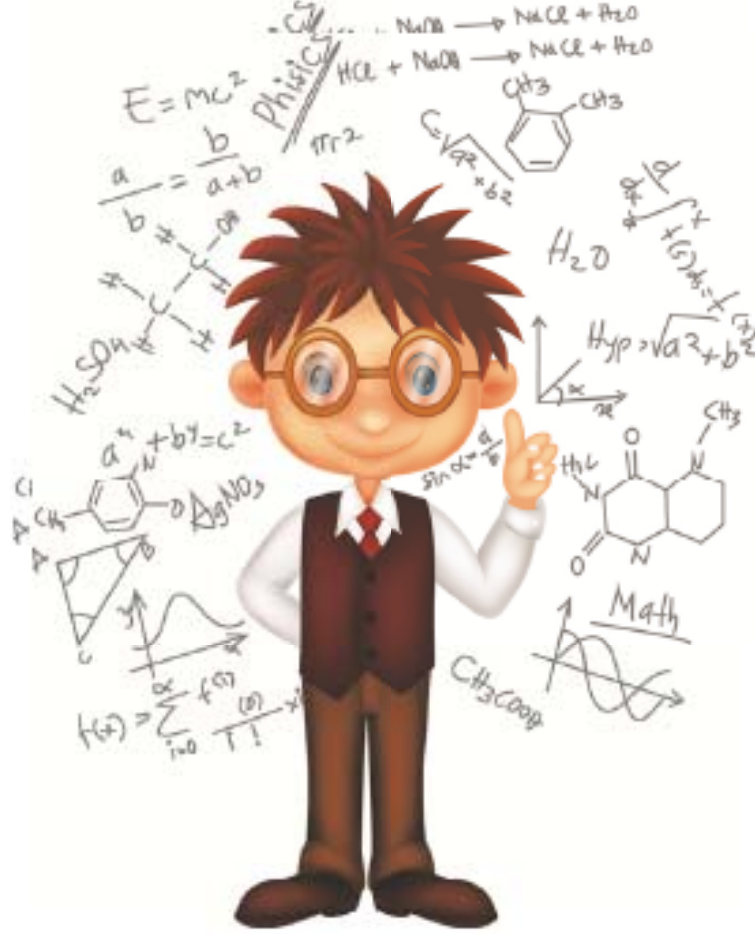


101 ZEKÂ OYUNU

BİLSEM-KANGURU-OLİMPİYAT



SAYISAL ZEKÂ-GÖRSEL ZEKÂ
MANTIK - DİKKAT- HAFIZA OYUNLARI
DİKKAT GELİŞTİRME - SÖZEL ZEKÂ - IQ
SORULARI ve ÇÖZÜMLERİ

ALİ CAN GÜLLÜ - BAKİ YERLİ
ALTIN NOKTA YAYINEVİ
İZMİR - 2019

Copyright©ALTIN NOKTA BASIM YAYIN DAĞITIM
ISBN 978-605-5255-95-4

ZEKÂ KİTAPLARI
101 ZEKÂ OYUNU
Ali Can Güllü - Baki Yerli

Bu kitabın her hakkı saklıdır. Tüm hakları **ALTIN NOKTA YAYINEVİ'ne** aittir. Kısmen de olsa alıntı yapılamaz. Metinler, kitabı yayımlayan kurumun önceden izni olmaksızın elektronik, mekanik, fotokopi ya da herhangi bir kayıt sistemiyle çoğaltılamaz, yayımlanamaz. Kitapta yer alan oyun, bulmaca, soru, metin ve resimlerin sorumluluğu tamamen yazarına/yazarlarına aittir.

Genel Yayın Yönetmeni
Halil İ. AKÇETİN

Yayın Editörü
Leyla AKÇETİN

Kapak-Dizgi
Altın Nokta Dizgi-Grafik

Yayın - Dağıtım
ALTIN NOKTA BASIM YAYIN DAĞITIM BİLİŞİM

859 Sk. No:1/Z-4 Konak / İZMİR
Tel/Faks:+90 (232) 441 25 95

www.kitapana.com.tr-www.altinnokta.com.tr -www.nokta2000.com

Baskı

Birleşik Matbaacılık
Buca OSB Mah. BEGOS 2. Bölge 3/20 Sk. No:17 K:-3 Buca / İZMİR
Tel: 0 232 433 68 66 Sertifika No: 14892

2. Basım – Kasım 2018

kitapana@kitapana.com.tr - nokta@nokta2000.com
altinnokta@altinnokta.com.tr

Sevgili Öğrencilerimiz,

Dünyaya gelen her insanın beyni işlenmemiş bir maden gibidir. Bu yüzden zamanında işlenmeli ve geliştirilmelidir. Bir problem üzerinde çözüm üretme arayışı, beyni geliştirmenin en ideal yöntemi olarak kabul edilir. Farklı düşünme becerileri kazandıkça, karşımıza çıkan problemleri daha hızlı çözdüğümüzü ve problemlere alternatif çözümler ürettiğimizi göreceğiz.

Problem çözmedeki en önemli nokta *“Problemi anlamak”* tır. Bunun için bazen *“Problemlere farklı açılardan bakabilmek”* gerekir. Daha sonra *“elimizdeki verileri en iyi şekilde kullanmak”* ve sonra probleme *“çözüm üretmek”* gelir.

Kitabımızda soruları ana başlıklar altında gruplandırabilirdik ama bunun yerine **sözel zekâ**, **görsel zekâ**, **sayısal zekâ** ve **oyunları** farklı şekilde kitabın içine serpiştirdik. Sizleri sadece bir soru kalıbıyla sınırlandırmak istemedik. Sizler de karşılaştığınız her soruya zaman ayırıp soruyu çözmeye çalışın. Daha sonra bizim çözümlerimizle karşılaştırın.

Sizlerin seviyesine uygun, ülkemizdeki ve dünyadaki farklı kaynaklardan da yararlanarak hazırladığımız “101, 102, 103, 104 ve 105 Zekâ Oyunu” kitaplarıyla özel okullar bursluluk sınavı, zekâ oyunları yarışmaları ve Bilim ve Sanat Merkezi sınavlarına hazırlanabilirsiniz. Zihinsel gelişiminize katkı sağlaması dileklerimizle...

ALTIN NOKTA

İÇİNDEKİLER

1.	Dört Resim.....	7
2.	Yaş Sorusu.....	8
3.	Yönlü Oklar.....	9
4.	Geometrik Şekiller.....	10
5.	Adım Sayısı.....	11
6.	Boyama.....	12
7.	Kaç Kare.....	13
8.	Örüntü.....	14
9.	Meyveler.....	15
10.	Yer Değiştiren Harfler.....	16
11.	Kibrit Çöpleri-1.....	17
12.	Eş Parçalar.....	18
13.	Renkli Çemberler.....	19
14.	Ritmik Sayma.....	20
15.	Otopark.....	21
16.	Sayılar.....	22
17.	Otobüs.....	23
18.	İşlem.....	24
19.	Sayılı Pasta.....	25
20.	Labirent.....	26
21.	Tahterevalli.....	27
22.	Farklı Şekli Bul.....	28
23.	Dürbün.....	29
24.	Üçgen Sayısı.....	30
25.	Hangisi Farklı?.....	31
26.	Kare Yapalım.....	32
27.	Beşgen.....	33
28.	Birleştirme Oyunu.....	34
29.	Balık.....	35
30.	Anlam İlişkisi.....	36
31.	Yarım Daire.....	37
32.	Şekli Tamamla.....	38
33.	Dört Daire.....	39
34.	Kim Zengin.....	40
35.	Çizgili Dikdörtgenler.....	41
36.	Küp Sayma.....	42
37.	Çizgiler.....	43

38.	Eksik Parça	44
39.	Açık Kapı	45
40.	Galata Kulesi	46
41.	Kayıp Şekil	47
42.	Sayıların Toplamı	48
43.	Küp	49
44.	Uzun Çiviler	50
45.	Bloklar	51
46.	Kâğıt Kesme	52
47.	Kâğıt Katlama	53
48.	Hangi İlimiz?	54
49.	Alfabe	55
50.	Örüntü	56
51.	Aynı Harf	57
52.	Sayı Yerleştirme	58
53.	Dans	59
54.	Sıradaki Şekil	60
55.	Kuş Bakışı	61
56.	Butonlar	62
57.	Doğum Günü	63
58.	Gölge	64
59.	Dört	65
60.	Apartmanlar	66
61.	Farklı Kelime	67
62.	Dönen Çarklar	68
63.	Bir İlimiz	69
64.	Çokgenler	70
65.	Katlama	71
66.	Tangram	72
67.	Kelime Oyunu	73
68.	Hangi Sayı?	74
69.	Puzzle	75
70.	Cümle Sıralama	76
71.	Resfebe	77
72.	Büyük Resim	78
73.	Kibrit Çöpleri-2	79
74.	Eş Bölgeler	80
75.	Kardan Adam	81
76.	İkiz Kardeşler	82

77.	Renkli Daire.....	83
78.	Renkli Küp.....	84
79.	Şemsiye.....	85
80.	Eşsiz Şekil.....	86
81.	Farklı Terlikler.....	87
82.	Farklı Harf.....	88
83.	Farklı Şekiller.....	89
84.	Çiçekler.....	90
85.	Birim Kareler.....	91
86.	Eksik Elma.....	92
87.	Kalemler.....	93
88.	Yemek.....	94
89.	Daire Parçaları.....	95
90.	Akrabalar.....	96
91.	Yapbozu Tamamla.....	97
92.	Kayıp Parça.....	98
93.	Eşsiz Meyve.....	99
94.	Balık.....	100
95.	Kitaplık.....	101
96.	Haydi Zıpla.....	102
97.	Saat.....	103
98.	İşlem Sorusu.....	104
99.	Sayıların Toplamı.....	105
100.	Maymuncuk.....	106
101.	Farklı Bıçaklar.....	107
	Çözümler.....	108

"Azim paha biçilmezdir; Çok zeki olduğumdan değil, sorunlarla uğraşmaktan vazgeçmediğimden başarıyorum."

Albert Einstein

1

DÖRT RESİM

Aşağıdaki resimler arasında bir ilişki vardır. Bu ilişkiye göre “?” yerine aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?



2

YAŞ SORUSU

Ahmet, Sevgi ve Ayşe'nin yaşları toplamı 23'tür. Üçünün yaşı aşağıdakilerden hangileri olabilir? (yuvarlak içine alınız.)



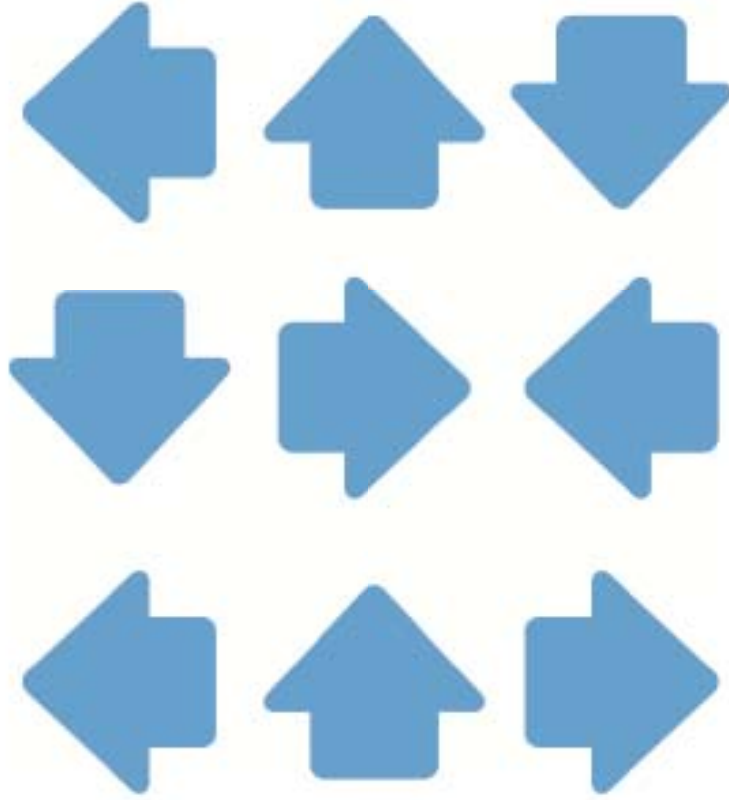
8



3

YÖNLÜ OKLAR

Hangi yöne bakan ok sayısı daha fazladır?



A) Yukarı

B) Aşağı

C) Sağ

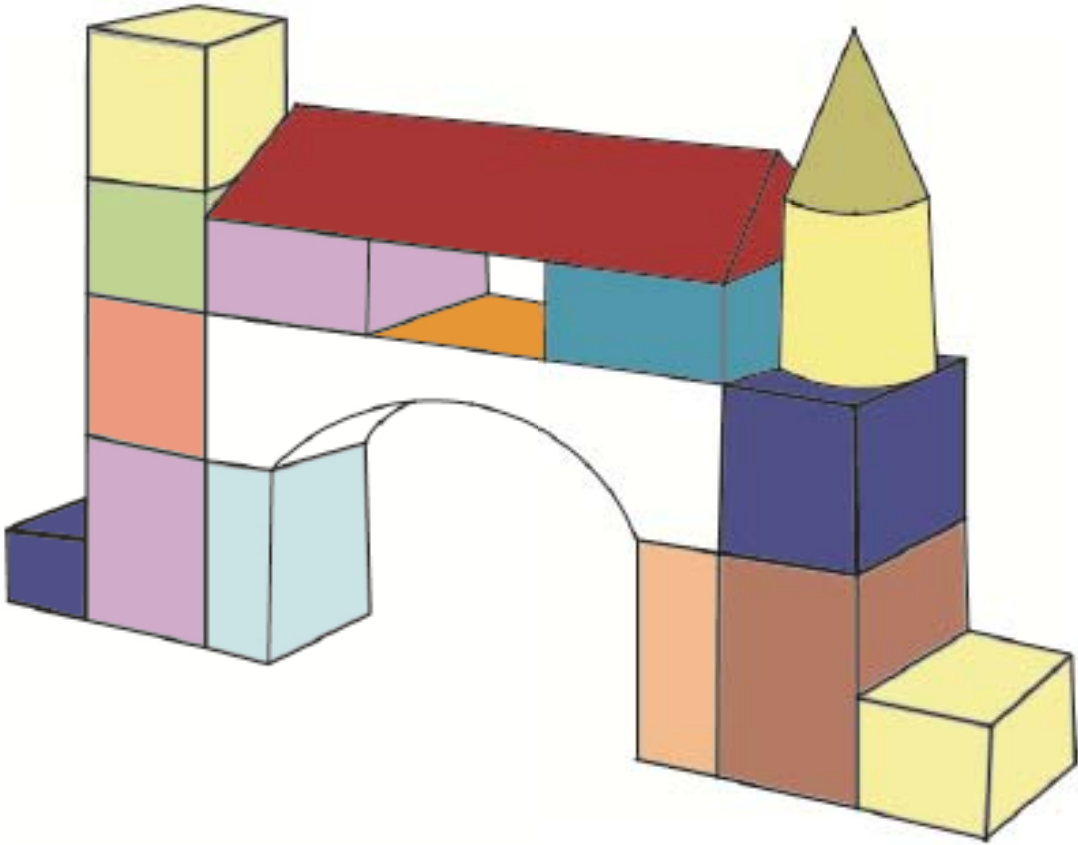
D) Sol



4

GEOMETRİK ŞEKİLLER

Aşağıda Neşe'nin oyuncakları gösterilmiştir. Resimde kaç farklı geometrik şekil vardır?

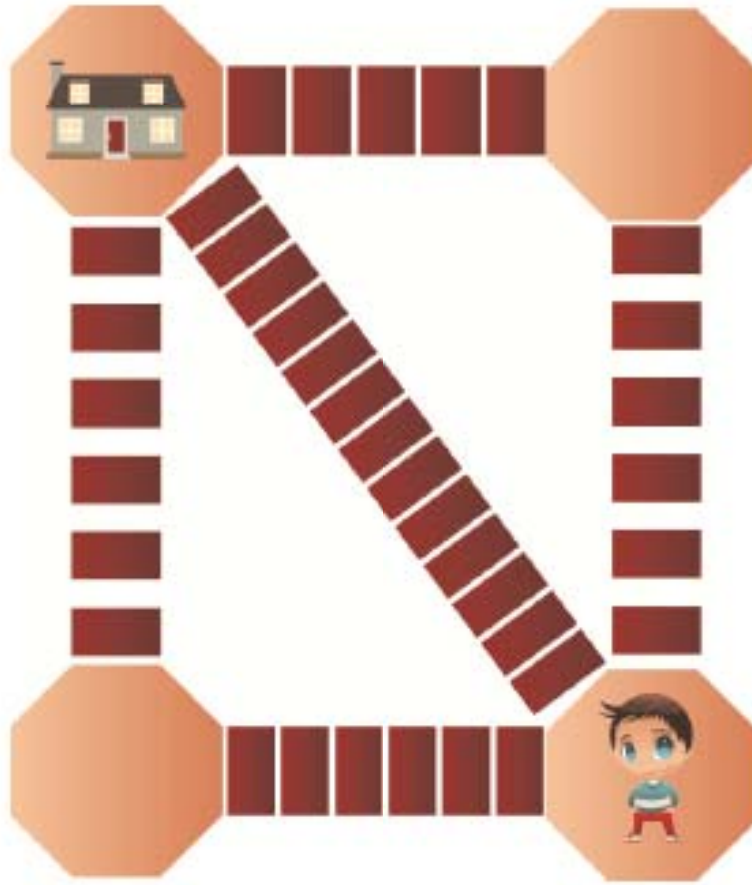


5

ADIM SAYISI

Eve gitmek isteyen Semih en az kaç adımda evine gidebilir?

(Semih her parçayı 1 adımda geçmektedir.)



11



6

BOYAMA

Aşağıdaki tabloda 2'den başlayarak, ikişerli ritmik artan sayıları bulup boyayınız. Bu durumda kaç tane sayı boyanmaz?

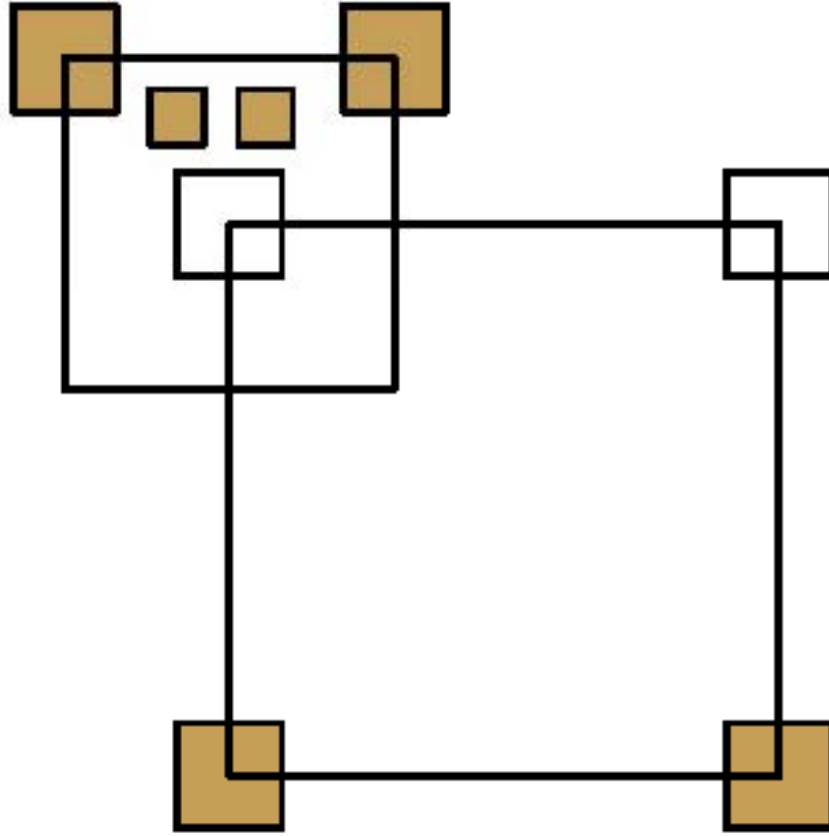
2	4	8	10	20	32
10	6	12	14	16	44
14	8	10	42	18	48
28	26	24	22	20	32
30	44	18	40	42	44
32	34	36	38	48	46



7

KAÇ KARE

Aşağıdaki resimde toplam kaç kare vardır?



A) 16

B) 17

C) 18

D) 19

13



8

ÖRÜNTÜ

Kemal, aşağıdaki örüntüyü devam ettirirse, koyacağı 17. şekil hangisi olur?



9

MEYVELER

Aşağıda eşit ağırlıktaki meyveler verilmiştir. Buna göre bir muzun ağırlığı kaç çileğe eşittir?

