



İqfö Oyunları

Kitap 2

Pedagog - Yazar Nevzat Erkmén



ETKİNLİK YAYINLARI

Gizli Duygular

Korkularımızı çoğu kez gizleriz. Oysa bu kez korkunun üzerine gitmeli ve şifreyi çözmelisiniz. Ama bu yetmez! Eksik şifreleri tamamlamanız ve bulduğunuz duygu adlarını yazmanız gerek.

14 - 18 - 21 - 14 - 25

..... korku

16 - 6 - - -

.....

23 - 1 - 23 - 14 - - - - -

.....

22 - - - 12 - 17 -

.....

- 7 - - 6

.....

16 - - 15 - 25 - 15 - 25 - 14

.....

26 - - 26 - - - 26

.....



Gemi Batırmaca

Nasıl Oynayacaksınız?

Aşağıda bir tablo ve bu tabloya yerleştirilmesi gereken gemiler verilmiştir. Tablonun dış kenarlarında yer alan sayılar ise ilgili satır ya da sütunda bulunan gemi parçalarının sayısını göstermektedir. Tüm gemi parçalarını, gemileri oluşturacak şekilde tabloda dikey ya da yatay olarak yerleştirmelisiniz. Ama unutmayın ki gemiler köşelerinden bile olsa birbirlerine değmez.

Şimdi adım adım ilerleyelim.

- Tabloda 0 (sıfır) rakamının bulunduğu satır ya da sütunlarda hiçbir gemi parçası bulunamaz. Bu alanlara (X) koyabilirsiniz.
- Tabloda varolan gemi parçası sayısı, tablodaki sayı ile aynıysa o satır ya da sütunu tamamen (X) ile kapatabilirsiniz.
- Gemi parçalarının çevresinde kesinlikle eklenti olmayacak yerleri (X) kapatabilirsiniz.
- Eğer sadece tablodaki rakamı tamamlayacak kadar boş kareniz varsa işiniz çok kolay. Gemi parçalarını hemen yerleştirebilirsiniz.

		●	X	●	X		2
X	X	X	X	X	X	X	0
●	●	X	●	■	●		5
X	X	X	X	X	X	X	0
X	●	X	●	X			2
X	X	X	●	X			1
1	3	0	4	1	1		


1 Savaş Gemisi


2 Destroyer


3 Denizaltı