

# Meyve Dilimleme: Sayı Ninjası

Ad: \_\_\_\_\_ Tarih: \_\_\_\_\_

Kurala uyan meyveleri çizgiyle dilimle veya düğmeyle seç. Doğru +1 puan; yanlış dilim ve kaçan doğru -1 can. Dört dalgada en fazla 12 puan.

1. Görseldeki sayı kuralını okuyun. Dilimlenecek üç sayıyı ve bırakılacak iki sayıyı yazın. Bir doğru sayının neden kurala uyduğunu açıklayın.

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**Çift sayıları dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

41

14

37

36

8

Doğru +1 puan · Yanlış dilim / kaçan doğru -1 can

Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.

Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

---

---

---

2. Önce 77 sayılı meyveyi dilimlediniz. Başka meyve seçilmedi. Yeni canı ve puanı yazın; doğru üç meyveyi belirtin.

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**Çift sayıları dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

52

66

88

77

49

Doğru +1 puan · Yanlış dilim / kaçan doğru -1 can

Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.

Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

---

---

---

# Meyve Dilimleme: Sayı Ninjası

Ad: \_\_\_\_\_ Tarih: \_\_\_\_\_

Kurala uyan meyveleri çizgiyle dilimle veya düğmeyle seç. Doğru +1 puan; yanlış dilim ve kaçan doğru -1 can. Dört dalgada en fazla 12 puan.

3. Beş meyvenin üzerinden soldan sağa bir çizgiyle sırayla geçtiğinizi düşünün. Dalga bittiğinde puan ve can kaç olur? Son doğru meyveden sonra kalan yanlışlar işlenir mi?

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**3'ün katlarını dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

118

60

12

19

51

Doğru +1 puan · Yanlış dilim / kaçan doğru -1 can  
Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.  
Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

---

---

---

4. 60 sayılı doğru meyvenin kalan uçuş süresi kadar bekleyip tam sınır anında onu dilimlediniz. Önce hangi olay olur? Can ve puanı yazın.

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**3'ün katlarını dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

14

60

54

52

57

Doğru +1 puan · Yanlış dilim / kaçan doğru -1 can  
Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.  
Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

---

---

---

# Meyve Dilimleme: Sayı Ninjası

Ad: \_\_\_\_\_ Tarih: \_\_\_\_\_

Kurala uyan meyveleri çizgiyle dilimle veya düğmeyle seç. Doğru +1 puan; yanlış dilim ve kaçan doğru -1 can. Dört dalgada en fazla 12 puan.

5. Şimdi Duraklat seçilip bir dakika beklendi. Can, puan ve kalan uçuş süresi değişir mi? Sürdür seçildikten sonra aynı meyvelerle devam edilir mi?

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**5'in katlarını dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

29

50

30

26

65

Doğru +1 puan · Yanlış dilim / kaçan doğru -1 can

Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.

Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

---

---

---

6. Hiçbir meyveyi seçmeden bütün doğru meyvelerin uçuşunun bitmesini bekleyin. Canı, puanı ve sonraki dalgaya geçilip geçilmediğini yazın.

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**5'in katlarını dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

87

10

29

90

115

Doğru +1 puan · Yanlış dilim / kaçan doğru -1 can

Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.

Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

---

---

---

# Meyve Dilimleme: Sayı Ninjası

Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

## 1. Çözüm

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**Çift sayıları dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

|       |         |       |         |         |
|-------|---------|-------|---------|---------|
| 41    | 14      | 37    | 36      | 8       |
| BIRAK | DILIMLE | BIRAK | DILIMLE | DILIMLE |

Çerçevesi meyveler sayı kuralına uyar.  
Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.  
Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

Dilimle: 8, 14, 36. Bırak: 41, 37. Doğru sayı 2 ile kalansız bölünür. Her doğru bir puan verir.

## 2. Çözüm

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**Çift sayıları dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

|         |         |         |       |       |
|---------|---------|---------|-------|-------|
| 52      | 66      | 88      | 77    | 49    |
| DILIMLE | DILIMLE | DILIMLE | BIRAK | BIRAK |

Çerçevesi meyveler sayı kuralına uyar.  
Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.  
Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

Yanlış dilim sonrası can 2, puan 0 olur. Doğrular: 52, 66, 88. Aynı yanlış meyve tekrar ceza vermez.

## 3. Çözüm

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**3'ün katlarını dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

|       |         |         |       |         |
|-------|---------|---------|-------|---------|
| 118   | 60      | 12      | 19    | 51      |
| BIRAK | DILIMLE | DILIMLE | BIRAK | DILIMLE |

Çerçevesi meyveler sayı kuralına uyar.  
Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.  
Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

Puan 3, can 1. Hedefler çizgi sırasıyla işlenir. Üç doğru sonuçlanınca dalga kapanır; sonradan kalan yanlışlar artık dilimlenmez.

## 4. Çözüm

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**3'ün katlarını dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

|       |         |         |       |         |
|-------|---------|---------|-------|---------|
| 14    | 60      | 54      | 52    | 57      |
| BIRAK | DILIMLE | DILIMLE | BIRAK | DILIMLE |

Çerçevesi meyveler sayı kuralına uyar.  
Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.  
Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

Önce uçuş süresi dolar; 60 kaçmış sayılır. Can 2, puan 0. Süresi dolmuş meyveye geciken doğru seçim puan vermez.

## 5. Çözüm

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**5'in katlarını dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

|       |         |         |       |         |
|-------|---------|---------|-------|---------|
| 29    | 50      | 30      | 26    | 65      |
| BIRAK | DILIMLE | DILIMLE | BIRAK | DILIMLE |

Çerçevesi meyveler sayı kuralına uyar.  
Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.  
Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

Mola sırasında can 3, puan 0 ve kalan süreler korunur. Bir dakika tüketilmez. Sürdür aynı dalgadaki meyveleri kaldıkları yerden devam ettirir.

## 6. Çözüm

**Meyve Dilimleme · Sayı Ninjası**  
**5'in katlarını dilimle**  
Dalga 1/4 · Can 3/3 · Puan 0/12

|       |         |       |         |         |
|-------|---------|-------|---------|---------|
| 87    | 10      | 29    | 90      | 115     |
| BIRAK | DILIMLE | BIRAK | DILIMLE | DILIMLE |

Çerçevesi meyveler sayı kuralına uyar.  
Bir çizgi birkaç meyveyi seçebilir; sıra önemlidir.  
Dört dalga · Üç can · Mola ve klavye desteği

Üç doğru meyve kaçınca can 0 ve puan 0 olur. Görev hemen biter; ikinci dalga başlamaz. Seçilmeyen yanlış meyveler ceza vermez.