

EĞLENCELİ

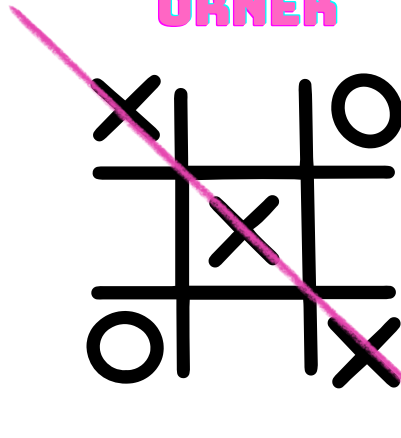
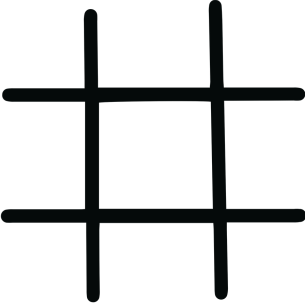
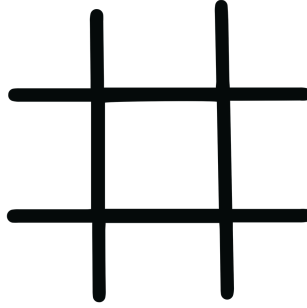
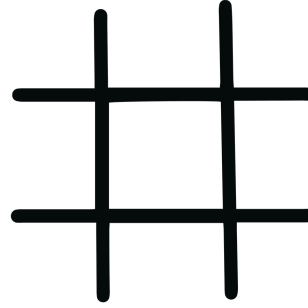
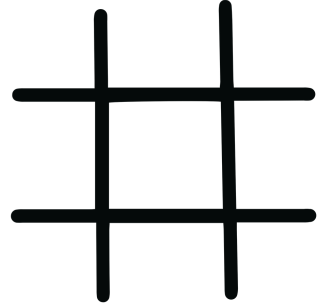
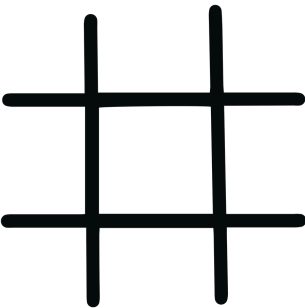
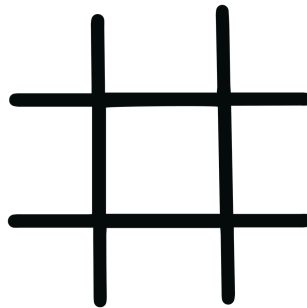
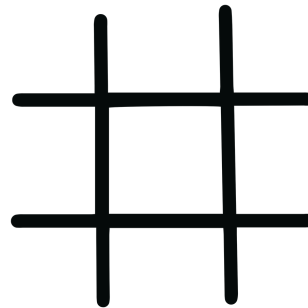
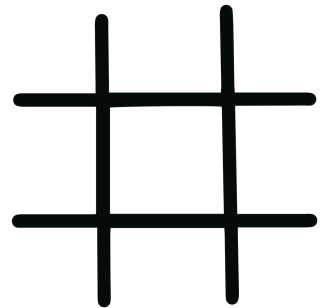
YARIYIL TATILIM

EĞLENCEMATİK



İlk başlayan oyuncu boş bir kareye "X", diğer oyuncuda boş karelerden birine "O" yazarak hamlelerini sırasıyla yaparlar. Bu durumda önceki oyunda ilk başlamayan oyuncu yeni oyuna ilk olarak başlar. Örnekteki gibi satır, sütun veya köşegenlerde aynı karakterleri (XXX - OOO) sağlayan ilk oyuncu oyunu kazanır.

ÖRNEK

1.
OYUN2.
OYUN3.
OYUN4.
OYUN5.
OYUN6.
OYUN7.
OYUN8.
OYUN

Sayı yerleştirme oyununda her satır ve sütunda 1'den 4'e kadar olan sayılar sadece bir kez kullanılarak dizilmesi gerekir. Aynı zamanda sudoku oyununda 4 hücreden oluşan her bir kare içinde 1'den 4'e kadar sayılar bir kez kullanılarak dizilmesi gerekir.

ÖRNEK



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

Sudoku 1

	4		1
3	1		
		4	
4		1	3

Sudoku 2

3	4		1
2			
1	2		4
		1	

Sudoku 3

3			2
4	2	3	
1	4		
			4

Sudoku 4

1		4	
4			1
	1		
	4	1	3

Sudoku 5

2	3	1	4
	2	3	
			2

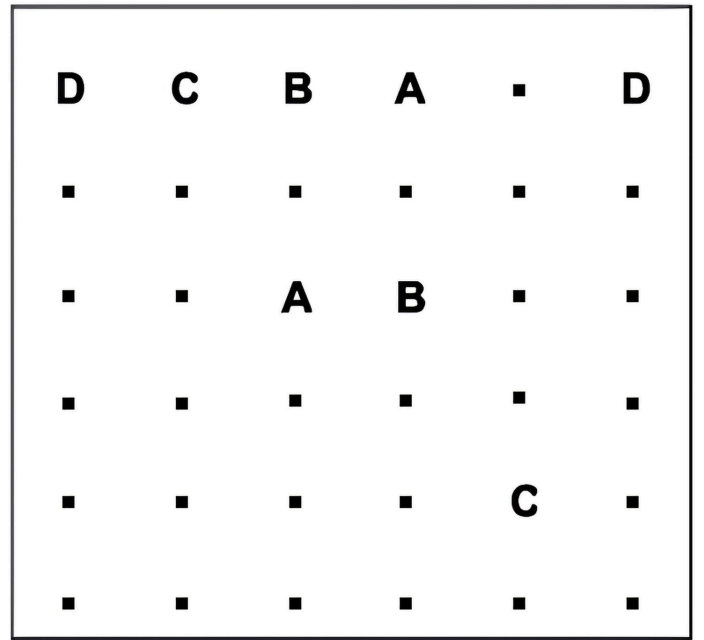
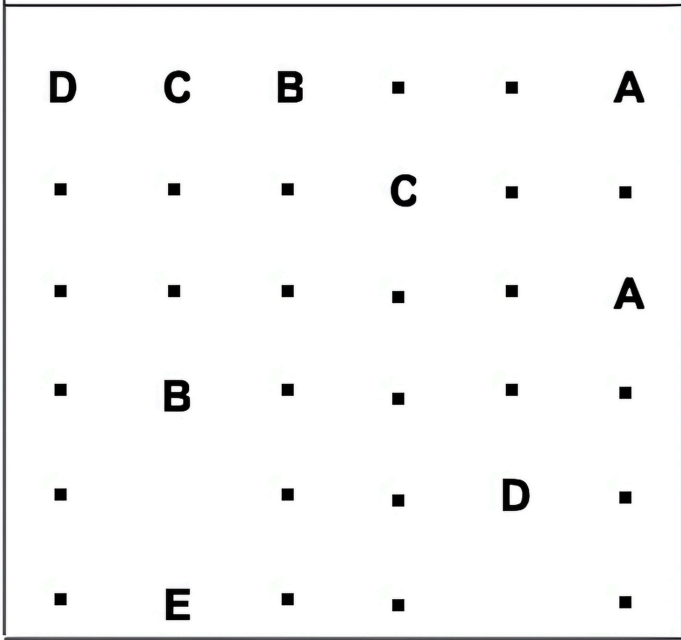
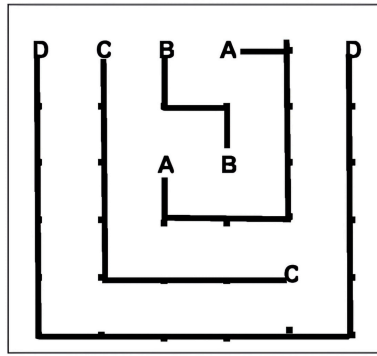
Sudoku 6

	2	3	
1			4
	4	1	
3		4	



















Tüm noktalar kullanılarak aynı harfler birbirlerine bağlanmaya çalışılır. Yalnızca yatay ve dikey çizgiler kullanabilirsiniz. Çizdiğiniz çizgiler kesişmemeli. Tüm harfler birbirleri ile eşleştirildiğinde boşta hiç nokta kalmamalıdır.

ÖRNEK



➤ Karışık olarak verilmiş harflerden anlamlı yeni kelimeler türetin.

- | | | | |
|--|----------|---|-------|
|  | MEKLA |  | |
|  | KUTAV |  | |
|  | TPILO |  | |
|  | ALB |  | |
|  | RAAKT |  | |
|  | NAADA |  | |
|  | KLPTORAA |  | |
|  | AATS |  | |

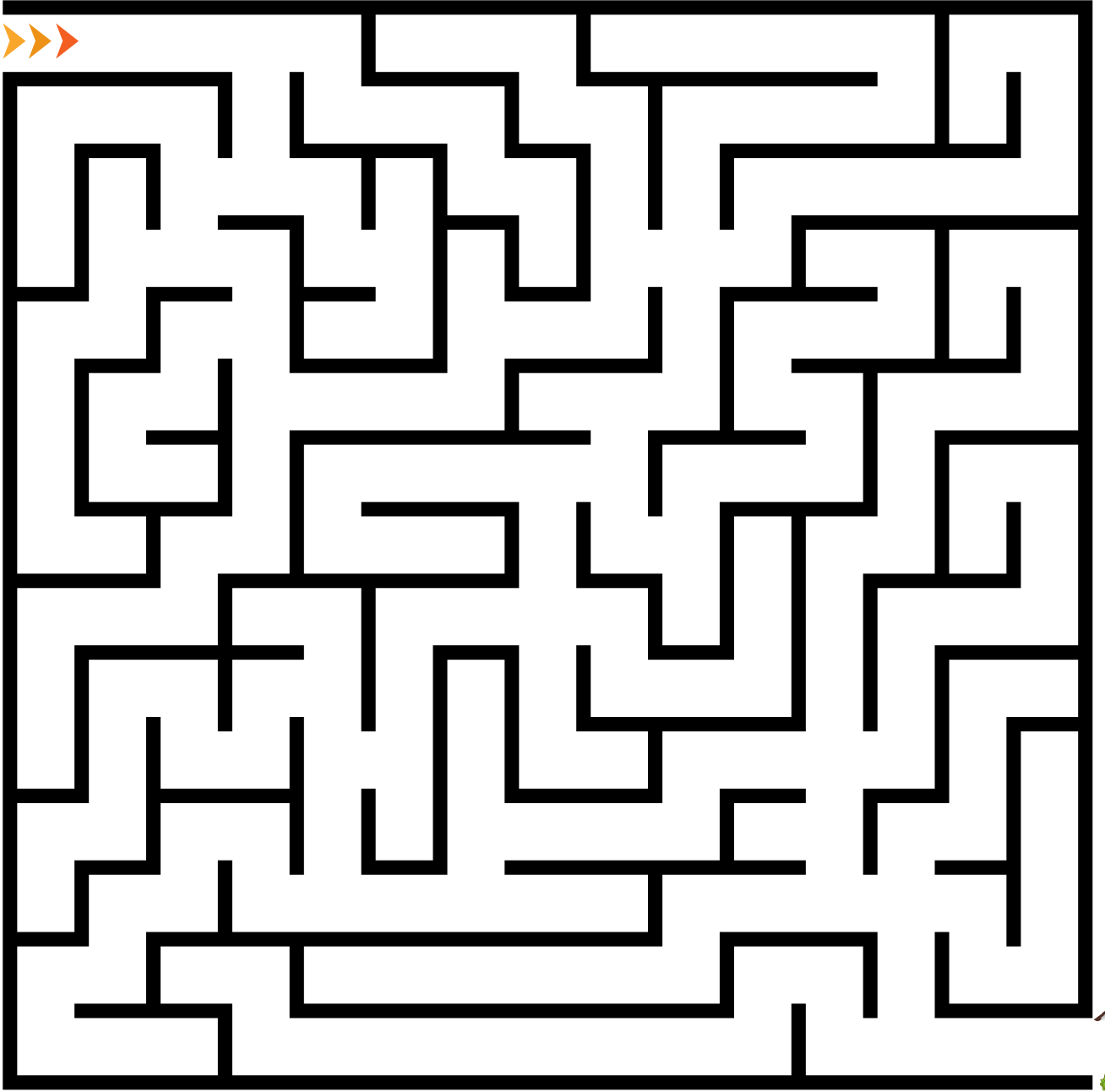


İPUÇLARI

- | | | | |
|--|--------------------|---|------------------------|
|  | Yazı yazarız |  | Kişisel temizlik aracı |
|  | Bir kümes hayvanı |  | Bir şehrimiz |
|  | Uçak kullanan kişi |  | Bir meyve |
|  | Arılar yapar |  | Zamanı gösterir |

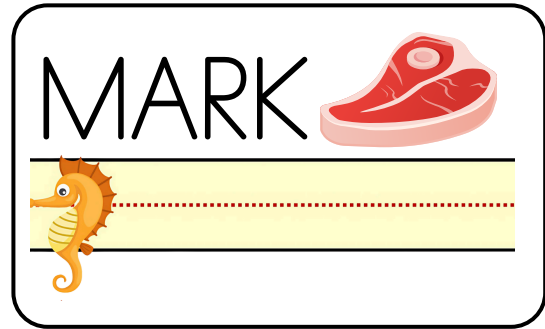
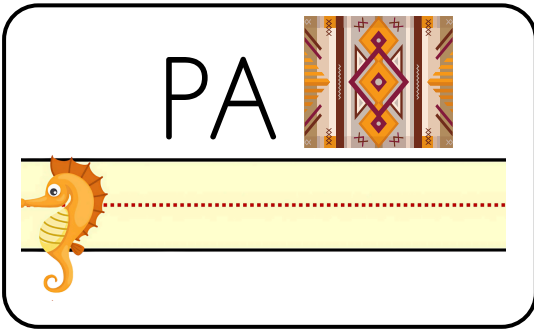
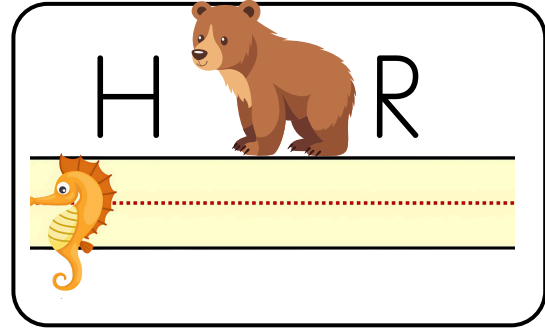
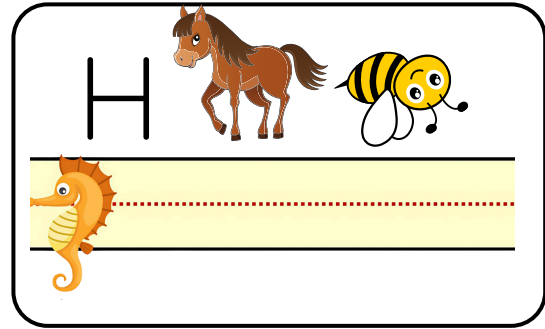
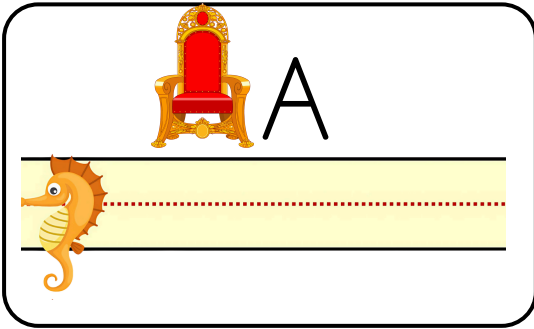


Esra, evinin yolunu bulmakta zorlanıyor
Esra'nın evine ulaşmasına yardım edin.



Görseller ve verilen harflerle anlamlı kelimeler oluşturun. Verilen örnekteki gibi bir kelime ortaya çıkarmaya çalışın.

ÖRNEK



Verilen yönergelere dikkat ederek resmi boyayın ve tamamlayın.



Evin çatısını kırmızıya boyayın.

Evin kapısını turuncuya boyayın.

Evin sağına bir ağaç çizin.

Gökyüzüne sevimli bir güneş çizin.

Resmin kalanını istediğiniz renge boyayın.