

Desen Küpleri (Q-bitz)

Ad: _____ Tarih: _____

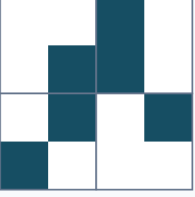
Bir kare seç, yüzünü değiştir ve 90° döndür. Bütün kareler hedefteki desenle eşleşince kontrol et.

1. 2 × 2 karelik hedefi sağdaki alanda yeniden oluşturun. Hedefe bakarak koyu çeyrekleri doğru konumlara çizin. Altı yüzün tamamı her karede kullanılabilir ve döndürülebilir.

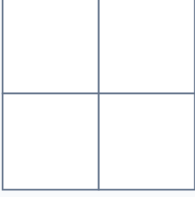
Desen Küpleri

2 × 2 kare · Hedefi görerek yeniden kur

Hedef



Çizim alanı





Boş



Dolu



Yarım



Çeyrek



Çapraz



Uç çeyrek

Altı yüzü kullan; koyu çeyrekleri çiz. Yüzler döndürülebilir.

2. 3 × 3 karelik hedefi sağdaki alanda yeniden oluşturun. Hedefe bakarak koyu çeyrekleri doğru konumlara çizin. Altı yüzün tamamı her karede kullanılabilir ve döndürülebilir.

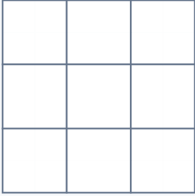
Desen Küpleri

3 × 3 kare · Hedefi görerek yeniden kur

Hedef



Çizim alanı





Boş



Dolu



Yarım



Çeyrek



Çapraz



Uç çeyrek

Altı yüzü kullan; koyu çeyrekleri çiz. Yüzler döndürülebilir.

Akıllı Tahta - tahta.akilliuslu.com - Dalga 28

1

Desen Küpleri (Q-bitz)

Ad: _____ Tarih: _____

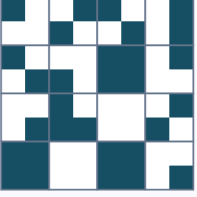
Bir kare seç, yüzünü değiştir ve 90° döndür. Bütün kareler hedefteki desenle eşleşince kontrol et.

3. 4 × 4 karelik hedefi sağdaki alanda yeniden oluşturun. Hedefe bakarak koyu çeyrekleri doğru konumlara çizin. Altı yüzün tamamı her karede kullanılabilir ve döndürülebilir.

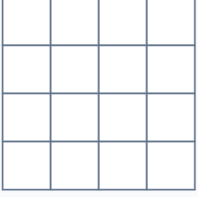
Desen Küpleri

4 × 4 kare · Hedefi görerek yeniden kur

Hedef



Çizim alanı





Boş



Dolu



Yarım



Çeyrek



Çapraz



Uç çeyrek

Altı yüzü kullan; koyu çeyrekleri çiz. Yüzler döndürülebilir.

4. 2 × 2 karelik hedefi sağdaki alanda yeniden oluşturun. Önce hedefi inceleyin, sonra bir kâğıtla örterek belleğinizden çizin. Altı yüzün tamamı her karede kullanılabilir ve döndürülebilir.

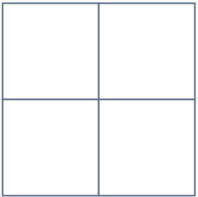
Desen Küpleri

2 × 2 kare · İncele, hedefi ört, bellekten kur

Hedef



Çizim alanı





Boş



Dolu



Yarım



Çeyrek



Çapraz



Uç çeyrek

Altı yüzü kullan; koyu çeyrekleri çiz. Yüzler döndürülebilir.

Desen Küpleri (Q-bitz)

Ad: _____ Tarih: _____

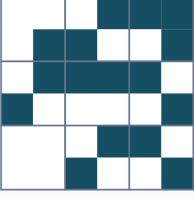
Bir kare seç, yüzünü değiştir ve 90° döndür. Bütün kareler hedefteki desenle eşleşince kontrol et.

5. 3 × 3 karelik hedefi sağdaki alanda yeniden oluşturun. Önce hedefi inceleyin, sonra bir kâğıtla örterek belleğinizden çizin. Altı yüzün tamamı her karede kullanılabilir ve döndürülebilir.

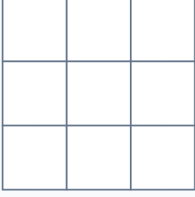
Desen Küpleri

3 × 3 kare · İncele, hedefi ört, bellekten kur

Hedef



Çizim alanı



 Boş

 Dolu

 Yarım

 Çeyrek

 Çapraz

 Uç çeyrek

Altı yüzü kullan; koyu çeyrekleri çiz. Yüzler döndürülebilir.

6. 4 × 4 karelik hedefi sağdaki alanda yeniden oluşturun. Önce hedefi inceleyin, sonra bir kâğıtla örterek belleğinizden çizin. Altı yüzün tamamı her karede kullanılabilir ve döndürülebilir.

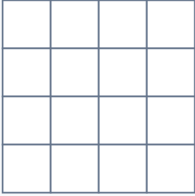
Desen Küpleri

4 × 4 kare · İncele, hedefi ört, bellekten kur

Hedef



Çizim alanı



 Boş

 Dolu

 Yarım

 Çeyrek

 Çapraz

 Uç çeyrek

Altı yüzü kullan; koyu çeyrekleri çiz. Yüzler döndürülebilir.

Desen Küpleri (Q-bitz)

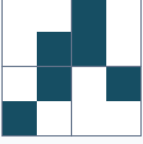
Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

1. Çözüm

Desen Küpleri · Çözüm

2 × 2 kare · Hedefi göereek yeniden kur

Hedef



Tamamlanmış desen



Aynı koyu çeyrekleri veren yüz ve dönüşler eşdeğerdir.

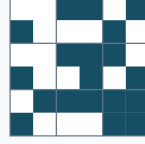
Sağdaki çözümde koyu çeyreklerin konumu hedefle aynıdır. Simetrik bir yüzde farklı dönüş sayıları aynı görüntüyü oluşturabilir; bu eşdeğer çözümler de doğrudur.

2. Çözüm

Desen Küpleri · Çözüm

3 × 3 kare · Hedefi göereek yeniden kur

Hedef



Tamamlanmış desen



Aynı koyu çeyrekleri veren yüz ve dönüşler eşdeğerdir.

Sağdaki çözümde koyu çeyreklerin konumu hedefle aynıdır. Simetrik bir yüzde farklı dönüş sayıları aynı görüntüyü oluşturabilir; bu eşdeğer çözümler de doğrudur.

3. Çözüm

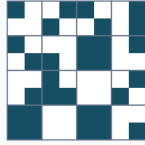
Desen Küpleri · Çözüm

4 × 4 kare · Hedefi göereek yeniden kur

Hedef



Tamamlanmış desen



Aynı koyu çeyrekleri veren yüz ve dönüşler eşdeğerdir.

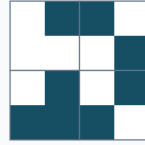
Sağdaki çözümde koyu çeyreklerin konumu hedefle aynıdır. Simetrik bir yüzde farklı dönüş sayıları aynı görüntüyü oluşturabilir; bu eşdeğer çözümler de doğrudur.

4. Çözüm

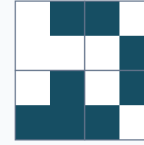
Desen Küpleri · Çözüm

2 × 2 kare · İncele, hedefi ört, bellekten kur

Hedef



Tamamlanmış desen



Aynı koyu çeyrekleri veren yüz ve dönüşler eşdeğerdir.

Sağdaki çözümde koyu çeyreklerin konumu hedefle aynıdır. Simetrik bir yüzde farklı dönüş sayıları aynı görüntüyü oluşturabilir; bu eşdeğer çözümler de doğrudur.

5. Çözüm

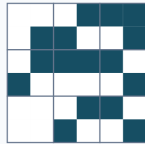
Desen Küpleri · Çözüm

3 × 3 kare · İncele, hedefi ört, bellekten kur

Hedef



Tamamlanmış desen



Aynı koyu çeyrekleri veren yüz ve dönüşler eşdeğerdir.

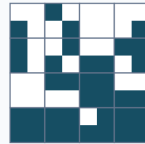
Sağdaki çözümde koyu çeyreklerin konumu hedefle aynıdır. Simetrik bir yüzde farklı dönüş sayıları aynı görüntüyü oluşturabilir; bu eşdeğer çözümler de doğrudur.

6. Çözüm

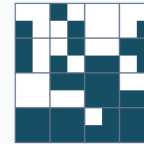
Desen Küpleri · Çözüm

4 × 4 kare · İncele, hedefi ört, bellekten kur

Hedef



Tamamlanmış desen



Aynı koyu çeyrekleri veren yüz ve dönüşler eşdeğerdir.

Sağdaki çözümde koyu çeyreklerin konumu hedefle aynıdır. Simetrik bir yüzde farklı dönüş sayıları aynı görüntüyü oluşturabilir; bu eşdeğer çözümler de doğrudur.