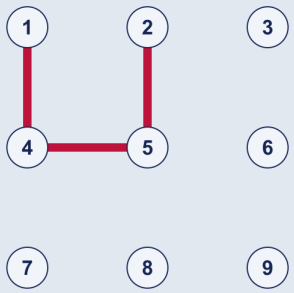
Noktalar ve Kutular

Ad: _____ Tarih: _____

Komşu iki noktayı yatay veya dikey çizgiyle bağla. Son kenarı tamamlayan oyuncu kutuyu ve bir puanı alır, yeniden oynar. Bir çizgi iki kutu kapatabilir.

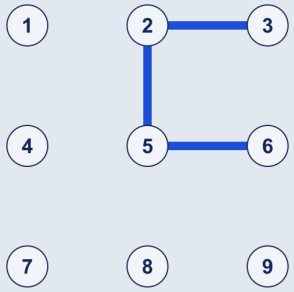
1. Sıradaki oyuncu bir çizgiyle kutu kapatacak. Hangi iki noktayı bağlar? Kaç puan kazanır ve sıra kimde kalır?

Sira: Oyuncu 1



2. Sıradaki oyuncu bir çizgiyle kutu kapatacak. Hangi iki noktayı bağlar? Kaç puan kazanır ve sıra kimde kalır?

Sira: Oyuncu 2



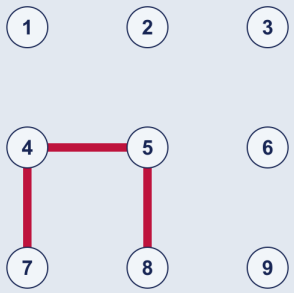
Noktalar ve Kutular

Ad: _____ Tarih: _____

Komşu iki noktayı yatay veya dikey çizgiyle bağla. Son kenarı tamamlayan oyuncu kutuyu ve bir puanı alır, yeniden oynar. Bir çizgi iki kutu kapatabilir.

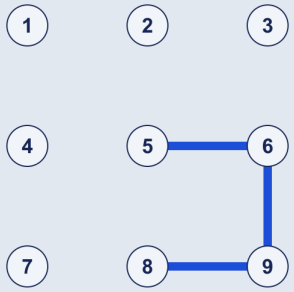
3. Sıradaki oyuncu bir çizgiyle kutu kapatacak. Hangi iki noktayı bağlar? Kaç puan kazanır ve sıra kimde kalır?

Sira: Oyuncu 1



4. Sıradaki oyuncu bir çizgiyle kutu kapatacak. Hangi iki noktayı bağlar? Kaç puan kazanır ve sıra kimde kalır?

Sira: Oyuncu 2



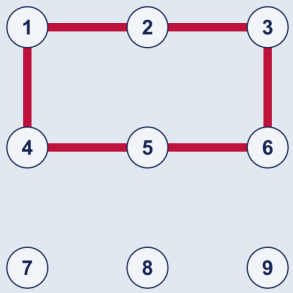
Noktalar ve Kutular

Ad: _____ Tarih: _____

Komşu iki noktayı yatay veya dikey çizgiyle bağla. Son kenarı tamamlayan oyuncu kutuyu ve bir puanı alır, yeniden oynar. Bir çizgi iki kutu kapatabilir.

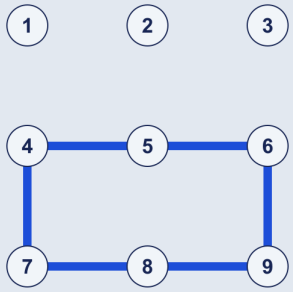
5. Sıradaki oyuncu bir çizgiyle kutu kapatacak. Hangi iki noktayı bağlar? Kaç puan kazanır ve sıra kimde kalır?

Sira: Oyuncu 1



6. Sıradaki oyuncu bir çizgiyle kutu kapatacak. Hangi iki noktayı bağlar? Kaç puan kazanır ve sıra kimde kalır?

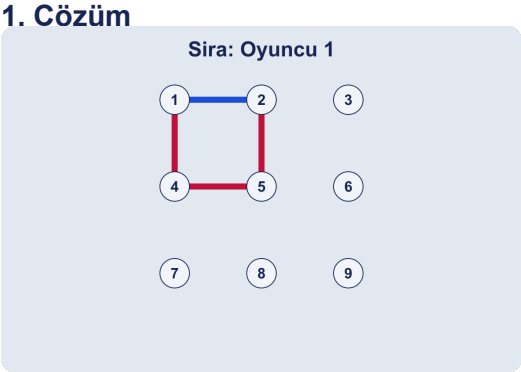
Sira: Oyuncu 2



Noktalar ve Kutular

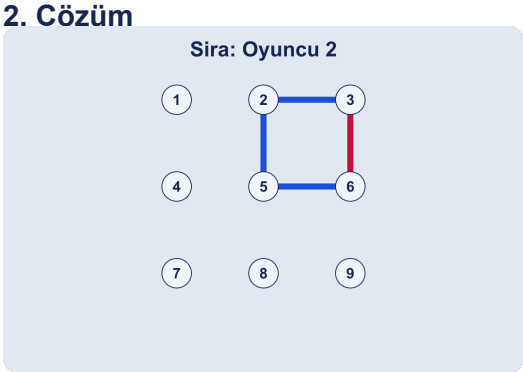
Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

1. Çözüm



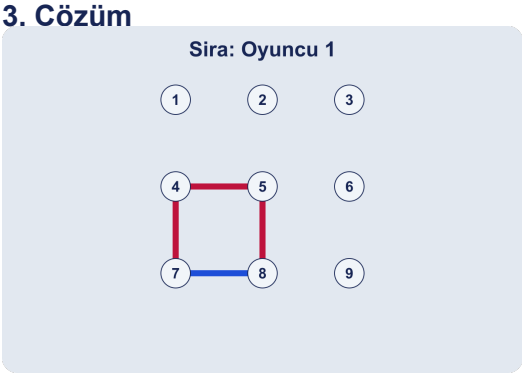
1 ve 2. Oyuncu 1, 1 kutu ve 1 puan kazanır; sıra aynı oyuncuda kalır.

2. Çözüm



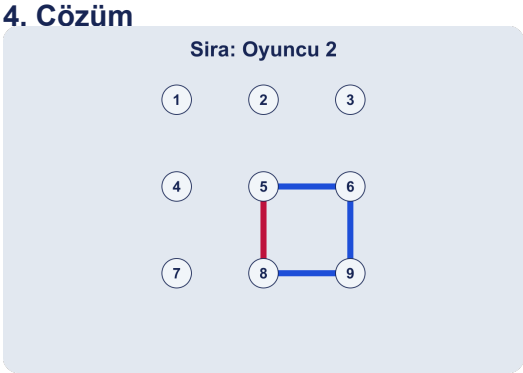
3 ve 6. Oyuncu 2, 1 kutu ve 1 puan kazanır; sıra aynı oyuncuda kalır.

3. Çözüm



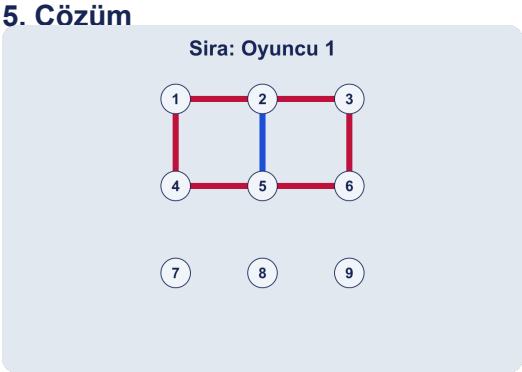
7 ve 8. Oyuncu 1, 1 kutu ve 1 puan kazanır; sıra aynı oyuncuda kalır.

4. Çözüm



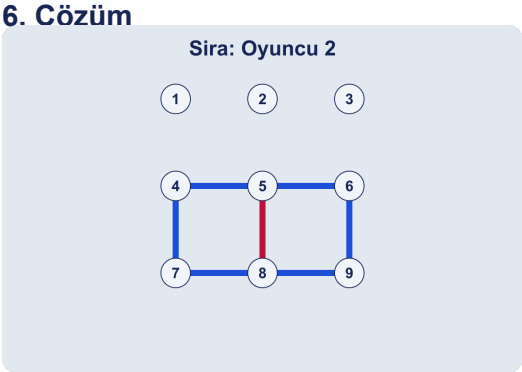
5 ve 8. Oyuncu 2, 1 kutu ve 1 puan kazanır; sıra aynı oyuncuda kalır.

5. Çözüm



2 ve 5. Oyuncu 1, 2 kutu ve 2 puan kazanır; sıra aynı oyuncuda kalır.

6. Çözüm



5 ve 8. Oyuncu 2, 2 kutu ve 2 puan kazanır; sıra aynı oyuncuda kalır.