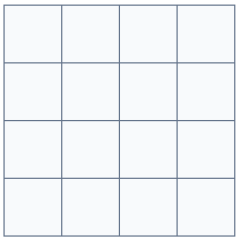
Alan Yarışı

Ad: _____ Tarih: _____

Hedef alanı bir dikdörtgenle kapla. İki karşı köşe karesini seç; dolu kareler kullanılamaz. Her kaplanan birim kare 1 puandır.

1. Oyuncu 1 için 2 birim karelik boş bir dikdörtgen çiz. Dolu kare kullanma. Köşe karelerinin satır ve sütunlarını yaz.

Oyuncu 1 · Hedef: 2 birim kare



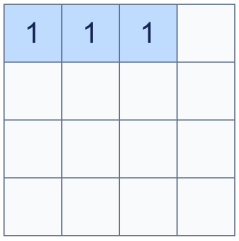
İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

Dolu kare kullanma.

2. Oyuncu 2 için 4 birim karelik boş bir dikdörtgen çiz. Dolu kare kullanma. Köşe karelerinin satır ve sütunlarını yaz.

Oyuncu 2 · Hedef: 4 birim kare



İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

Dolu kare kullanma.

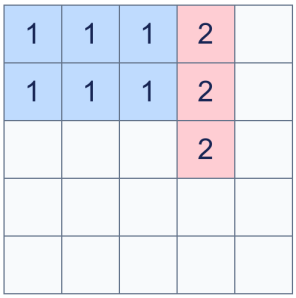
Alan Yarışı

Ad: _____ Tarih: _____

Hedef alanı bir dikdörtgenle kapla. İki karşı köşe karesini seç; dolu kareler kullanılamaz. Her kaplanan birim kare 1 puandır.

3. Oyuncu 1 için 4 birim karelik boş bir dikdörtgen çiz. Dolu kare kullanma. Köşe karelerinin satır ve sütunlarını yaz.

Oyuncu 1 · Hedef: 4 birim kare



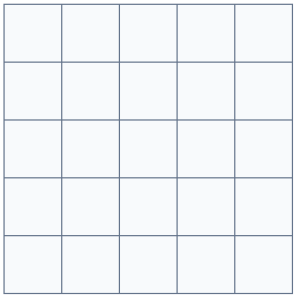
İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

Dolu kare kullanma.

4. Oyuncu 1 için 3 birim karelik boş bir dikdörtgen çiz. Dolu kare kullanma. Köşe karelerinin satır ve sütunlarını yaz.

Oyuncu 1 · Hedef: 3 birim kare



İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

Dolu kare kullanma.

Alan Yarışı

Ad: _____ Tarih: _____

Hedef alanı bir dikdörtgenle kapla. İki karşı köşe karesini seç; dolu kareler kullanılamaz. Her kaplanan birim kare 1 puandır.

5. Oyuncu 2 için 6 birim karelik boş bir dikdörtgen çiz. Dolu kare kullanma. Köşe karelerinin satır ve sütunlarını yaz.

Oyuncu 2 · Hedef: 6 birim kare

1	1	1	1		

İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

Dolu kare kullanma.

6. Oyuncu 1 için 8 birim karelik boş bir dikdörtgen çiz. Dolu kare kullanma. Köşe karelerinin satır ve sütunlarını yaz.

Oyuncu 1 · Hedef: 8 birim kare

1	1	1	1	2	2
				2	2
				2	2

İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

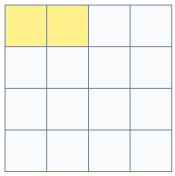
Dolu kare kullanma.

Alan Yarışı

Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

1. Çözüm

Oyuncu 1 · Hedef: 2 birim kare



İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

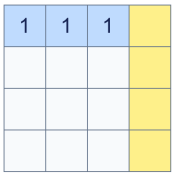
Dolu kare kullanma.

1,1 → 1,2

Örnek köşeler: (1, 1) ve (1, 2). Alan 2 birim kare. Başka geçerli yerleşimler kabul edilir.

2. Çözüm

Oyuncu 2 · Hedef: 4 birim kare



İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

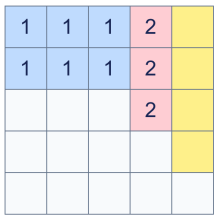
Dolu kare kullanma.

1,4 → 4,4

Örnek köşeler: (1, 4) ve (4, 4). Alan 4 birim kare. Başka geçerli yerleşimler kabul edilir.

3. Çözüm

Oyuncu 1 · Hedef: 4 birim kare



İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

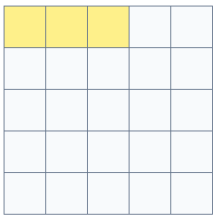
Dolu kare kullanma.

1,5 → 4,5

Örnek köşeler: (1, 5) ve (4, 5). Alan 4 birim kare. Başka geçerli yerleşimler kabul edilir.

4. Çözüm

Oyuncu 1 · Hedef: 3 birim kare



İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

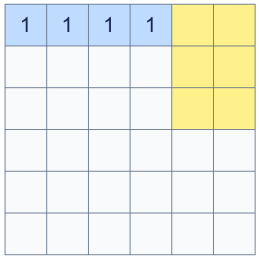
Dolu kare kullanma.

1,1 → 1,3

Örnek köşeler: (1, 1) ve (1, 3). Alan 3 birim kare. Başka geçerli yerleşimler kabul edilir.

5. Çözüm

Oyuncu 2 · Hedef: 6 birim kare



İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

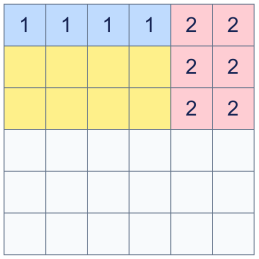
Dolu kare kullanma.

1,5 → 3,6

Örnek köşeler: (1, 5) ve (3, 6). Alan 6 birim kare. Başka geçerli yerleşimler kabul edilir.

6. Çözüm

Oyuncu 1 · Hedef: 8 birim kare



İki karşı köşe seç.

Alan = satır × sütun

Dolu kare kullanma.

2,1 → 3,4

Örnek köşeler: (2, 1) ve (3, 4). Alan 8 birim kare. Başka geçerli yerleşimler kabul edilir.