



# ÇAM KOLEJİ ZEUS 4. Sınıflar Arası Zeka Oyunları Yarışması



## Yönerge Dosyası

Çam Koleji'nin düzenlediği "ZEUS 4. Sınıflar Arası Zeka Oyunları Yarışması" 18 Kasım 2019 tarihinde İstanbul Kartal'da bulunan Çam Kolejinde gerçekleştirilecektir. Milli Eğitim Bakanlığının izniyle yapılacak olan yarışmaya okullar 3 kişilik takımlar halinde katılacak, yarışma sonunda hem bireysel sıralama hem de takım sıralaması belirlenecektir.

### Yarışma Programı

09:30 - 10:00 : Kayıt  
10:00 - 10:30 : Açıklamalar  
10:30 - 11:15 : 1. Bölüm (Bireysel - 45 Dakika)  
11:30 - 11:45 : 2. Bölüm Açıklamalar  
11:45 - 12:15 : 2. Bölüm (Bireysel - 30 Dakika)  
12:15 - 13:15 : Öğle Arası  
13:15 - 13:30 : 3. Bölüm Açıklamalar  
13:30 - 14:00 : 3. Bölüm (Takım- 30 Dakika)  
14:15 - 14:30 : Playoff Bölümü Açıklamalar  
14:30 - 15:00 : Playoff Bölümü  
15:15 - 16:00 : Ödül Töreni

### Puanlama:

Bölümler içerisinde her soru ayrı ayrı puanlanacaktır. Doğru cevaplayanlar belirtilen puanın tamamını, boş bırakanlar ise soru puanının 5'te 1'ini kazanacaklardır. Yanlış cevaplanan soruların puanlamaya etkisi olmayacaktır.

### Zaman Bonusu (ZB):

Bireysel bölümlerde soruların tamamını doğru çözerek erken teslim eden yarışmacılar, kalan dakika başına 10 puan bonus kazanır. Takım bölümü 7,5 dakikalık 3 ayrı soru grubu ile yapılacaktır. Bu bölümlerde soruların tamamını doğru çözerek erken teslim eden takımlar, kalan dakika başına 30 puan bonus kazanır.

### Playoff:

Bireysel bölümler sonucunda en yüksek puan alan 8 yarışmacı playoff bölümüne katılacak ve bu bölümden elde edecekleri puanlarla birlikte ilk 4 yarışmacı belirlenecektir. Bu yarışmacıların karşılıklı oynayacakları strateji oyunları ile nihai sıralama belirlenecektir.

## 1. BÖLÜM (BİREYSEL) : 45 Dakika - 450 Puan

### 1-2 KLASİK SUDOKU (4 x4)

Her satır, sütun ve kalın çizgilerle belirlenmiş 2x2'lik bölgede tüm rakam, şekil ya da renkler tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

**Cevap Anahtarı:** Soru işaretli karelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz.

3			2
	?	1	
?			4
	2		

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

CEVAP: 5

### 3-4 KLASİK SUDOKU (6x6)

Her satır, sütun ve kalın çizgilerle belirlenmiş 2x3'lük bölgede 1'den 6'ya tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

**Cevap Anahtarı:** Soru işaretli karelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz.

					?
	1	2			
	5		3	4	
		4			5
		3			6
?			2	1	

3	4	6	5	2	1
5	1	2	6	3	4
6	5	1	3	4	2
2	3	4	1	6	5
1	2	3	4	5	6
4	6	5	2	1	3

CEVAP: 5

### 5-6 KENDOKU (4x4)

Her satır ve sütunda 1'den 4'e tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Kalın çizgiyle belirlenmiş her bölgenin köşesindeki sayı, o bölgedeki rakamların gösterilen matematiksel işlemle hesaplanmış sonucunu vermektedir. Bir bölge içerisinde rakam tekrarı olabilir.

**Cevap Anahtarı:** Soru işaretli karelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz.

<sup>/4</sup>		<sup>-1</sup>	<sup>+7</sup>
<sup>+12</sup>	?		
	<sup>x16</sup>	?	

<sup>/4</sup>	1	4	<sup>-1</sup>	3	<sup>+7</sup>	2
<sup>+12</sup>	2	3	4	1		
	4	<sup>x16</sup>	2	1	3	
	3	1	2	4		

CEVAP: 4

### 7-8 RAKAM DEĞİŞTİR

Verilen işlemde iki rakam yanlış yerdedir. İki rakamın yerlerini değiştirerek işlemi doğru hale getirin.

**Cevap Anahtarı:** Yer değişikliği yaptığınız sayıların toplamını giriniz.

$$\begin{array}{r} 6 \ 4 \ 3 \\ + \ 1 \ 8 \ 5 \\ \hline 7 \ 2 \ 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \ 4 \ 3 \\ + \ 1 \ 8 \ 6 \\ \hline 7 \ 2 \ 9 \end{array}$$

CEVAP: 11

### 9 KUTU SİL

Kutulardan ikisini silerek eşitliği doğru hale getiriniz.

**Cevap Anahtarı:** Silinen kutuların üstünde bulunan, kutuların sırasını belirten sayıların toplamını giriniz.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	7	+	8	2	-	5	=	7	x	1	2

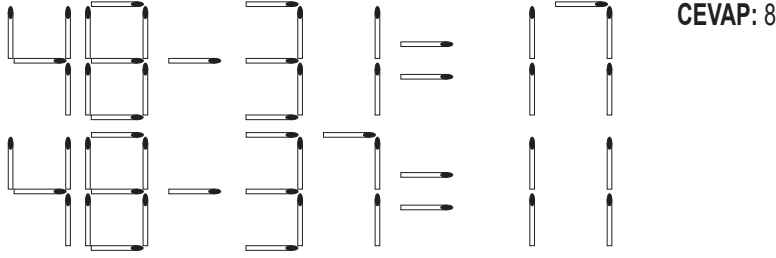
CEVAP: 15

1	7	+	8	2	-	5	=	7	x	1	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### 10 KIBRİT İŞLEM

Verilen şekilde bir kibrit çöpünün yerini değiştirerek doğru bir işlem daha elde edin.

**Cevap Anahtarı:** Yeri değiştirilen kibrit çöpünün ilk işlemde alındığı ve konulduğu rakamların toplamını giriniz. Örnek için 7'den alınıp 1'e konulmuştur.



### 11 APARTMANLAR

1, 2, 3 ve 4 katlı apartmanlar her satır ve sütunda birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Diyagramın dışındaki sayılar o doğrultudan bakıldığında daha yüksek apartmanlarca gizlenmeyip görülebilen apartman sayısını göstermektedir.

**Cevap Anahtarı:** Soru işaretli karelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz.

			2		
				?	
4					
	?				3
			2		

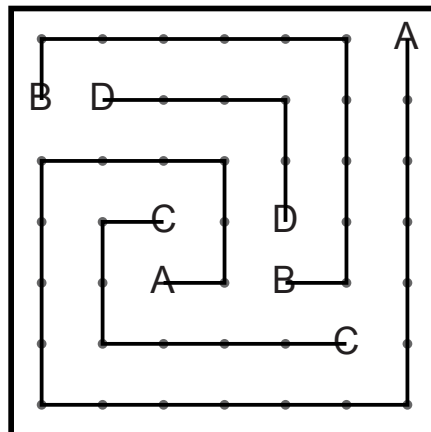
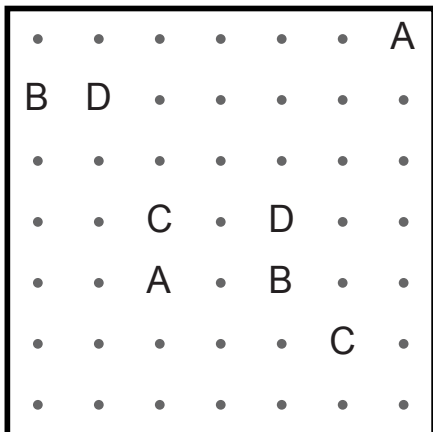
			2		
	4	3	1	2	
4	1	2	3	4	
	2	1	4	3	
	3	4	2	1	3
			2		

CEVAP: 5

### 12 ABC BAĞLAMACA

Tüm noktaları kullanarak yatay ve dikey çizgilerle aynı harfleri birbirine bağlayın. Bağlantılar birbirleriyle kesişemez.

**Cevap Anahtarı:** A harflerini birbirleriyle bağlayan yolun uzunluğunu giriniz.

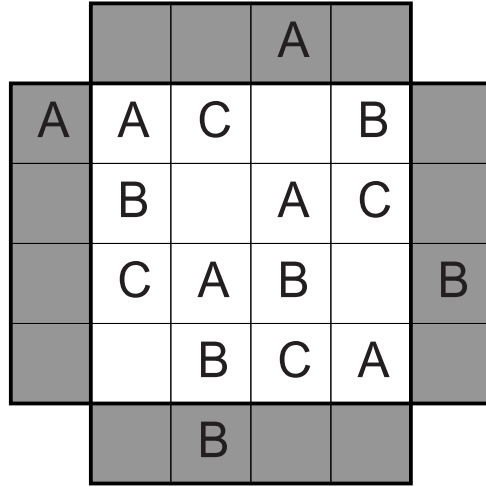
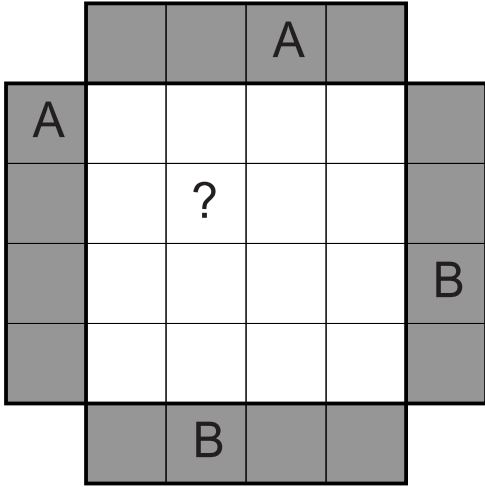


CEVAP: 22

### 13 ABC KADAR KOLAY

A,B ve C harfleri her satır ve sütunda birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Diyagramın dışındaki harfler o doğrultuda ilk karşılaşılan harfi göstermektedir.

**Cevap Anahtarı:** Soru işaretli kareye gelmesi gereken harfi giriniz.

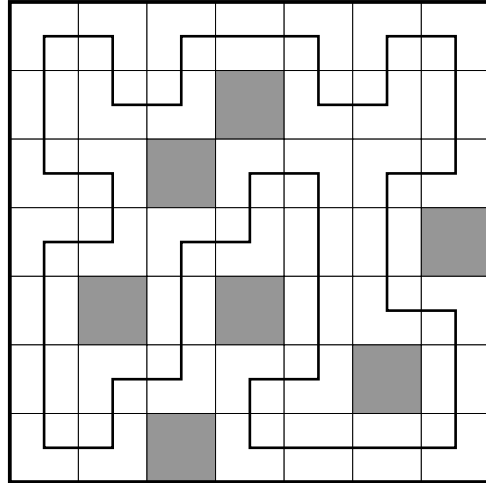
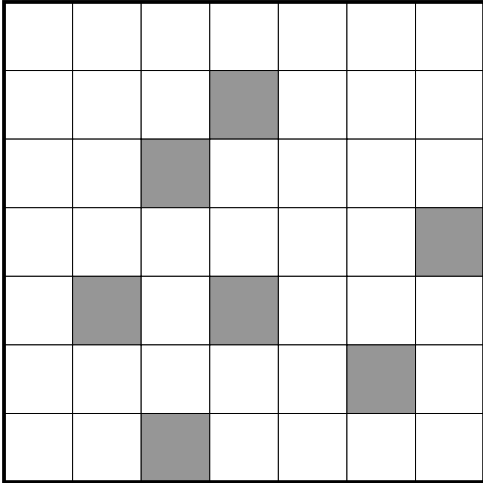


**CEVAP:** BOŞ

### 14-15 PATİKA

Boş hücrelerin tümünden yatay veya dikey ilerleyerek geçen ve kendisini kesmeyen kapalı bir yol çizin.

**Cevap Anahtarı:** Yolun toplam kaç köşe oluşturduğunu giriniz.



**CEVAP:** 30

## 2. BÖLÜM (BİREYSEL) : 30 Dakika - 300 Puan

### 1 ANAGRAM YERLEŞTİR

Verilen kelimelerin anagramlarını bularak tabloya yukarıdan aşağıya ya da soldan sağa okunacak şekilde yerleştirin.

**Cevap Anahtarı:** Anagramı tabloya yerleşmeyen kelimeyi giriniz.

BASİT	SABİT
ŞERİF	ŞİFRE
TANIK	KANIT
YASİN	İSYAN

	S				
K	A	N	I	T	
	B				
Ş	İ	F	R	E	
	T				

**CEVAP:** YASİN

### 2 KELİME AVI

Verilen kelimeleri sekiz yönden herhangi biri istikametinde okuyarak bulun. Kelimeleri bulduğunuzda kullanılmayan harfler sol üstten başlayarak satır satır sağ alta doğru yazıldığında anlamlı bir kelime oluşmaktadır.

**Cevap Anahtarı:** Kullanılmayan harflerle oluşturulan kelimeyi giriniz.

SIFIR  
BİR  
İKİ  
ÜÇ  
DÖRT  
BEŞ  
ALTI  
YEDİ  
SEKİZ  
DOKUZ

T	S	Y	Z	Ç	Ü
R	İ	E	U	İ	Ü
A	F	D	K	K	İ
L	İ	İ	O	İ	Ş
T	R	Ö	D	E	Z
İ	Y	E	B	İ	R

T	S	Y	Z	Ç	Ü
R	İ	E	U	İ	Ü
A	F	D	K	K	İ
L	İ	İ	O	İ	Ş
T	R	Ö	D	E	Z
İ	Y	E	B	İ	R

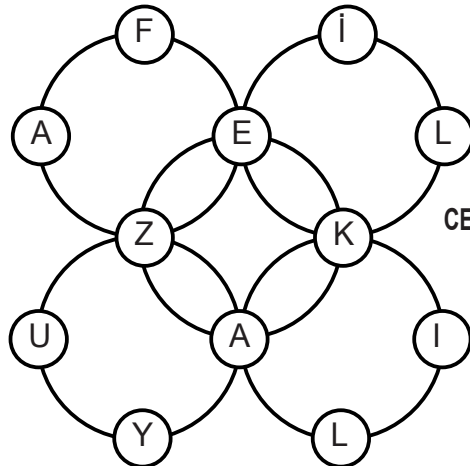
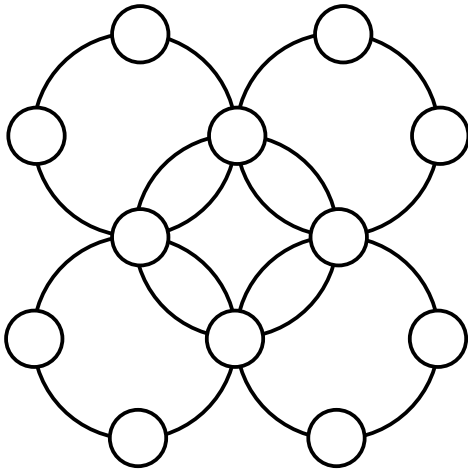
**CEVAP:** TÜRKİYE

### 3 HARF TURU

Verilen kelimeleri dairelere saat yönünde okunacak şekilde öyle yerleştirin ki ortadaki çember üzerindeki daireler saat yönünde okunduğunda anlamlı bir kelime oluşsun.

**Cevap Anahtarı:** Oluşan anlamlı kelimeyi giriniz.

AKIL  
FEZA  
İLKE  
UZAY

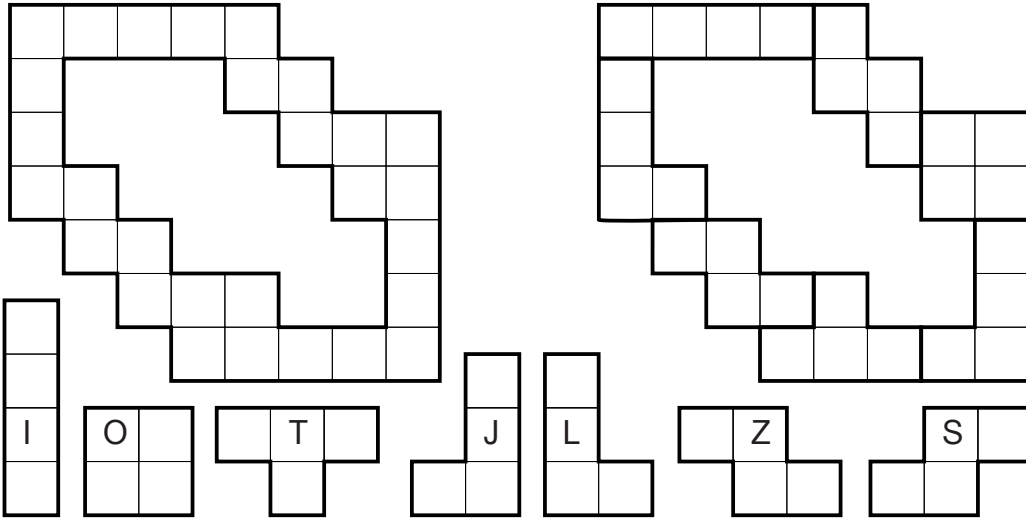


**CEVAP:** ZEKA

#### 4 TETROMİNO YERLEŞTİR

Verilen tetrominolarla şekli oluşturunuz. Tetrominolar döndürülebilir fakat ayna görüntüsü kullanılamaz.

**Cevap Anahtarı:** Z tetrominosuna kenardan değen tetrominoları giriniz.



**CEVAP:** LT

#### 5 TIPATIP BULMACA

Verilen resimlerden birbirinin tıpatıp aynısı olan ikiliyi bulun.

**Cevap Anahtarı:** Bulduğunuz ikilinin numaralarını giriniz.

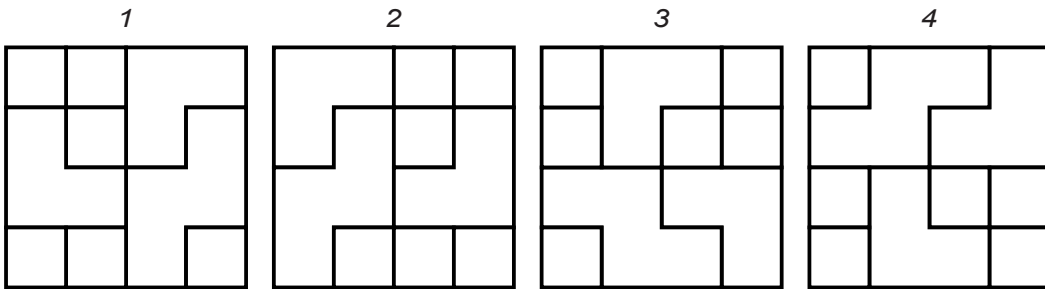


**CEVAP:** 2-5

#### 6 FARKLI ŞEKİL BULMACA

Verilen resimlerden farklı olanı bulun. Resimler döndürülmüş ya da ters çevrilmiş olabilir.

**Cevap Anahtarı:** Bulduğunuz resmin numarasını giriniz.



**CEVAP:** 2

### 7 HAZİNE AVI

Boş hücrelerin bazılarında birer elmas yerleştirin. Sayılar komşu hücrelerdeki toplam elmas sayısını göstermektedir.

**Cevap Anahtarı:** Toplam elmas sayısını giriniz.

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

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

CEVAP: 15

### 8 ÇADIR

Diyagramdaki her ağaca kenardan bağlı birer çadır bulunmaktadır. Çadırlar birbirlerine çaprazdan da olsa değemezler. Diyagramın dışındaki sayılar, o satır veya sütundaki toplam çadır sayısını göstermektedir.

**Cevap Anahtarı:** Bağlı olduğu ağacın sağındaki karede olan toplam çadır sayısını giriniz.

			3				
3			▲				
		▲			▲	▲	
	▲			▲			
				▲			
	▲						▲
			▲			▲	
		▲				▲	

			3				
3		▲	▲	▲		▲	
		▲			▲	▲	
	▲		▲	▲	▲		
	▲				▲		▲
	▲		▲		▲		▲
		▲				▲	▲
		▲	▲		▲	▲	

CEVAP: 3

### 9 SİHİRLİ PİRAMİT

Piramidin tepesinden birbirine bağlı hücreler boyunca ilerleyerek tabana ulaşın. Yol boyunca her sayı tam olarak bir kez kullanılmalıdır.

**Cevap Anahtarı:** Yol boyunca yapılan geçişlerde toplam kaç kez sayı artışı olduğunu giriniz.

				3			
			2	7			
		5	4	3			
	2	1	6	5			
	5	1	5	4	3		
	6	6	4	7	6	5	
4	7	2	1	3	2	4	

				3			
			2	7			
		5	4	3			
	2	1	6	5			
	5	1	5	4	3		
	6	6	4	7	6	5	
4	7	2	1	3	2	4	

CEVAP: 3

### 3. BÖLÜM (TAKIM) : 30 Dakika - 900 Puan

#### 1-A BÖLGESEL SUDOKU

Her satır, sütun ve kalın çizgilerle belirlenmiş bölgede tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

**Cevap Anahtar:** Soru işaretli karelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz.

#### 1-B ZİNCİR SUDOKU

Her satır, sütun ve kalın çizgilerle belirlenmiş zincirlerde tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

**Cevap Anahtar:** Soru işaretli dairelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz.

#### 1-C TEK-ÇİFT SUDOKU

Her satır, sütun ve kalın çizgilerle belirlenmiş bölgede tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Çift rakamların olduğu kareler gri renkle belirtilmiştir.

**Cevap Anahtar:** Soru işaretli karelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz.

#### 1-D KLASİK SUDOKU

A, B ve C sorularında soru işaretli hücrelerdeki sayıları tam olarak buldukları pozisyonlara aktarın. Her satır, sütun ve kalın çizgilerle belirlenmiş bölgede tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

**Cevap Anahtar:** Soru işaretli karelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz.

?	6				
			5	?	
	3				
		?	2		
					1

CEVAP: 8

1	6	5	4	3	2
2	1	6	5	4	3
3	2	1	6	5	4
4	3	2	1	6	5
5	4	3	2	1	6
6	5	4	3	2	1

?				?	
	?			?	
		?		?	
			?		?
?	1	?		?	
			?		3

			3		
	?				2
	1		4	?	
	5		?		
2					
					6

CEVAP: 13

1	2	6	3	4	5
4	6	1	5	3	2
6	1	2	4	5	3
3	5	4	2	6	1
2	3	5	6	1	4
5	4	3	1	2	6

1				3	
	6			4	
		1		5	
			2		?
5	1	3		?	
			?		3

1				?	
		?			
	5		4		
?					
2					3

CEVAP: 9

1	6	5	2	3	4
3	4	2	6	5	1
4	2	1	3	6	5
6	5	3	4	1	2
5	3	4	1	2	6
2	1	6	5	4	3

1	5	4	6	3	2
3	6	2	1	4	5
6	2	1	3	5	4
4	3	5	2	6	1
5	1	3	4	2	6
2	4	6	5	1	3

CEVAP: 8



## 2-A RAKAM DEĞİŞTİR

Verilen işlemde iki rakam yanlış yerdedir. İki rakamın yerlerini değiştirerek işlemi doğru hale getirin.

**Cevap Anahtar:** Yer değişikliği yaptığınız sayıların toplamını giriniz. Bu sayıların farkını son soruda "A" ile belirtilen hücreye yazınız.

## 2-B KUTU SİL

Kutulardan ikisini silerek eşitliği doğru hale getiriniz.

**Cevap Anahtar:** Silinen kutuların üstünde bulunan, kutuların sırasını belirten sayıların toplamını giriniz. Bu sayıların farkını son soruda "B" ile belirtilen hücreye yazınız.

## 2-C KIBRİT İŞLEM

Verilen şekilde bir kibrit çöpünün yerini değiştirerek doğru bir işlem daha elde edin.

**Cevap Anahtar:** Yeri değiştirilen kibrit çöpünün ilk işlemde alındığı ve konulduğu rakamların toplamını giriniz. Bu sayıların farkını son soruda "C" ile belirtilen hücreye yazınız.

## 2-D SİHİRLİ PİRAMİT

Piramidin tepesinden birbirine bağlı hücreler boyunca ilerleyerek tabana ulaşın. Yol boyunca her sayı tam olarak bir kez kullanılmalıdır.

**Cevap Anahtar:** Yol boyunca yapılan geçişlerde toplam kaç kez sayı artışı olduğunu giriniz.

$$\begin{array}{r} 6 \ 4 \ 3 \\ + \ 1 \ 8 \ 5 \\ \hline 7 \ 2 \ 9 \end{array} \quad \begin{array}{r} 5 \ 4 \ 3 \\ + \ 1 \ 8 \ 6 \\ \hline 7 \ 2 \ 9 \end{array}$$

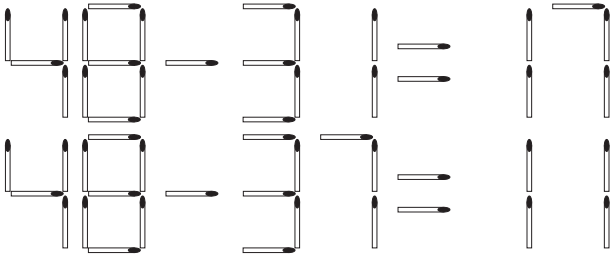
**CEVAP:** 11

Aktarılabak sayı: 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	7	+	8	2	-	5	=	7	x	1	2
1	7	+	8	2	-	5	=	7	x	1	2

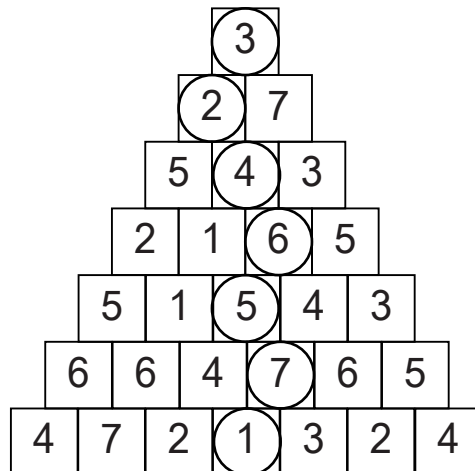
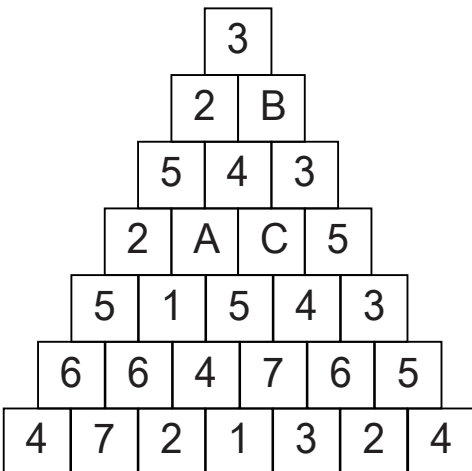
**CEVAP:** 15

Aktarılabak sayı: 7



**CEVAP:** 8

Aktarılabak sayı: 6



**CEVAP:** 3

### 3-A APARTMANLAR

1, 2, 3 ve 4 katlı apartmanlar her satır ve sütunda birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Diyagramın dışındaki sayılar o doğrultudan bakıldığında daha yüksek apartmanlarca gizlenmeyip görülebilen apartman sayısını göstermektedir.

**Cevap Anahtar:** Soru işaretli karelere gelmesi gereken sayıların toplamını giriniz. Son soruda, bu sayıların çarpımı ile bulunan sayının onlar basamağı satırında ve birler basamağı sütunundaki hücre siyaha boyanacaktır.

### 3-B ABC BAĞLAMACA

Tüm noktaları kullanarak yatay ve dikey çizgilerle aynı harfleri birbirine bağlayın. Bağlantılar birbirleriyle kesişemez.

**Cevap Anahtar:** A ve B harflerini birbirleriyle bağlayan yolların uzunlukları toplamını giriniz. Son soruda, bu sayının onlar basamağı satırında ve birler basamağı sütunundaki hücre siyaha boyanacaktır.

### 3-C ABC KADAR KOLAY

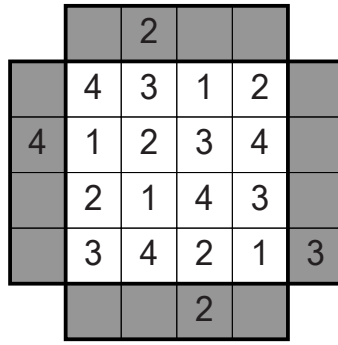
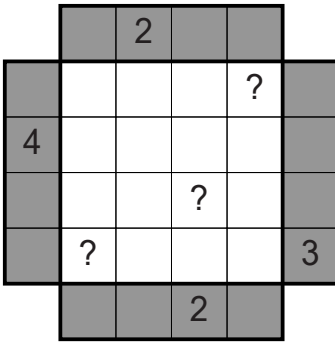
A,B ve C harfleri her satır ve sütunda birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Diyagramın dışındaki harfler o doğrultuda ilk karşılaşılan harfi göstermektedir.

**Cevap Anahtar:** Soru işaretli kareye gelmesi gereken harfi giriniz. Bu harf A ya da B ise son soruda "C" harfinin bulunduğu hücre siyaha boyanacaktır.

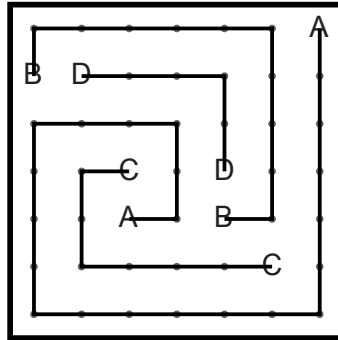
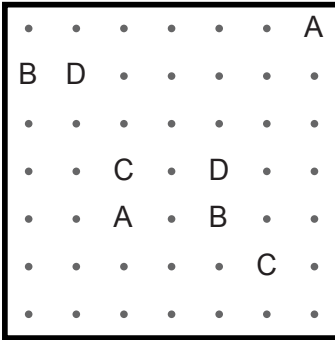
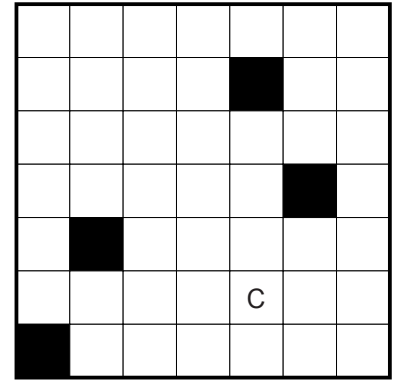
### 3-D PATİKA

Boş hücrelerin tümünden yatay veya dikey ilerleyerek geçen ve kendisini kesmeyen kapalı bir yol çizin.

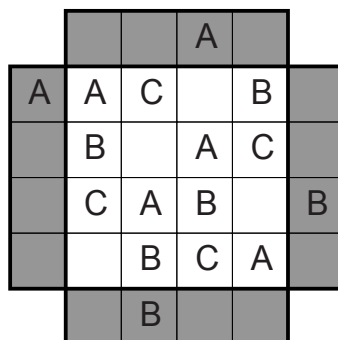
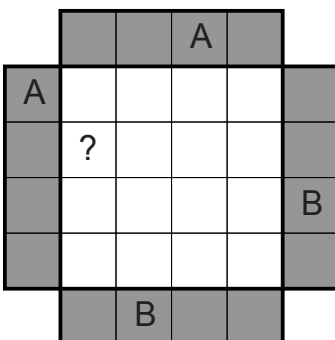
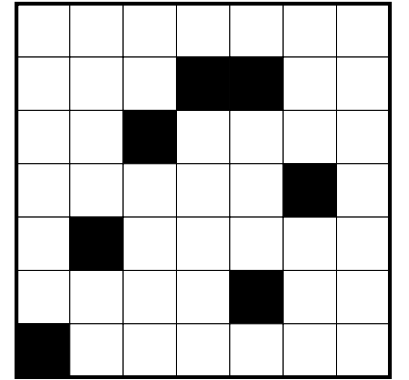
**Cevap Anahtar:** Yolun toplam kaç köşe oluşturduğunu giriniz.



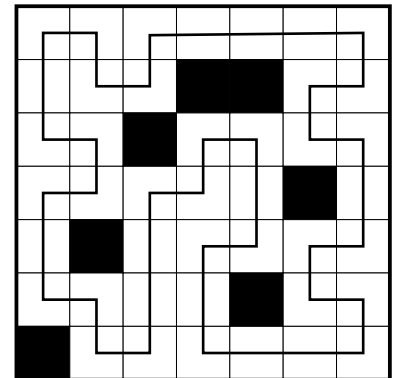
CEVAP: 9



CEVAP: 33



CEVAP: B



CEVAP: 30

## PLAYOFF (BİREYSEL) : 30 Dakika

### 1 KATLI SUDOKU

Her satır, sütun ve iki ana diyagonelin yanı sıra daire ile gösterilen hücrelerde 1'den 9'a tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

1	7	5	
	4		8
2	5	3	6
7	1		4
6			

8	9	6	7	5	4
1	2			3	
5	6	4	9	8	7
9	3	7	1	2	8
4	5			6	
2	8	9	3	7	1
2	2	1	6	4	5
7		8		9	
6	5	3	4	1	2

### 2 KELİME AVI

Verilen kelimeleri sekiz yönden herhangi biri istikametinde okuyarak bulun. Kelimeleri bulduğunuzda kullanılmayan harfler sol üstten başlayarak satır satır sağ alta doğru yazıldığında anlamlı bir kelime oluşmaktadır. Bu kelimeyi bulunuz.

SIFIR  
BİR  
İKİ  
ÜÇ  
DÖRT  
BEŞ  
ALTI  
YEDİ  
SEKİZ  
DOKUZ

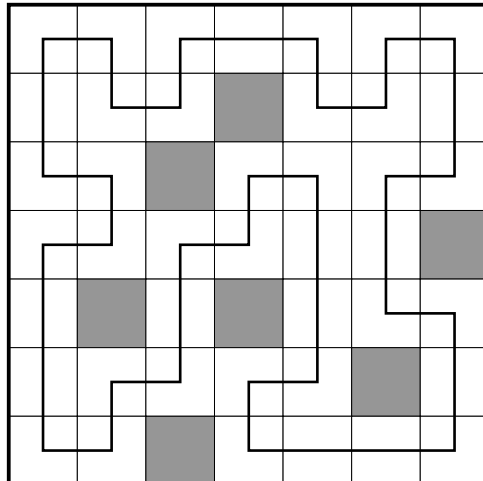
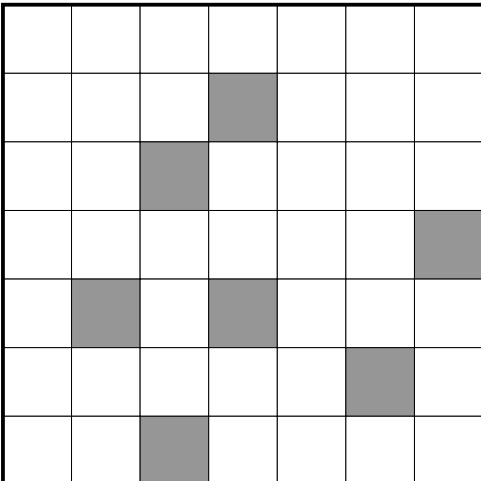
T	S	Y	Z	Ç	Ü
R	I	E	U	İ	Ü
A	F	D	K	K	İ
L	I	İ	O	İ	Ş
T	R	Ö	D	E	Z
I	Y	E	B	İ	R

T	S	Y	Z	Ç	Ü
R	I	E	U	İ	Ü
A	F	D	K	K	İ
L	I	İ	O	İ	Ş
T	R	Ö	D	E	Z
I	Y	E	B	İ	R

CEVAP: TÜRKİYE

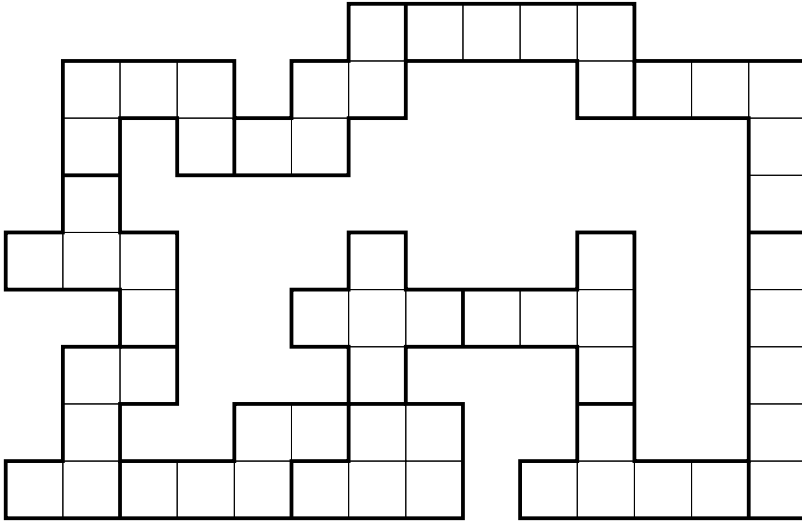
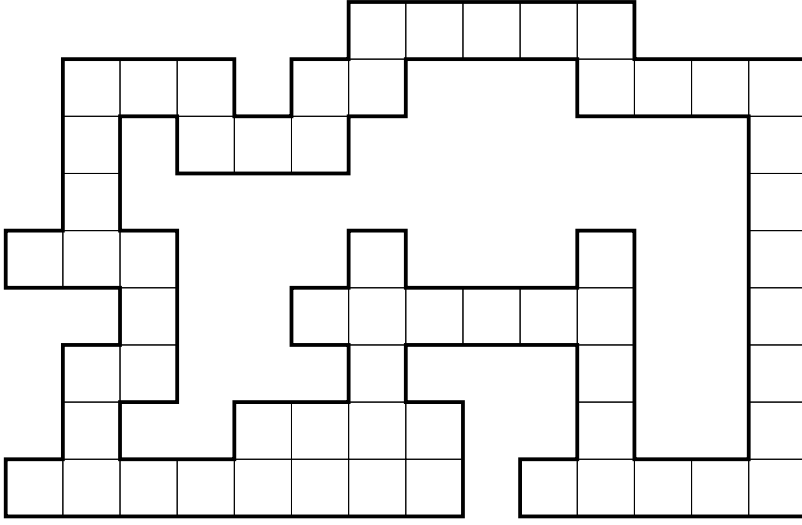
### 3 PATİKA

Boş hücrelerin tümünden yatay veya dikey ilerleyerek geçen ve kendisini kesmeyen kapalı bir yol çizin.



#### 4 PENTOMİNO YERLEŞTİR

Verilen pentominolarla şekli oluşturunuz. Tetrominolar döndürülebilir ve ayna görüntüsü kullanılabilir.



#### 5 İŞLEM OLUŞTUR

Verilen şekillerin bazılarını döndürüp yeniden sıralayarak dört tane doğru işlem satırı elde ediniz.

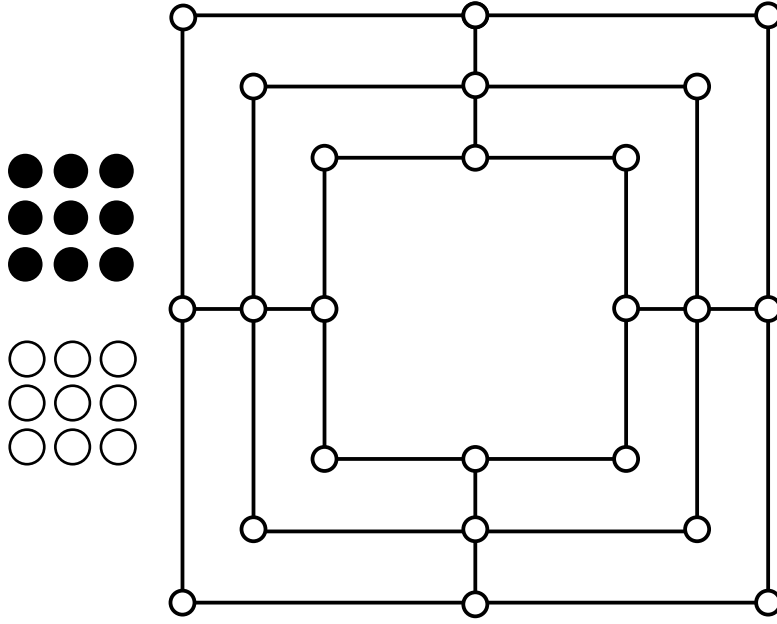
6	5	x	8	8	0	=
7	2	1	5	2	4	5
-	6	=	9	÷	=	2
5	3	x	7	=	+	1

8	0	=	1	6	x	5
5	4	÷	2	7	=	2
9	=	2	5	-	1	6
7	+	8	=	5	x	3

Bu bölüme kadar elde edilen puanlara göre ilk dörtte bulunan yarışmacılardan 1. ile 4. ve 2. ile 3. olan yarışmacılar kendi aralarında yarı final için "Dokuz Taş" oyununu oynayacaklardır. 1.ve 2. olan yarışmacılar kendi oyunlarında ilk taşı koyma hakkına sahip olacaklardır ve oyunların belirlenen süre sınırında galibiyetle sonuçlanamaması halinde galip sayılacaklardır.

### DOKUZ TAŞ

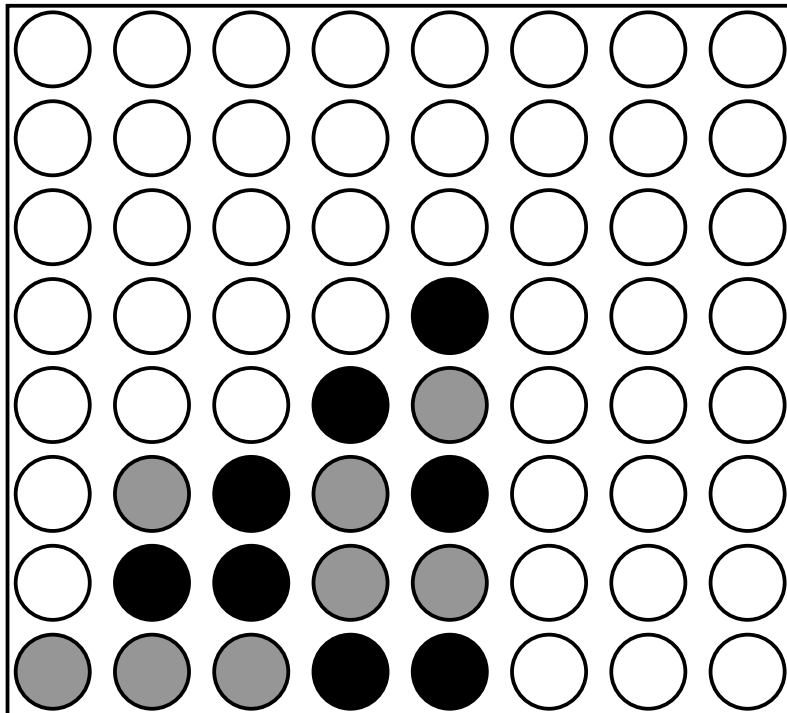
Her oyuncu taşlarını hareket ettirerek alt alta veya yan yana bir şekilde sıralamayı amaçlar. İki taşı kalan oyunu kaybeder.



"Dokuz Taş" oyunlarının galipleri kendi aralarında birincilik, mağlupları ise üçüncülük mücadelesi için "Hedef 4" oyunu oynayacaklardır. Boş hücrelerin tümünden yatay veya dikey ilerleyerek geçen ve kendisini kesmeyen kapalı bir yol çizin. Finaler öncesi kazanılan puanlara göre yüksek puan alan yarışmacılar kendi oyunlarında ilk taşı koyma hakkına sahip olacaklardır ve oyunların belirlenen süre sınırında galibiyetle sonuçlanamaması halinde galip sayılacaklardır.

### HEDEF DÖRT

Her oyuncu tahtadaki sütunlara taşlarını sırayla bırakarak alt alta, yan yana veya çapraz bir şekilde 4 taşını sıralamayı amaçlar. İlk sıralayan oyunu kazanır.



## YÖNERGE AVI

Yarıřmada kullanılan soru türlerini sekiz yönden herhangi biri istikametinde okuyarak bulun. Kelimeleri bulduđunuzda kullanılan harfler sol üstten bařlayarak satır satır sađ alta dođru yazıldıđında anlamlı bir ifade oluřmaktadır. Bu ifadeyi bulunuz.

Ç	T	O	N	İ	M	O	T	N	E	P	I	K	Y	A
Y	E	R	L	E	Ş	T	İ	R	U	L	A	A	M	C
H	T	K	E	L	İ	M	E	R	K	K	L	T	İ	A
E	R	O	P	M	L	T	U	R	I	O	E	L	J	M
D	O	İ	A	K	Z	T	A	E	K	D	R	İ	R	A
E	M	R	T	E	L	F	U	Ş	U	İ	A	S	İ	L
F	İ	Z	İ	N	C	İ	R	K	H	T	B	Ç	T	Ğ
P	N	M	K	D	U	Ç	K	İ	O	S	U	R	Ş	A
T	O	A	A	O	Z	E	S	E	İ	D	K	K	İ	B
İ	A	R	A	K	A	M	O	D	Ş	Y	U	İ	Ğ	T
P	V	G	U	U	A	B	B	Ö	L	G	E	S	E	L
A	N	A	F	Z	L	D	C	R	E	T	A	A	D	R
T	İ	N	Y	R	A	R	A	T	M	İ	E	L	Ş	M
İ	R	A	L	N	A	M	T	R	A	P	A	K	A	S
P	E	N	İ	Z	A	H	İ	A	C	A	M	L	U	B

KLASİK SUDOKU  
KENDOKU  
RAKAM DEĐİŐTİR  
KUTU SİL  
KİBRİT İŐLEM

APARTMANLAR  
ABC BAĐLAMACA  
ABC KADAR KOLAY  
PATİKA  
ANAGRAM YERLEŐTİR

KELİME AVI  
HARF TURU  
TETROMİNO YERLEŐTİR  
TİPATIP BULMACA  
FARKLI ŐEKİL BULMACA

HAZİNE AVI  
ÇADIR  
ŐİHİRLİ PİRAMİT  
BÖLGESEL SUDOKU  
ZİNCİR SUDOKU

TEK ÇİFT SUDOKU  
KATLI SUDOKU  
PENTOMİNO YERLEŐTİR  
DOKUZ TAŐ  
HEDEF DÖRT

Ç	T	O	N	İ	M	O	T	N	E	P	İ	K	Y	A
Y	E	R	L	E	Ş	T	İ	R	U	L	A	A	M	C
H	T	K	E	L	İ	M	E	R	K	K	L	T	İ	A
E	R	O	P	M	L	T	U	R	İ	O	E	L	J	M
D	O	İ	A	K	Z	T	A	E	K	D	R	İ	R	A
E	M	R	T	E	L	F	U	Ş	U	İ	A	S	İ	L
F	İ	Z	İ	N	C	İ	R	K	H	T	B	Ç	T	Ğ
P	N	M	K	D	U	Ç	K	İ	O	S	U	R	Ş	A
T	O	A	A	O	Z	E	S	E	İ	D	K	K	İ	B
İ	A	R	A	K	A	M	O	D	Ş	Y	U	İ	Ğ	T
P	V	G	U	U	A	B	B	Ö	L	G	E	Ş	E	L
A	N	A	F	Z	L	D	C	R	E	T	A	A	D	R
T	İ	N	Y	R	A	R	A	T	M	İ	E	L	Ş	M
İ	R	A	L	N	A	M	T	R	A	P	A	K	A	S
P	E	N	İ	Z	A	H	İ	A	C	A	M	L	U	B

ÇAM KOLEJİ ZEUS ZEKA OYUNLARI YARIŞMASI



Esentepe Mh. Milangaz Cd.  
No:48 34870 Kartal/İstanbul



0216 473 90 99



info@camkoleji.com



twitter.com/CamKoleji



instagram.com/camkoleji



facebook.com/camkoleji