mavi jetonlu oyuncu başlar. Oyuncular sırasıyla jetonları oyun tablasına yerleştirerek oyuna devam ederler.
3. Tersden giderek yeni bir oyun oynayacağız. Bu oyunda **Ortak yerlerden birisine** üç tane jetonunu **yerleştiren** oyuncu **oyunu kaybedecek**dir.
4. Rakibinizi **Ortak yerlerden birisinde** üç tane jetonunu **yerleştirmesi için zorlayınız ve kendinizde üçlü oluşturmamaya** çalışınız! Aksi halde oyunu kaybedersiniz.

Aşağıda oyun kartı ile kesilerek oyunda kullanılacak olan jetonlar verilmiştir:



52



En dış çemberde 3 tane mavi pul olduğundan Mavi kazanır.

Aynı satırda 3 tane sarı pul olduğundan Sarı kazanır.

Üç üçgende de 3 tane mavi pul olduğundan Mavi Kazanır.

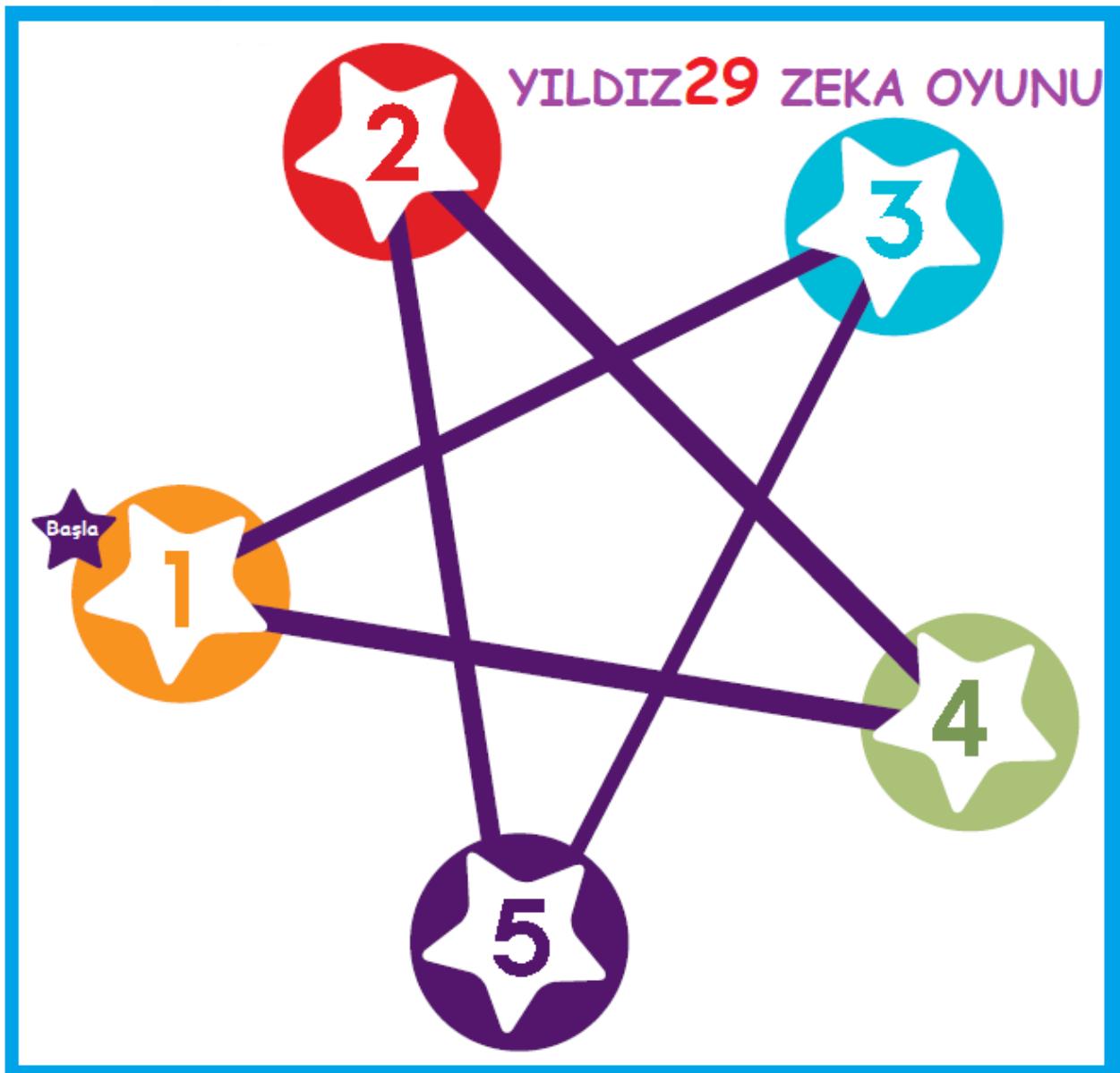
YILDIZ²⁹ ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından **hafıza teknikleri** ve **beyin egzersizleri** önerilmektedir. Dikkat eksikliğinin tedavisinde **ilaç dışı bir yöntem** olarak “**matematik içeren eğlenceli zekâ ve akıl oyunu olarak bilinen uzaysal akıl yürütme becerilerinizi geliştirmeye yönelik Yıldız29 Zekâ Oyunu Bulmacası** çok kullanılmaktadır. Okulda arkadaşlarınızla, seyahat ederken veya hafta sonlarında dinlenirken evinizde ailenizle birlikte, nitelikli zaman geçirerek eğlenmenize yardımcı olan ve iki kişi ile oynanan bir strateji zekâ oyunu bulmacasıdır.

OYUN KURALLARI:

1. Oyuna kimin başlayacağını kararlaştırıp, “**Başla**” Yıldızının olduğu çembere bir metal para yerleştiriniz.
2. İlk oyuncu metal parayı herhangibir doğru boyunca yeni bir sayının olduğu çembere doğru hareket ettirir. Bu sayı bu oyuncunun kazandığı puan olur!
3. İkinci oyuncu, İlk oyuncunun başladığı çember dışında, metal parayı bir doğru boyunca yeni ve farklı bir sayının olduğu çembere doğru hareket ettirir. Oyun böylece devam eder ve alınan puanlar toplanır. İlk önce 29 puanı veya daha fazlasını toplayan oyuncu oyunu **KAYBEDER!** Kolay gelsin. İyi oyunlar!...

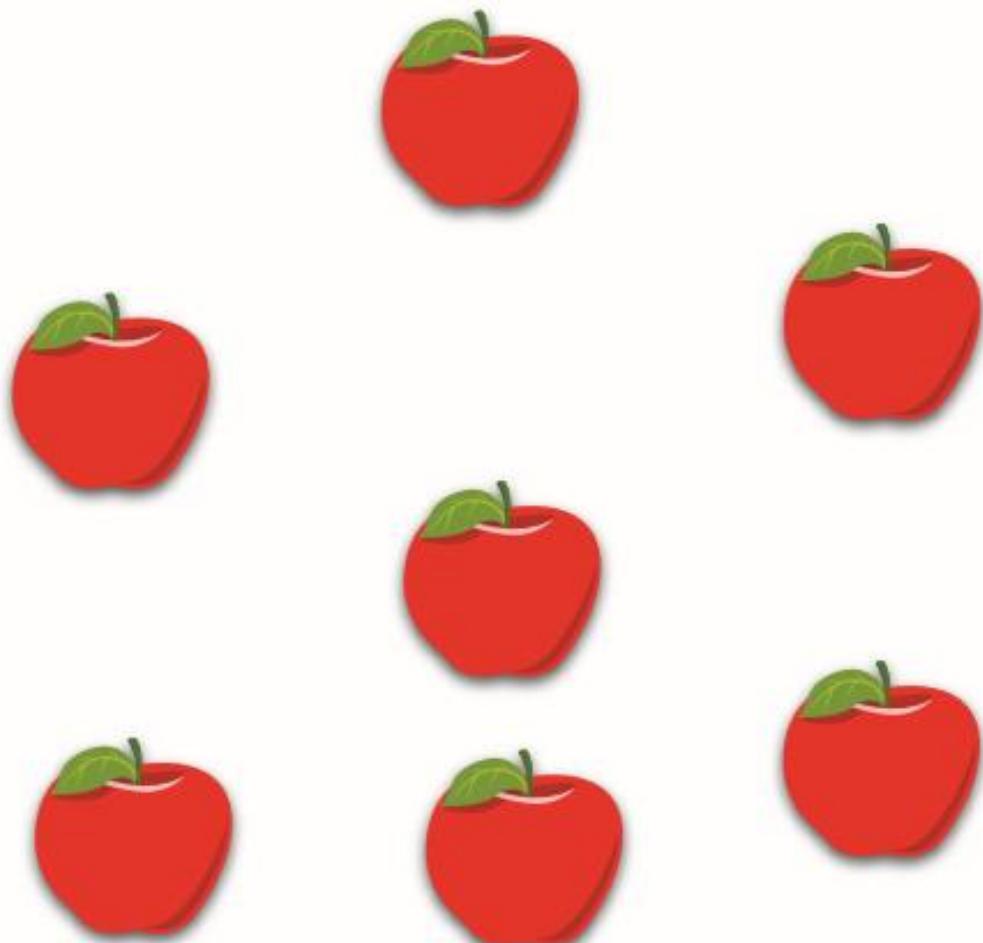
Aşağıda oyun kartı verilmiştir:



YEDI ELMA ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından hafıza teknikleri ve beyin egzersizleri önerilmektedir. Dikkat eksikliğinin tedavisinde ilaç dışı bir yöntem olarak “matematik içeren eğlenceli zekâ ve akıl oyunu olarak bilinen uzaysal akıl yürütme becerilerinizi geliştirmeye yönelik Yedi Elma Zekâ Oyunu Bulmacası çok kullanılmaktadır.

Bu zekâ oyunu uzaysal akıl yürütme becerilerinizi geliştirmeye yöneliktir. Farklı düzenlemeleri ve olasılıkları keşfetmek için çubukları kullacaksınız ve elmaların nasıl yerleştirildiklerini dikkat edeceksiniz. El ve beyinin birlikte kullanılması ve sonuna kadar azimle çalışılması gerekmektedir. Aşağıda yedi elma verilmiştir:



54

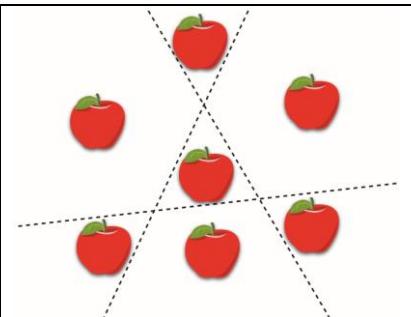
Elmaların herbirini kendisine ait bir bölgede kalacak şekilde üç tane çubuğu yerleştirerek yedi tane farklı bölge oluşturmaya çalışınız. Problemi çözmek için üç tane çubuk kulanarak her bir elmayı, diğer elmalardan ayırarak kendine ait bir bölgede kalmasını sağlamak zorundasınız.



Öğrenciye vermeden önce buradan katlayınız....

Evet oldukça zor gibi görünmesine rağmen bunu yapmak mümkündür. Olası bir çözüm yanda verilmiştir.

Başka çözümler varsa onları da keşfetmeye çalışınız.



TAVŞAN KARESİ ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından **hafıza teknikleri** ve **beyin egzersizleri** önerilmektedir. Aşağıda dokuz tane tavşan evcil hayvanlarının satıldığı bir işyerinde kare şeklinde bir alanda satılmayı beklemektedirler. Bu kare şeklindeki alanı iki tane daha kare ile bölgerek her bir tavşanın kendine has bir alana sahip olmalarını isteyen iş yeri sahibine yardımcı olabilir misiniz? Bunu yapmak mümkün müdür?



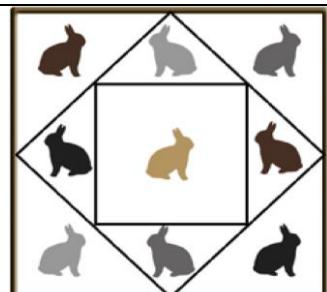
55



Öğrenciye vermeden önce buradan katlayınız....

Evet oldukça zor gibi görünmesine rağmen bunu yapmak mümkündür. Olası bir çözüm yanda verilmiştir.

Başka çözümler varsa onları da keşfetmeye çalışınız.



HAYDİ ÇİZELİM ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından hafıza teknikleri ve beyin egzersizleri önerilmektedir. Aşağıdaki şekli kaleminizi kaldırmadan çizebilirmisiniz? Köşe noktaları hariç şeklärin hiçbir kısmı birden fazla çizilmeyecektir.



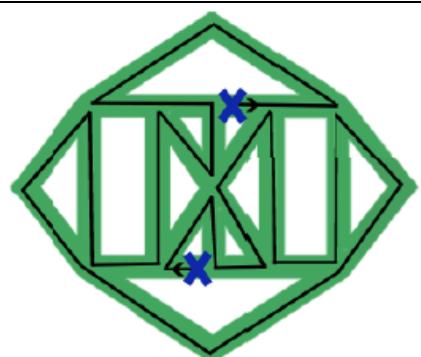
56

Öğrenciye vermeden önce buradan katlayınız....

Evet oldukça zor gibi görünmesine rağmen bunu yapmak mümkündür. Olası bir çözüm yanda verilmiştir.

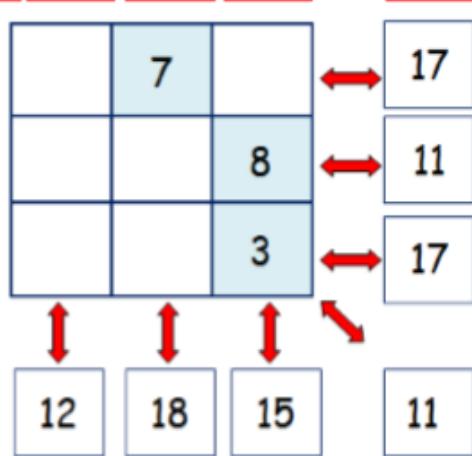
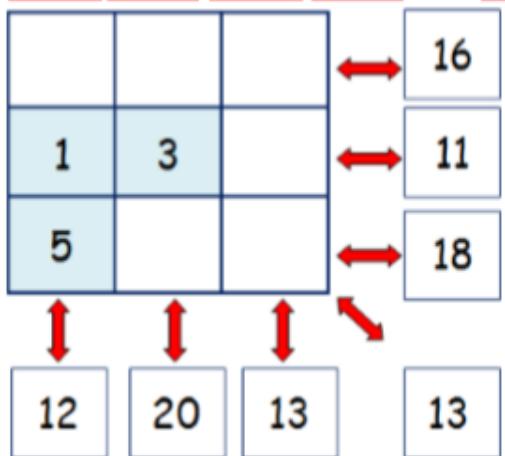
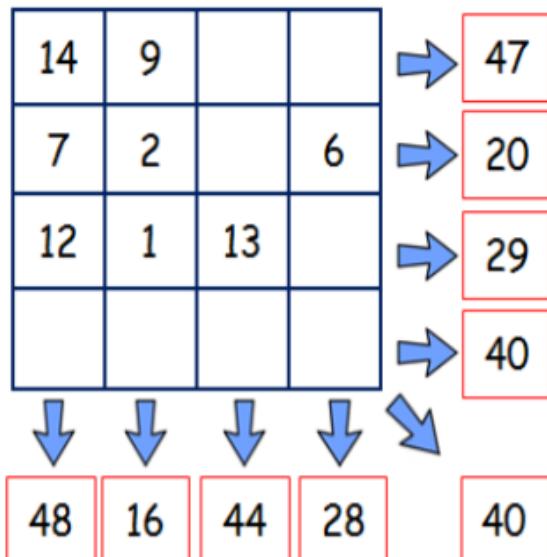
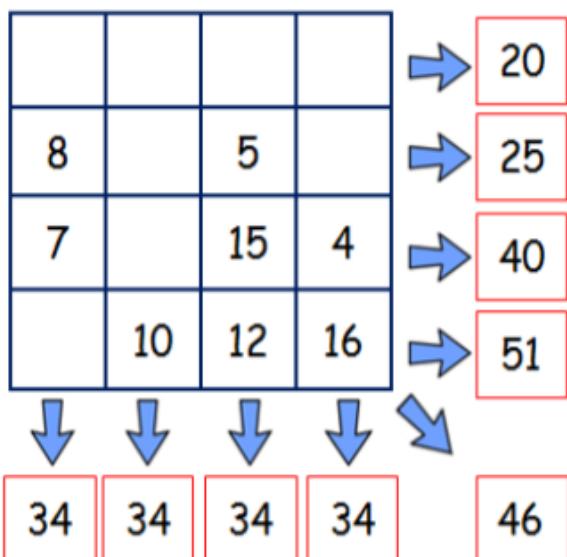
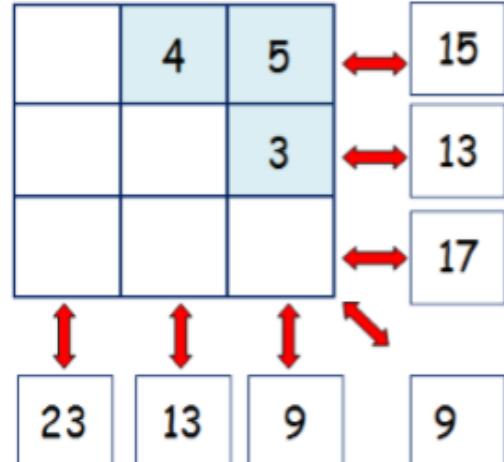
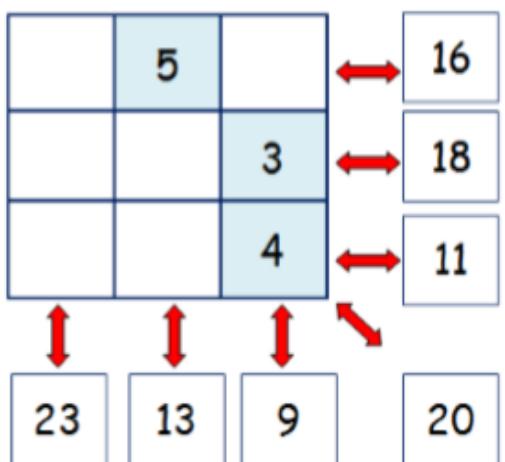
Başka çözümler varsa onları da keşfetmeye çalışınız.

✗ Olası başlangıç veya bitiş noktaları



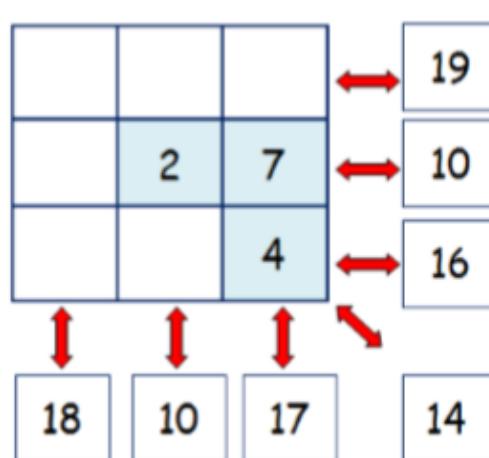
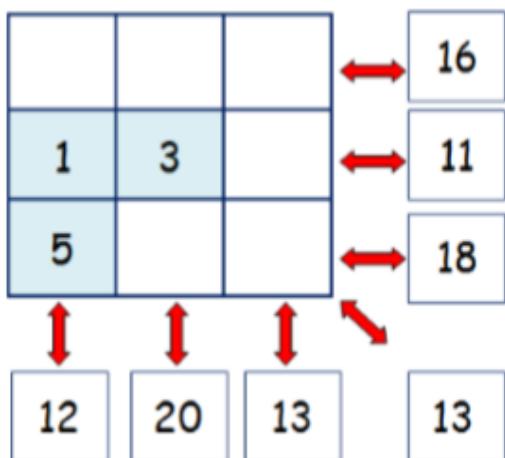
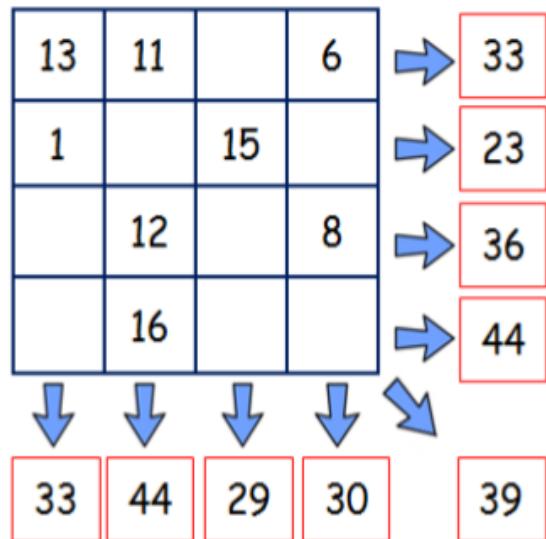
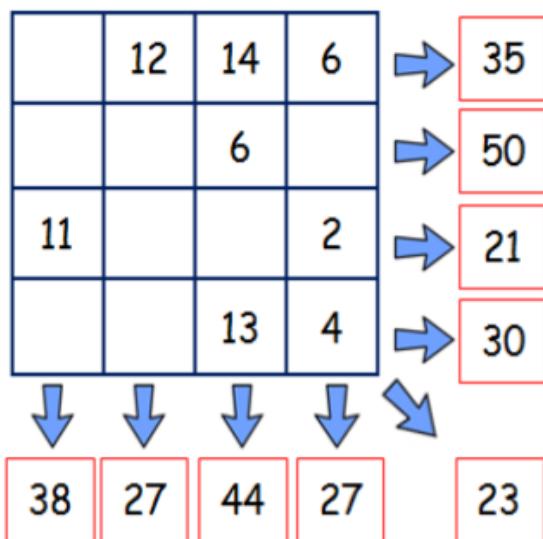
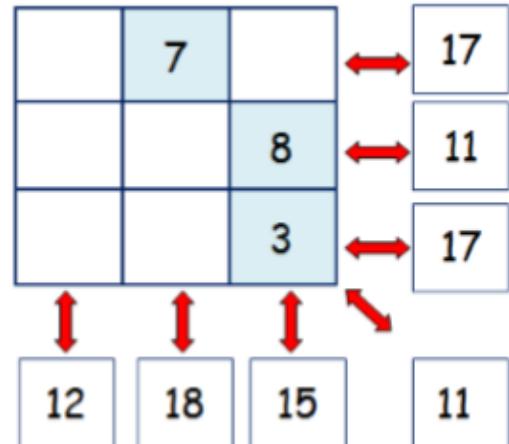
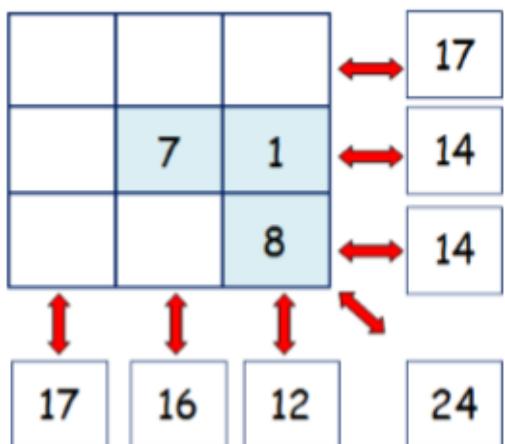
KARIŞIK TOPLAMA İŞLEM ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından hafıza teknikleri ve beyin egzersizleri önerilmektedir. Dikkat eksikliğinin tedavisinde ilaç dışı bir yöntem olarak "matematik içeren eğlenceli zekâ ve akıl oyunu olarak bilinen **karişik toplama işlem Zekâ Oyunu** Bulmacaları çok kullanılmaktadır. Okulda arkadaşlarınızla, seyahat ederken veya hafta sonlarında dinlenirken evinizde ailenizle birlikte, nitelikli zaman geçirerek eğlenmenize yardımcı olan bir zekâ oyunudur. Aşağıda satır, sütun ve köşegenlerdeki üç karedeki sayıların toplamı verilmektedir. Toplama işlemini kullanarak satır, sütun ve köşegenlerdeki eksik olan 1 den 9'a kadar sayıları bulunuz. Her bir rakam sadece bir defa kullanılmalıdır.



KARIŞIK TOPLAMA İŞLEM ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından hafıza teknikleri ve beyin egzersizleri önerilmektedir. Dikkat eksikliğinin tedavisinde ilaç dışı bir yöntem olarak “matematik içeren eğlenceli zekâ ve akıl oyunu olarak bilinen karışık toplama İşlem Zekâ Oyunu Bulmacaları çok kullanılmaktadır. Okulda arkadaşlarınızla, seyahat ederken veya hafta sonlarında dinlenirken evinizde ailenizle birlikte, nitelikli zaman geçirerek eğlenmenize yardımcı olan bir zekâ oyunudur. Aşağıda satır, sütun ve köşegenlerdeki üç karedeki sayıların toplamı verilmektedir. satır, sütun ve köşegenlerdeki toplama işlemlerini yaparak eksik sayıları (1-9 veya 1-16) bulunuz.



Aynı rakamdan üç tane ve bildiğiniz aritmetik işlemler ile matematik kavramlarını kullanarak **2 rakamını bulma zekâ oyunu**

$$0 \quad 0 \quad 0 = 2$$

$$1 \quad 1 \quad 1 = 2$$

$$2 - 2 + 2 = 2$$

$$3 \quad 3 \quad 3 = 2$$

$$4 \quad 4 \quad 4 = 2$$

$$(5 + 5) \div 5 = 2$$

$$6 \quad 6 \quad 6 = 2$$

$$7 \quad 7 \quad 7 = 2$$

$$8 \quad 8 \quad 8 = 2$$

$$9 \quad 9 \quad 9 = 2$$

59

Yukarıdaki zekâ oyununda 2 ve 5 rakamları için bir çözüm verilmiştir.

Başka çözümler de oluşturabilir misiniz?

Diğerlerini de çözebilir misiniz? Başarilar!...

Aynı rakamdan üç tane ve bildiğiniz aritmetik işlemler ile matematik kavramlarını kullanarak 6 rakamını bulma zekâ oyunu

$$0 \quad 0 \quad 0 = 6$$

$$1 \quad 1 \quad 1 = 6$$

$$2 + 2 + 2 = 6$$

$$3 \quad 3 \quad 3 = 6$$

$$4 \quad 4 \quad 4 = 6$$

$$5 \div 5 + 5 = 6$$

$$6 \quad 6 \quad 6 = 6$$

$$7 \quad 7 \quad 7 = 6$$

$$8 \quad 8 \quad 8 = 6$$

$$9 \quad 9 \quad 9 = 6$$

60

Yukarıdaki zekâ oyundan 2 ve 5 rakamları için bir çözüm verilmiştir.

Başka çözümler de oluşturabilir misiniz?

Digerlerini de çözebilir misiniz? Başarılar!...

İki rakamından beş tane ve bildiğiniz aritmetik işlemler ile matematik kavramlarını kullanarak 11'den 26'ya kadar sayıları bulma zekâ oyunu

$11 =$

$19 =$

$12 =$

$20 =$

$13 =$

$21 =$

$14 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 - 2$

$22 = 22 \times 2 - 22$

$15 =$

$23 =$

$16 =$

$24 =$

$17 =$

$25 =$

$18 =$

$26 =$

Yukarıdaki zekâ oyununda iki çözüm verilmiştir. Başarılıar! ...

(iki tane iki ile 22 yazılabilir) Diğerlerini de siz çözebilir misiniz?

61

Dört rakamından dört tane ve bildiğiniz aritmetik işlemler ile matematik kavramlarını kullanarak 1'den 10'a kadar Sayıları bulma zekâ oyunu

$1 =$

$6 =$

$2 = (4 \div 4) + (4 \div 4)$

$7 =$

$3 =$

$8 =$

$4 =$

$9 =$

$5 =$

$10 = (44 - 4) \div 4$

Yukarıdaki zekâ oyununda iki çözüm verilmiştir. Başarılıar! ...

(iki tane dört ile 44 yazılabilir) Diğerlerini de siz çözebilir misiniz?

On Altı Yaşından Küçüklerin Yaşını Bulma Zeka Oyunu

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

Yukarıdaki tabloda 4 sütunda farklı sayılar verilmiştir: **Yaşınızı değil ama yaşınız olan sayının hangi sütunlarda olduğunu söyleyiniz, sizin kaç yaşında**⁶² olduğunuzu bulabilirim. Merak ediyorsanız hemen oynayıp yaşınızı bulalım. Hangi sütunlarda yaşınızın olduğunu söyleyiniz. Örneğin 1., 2. Ve 3. Sütunda yaşınız olan sayı varsa $2+8+4=14$ sizin yaşınızdır. Yine 2. Ve 3. Sütunda yaşınız olan sayı varsa $8+4=12$ sizin yaşınızdır. Burada sihir yapmak değil 2 tabanında bir sayının nasıl yazılabildiğini bilmek yeterlidir. On altıdan küçük herhangi bir tam sayı x_k , $k=0,1,2,3$ sayısı sıfır veya 1 olmak üzere;

$$x_02^0 + x_12^1 + x_22^2 + x_32^3$$

şeklinde yazılabılır. $x_k=1$ olduğunda, karşı gelen yaşın sayısı 2^n li sütundadır. $x_k=0$ olduğunda, karşı gelen yaşın sayısı 2^n li sütunda değildir. Örneğin 13 yaşında iseniz yaşınıza karşı gelen sayı son üç sütunda vardır, Çünkü bu sayı iki tabanında

$$13 = 1 \cdot 2^0 + 0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^3 = 8 + 4 + 0 + 1$$

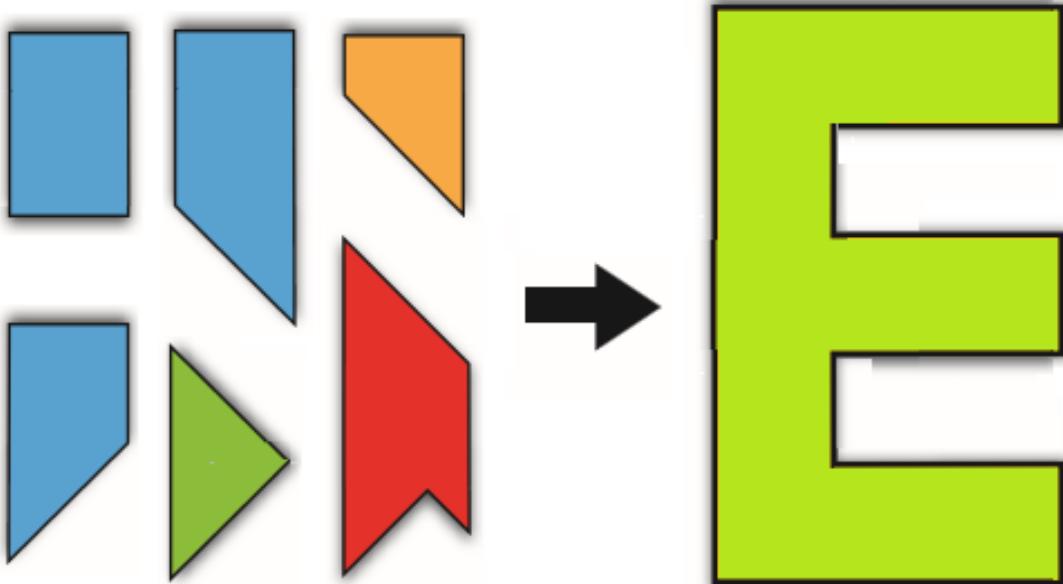
şeklinde yazılabılır.

Bu akıl yürütme ve işlem zekâ oyunu 32, 64 veya 128 yaşından küçük olanların yaşlarını bulmak içinde çeşitlendirilebilir.

E HARFI ZEKÂ OYUNU BULMACASI

İşte alışılmış-iyi bilinen ve oyuncuların beyinleri ile parmaklarını birlikte kullanarak düşündükleri, verileri veya bilgileri sıralama ve organize etme becerilerinizi test eden klasik bir **görsel geometrik mekanik zekâ oyunu!**... Deneyimli oyuncuların bile zorlanabildiği, farklı temalarla çalışılan ve kolay düşünerek yapılacak hareketlerle çözümü bulunamayacak bir **E harfi** zekâ oyunudur. Başarılı olabilmek için yeni durumlara genişleyebilmeye ve onları test edebilmeye açık olmalısınız.

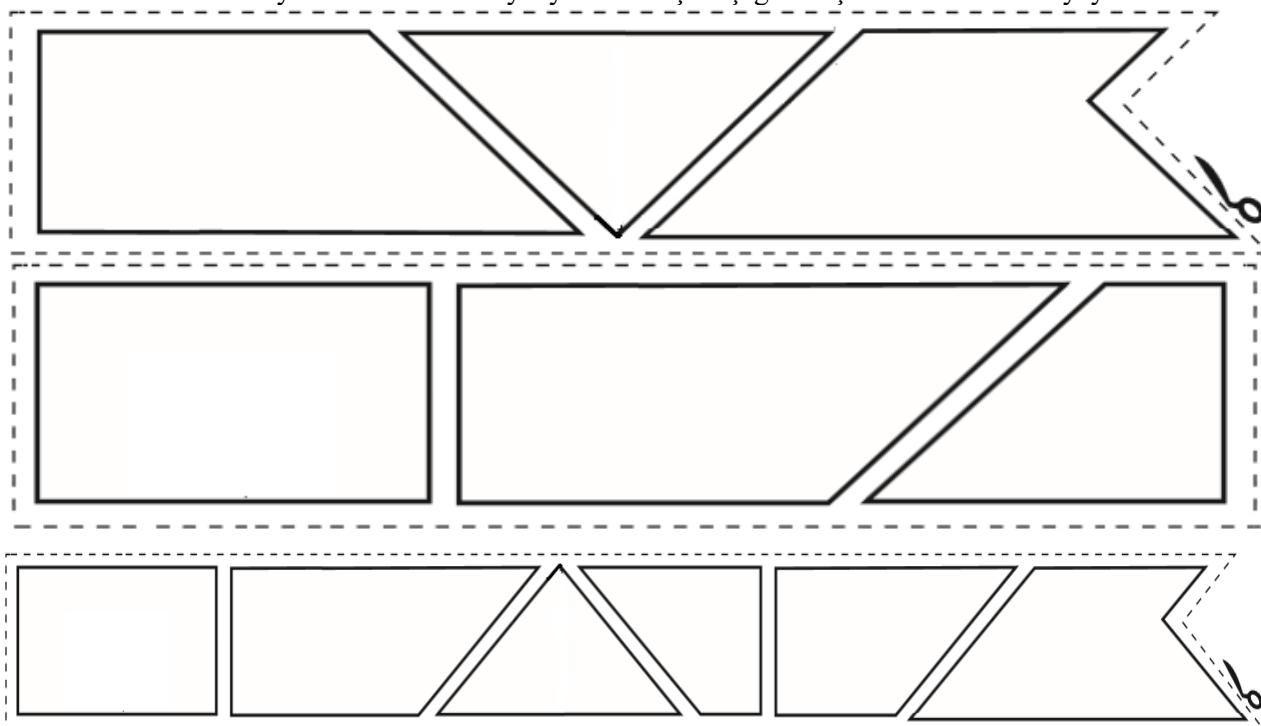
Verilen E oyun tablasının yanına; aşağıdaki şekilleri kesip boyayarak aşağıdaki gibi hazırlayınız:



63

Bu oyunda **amacınız** kesip boyayarak hazırladığınız dört tane geometrik şekilleri kullanarak **büyük E harfi** yapabilmektir. Şekilleri istediğiniz yönlerde döndürebilir fakat katlayıp deformé edemezsiniz. Ayrıca hayal gücünüzü ve üsr düzey düşünme becerilerinizi kullanarak farklı şekiller de yapabilirsiniz.

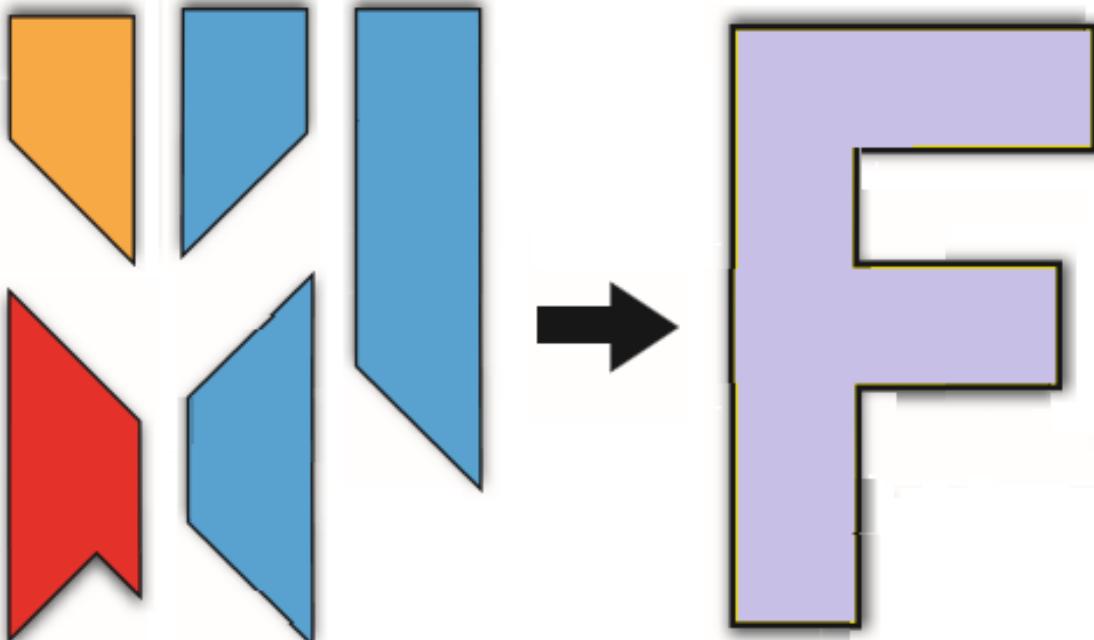
E harfi zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek boyayınız.



F HARFI ZEKÂ OYUNU BULMACASI

İşte alışılmış-iyi bilinen ve oyuncuların beyinleri ile parmaklarını birlikte kullanarak düşündükleri, verileri veya bilgileri sıralama ve organize etme becerilerinizi test eden klasik bir **görsel geometrik mekanik zekâ oyunu!**... Deneyimli oyuncuların bile zorlanabildiği, farklı temalarla çalışılan ve kolay düşünerek yapılacak hareketlerle çözümü bulunamayacak bir **F harfi** zekâ oyunudur. Başarılı olabilmek için yeni durumlara genişleyebilmeye ve onları test edebilmeye açık olmalısınız.

Verilen F oyun tablasının yanına; aşağıdaki şekilleri kesip boyayarak aşağıdaki gibi hazırlayınız:

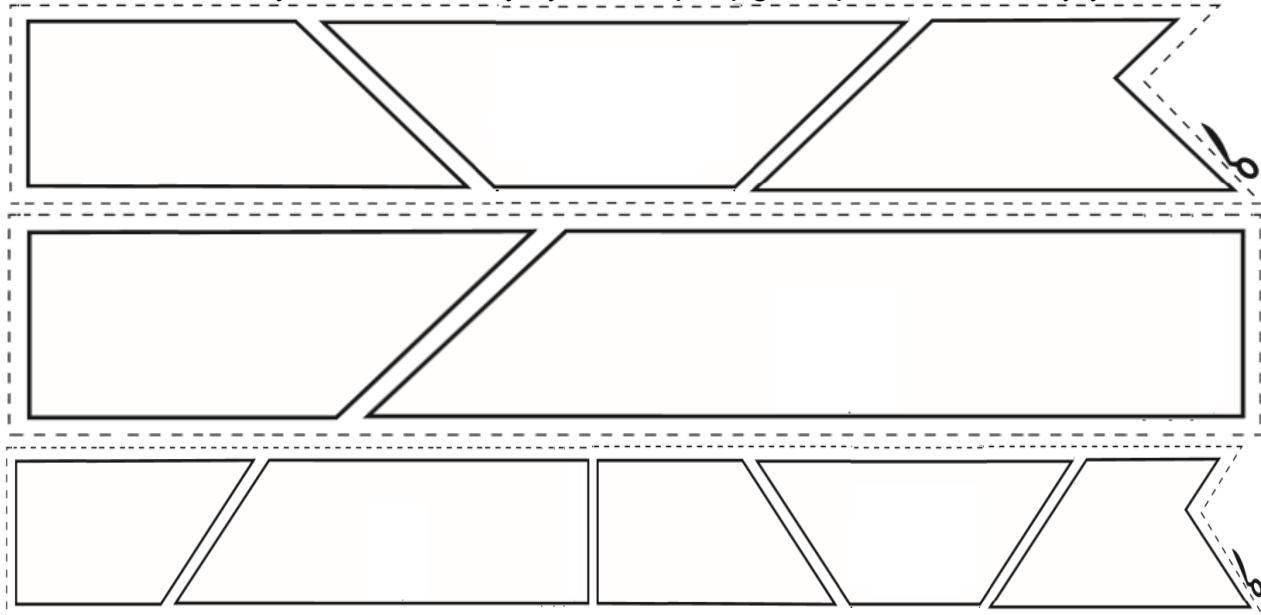


64

Bu oyunda **amacınız** kesip boyayarak hazırladığınız beş tane geometrik şekilleri kullanarak **büyük F harfi** yapabilmektedir. Şekilleri istediğiniz yönlerde döndürebilir fakat katlayıp deform edemezsınız. Ayrıca hayal gücünüzü ve üsr düzey düşünme becerilerinizi kullanarak farklı şekiller de yapabilirsiniz. Haydi kolay gelsin!...



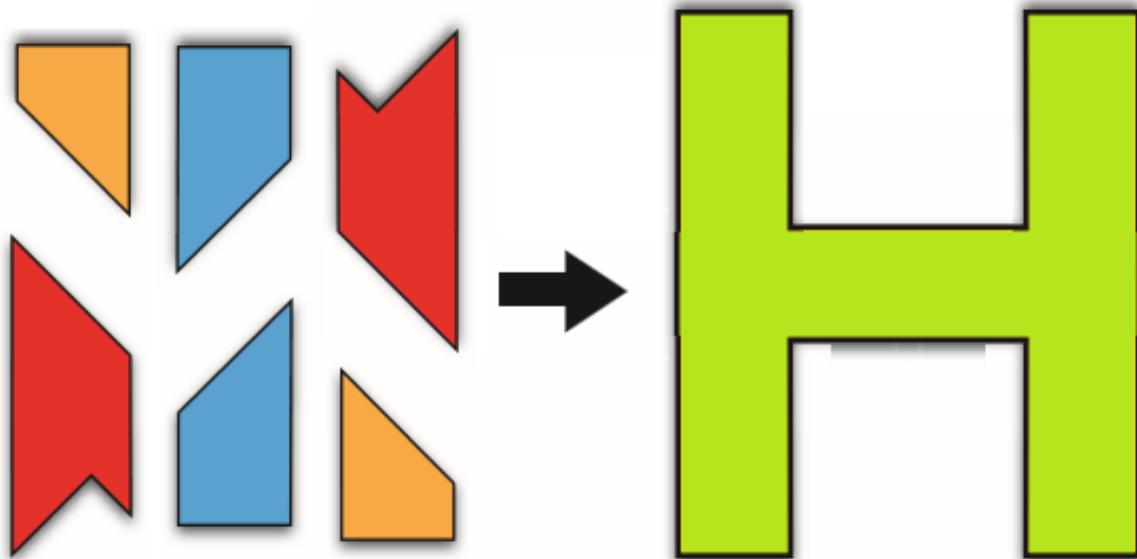
F harfi zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek boyayınız.



H HARFI ZEKÂ OYUNU BULMACASI

İşte alışılmış-iyi bilinen ve oyuncuların beyinleri ile parmaklarını birlikte kullanarak düşündükleri, verileri veya bilgileri sıralama ve organize etme becerilerinizi test eden klasik bir **görsel geometrik mekanik zekâ oyunu!**... Deneyimli oyuncuların bile zorlanabildiği, farklı temalarla çalışılan ve kolay düşünerek yapılacak hareketlerle çözümü bulunamayacak bir **H harfi** zekâ oyunudur. Başarılı olabilmek için yeni durumlara genişleyebilmeye ve onları test edebilmeye açık olmalısınız.

Verilen H oyun tablasının yanına; aşağıdaki şekilleri kesip boyayarak aşağıdaki gibi hazırlayınız:

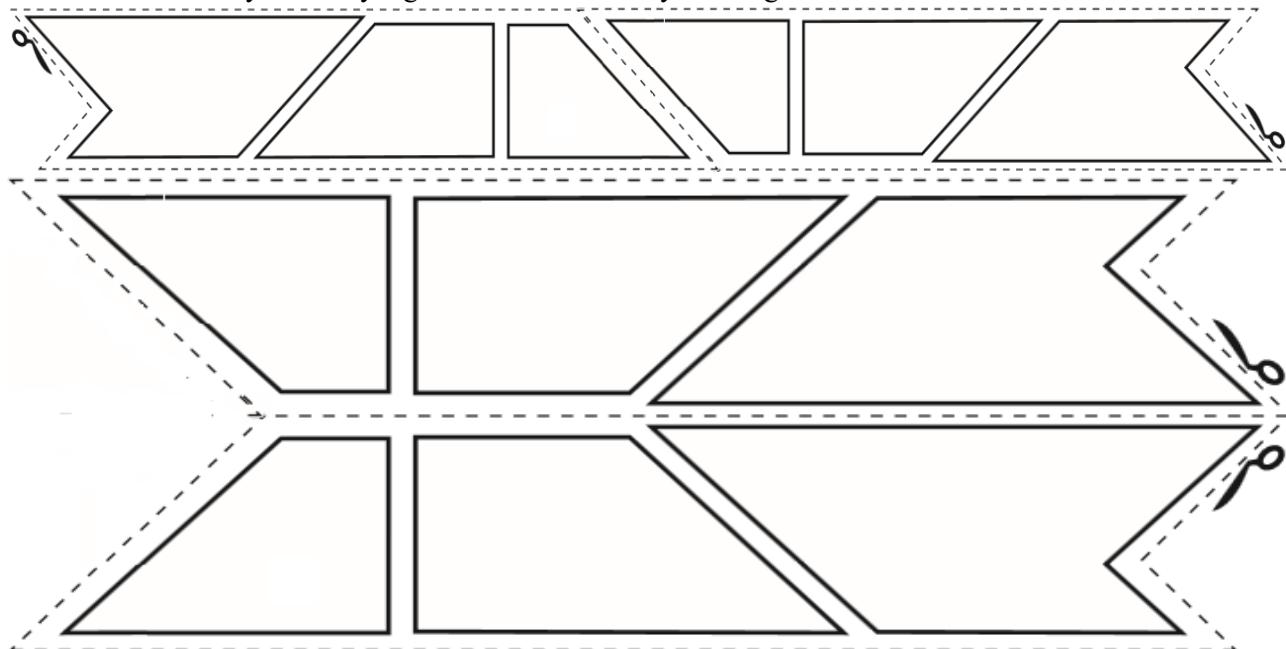


65

Bu oyunda **amacınız** kesip boyayarak hazırladığınız dört tane geometrik şekilleri kullanarak **büyük H harfi** yapabilmektir. Şekilleri istediğiniz yönlerde döndürebilir fakat katlayıp deform edemezsiniz. Ayrıca hayal gücünüzü ve üsr düzey düşünme becerilerinizi kullanarak farklı şekiller de yapabilirsiniz. Haydi kolay gelsin!...



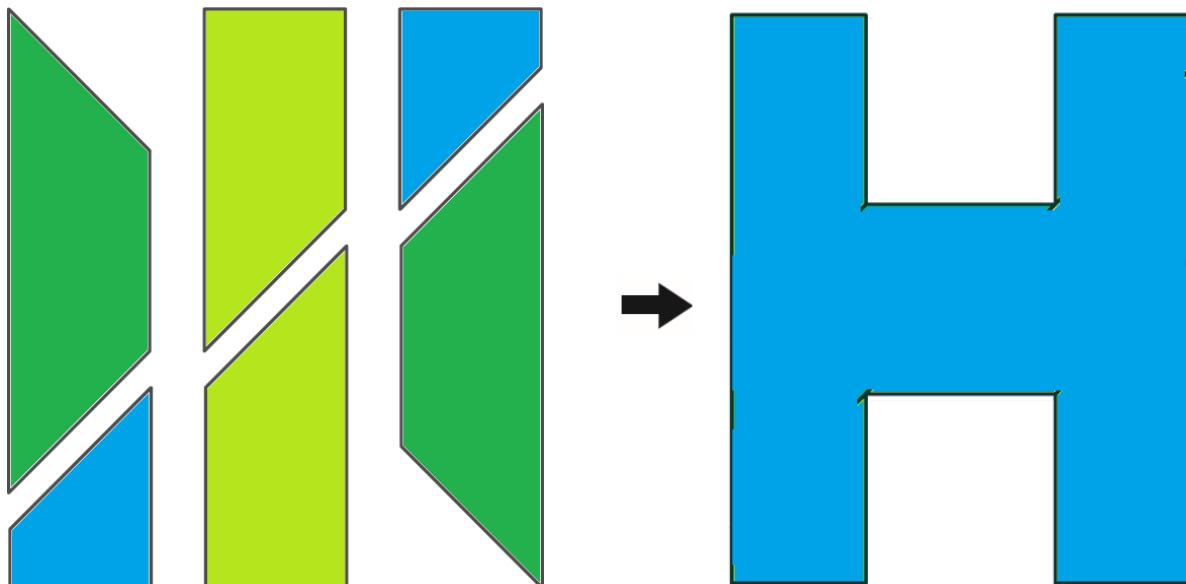
H harfi zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



H HARFI ZEKÂ OYUNU BULMACASI

İşte alışılmış-iyi bilinen ve oyuncuların beyinleri ile parmaklarını birlikte kullanarak düşündükleri, verileri veya bilgileri sıralama ve organize etme becerilerinizi test eden klasik bir **görsel geometrik mekanik zekâ oyunu!**... Deneyimli oyuncuların bile zorlanabildiği, farklı temalarla çalışılan ve kolay düşünerek yapılacak hareketlerle çözümü bulunamayacak altı parçadan oluşan bir **H harfi** zekâ oyunudur. Başarılı olabilmek için yeni durumlara genişleyebilmeye ve onları test edebilmeye açık olmalısınız.

Verilen H oyun tablasının yanına; 6 tane geoemtrik şekilleri kesip boyayarak aşağıdaki gibi hazırlayınız:

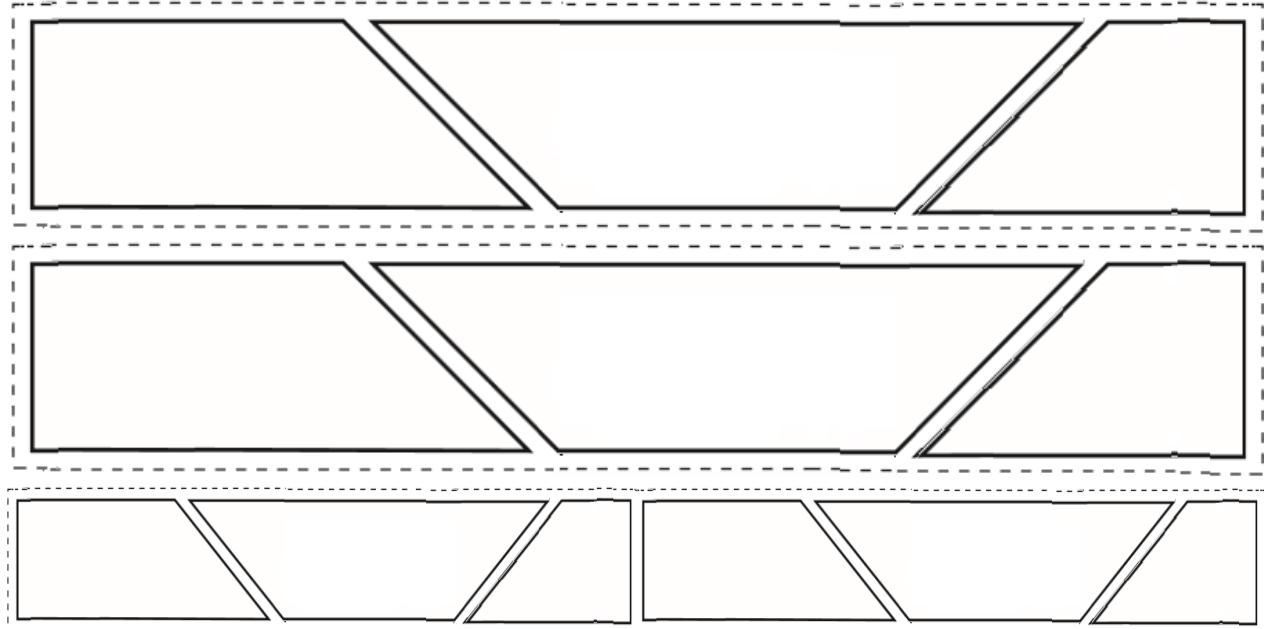


66

Bu oyunda **amacınız** kesip boyayarak hazırladığınız dört tane geometrik şekilleri kullanarak **büyük H harfi** yapabilmektedir. Şekilleri istediğiniz yönlerde döndürebilir fakat katlayıp deform edemezsiniz. Ayrıca hayal gücünüzü ve üst düzey düşünme becerilerinizi kullanarak farklı şekiller de yapabilirsiniz. Haydi kolay gelsin!...



H harfi zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek boyayınız.



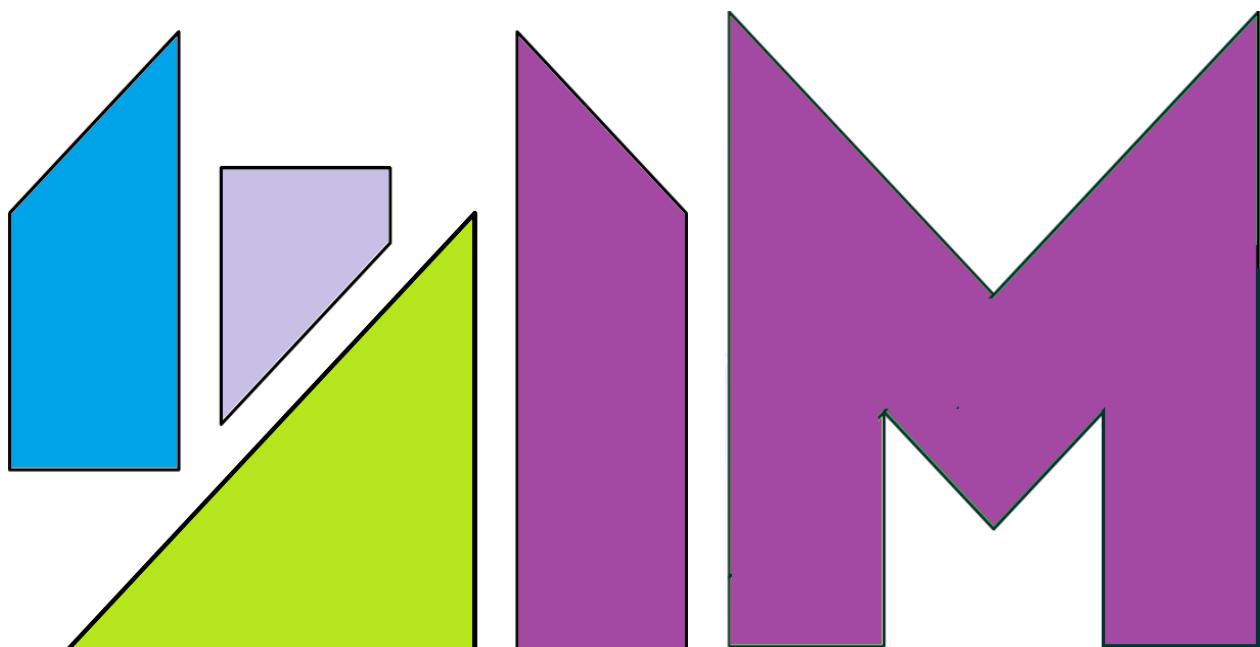
M HARFI ZEKÂ OYUNU BULMACALARI

Aşağıdaki yedi tane geometrik şekilleri kesip kullanarak yandaki siyah karenin içine büyük "M" harfi yapabilir misiniz?



67

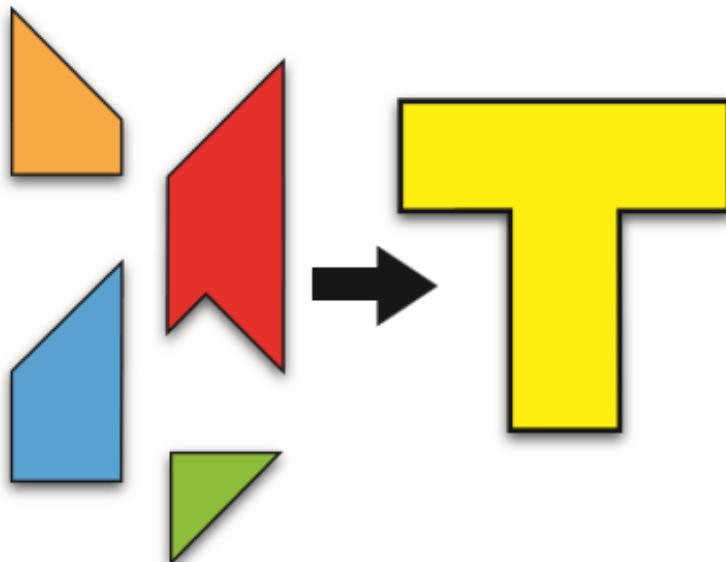
Aşağıda dört tane geometrik şekilleri kesip kullanarak yandaki gibi büyük "M" harfi yapabilirmisiniz?



T HARFI ZEKÂ OYUNU BULMACASI

İşte alışılmış-iyi bilinen ve oyuncuların beyinleri ile parmaklarını birlikte kullanarak düşündükleri, verileri veya bilgileri sıralama ve organize etme becerilerinizi test eden klasik bir **görsel geometrik mekanik zekâ oyunu!**... Deneyimli oyuncuların bile zorlanabildiği, farklı temalarla çalışılan ve kolay düşünerek yapılacak hareketlerle çözümü bulunamayacak bir **T harfi** zekâ oyunudur. Başarılı olabilmek için yeni durumlara genişleyebilmeye ve onları test edebilmeye açık olmalısınız.

Verilen oyun tablasının yanına; aşağıdaki şekilleri kesip boyayarak aşağıdaki gibi hazırlayınız:



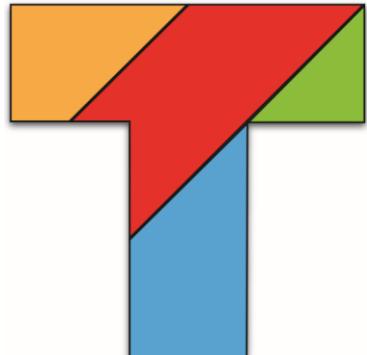
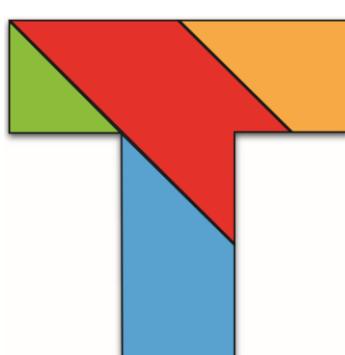
Bu oyunda **amacınız** kesip boyayarak hazırladığınız dört tane geometrik şekilleri kullanarak **büyük T harfi** yapabilmektedir. Şekilleri istediğiniz yönlerde döndürebilir fakat katlayıp deformedemezsiniz. Ayrıca hayal gücünüzü ve üsr düzey düşünme becerilerinizi kullanarak farklı şekiller de yapabilirsiniz.



T harfi zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



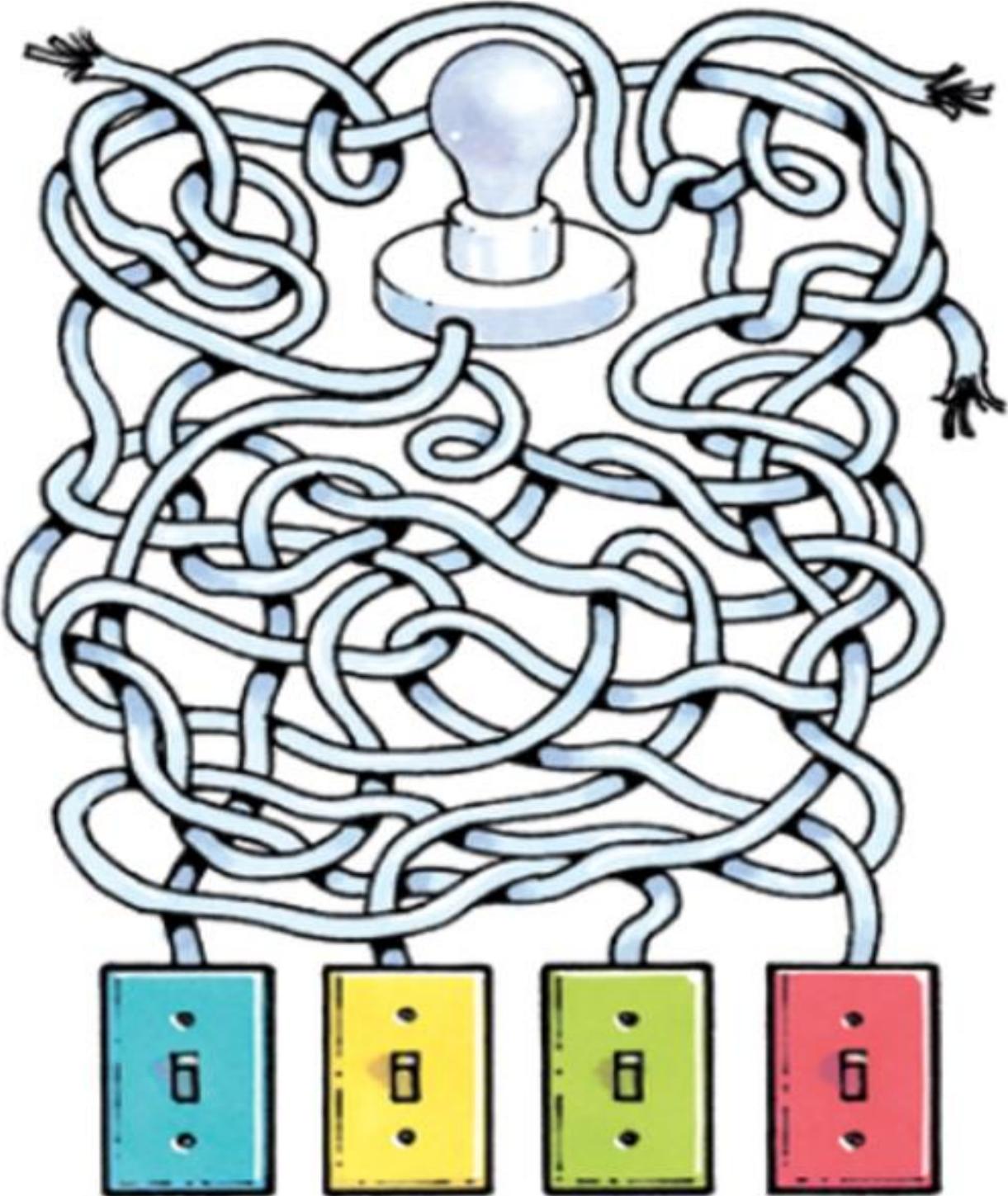
Resimleri olabildiğince kalın siyah çizgilere yakın olacak şekilde kesmeye çalışınız.



KARIŞIK LAMBA YAKMA ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından **hafıza teknikleri** ve **beyin egzersizleri** önerilmektedir. Dikkat eksikliğinin tedavisinde **ilaç dışı bir yöntem olarak** “**matematik içeren eğlenceli Zekâ Oyunu Bulmacaları** çok kullanılmaktadır.

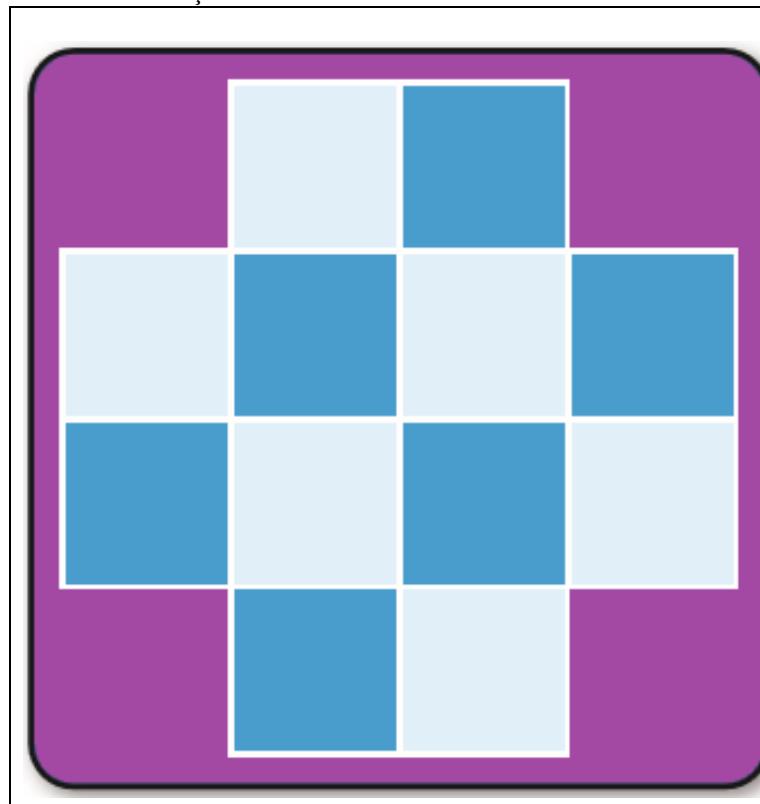
Aşağıdaki şekilde verilen anahtarlardan bir tanesi enerjiye sahiptir ve açıldığında lambayı yakacaktır. Hangi renkteki anahtarın lambayı yaktığını bulabilir misiniz?..



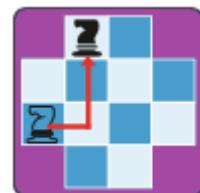
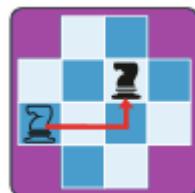
SATRANÇ AT TURU ZEKÂ OYUNU

Dikkat eksikliği, unutkanlık ve algılama güçlüğü gibi problemlerle başa çıkmak için uzmanlar tarafından hafıza teknikleri ve beyin egzersizleri önerilmektedir. Dikkat eksikliğinin tedavisinde ilaç dışı bir yöntem olarak “matematik içeren eğlenceli zekâ ve akıl oyunu olarak bilinen Zekâ Oyunu Bulmacaları çok kullanılmaktadır.

İyi bilinen satranç At Turu zekâ oyunu bulmacası örüntüsel akıl yürütme ve resimlerle görsel becerilerinizi geliştirmektedir. Bu oyunu oynayabilmek için satrancın kurallarını bilmenize gerek yok, sadece at taşının nasıl hareket ettiğini bilmeniz yeterlidir. Oynadığınızda mutlu olacaksınız. Aşağıda oyun tablası verilmiştir:



At taşı “L” şeklinde hareket etmektedir. Aşağıda At taşı için bazı örnek hareketler verilmiştir:



Satranç At Turu zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıda verilen At ile 11 tane **sayaç pulları** şekillerini kesip boyayarak oyun için hazır hale getiriniz. Oyuna başlamak için **At taşını** yandaki oyun tablasında herhangi bir kareye yerleştiriniz.

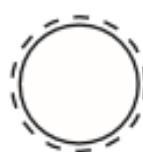
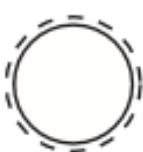
Bu oyunda amacımız: At taşını oyun tablasında her bir kareye uğratarak ve en sonunda yine oyuna başladığı kareye geri gelecek şekilde hareket ettirebilmektir. Aksi halde oyunu kazanamazsınız.

At taşının her bir hareketinde uğradığı kareleri işaretlemek için bu karelere **sayaç pullarını** yerleştiriniz. Eğer oyunun ortasında bir yerde At taşını hareket edebileceği bir kare yoksa oyun bitmiş sayılır ve yeniden oyuna başlamamanız gereklidir.

Okulda arkadaşlarınızla, seyahat ederken veya hafta sonlarında dinlenirken evinizde ailenizle birlikte, nitelikli zaman geçirerek eğlenmek için **Satranç At Turu zekâ oyununu** oynayabilirsiniz. İyi eğlenceler!...



Satranç At Turu zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...

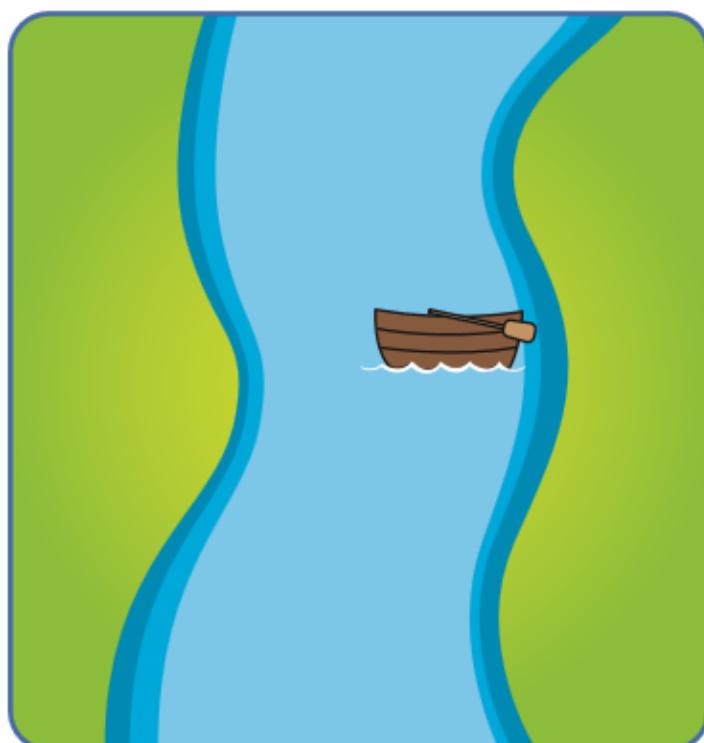


ÇİFTÇİ, KEÇİ, KURT, LAHANA ZEKÂ OYUNU

Yönerge: Bu zekâ oyunu bir mantıksal **akıl yürütme** zekâ bulmacasıdır. Çözüme ulaşmak için sıralı bir şekilde azimle düşünerek mantıksal akıl yürütmeye ihtiyacınız olacak. Okulda arkadaşlarınızla, seyahat ederken veya hafta sonlarında dinlenirken evinizde ailenizle birlikte, nitelikli zaman geçirerek eğlenmek için **bu zekâ oyununu** oynayabilirsiniz. İyi eğlenceler!...

Bir çiftçi keçi, kut ve lahanasını nehrin karşı tarafına küçük bir sandal ile taşıyarak geçirmek zorundadır. Çiftçinin sandalı kendisi ile keçisi, kurtu veya lahanasından sadece birisini alıp taşıyabilecek büyülüktedir. Çiftçi; keçi ile lahanayı bırakırsa keçi lahanayı yada keçi ile kurtu bırakırsa kurt keçiyi, yiyecektir. Sadece Çiftçi olduğunda keçi veya lahana düşmanlarından korunmuş olabilecektir. Çiftçiye yardım edebilirmisiniz? Çiftçiye nehrin karşısına güvenli bir şekilde keçisini, kurtunu ve lahanasını nasıl geçirebileceğini gösterebilirsiniz.

Aşağıda verilen oyun tablasını kullanarak nehrin kenarına çiftçi ile keçisini, kurtunu ve lahanasını karşıya geçecek şekilde hazırlayınız!...



71

Bu mantıksal akıl yürütme zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek boyayınız. Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...

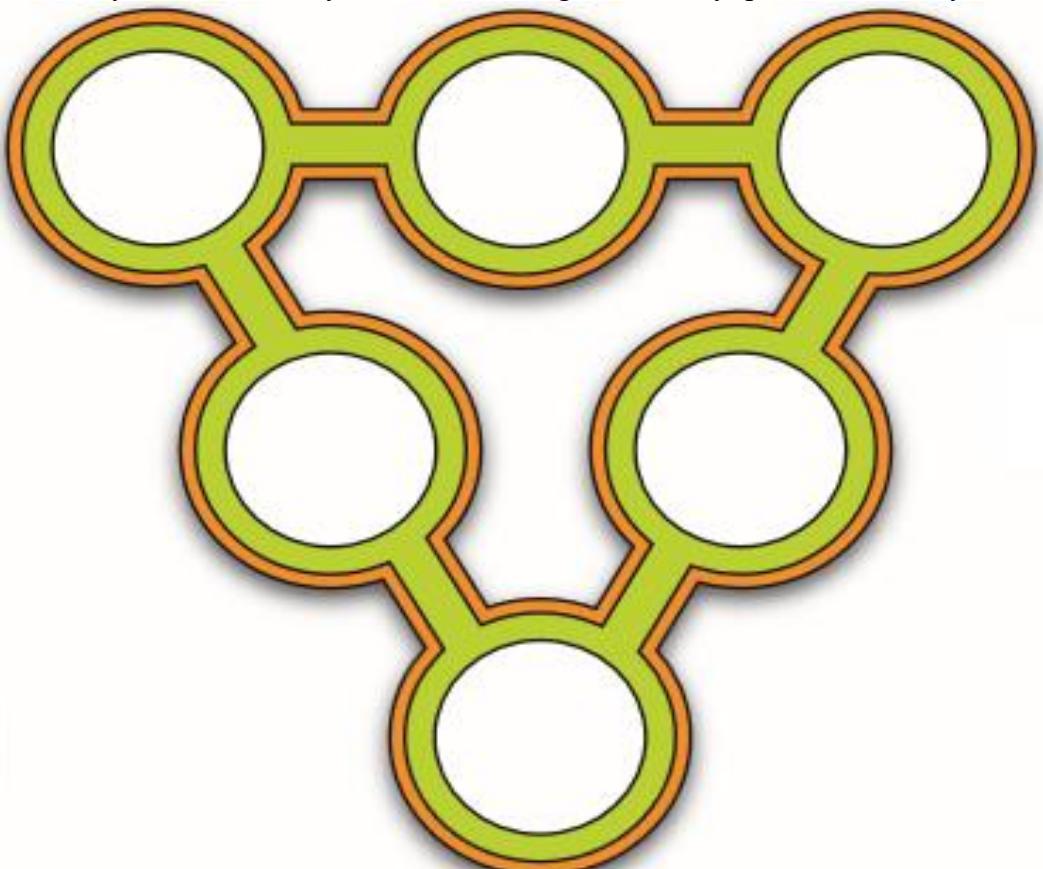


SİHİRLİ ÜÇGEN ZEKÂ OYUNU

Klasik ve iyi bilinen bir mantıksal **akıl yürütme-işlem** zekâ oyunudur. Çözüme ulaşmak için sıralı bir şekilde azimle düşünerek mantıksal akıl yürütmeye ihtiyacınız olacak. Okulda arkadaşlarınızla, seyahat ederken veya hafta sonlarında dinlenirken evinizde ailenizle birlikte, nitelikli zaman geçirerek eğlenmek için **bu zekâ oyununu** oynayabilirsiniz. İyi eğlenceler!...

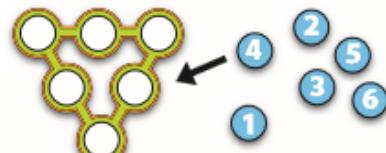
Oyuncular her bir seçim için sayıları toplama işlemlerini hızlı yapabilmek, değerlerini karşılaştırabilmek ve uygun sayıların seçimlerini azaltabilmek için akıl yürütme ile sayısal işlem becerilerini birleştirmek zorundadırlar.

Aşağıda verilen oyun tablasının yanında kullanacağınız tüm sayı pullarını hazırlayınız!...



72

Birden **altıya** kadar olan sayı pullarını üçgenin kenarlarındaki çemberlere, üçgenin her bir kenarındaki üç tane çemberde bulunan sayıların toplamları aynı sayı olacak şekilde yerleştiriniz.

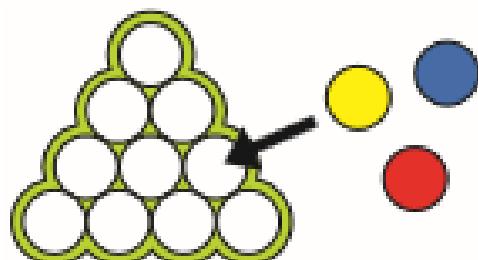


Bu mantıksal akıl yürütme zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek boyayınız. Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...

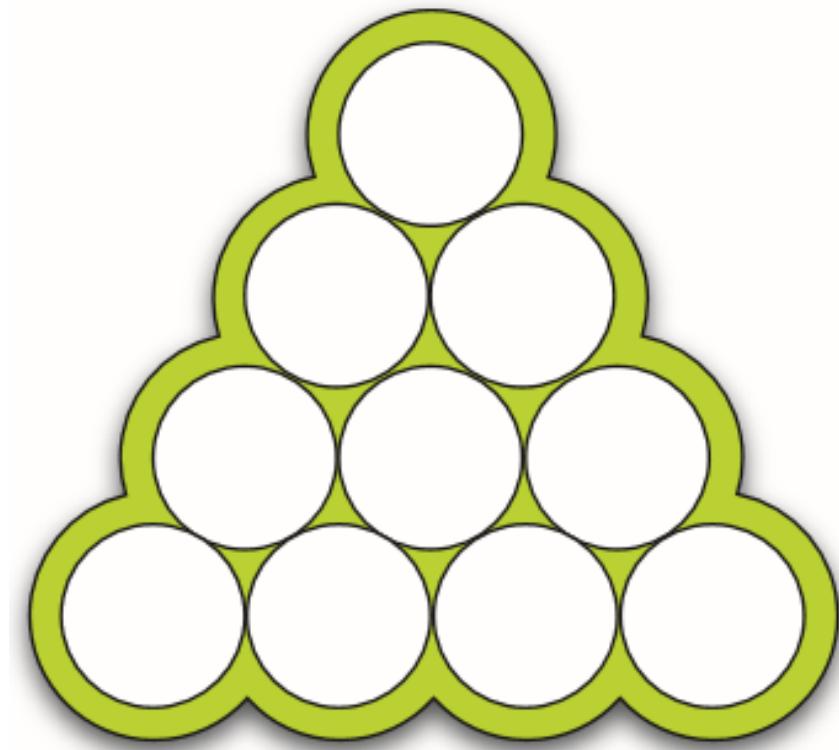


SİHİRLİ PİRAMİT BOYAMA ZEKÂ OYUNU

Yönerge: Klasik ve iyi bilinen uzaysal görüntülerle uygulama yapılabilen bir **mantıksal akıl yürütme** zekâ oyunudur. En iyi staretejiniz odaklanmak ve olasılıkları düşünerek çözümü bulmaya çalışmaktır. Çözümü bulduğunuzda çok mutlu olacaksınız. Verilen oyun tablasının yanına; 4 tanesi kırmızı, 3 tanesi mavi ve sari olan toplam 10 tane renkli pulu kesip boyayarak aşağıdaki gibi hazırlayınız:



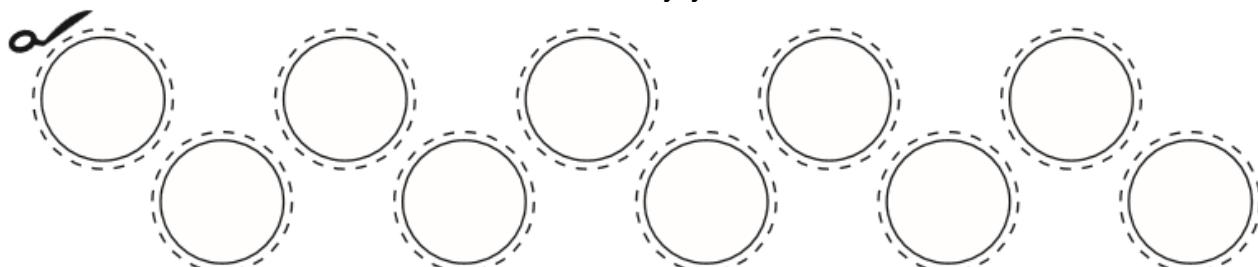
Bu oyunda **amacınız** renkli dairesel pulları üçgenin içindeki yerlerine aynı renkten renkli pullar yan yana gelip birbirlerine dezmeyecek şekilde yerleştirmektir. Haydi kolay gelsin!...



73

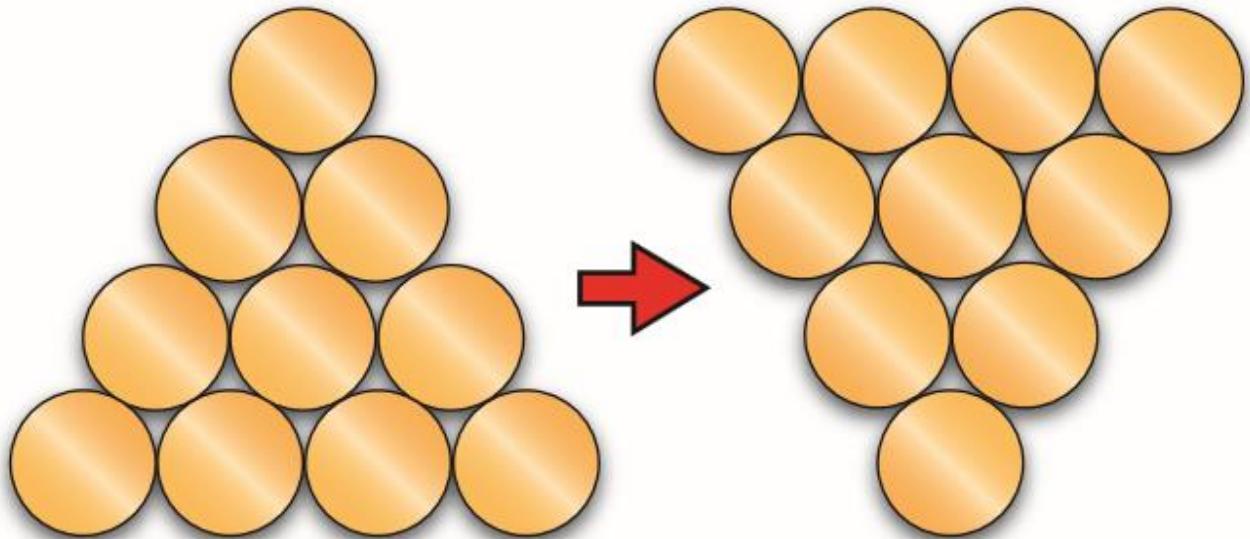


Bu mantıksal akıl yürütme zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki dairesel pulları keserek renklerine boyayınız.



SİHİRLİ PİRAMİT ZEKÂ OYUNU

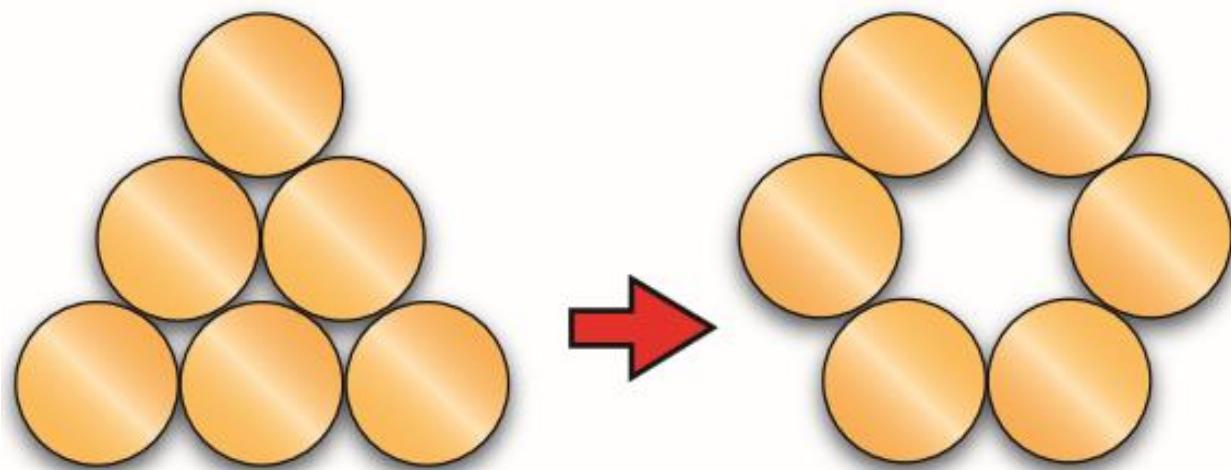
Yönerge: İşte deneyimli oyuncuların bile zorlanıldığı klasik bir madeni para hareket ettirme **mantıksal akıl yürütme** zekâ oyunu!... Çok farklı temalarla çalışılan ve yapılması kolay olan bir bulmacadır. Aşağıda gösterildiği gibi 10 tane madeni parayı yönü yukarı olan bir üçgensel piramit oluşturacak şekilde yerleştiriniz. Bir seferde sadece bir madeni parayı kaydırmak koşulu ile tam olarak üç tane madeni parayı hareket ettirerek üçgensel piramitin yönünü aşağı doğru olacak şekilde ters çevirebilir misiniz?



PİRAMİT ALTI KURUŞ ZEKÂ OYUNU

74

Yönerge: İşte alışılmış-iyi bilinen ve oyuncuların beynleri ile parmaklarını birlikte kullanarak düşündükleri bir **mantıksal akıl yürütme** zeka oyunu! Kolay düşünerek yapacağınız hareketlerle çözümü bulamayabilirsiniz. Başarılı olabilmek için yeni durumlara genişleyebilmeye ve onları test edebilmeye açık olmalısınız. Aşağıda gösterildiği gibi 6 tane madeni parayı yönü yukarı doğru olan bir üçgensel piramit oluşturacak şekilde yerleştiriniz.



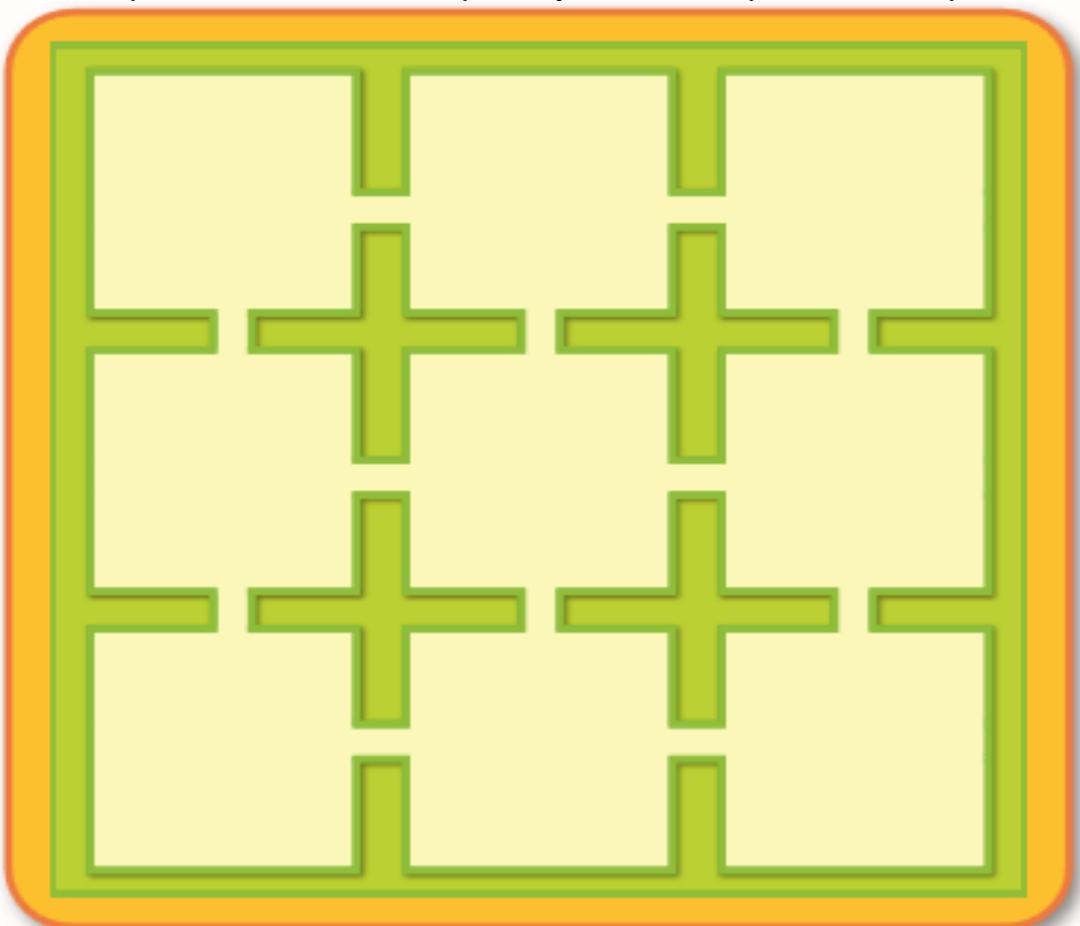
Bir seferde sadece bir madeni parayı bulunduğu yerden yeni bir yere kaydırmak ve kaydırılan madeni para diğer iki madeni paraya değimek koşulu ile tam olarak en az beş tane madeni parayı hareket ettirerek **üçgensel piramiti bir çembere çevirebilir** misiniz? Bir madeni parayı hareket ettirdiğinizde, diğer madeni paralardan birisini rahatsız edemez veya yerini değiştiremezsiniz. İstediğiniz kadar hareket yapabilirsiniz, ancak en az beş tane madeni para hareket ettirilerek bir çözüm bulunmuştur.

SHİRLİ KARELER ZEKÂ OYUNU

Yönerge: Eğlenceli bir zihinsel beyin egzersizi olan sihirli kare zekâ oyunu, matematik içeren klasik bir sayısal **akıl yürütme ve işlem** zekâ oyunudur. Sihirli kareler dünyada oldukça eski ve yaygın olarak bilinen bir zekâ oyunu bulmacasıdır. Bu zekâ oyunu bulmacası Çinliler tarafından yaklaşık M.Ö 650 yılında keşfedilmiştir ve aynı zamanda eski Hint ve Mısır kültürlerinde de kullanılmıştır. İnternette Sihirli Kareler üzerinde arama yaparsanız gördükleriniz sizi şaşırtacaktır. Bu zekâ oyununda amaç herhangi bir satır, sütun ve köşegendeki tüm 3'lü rakamlar toplandığında toplam hep aynı sayı olacak şekilde aşağıdaki gibi sihirli kareler oluşturmaktır:



Aşağıdaki sihirli kareden, keserek boyadığınız 1' den 9'a kadar rakamları; herhangi bir satır, sütun ve köşegendeki tüm 3'lü rakamlar toplandığında toplam hep aynı sayı olacak şekilde yerleştirmeye çalışınız. Sihirli kareleri oluşturmaktan zorlanırsanız endişelenmeyiniz, olası tüm çözümler verilmiştir.



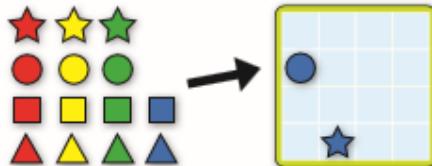
75

Sihirli kare zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki rakam pullarını keserek boyayınız.
Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...

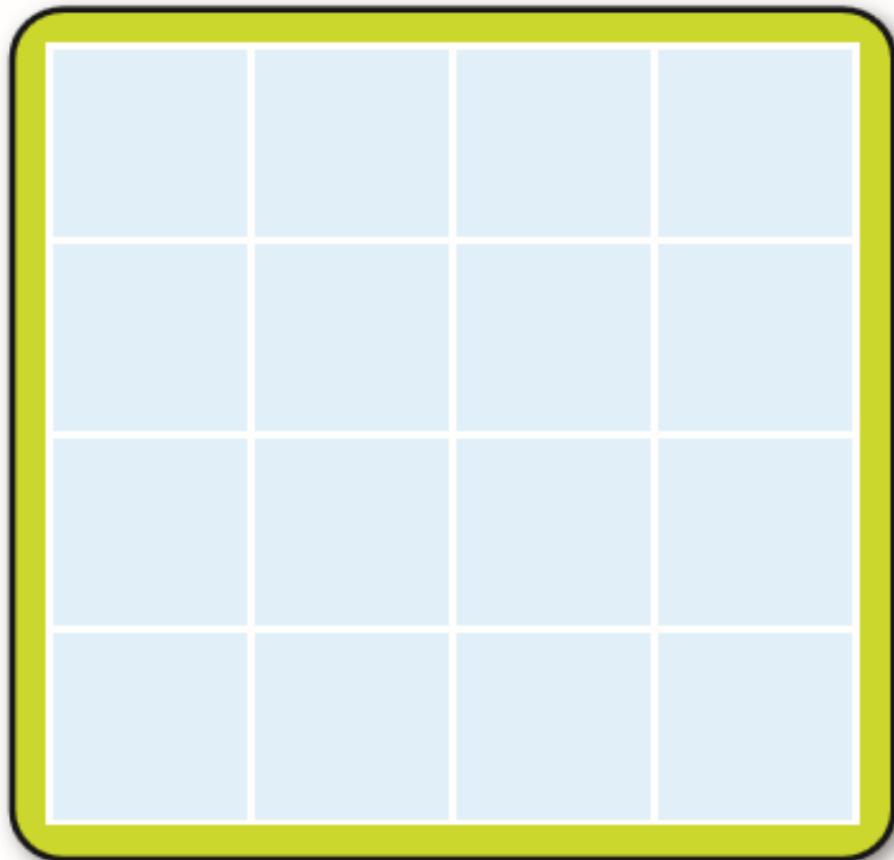


RENK - ŞEKİL LATİN KARESİ ZEKÂ OYUNU

Yönerge: İşte verileri veya bilgileri sıralama ve organize etme becerilerinizi test eden klasik bir görsel akıl yürütme zekâ oyunu!... Sudoku zekâ oyunlarına benzer şekilde oluşturulan ve matematikteki karşılığı bir **Latin karesi** olarak bilinen bir zekâ oyunudur. Bir arama motorunda bu konuyu araştırabilirsiniz. Verilen oyun tablasının yanına; dörder tanesi kırmızı, yeşil, mavi ve sarı olan toplam 16 tane renkli şekilleri kesip boyayarak aşağıdaki gibi hazırlayınız:



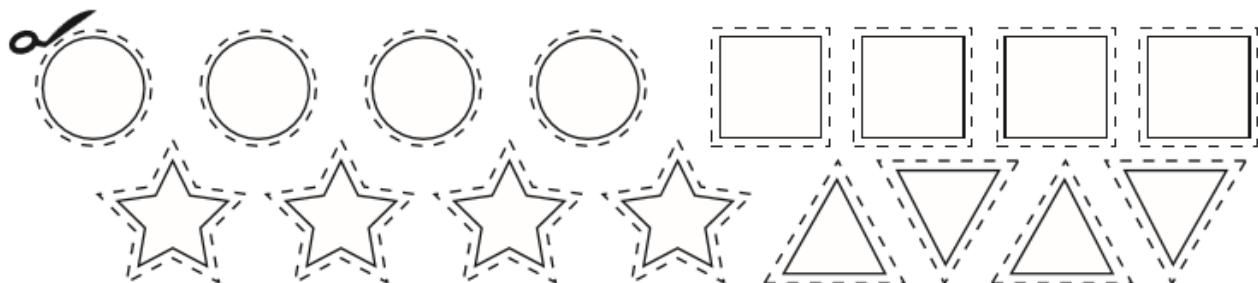
Toplam 16 tane renkli şekilleri **satır, sütun ve iki tane esas köşegende** aynı renkten veya aynı sekilden sadece bir tane bulunacak şekilde aşağıdaki 4x4 lük latin karesine yerlestirebilir misiniz?



76



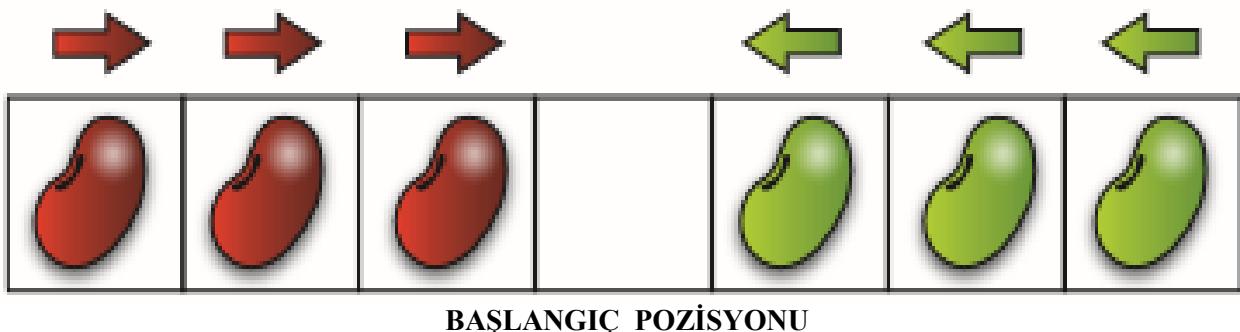
Bu mantıksal akıl yürütme latin karesi zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek dört farklı renk yani kırmızı, yeşil, mavi ve sarı ile boyayınız.



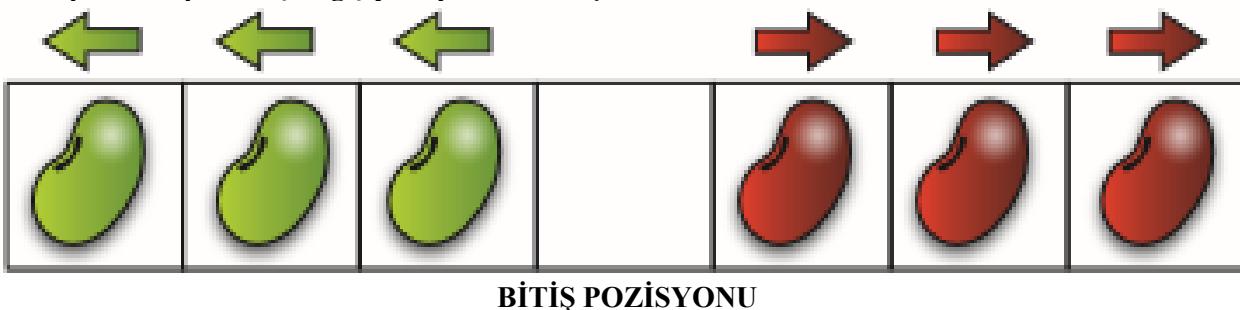
ZİPLAYAN FASÜLYELER ZEKÂ OYUNU

Yönerge: İşte zekice tasarlanmış klasik bir dizisel hareketlerden oluşan **akıl yürütme zekâ** oyunu!... Çözüm benzer şekilde oluşturulan düzenli örüntülerin keşfedilmesinden oluşmaktadır. Oynarken hamlelerinizi düşünerek yapmalı ve dikkatli bir şekilde ilerlemelisiniz!...

Verilen oyun tablasını; toplam 6 tane fasülyeleri keserek üç tanesini kırmızı, diğer üç tanesini de yeşil renk ile boyayarak aşağıda **başlangıç pozisyonundaki** gibi hazırlayınız:

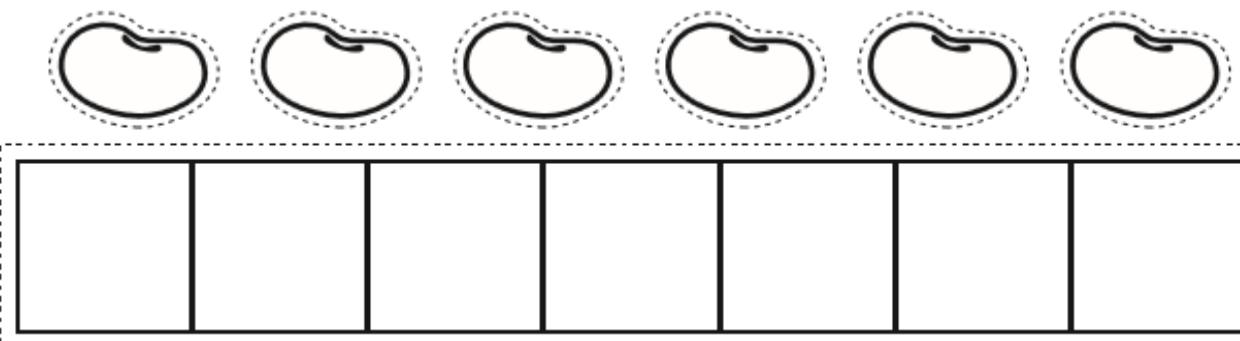


Oyun tablasındaki fasülyelerin **başlangıç pozisyonundaki** yerlerine dikkat ediniz. Bu zekâ oyununda amaç **soldaki kırmızı fasülyeleri sağ tarafa ve sağdaki yeşil fasülyeleri de sol tarafa ziplatıp hareket ettirerek** yerlerini değiştireilmektir. Fasülyeler sadece **ileriye doğru** boş yerlere ilerleyerek hamleler yapabilmektedir, **geriye doğru** hareket ettirmek yasaklanmıştır ve olası değildir. Fasülyeler önlerindeki boş bir yere doğru ilerleyebilirler ve ayrıca atladıkları fasülyeyenin önünde boş olan bir yer varsa biri diğerinin üzerinden zıpayıp ilerleyerek bu boş yere konumlanabilirler. Yasal diğer başka türlü hareket etmelerine izin verilmemektedir. **Bitiş pozisyonuna** ulaşmadan yapılabilecek bir hamle kalmamış ise oyun sonlandırılır⁷⁷ tekrar yeniden oyuna **başlangıç pozisyonundan** başlanır.



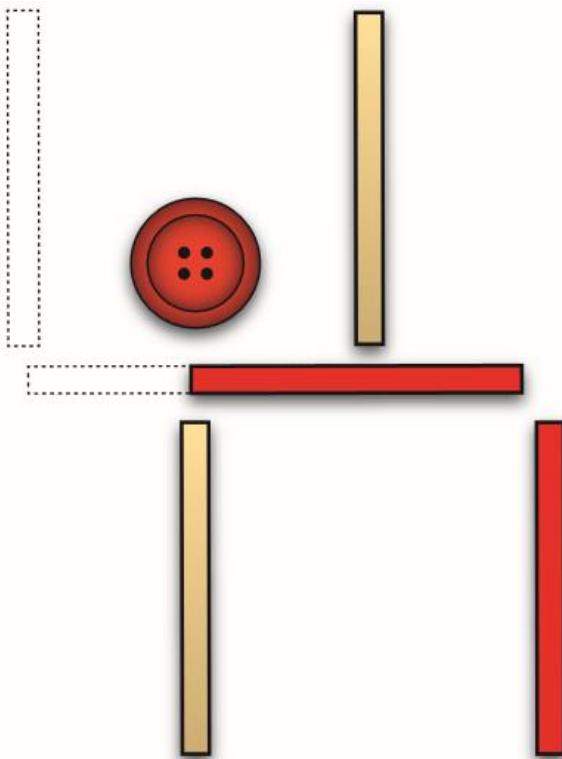
Bu mantıksal akıl yürütme zekâ oyunu bulmacasını oynayabilmek için aşağıdaki şekilleri keserek üç tanesini kırmızı ve yeşil renk ile boyayınız.

Boyarken hayal gücünüzü ve sanatsal yaratıcılığınızı kullanabilirsiniz!...



Aşağıda Sihirli Kadeh Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

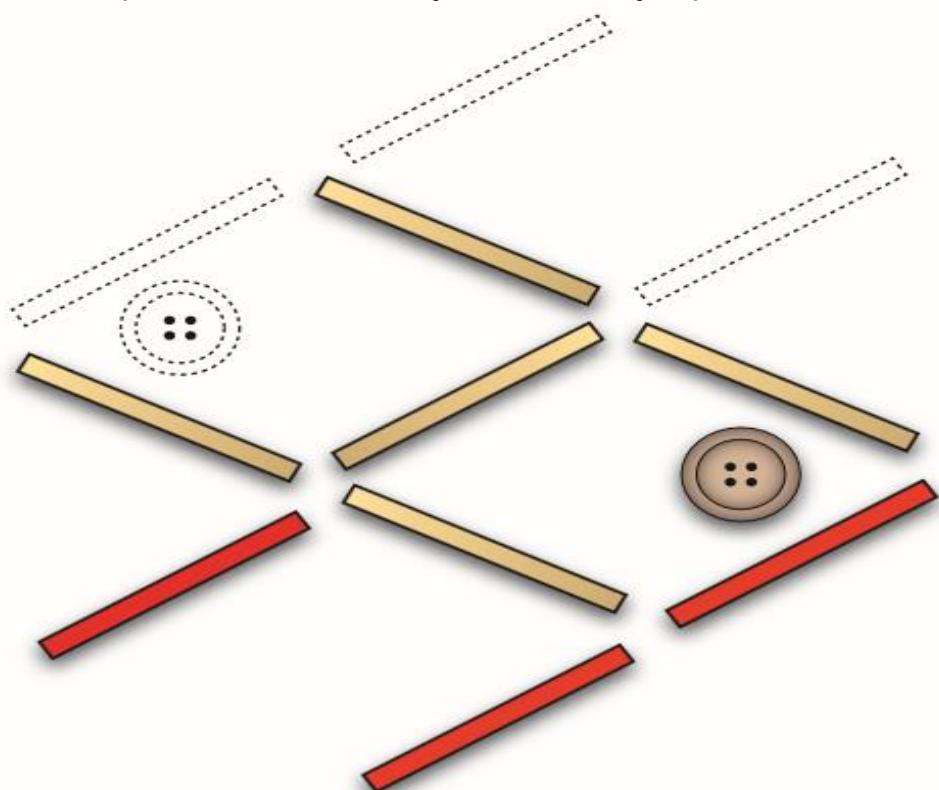
Aşağıda iki simetrik çözümünden birisi verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



Aşağıda Sihirli Balık Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

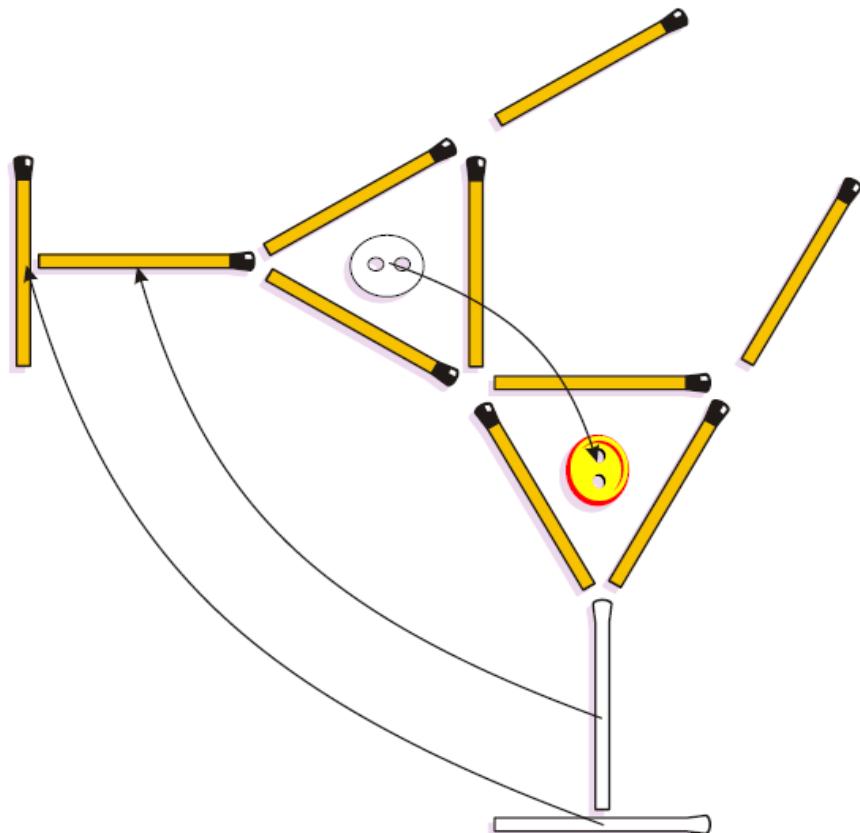
78

Aşağıda iki simetrik çözümünden birisi verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



Aşağıda Sihirli Kuş Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

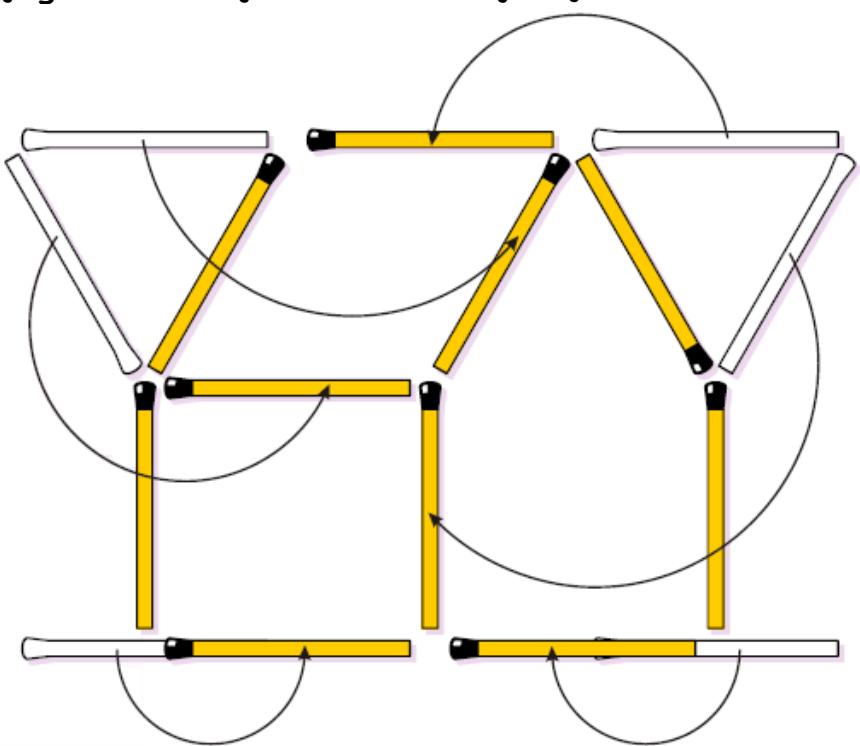
Bir çözüm aşağıda verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



79

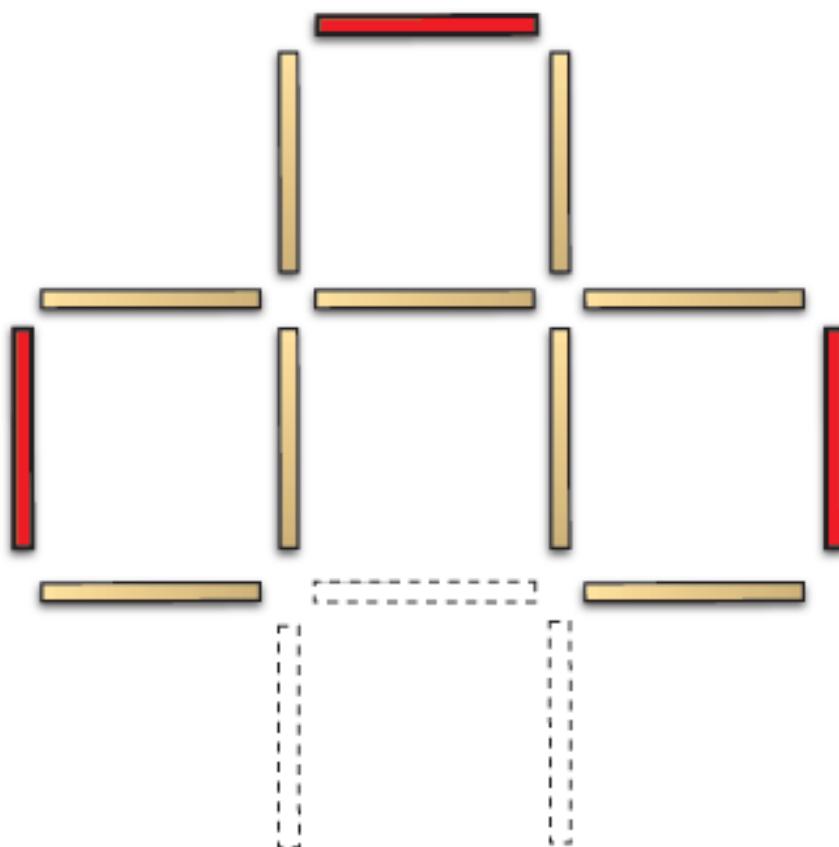
Aşağıda Sihirli Kadeh-Ev Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

Bir çözüm aşağıda verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



Aşağıda Sihirli Üç Kare Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

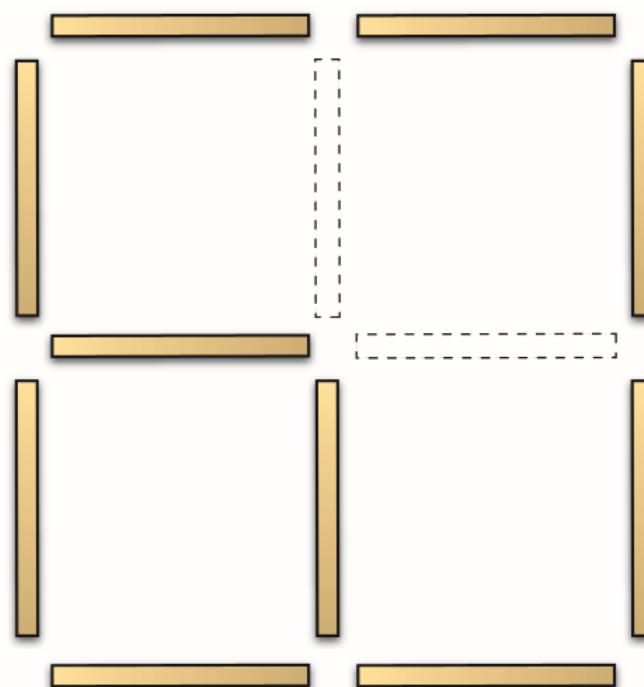
Bir çözüm aşağıda verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



80

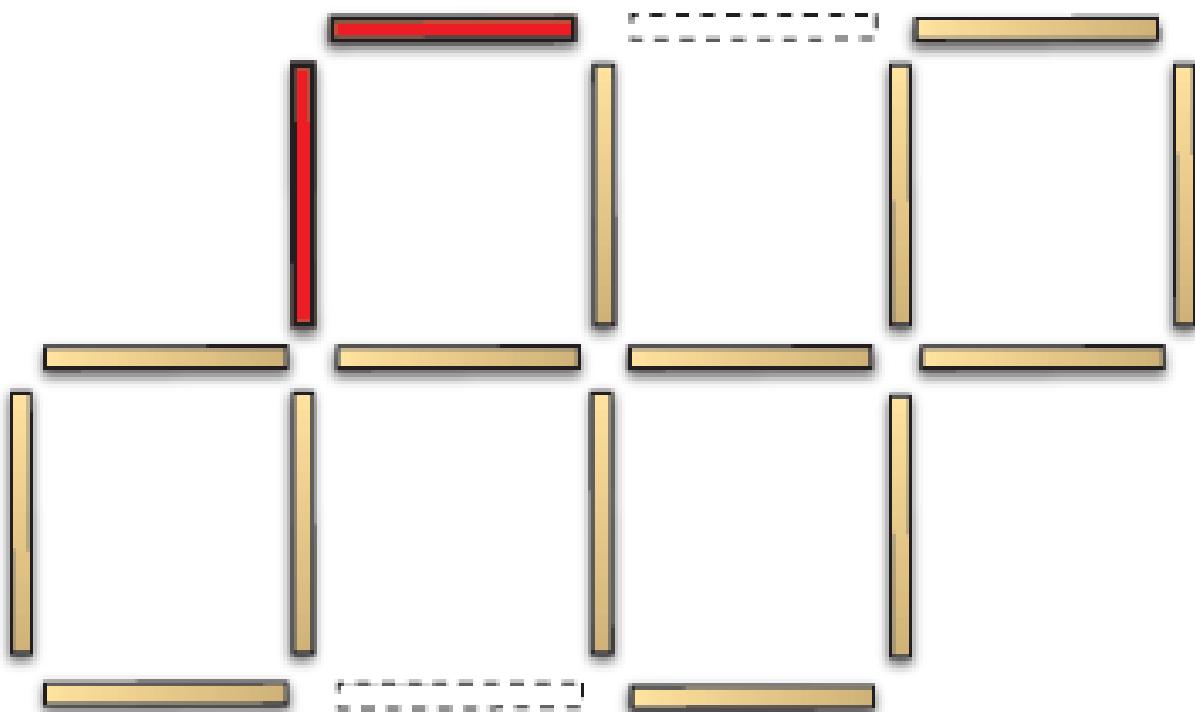
Aşağıda Sihirli Kare Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

Bir çözüm aşağıda verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



Aşağıda Sihirli Dans Eden Kareler Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

Bir çözüm aşağıda verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.

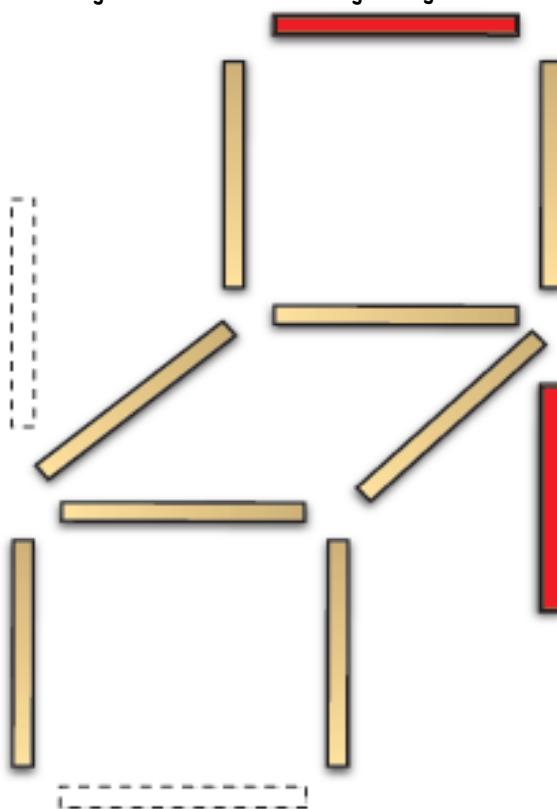


Kibrit çöpü sayısının 16 tane olduğuna dikkat ettiniz mi? Dört tane özdeş kare yapacağınızdan, $16 \div 4 = 4$ olup her bir kareyi oluşturmak için 4 kibrit çöpü kullanılmalıdır. Dolayısıyla yan yana iki kare bulunmamalıdır. Yukarıdaki çözümde 4 karenin nasıl olduğunu dikkat ediniz. Hiç yan yana iki kare gelmemiştir.

81

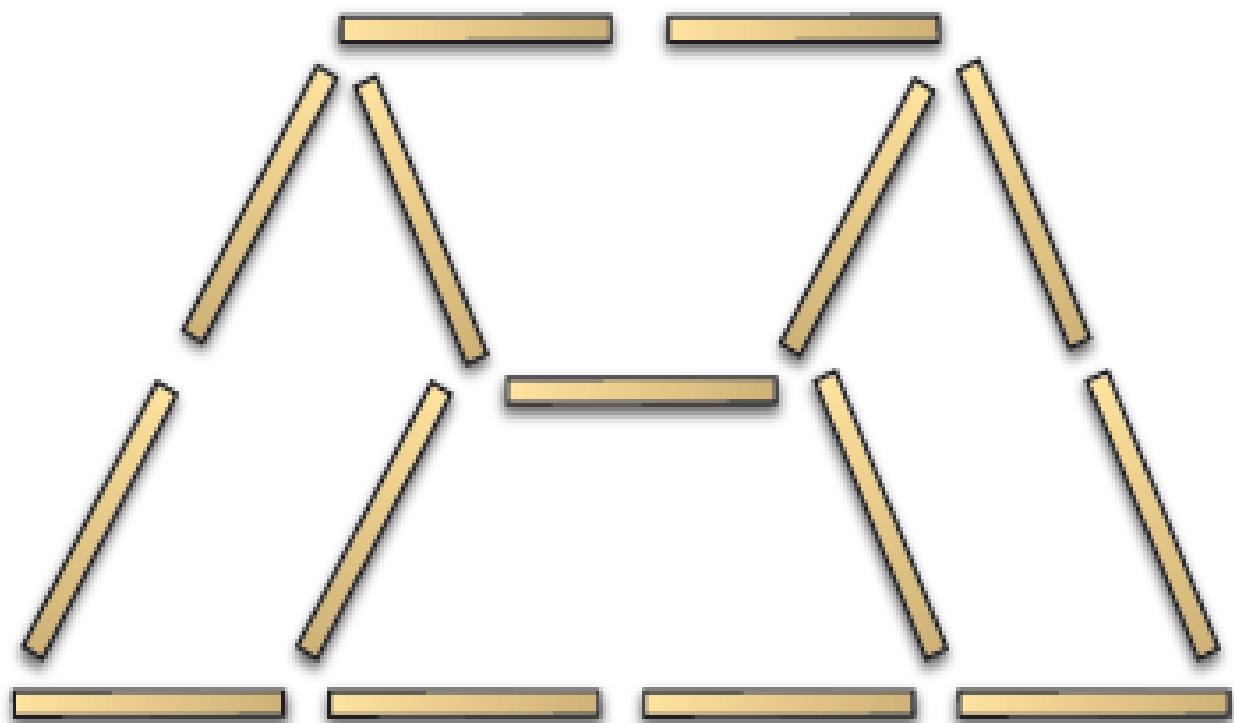
Aşağıda Sihirli Sandalye Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

Bir çözüm aşağıda verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



Aşağıda Sihirli Yamuk-Trapezoid Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

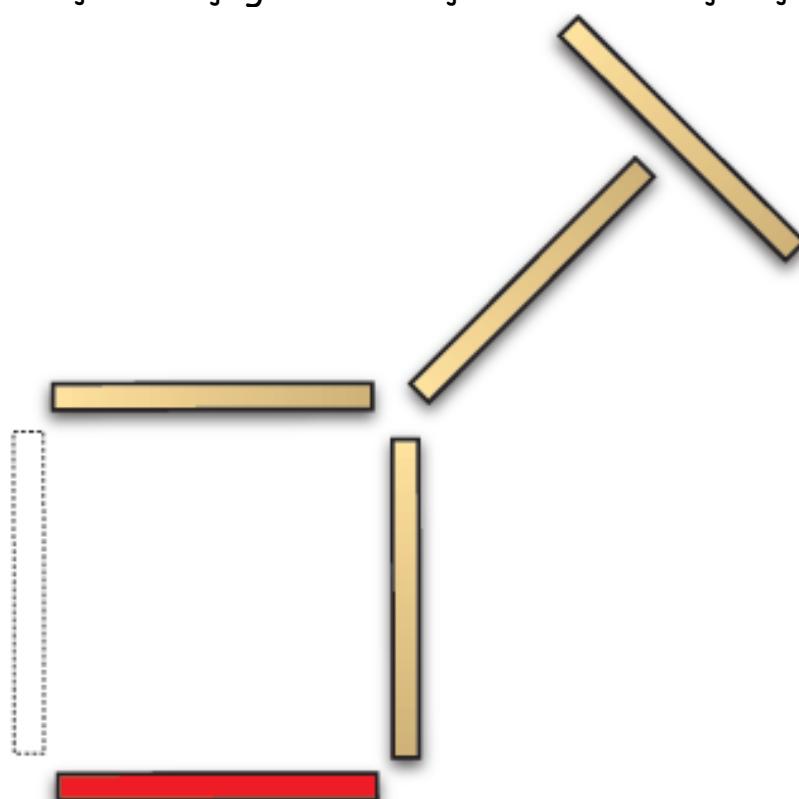
Bir çözüm aşağıda verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



Aşağıda Sihirli Zürafa Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

82

Bir çözüm aşağıda verilmiştir. Benzer başka çözümler de bulunabilir.



AYNI İKİ ŞEKİLİ BULMA ZEKÂ OYUNU-1

1. ŞEKİL: Tam olarak özdeş iki şekil 3. ve 7. şekillerdir. Diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detaylar aşağıda verilmiştir:

- #1: Şemsiyenin sivri ucu yoktur.
- #2: Şemsiyede gri, siyah şeritler yoktur.
- #4: Bireyin sağ ayağı yoktur.
- #5: Bireyin elinde şemsiyeyi tuttuğu kısım uzun ve görünmektektir.
- #6: Bireyin saçında bant yoktur.
- #8: Bireyin kuşağının kuyruk kısmı eksiktir.
- #9: Kimono elbiselerinde çiçek örüntüleri eksiktir.

2. ŞEKİL: Tam olarak özdeş iki şekil 2. ve 9. şekillerdir. Diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detaylar aşağıda verilmiştir:

- #1: Leylegin tüylerinde siyahlıklar azdır.
- #3: Gaganın alt kısmı eksiktir.
- #4: Leylegin sağ ayağındaki eklem yeri eksiktir..
- #5: Leylegin tüylerindeki gri kısım siyahır.
- #6: Yuvadan çıkan saman parçaları eksiktir.
- #7: Yuvada bir yumurta eksiktir.
- #8: Leylek kanadının kuyruk ucundaki siyahlık eksiktir.

83

AYNI İKİ ŞEKİLİ BULMA ZEKÂ OYUNU- 2

1.ŞEKİL: Tam olarak özdeş iki şekil 4. ve 7. şekillerdir. Diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detaylar aşağıda verilmiştir:

- #1: Ejderhanın başının ortasındaki bir tutam saç eksiktir.
- #2: Ejderhanın kuyruğunu ucu eksiktir.
- #3: Ejderhanın bir pencesi eksiktir.
- #5: Ejderhanın gözleri siyahır.
- #6: Ejderhanın arka omurgasındaki tüyler eksiktir.
- #8: Ejderhanın dişleri eksiktir.
- #9: Ejderhanın kanatlarındaki siyah çizgiler eksiktir.

2.ŞEKİL: Tam olarak özdeş iki şekil 6. ve 9. şekillerdir. Diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detaylar aşağıda verilmiştir:

#1: Polisin ceketinde düğmeler eksiktir.

#2: şeritler eksiktir. Stripes are missing.

#3: Polisin rozeti eksiktir.

#4: Polisin düdüğü eksiktir.

#5: Polisin şapkasındaki rozeti eksiktir.

#7: Polisin kemerindeki toka eksiktir.

#8: Polisin silahının kını eksiktir.

AYNI İKİ ŞEKİLİ BULMA ZEKÂ OYUNU-3

1.ŞEKİL: Tam olarak özdeş iki şekil 1. ve 8. şekillerdir. Diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detaylar aşağıda verilmiştir:

#2: Garsonun yeleğindeki rozet eksiktir.

#3: Garsonun şapkasındaki siyah bant eksiktir.

#4: Garsonun gömleğindeki düğmeler eksiktir.

84

#5: Garsonun sol elindeki peçete uzundur.

#6: Tepside bir bardak eksiktir. .

#7: Garsonun papyonu eksiktir.

#9: Garsonun sol eli eksiktir.

2.ŞEKİL: Tam olarak özdeş iki şekil 4. ve 5. şekillerdir. Diğer şekillerin nasıl elenebileceğine yönelik detaylar aşağıda verilmiştir:

#1: Gitarın mandal düğmeleri eksiktir.

#2: gitaristin sağ kolundaki dövme eksiktir.

#3: Gitarı tutan sol el eksiktir.

#6: Gitaristin kolyesi eksiktir.

#7: Gitaristin başının tepesindeki bir tutam saç eksiktir.

#8: Gitaristin başının önündeki bir tutam saç eksiktir.

#9: Gitarın siyah uç kısmı beyazdır.

İki rakamından beş tane ve bildiğiniz aritmetik işlemler ile matematik kavramlarını kullanarak 11'den 22'ya kadar Sayıları bulma zekâ oyunu çözüm

$$\begin{array}{ll} 11 = 22 \div 2 + 2 - 2; & 19 = 22 - 2 - \frac{2}{2}; \\ 12 = 2 \times 2 \times 2 + 2 + 2; & 20 = 22 + 2 - 2 - 2; \\ 13 = (22 + 2 + 2) \div 2; & 21 = 22 - 2 + \frac{2}{2}; \\ 14 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 - 2; & 22 = 22 \times 2 - 22; \\ 15 = 22 \div 2 + 2 + 2; & 23 = 22 + 2 - \frac{2}{2}; \\ 16 = (2 \times 2 + 2 + 2) \times 2; & 24 = 22 - 2 + 2 + 2; \\ 17 = (2 \times 2)^2 + \frac{2}{2}; & 25 = 22 + 2 + \frac{2}{2}; \\ 18 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 + 2; & 26 = 2 \times (\frac{22}{2} + 2). \end{array}$$

Yukarıdaki zekâ oyununda bir çözüm verilmiştir.

Başka çözümler de oluşturulabilir misiniz?

Başarılar!...

85

Dört rakamından beş tane ve bildiğiniz aritmetik işlemler ile matematik kavramlarını kullanarak 1'den 10'a kadar Sayıları bulma zekâ oyunu çözüm

$$\begin{array}{ll} 1 = (4 \div 4) \times (4 \div 4); & 6 = 4 + (4 + 4) \div 4 \\ 2 = (4 \div 4) + (4 \div 4); & 7 = 4 + 4 - 4 \div 4; \\ 3 = (4 + 4 + 4) \div 4; & 8 = 4 + 4 + 4 - 4; \\ 4 = 4 + (4 - 4) \times 4; & 9 = 4 + 4 + 4 \div 4; \\ 5 = (4 \times 4 + 4) \div 4; & 10 = (44 - 4) \div 4. \end{array}$$

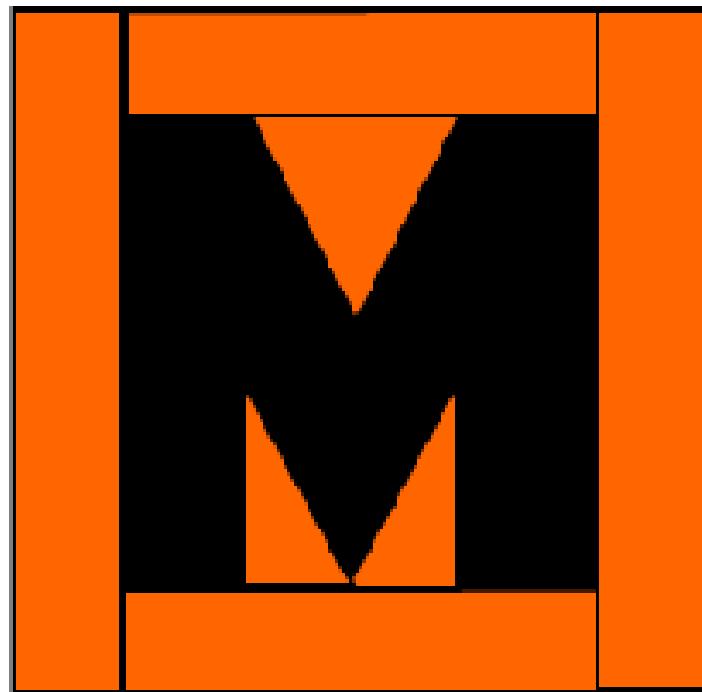
Yukarıdaki zekâ oyununda bir çözüm verilmiştir.

Başka çözümler de oluşturulabilir misiniz?

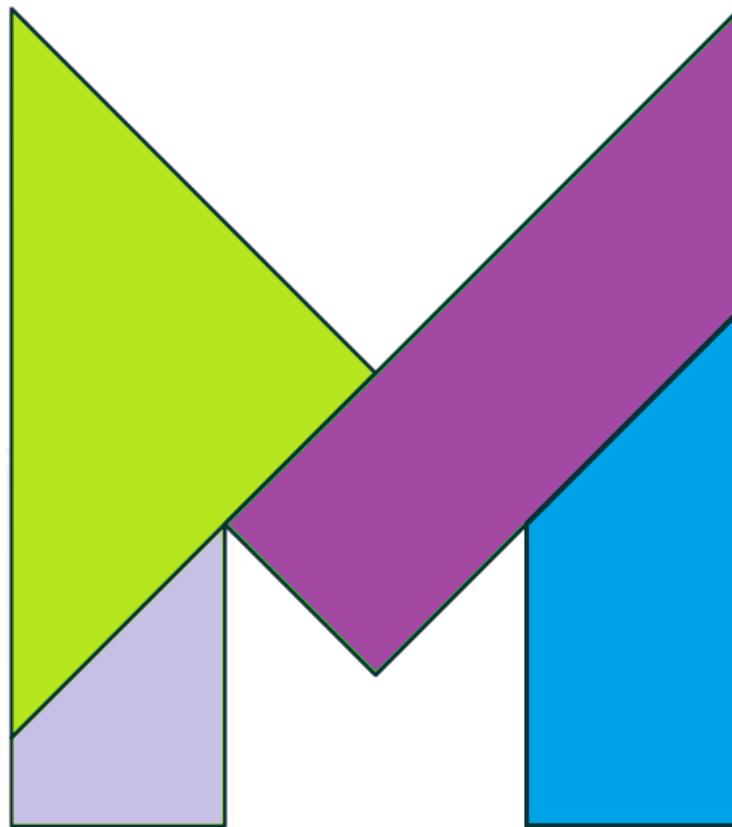
Başarılar!...

M HARFI TANGRAMZEKÂ OYUNU ÇÖZÜMÜ

Aşağıda bir çözüm verilmiştir: Benzer başka çözümler de bulunabilir.

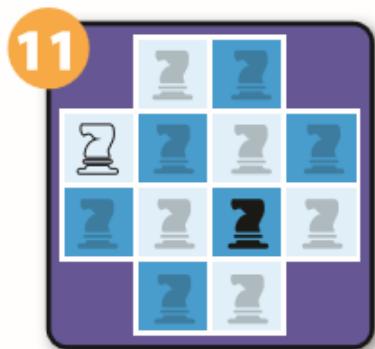
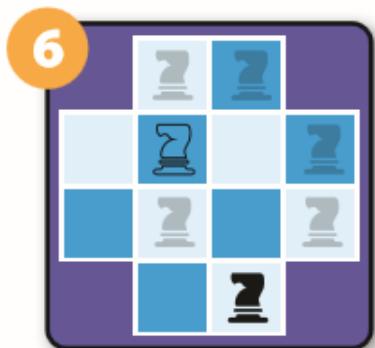
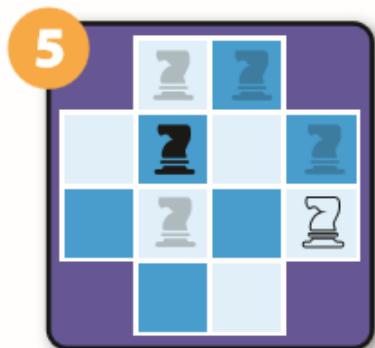
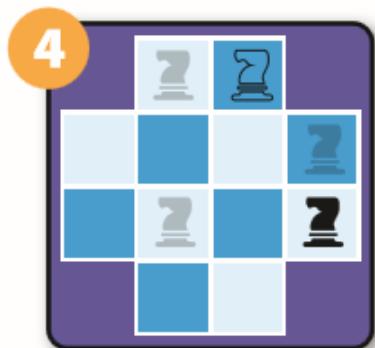
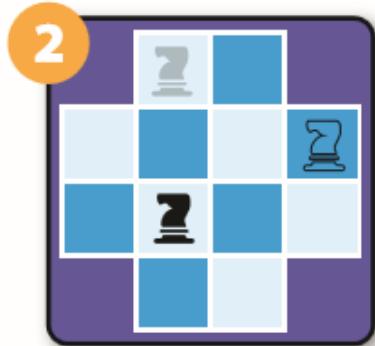
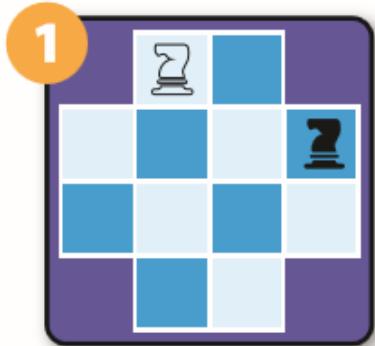


86



SATRANÇ AT TURU ZEKÂ OYUNU ÇÖZÜMÜ

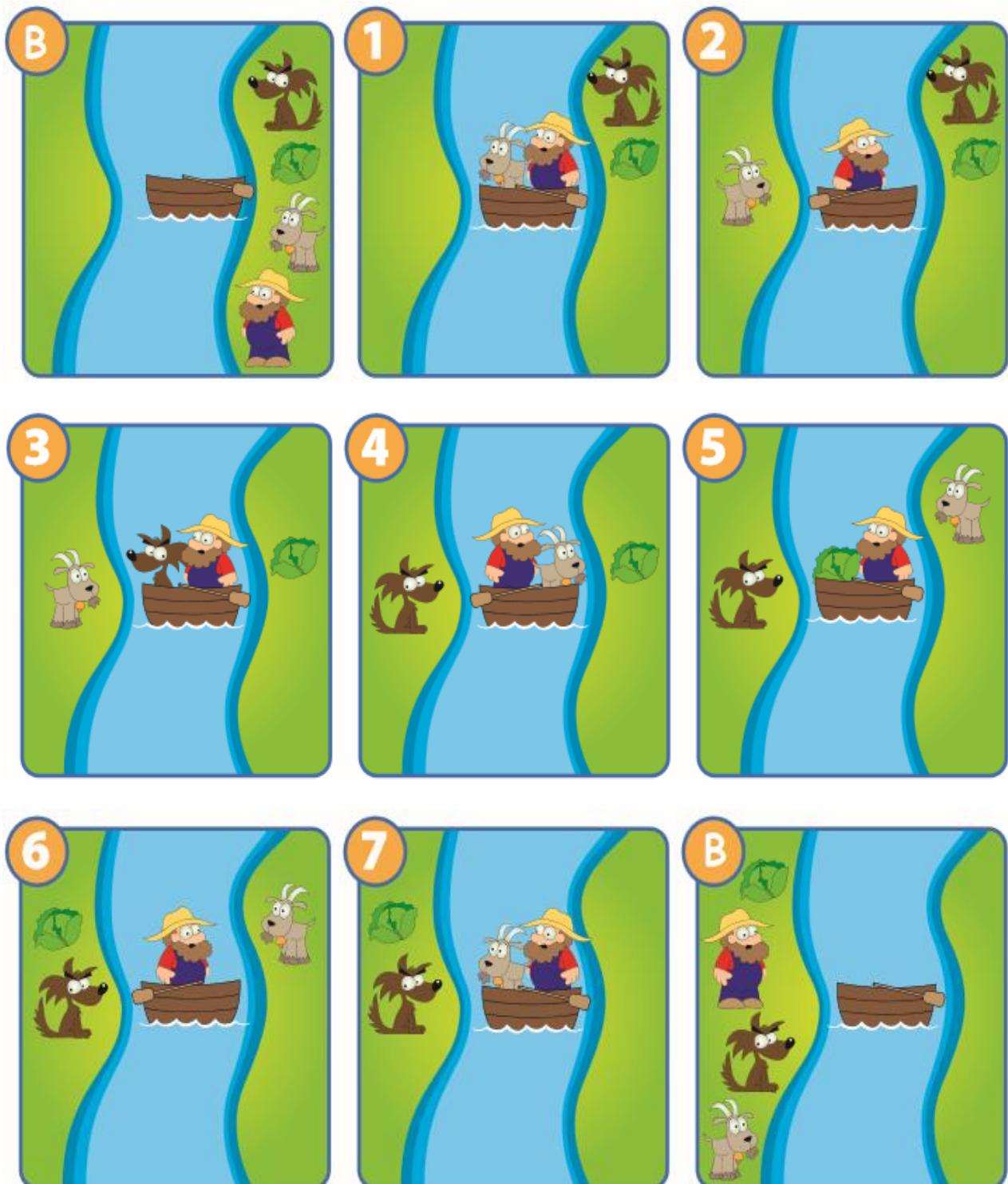
Aşağıda 12 hareketli bir çözüm verilmiştir:



Benzer başka çözümler varsa, onlar da bulunabilir!...

Aşağıda Keçi, Kurt ve Lahana Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

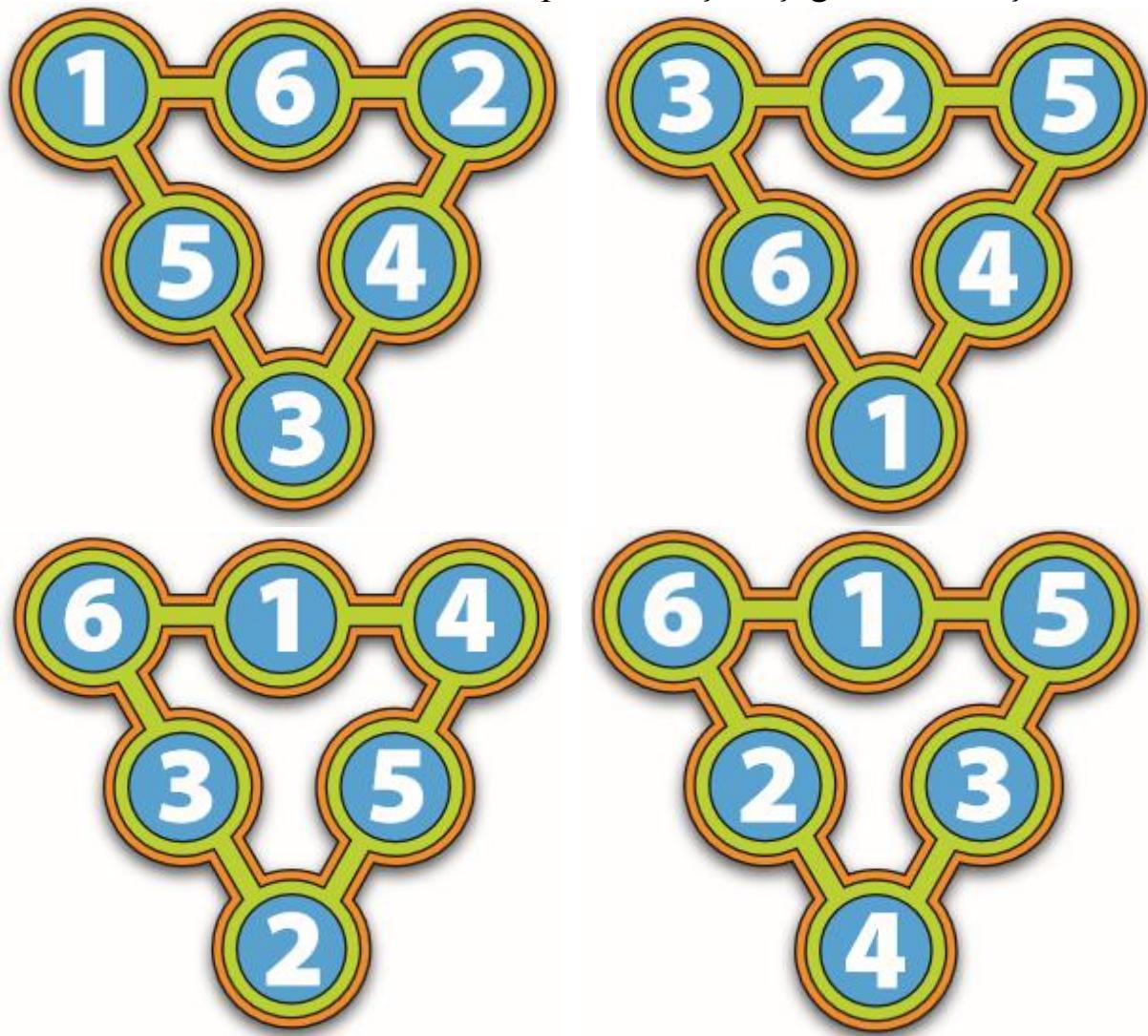
Çiftçi ilk olarak keçiyi karşıya geçirir. Sonra geri gelir ve kurtu alır. Kurtu karşısında bırakıp keçiyi alıp tekrar geri getirir. Başlangıç yerine keçiyi bırakırken lahanayı alıp karşıya götürür ve kurtun olduğu yere bırakır. Geri gelerek keçiyi yanına alıp lahana ile kurtun olduğu yere birlikte ulaşırlar. Böylece 7 adımda hepsi birlikte suyun karşısına geçmiş olurlar. Bu 7 adımın hepsi aşağıda gösterilmiştir:



Benzer başka çözümler varsa, onlar da bulunabilir!...

Aşağıdaki Sihirli Üçgen Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

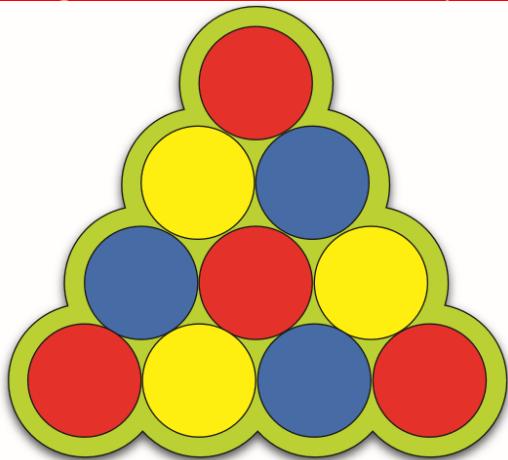
Çözümler 9, 10, 11, ve 12 sihirli toplamları için aşağıda verilmiştir:



89

Benzer başka çözümler varsa, onlar da bulunabilir!...

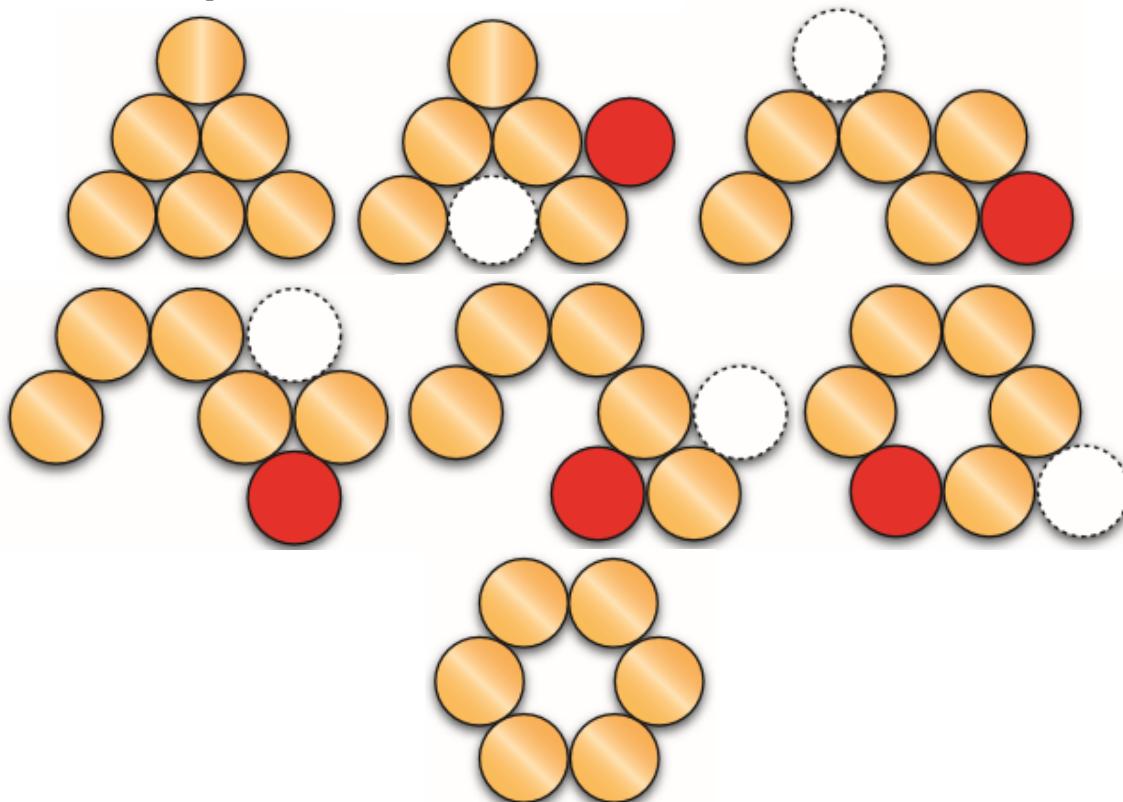
Aşağıda Sihirli Piramit Boyama Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:



Benzer başka çözümler varsa, onlar da bulunabilir!...

Aşağıda Altı kuruş Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

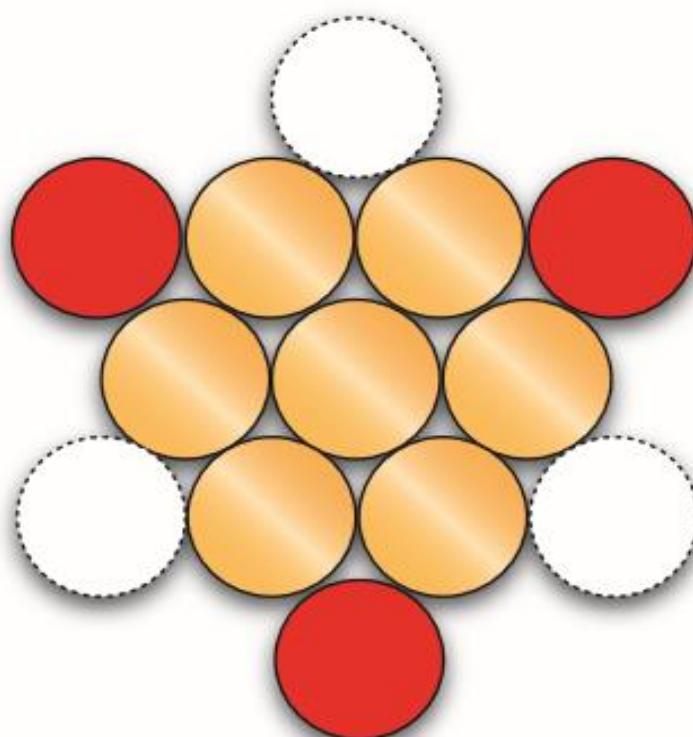
En az beş tane madeni para hareket ettirilerek bulunan bir çözüm aşağıda verilmiştir:



Kesik çizgi ile gösterilen madeni para hareket ettirilerek kırmızı renkli madeni paraya dönüştürülmüştür.
Ayrıca madeni para her bir hareket sonunda diğer iki madeni paraya değerek hareketini tamamlamıştır.

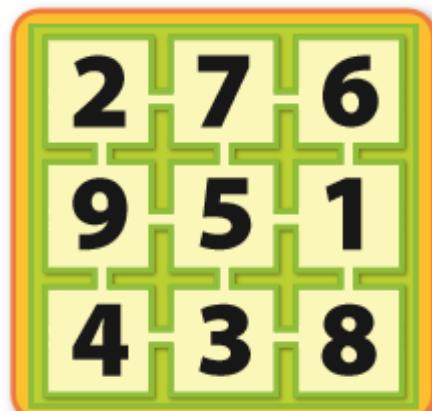
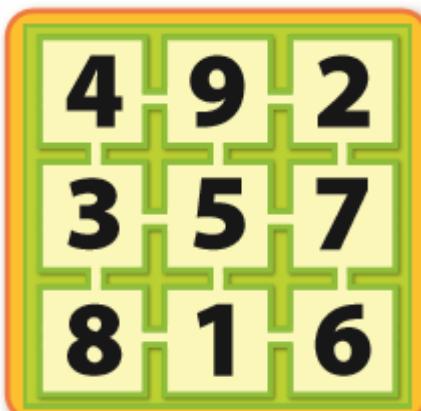
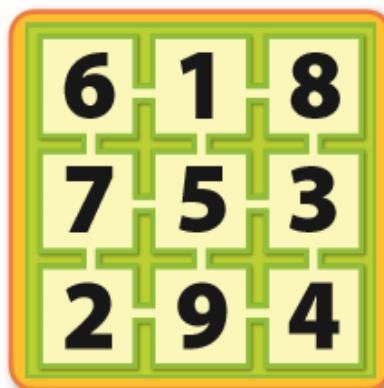
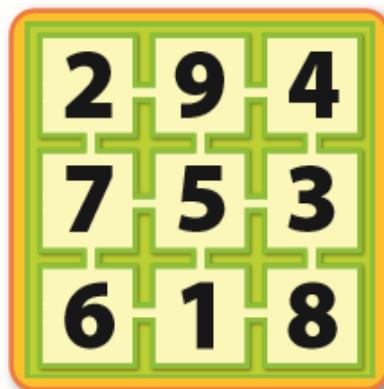
90

Aşağıda Sihirli Piramit Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

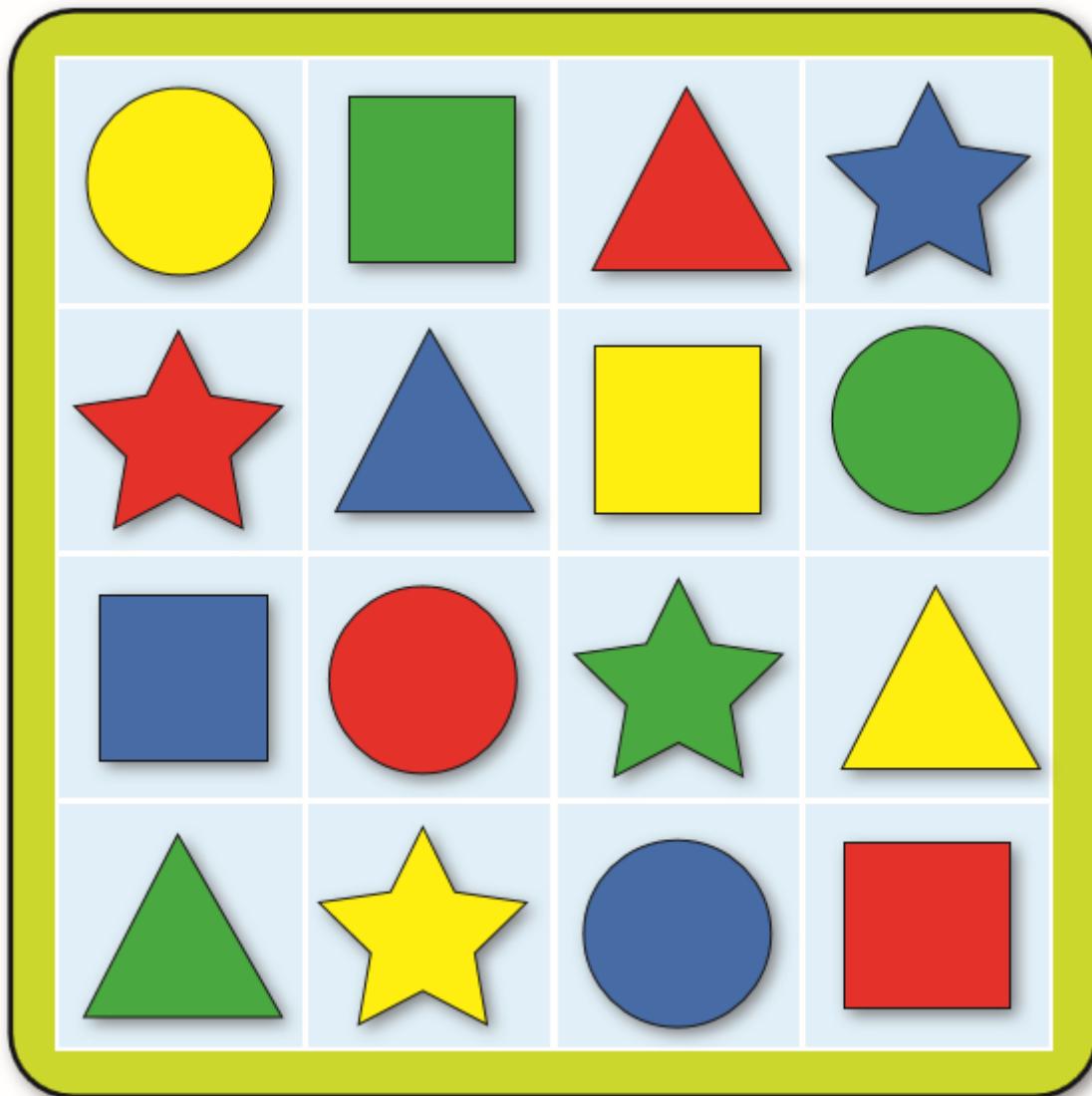


Aşağıda Sihirli Kare Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:

Bu zeka oyunu bulmacasının sekiz tane farklı olası çözümleri aşağıda verilmiştir. Her bir çözümde merkezde her zaman 5 rakamı vardır ve herhangi bir satır, sütun ve köşegendeki tüm 3'lü rakam bileşenleri toplandığında toplam hep aynı olup, 15 sayısıdır.



Aşağıda Renk ve Şekil Latin Karesi Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:



Aşağıda Zıplayan Fasulyeler Zekâ Oyunu Bulmacası Çözülmüştür:



ZİHİNSEL, KİŞİSEL GELİŞMEK VE ÖĞRENMEK İSTEYENLERİ....

**TECRÜBELİ PROFESÖRDEN AŞAĞIDAKİ SINAV VE
KONULARDA EĞİTİM DANIŞMANLIĞI VERİLİR:**

**1. İLKOKUL VE LİSE MATEMATİK ÖĞRETMENLİĞİ KPSS
ÖĞRETMENLİK ALAN BİLGİSİ,**

**2. ÜNİVERSİTELERDE OKUTULAN ANALİZ (CALCULUS), ADİ VE
KISMİ DİFERANSİYEL DENKLEMLER, UYGULAMALI MATEMATİK,
SOYUT CEBİR, MÜHENDİSLER İÇİN MATEMATİK,
İŞLETMECİLER, İKTİSATÇILAR İÇİN MATEMATİK,**

**3. HER SEVİYEDE (Anasınıfı, ilk, Orta, Lise ve Üniversite) TÜRKÇE
VE İNGİLİZCE MATEMATİK,**

4. MEGA HIZLI OKUMA-ANLAMA

(12 Yaşından Büyükler ve Yetişkinler).

5. MEGA MENTAL (ZİHİNSEL) ARİTMETİK VE MATEMATİK

(12 Yaşından Büyükler ve Yetişkinler).

6. ASİT ÜST DÜZEY(YARATICI) DÜŞÜNME VE PROBLEM ÇÖZME,

**7. PARMAKLAR VE JAPON ABAKÜSÜ SOROBAN İLE MEGA
ARİTMETİK, ZEKA OYUNLARI VE MATEMATİK BEYİN
GELİŞTİRME EĞİTİMLERİ (4-6 Yaş, 7-9 Yaş, 10-12 Yaş).**

8. MEGA ZEKÂ OYUNLARI,

9. HER SEVİYEDE (Ana, ilk, Orta, Lise ve Üniversite) İNGİLİZCE,

Dersler birebir veya gruplar halinde yapılabilir.

DETAYLAR VE ÜCRETSİZ DENEME DERSLERİNE

KATILMAK İÇİN

LÜTFEN ARAYARAK RANDEVU ALINIZ!

532 301 6 245

MATEMATİK KOÇLUK VE DANIŞMANLIK PROGRAMI

Öğrencilere eğitimleri ile ilgili **Matematik Koçluğu** hizmeti veriyoruz.

Matematik koçu, eğitim-öğretim yılı boyunca, öğrencilerin matematik derslerinde başarılı olması için okul dışında öğrenciye çalışma alışkanlığı kazandırmak amacıyla destek veren ve motivasyonunun sürekliliğini sağlayan **deneyimli eğitmen**dir.

Matematik Koçluğu hizmetinin amaçları:

- Okuldaki öğrendiklerini pekiştirmek için konu tekrarları yaparak öğrenilenlerin unutulmamasına yönelik öğrenci motivasyonunu artırmak,
- Konu takibini yaparak, performans ödevlerine yardımcı olmak ve sözlü - yazılı sınavlara öğrenciyi hazırlamak,
- Bir üst kademeye geçiş sınavlarına öğrencileri hazırlamak,
- Çıkmış sınav sorularını çözerek, sınavlardaki doğru soru (net) sayısını artırmak, pratik soru çözme teknikleriyle desteklemek.

Olarak açıklanabilir.

Siz de **Matematik** ile ilgili **koçluk ve danışmanlık hizmeti** almak istiyorsanız, **LÜTFEN ARAYARAK ÖNKAYIT YAPTIRINIZ!**

95

532 301 6 245

Koç/Danışman: Danışanın;

- Sonuç odaklı bir hedef belirlemesine,
- Hazinelarını keşfetmesine,
- Geleceğini yönetmesine,
- Sorunlarla baş etmesine ve problemlerini çözebilmesine,
- Özgüvenini (Öz değer, öz saygı, cesaret, umut, kendine alçak gönüllülük) geliştirmesine,
- Yeni bir iş yada projede ilerlemek için gerektiğinde hayır diyebilmesine,
- Hayattan zevk alarak onu dolu dolu yaşammasına,
- Kötü alışkanlıklardan (yeme bozukluğu, sigara, kızgınlık, öfke, ...vb.) kurtulmasına, **yönelik bilimsel ve moral destekler verir.**

Koçluk bireyin kendisini daha iyi tanımasına, sınırlarını belirlemesine ve bunları genişletebilmeyi öğrenmesine, maddi bolluk ve yaşam sevinci duyarak çevresiyle sağlıklı iletişim kurabilmesine, yeni ve yararlı bir beceri, yetkinlik veya davranış kazanmasına, belirlediği bir hedefine ulaşılmasına, bir sorununu veya probleminin çözebilmesine destekçi ve yardımcı olan bir eğitim danışmanlığı programıdır.

Hayallerinizi gerçekleştirmek, özdisiplin ve özgüven kazanmak istiyorsanız, Koçluk hizmetlerimizden yararlanmalısınız.

DİKKAT EKSİKLİĞİ, UNUTKANLIK, ALGILAMA GÜÇLÜĞÜ GİBİ PROBLEMLERLE BAŞA ÇIKMAK,
BEYNİNİZİ, HAYAL GÜCÜNÜZÜ, DUYGULARINIZI, TECRÜBELERİNİZİ KULLANARAK
ZİHİNSEL VE KİŞİSEL GELİŞİMİNİZE YARDIMCI OLMAK İÇİN

MEGA ZEKÂ OYUNLARI PROGRAMI

(Toplam Süre: 3 Saatx14 Hafta = 42 Saat)

Zekâ oyunları ve etkinlikleri bireylerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir araç olarak kullanılabilir. Zekâ oyunları gerçek problemleri de içeren, her türden problemlerin oyunlaştırılmış hali olarak algılanabildiğinden, keşfedici problem çözmemi öğretmek için kullanılacak önemli bir araçtır. Zekâ oyunları, bireylerin problemleri algılama ve değerlendirmeye kapasitelerinin geliştirilmesini, farklı bakış açıları oluşturabilmelerini, problemle karşılaşıklarında etkin, hızlı ve doğru karar verebilmelerini, bir konuya ve çözüme odaklanma alışkanlığı geliştirmelerini, iletişim kurma, akıl yürütme, matematiksel ve mantıksal düşünmeyi etkili bir şekilde kullanma kapasitelerini geliştirmelerini sağlayacaktır. Bireyler zekâ oyunlarıyla bireysel ve grup çalışmalarında kendi yeteneklerini ve zihinsel potansiyellerini daha iyi tanıyacak, kendilerini ve beyinlerini geliştirecek ve özgüvenlerini artıracak, başarı için sistemli ve disiplinli çalışma alışkanlıklarını kazanacak ve problemlere yılmadan alternatif yöntemler ve stratejiler oluşturarak çözümler bulma tutum ve davranışlarını geliştireceklerdir.

Zeka oyunları oynadığınızda;

- Problem çözmenin temel prensiplerini ve metodlarını öğreneceksiniz.
- Sayısal hafıza gücünü keşfederken binlerce rakamı hafızanızda tutabileceğinizi göreceksiniz.
- İçinizdeki matematik korkusunu yenecek ve ilk defa matematiğle motive olunabileceğini keşfedeceksiniz.
- Beyninizdeki matematiksel olan sol lop ile yaratıcı olan sağ lop fonksyonlarını birlikte kullanarak zihinsel potansiyelinizi maksimum seviyeye çıkartacaksınız.
- Beyin ve zihinsel potansiyelle ilgili teorik bilgileri uygulamaya sokacaksınız.
- Beyninizdeki nöronlar arasındaki ilişkilerin nasıl sağlam hale getirileceğini öğrenerek, bilgilerin kolayca kalıcı hafızaya aktarılmasını sağlayacaksınız.
- Matematiksel işlemleri kâğıt ve kalemler kullanmadan yaparak herkesi şaşırtacaksınız.
- İçinizdeki matematik kâbusu bitecek ve matematiğin aslında eğlenceli bir oyun olduğunu anlayacaksınız.
- Kendinize olan güvenin artmasını sağlayacaksınız.
- Beyninizde kısa çözümler bulmayı ve sayılarla oynamayı öğreneceksiniz.
- Sorunların çözümünde daha akılcı yollarla çözümler bulabileceğinizi göreceksiniz.
- Hepsinden önemli üst düzey (yaratıcı) düşünmeyi ve problem çözmemi öğreneceksiniz.

Zekâ oyunlarının temelinde bireylerin problem çözme, iletişim kurma ve akıl yürütme, öz düzenleme ve psikomotor becerilerinin ve duyuşsal özelliklerinin geliştirilmesi vardır. Farklı düşünmeyi ve farklı çözümler üretmeyi sağlayan zihnin, mantığın, bilişsel kapasitenin ve akıl yürütmenin insan hayatı boyunca geliştirilebilir nitelikler olduğu bilinmektedir. Ancak bu gelişme erken yaşlarda göreceli olarak daha kolay ve daha hızlı gerçekleşmektedir.

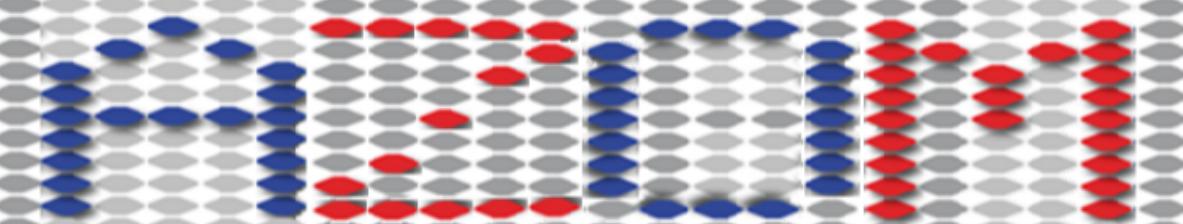
Sizde MEGA ZEKÂ OYUNLARI PROGRAMI ile ilgili **eğitim danışmanlığı hizmeti** almak istiyorsanız,
LÜTFEN ARAYARAK RANDEVU ALINIZ!

532 301 6 245

DİKKAT EKSİKLİĞİ, UNUTKANLIK, ALGILAMA GÜÇLÜĞÜ GİBİ PROBLEMLERLE BAŞA ÇIKMAK, BEYNİNİZİ, DUYGULARINIZI, HAYAL GÜCÜNÜZÜ, TECRÜBELELERİNİZİ, MATEMATİĞİ KULLANARAK ZİHİSEL GELİŞİMİNİZE VE ÖĞRENMEYİ KOLAYCA ÖĞRENMENİZE YARDIMCI OLMAK İÇİN

PARMAKLAR VE JAPON ABAKÜSÜ SOROBAN İLE

Prof Dr. Mehmet Naci ÖZER



BEYİN GELİŞTİRME EĞİTİMLERİ

Bu program ile beynini eğiterek etkin bir şekilde kullanmak, sınavları başarmak ve yaşam boyu öğrenmek isteyen herkes (4-6 YAŞ, 7-9 YAŞ, 10-12 YAŞ, 13 YAŞ ve ÜZERİ);

1. SEVİYE (Toplam Süre: 3 Saatx32 Hafta = 96 Saat)

1. Paritmetik™(parmakla aritmetik) ve Soroban (Japon Abaküsü) Sistemi'nde sayıları uygulamalarla göstermeyi,
2. Parmaklar ve Soroban ile Mental (Zihinsel) Aritmetik toplama işlemi yapabilmeyi,
3. Parmaklar ve Soroban ile Mental Aritmetik çıkarma işlemi yapabilmeyi,

2. SEVİYE (Toplam Süre: 3 Saatx32 Hafta = 96 Saat)

1. Soroban ile Mental Aritmetik çarpma işlemi yapabilmeyi,
2. Soroban ile Mental Aritmetik bölme işlemi yapabilmeyi,
öğrenerek; beynin her iki (sağ ve sol) yarımları birlikte ve dengeli kullanmalarının, etkin bir şekilde hızlı kolay ve kalıcı öğrenen bir beyin geliştirmelerinin ve zihinsel gelişimlerinin yanı sıra, düşünerek akıl yürütmeye, keşfederek problem çözmeye, sosyalleşerek iletişim kurmaya ve matematiksel kavramlar ile kuralları öğrenerek bilgiye hükmedip kullanmaya yönlendirilmeleri amaçlanmaktadır.

**DİKKAT TESTİ VE ÜCRETSİZ DENEME DERSİ İÇİN
LÜTFEN ARAYARAK RANDEVU ALINIZ!**

0532 301 62 45

ZİHİNSEL VE KİŞİSEL GELİŞİMİNİZE YARDIMCI OLMAK İÇİN
ASIT ÜST DÜZYEY (YARATICI) DÜŞÜNME
VE
PROBLEM ÇÖZME
EĞİTİM DANIŞMANLIĞI

(Toplam Süre: 3 Saatx12 Hafta = 36 Saat)

Deha yillardır, araştırmalarla açıklanmaya çalışılmış, ama yığınla bilgi birikimine sahip olunmasına rağmen, araştırmacılar dehayı aydınlatmada maalefes yetersiz kalmışlardır. Deha, sınavlardan en yüksek puanı almak, yedi yaşında on dil konuşmak, iki yaşında okumayı öğrenmek, yarışmaları rekor kırarak kazanmak, normalin üzerinde IQ seviyesine sahip olmak ya da çok zeki olmakla alakalı değildir. J.P. Guilford 1960 lı yıllarda başlattığı bilimsel tartışmalardan sonra, psikologlar, üst düzey düşünme ile zekâının aynı orantıda olmadığı sonucuna vardılar. Bireyler zeki olduklarından çok daha üretken ya da üretken olduklarından çok daha zeki olabilirler. Yaşadığımız dünya vaatler değil, fırsatlar dünyasıdır. Bir Edison, Salvador Dali, da Vinci veya Einstein olamayabilirsiniz, ama amacı veya bilgisi olmayan birisinden daha üretken olabilir veya üst düzey düşünebilirsiniz. Dahiler ne düşüneceklerini değil, nasıl düşüneceklerini bilen bireylerdir.

İnsanlar üst düzey düşünme tekniklerini kullanarak problemler için çok sayıda alternatif çözüm yolu üretebilirler. İyi bir yol bulunsa bile, insanda olası tüm yolları keşfetme isteği her zaman vardır ve bu oldukça önemlidir. Einstein'e kendisi ile orta düzeyde zekâya sahip bir insan arasındaki fark ⁹⁸ sorulduğunda, "bu insandan samanlıkta bir iğne aramasını isterseniz, bir iğneyi bulunca aramaktan vazgeçer. Ama ben samanlığı baştan sona tarayarak olası tüm iğneleri bulmaya çalışırım" diye cevap vermiş.

Dahiler neden yenilikçidirler? Mona Lisa'yı ve izafiyet teorisini üretmek için nasıl bir düşünme tekniğine sahip olmak gereklidir? Dünyada yaşamış, Aristotle, Bach, Darwin, da Vinci, Dickens, Descartes, Einstein, Edison, Freud, Galileo, Newton, Marie Curry, Michelangelo, Mozart, Picasso, Poincare, Russel, Salvador Dali gibi dâhilerin düşünme tekniklerini neler karakterize eder? Onlardan ne öğrenebiliriz? Amacımız üst düzey düşünme tekniklerini tanımlamak ve onları işinizde, günlük yaşamınızda daha üretken olmak, problemlerinizi çözebilme ve yaşamınızı kolaylaştırmak için nasıl uygulayabileceğinizin ipuçlarını paylaşmaktır.

Kurumlara yenilikçi ve sıra dışı uygulamalarla ilgili, öğrencilere eğitimleri ile ilgili ve genel olarak kişisel **ASIT Üst Düzey Düşünme ve Problem Çözme** Koçluğu hizmeti veriyoruz.

(Sanat, spor, medya, siyaset ve toplumun tüm kesimlerinden **düşünce ve düşünmeye ve yeni fikirler üretmeye** önem veren kişilere bireysel **ASIT Üst Düzey Düşünme ve Problem Çözme** koçluğu yapıyoruz). Eğer Siz de **ASIT Üst Düzey Düşünme ve Problem Çözme** ile ilgili **eğitim danışmanlığı hizmeti** almak istiyorsanız,

LÜTFEN ARAYARAK RANDEVU ALINIZ!

532 301 6 245



ÖZGEÇMİŞ

Mehmet Naci ÖZER, 1964 yılında Konya'nın Ilgın ilçesinde doğdu, Konya'nın Doğanhisar ilçesi nüfusunda kayıtlıdır. İlk, orta ve lise öğrenimini Konya'nın değişik ilçelerinde tamamlamıştır. 1984 yılında Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü, Matematik Anabilim Dalı'ndan mezun olduktan sonra, Ağustos 1984 tarihinde PTT Genel Müdürlüğü'nde (burs aldığı için) görevre başlamıştır.

Mehmet Naci ÖZER, 1987 yılında Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Matematik Anabilim Dalı, Uygulamalı Matematik bilim dalında Yüksek Lisansını bitirmiştir. 1985-88 yıllarında Anadolu Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Matematik Bölümü'nde Araştırma ve Öğretim Görevlisi olarak çalışmıştır. Eylül 1988 tarihinde 1416 sayılı kanuna göre Milli Eğitim Bakanlığı'nın açmış olduğu yurt dışında Master ve Doktora bursunu kazanmış ve 1995 yılında İngiltere'nin Leeds Üniversitesi'nde doktorasını tamamladıktan sonra Osmangazi Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Matematik Bölümü'ne Yardımcı Doçent olarak atanmıştır. 2000 yılında Doçent, 2006 yılında Profesör olan ve yayınlanmış ders kitapları, çeşitli dergilerde yayınlanmış makaleleri de bulunan, iyi derecede İngilizce bilen, **Prof. Dr. Mehmet Naci ÖZER** evli ve iki çocuk babasıdır.

Prof. Dr. Mehmet Naci ÖZER, Üniversitelerarası Kurul Üyeliği, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi; Rektör Yardımcılığı, Üniversite Yönetim Kurulu ve Senato Üyeliği, Sanat Tasarım Fakültesi Dekan Vekilliği, Fen-Edebiyat Fakültesi ile Eğitim Fakültesi; Yönetim Kurulu ve Fakülte Kurulu Üyeliği, Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu Üyeliği, Eğitim Fakültesi, İlköğretim Bölüm Başkanlığı, ... vb. idari görevlerde bulunmuştur.

Eğitimde 35 yıllık deneyime sahip Akademisyen **Prof. Dr. Mehmet Naci ÖZER**, günümüzde oldukça revaçta olan **MEGA HIZLI OKUMA, HAFIZA TEKNİKLERİ** ve **MENTAL ARİTMETİK** alanında **EĞİTMENLİK SERTİFİKALARINA** sahiptir. Halen Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Matematik - Bilgisayar Bölümü'nde Öğretim Üyesi olarak çalışmaktadır ve Aritmetik, Zekâ Oyunları ve Matematik Beyin Geliştirme Eğitimleri vermektedir.

ILETİŞİM

E-Posta : mnozer@ogu.edu.tr

GSM : 532 301 6 245, 551 954 7 820

Web : <http://akademik.yok.gov.tr/AkademikArama/view/viewAuthor.jsp>