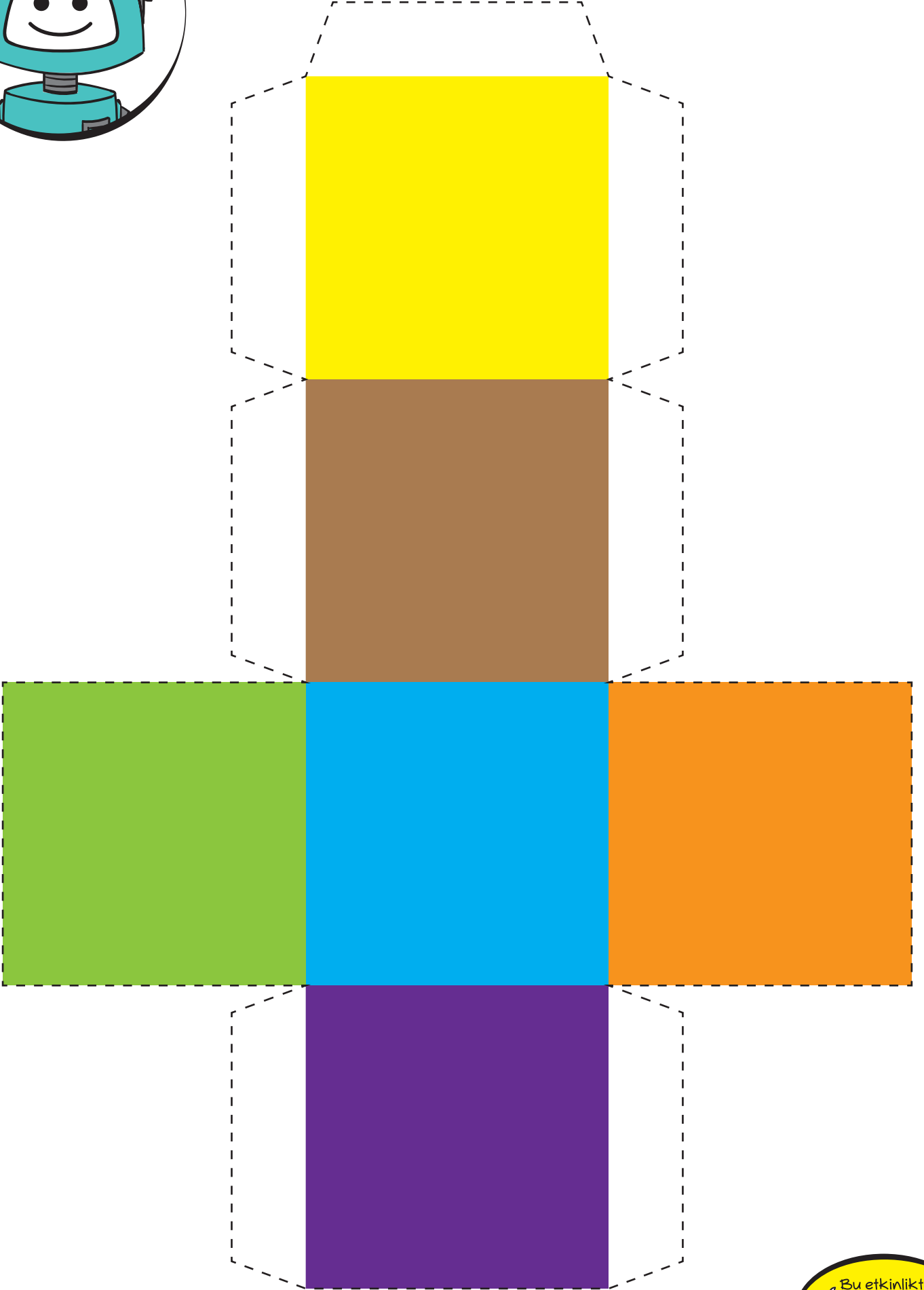




Aşağıda bir cisim açılımı yer almaktadır. Cismi kesik çizgili yerlerden kesiniz. Daha sonra yapıştırıcı kullanarak kenarlarından birleştiriniz ve kapalı bir cisim elde ediniz.

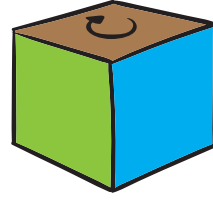
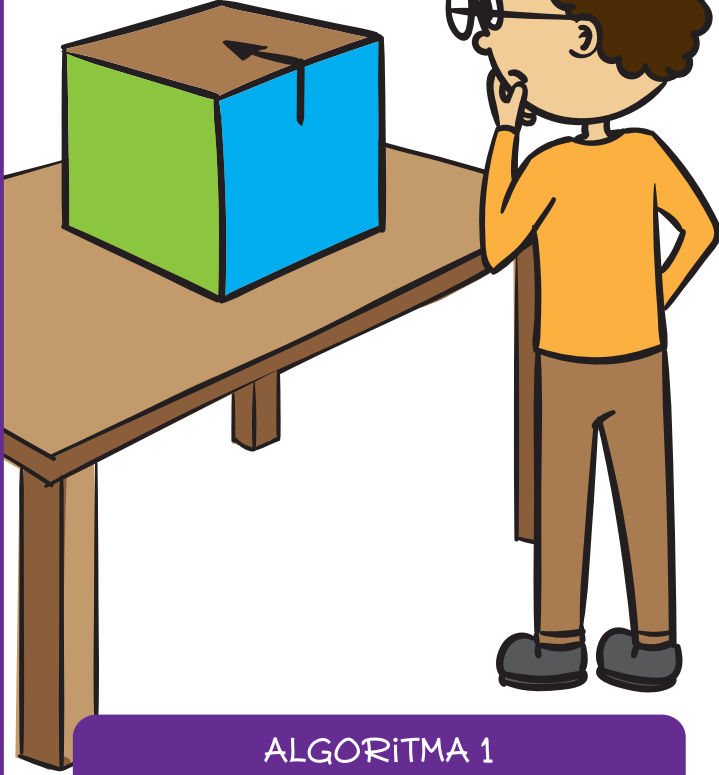


Mantığınla Harekete Geç etkinlik kâğıdı

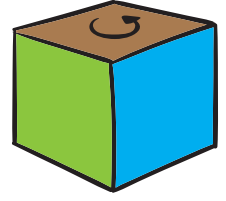




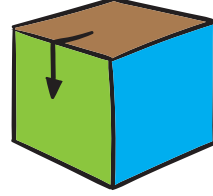
Cismin çevrilme yönlerini inceleyiniz. Cismi başlangıçta şekilde görüldüğü gibi karşınıza yerleştiriniz ve aşağıda verilen algoritmaların sonuçlarını cisme dokunmadan tahmin ediniz.



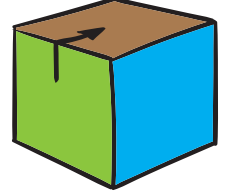
A YÖNÜ
(saat yönüne)



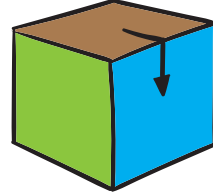
B YÖNÜ
(saat yönünün tersine)



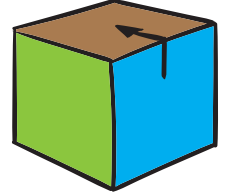
C YÖNÜ
(sola)



D YÖNÜ
(sağa)



E YÖNÜ
(aşağı)



F YÖNÜ
(yukarı)

ALGORİTMA 1

1. Adım: Başla _ _ _ _ _
2. Adım: D yönüne doğru bir kez çevir.
3. Adım: A yönüne doğru bir kez çevir.
4. Adım: Ön yüzeyde yer alan rengi bul.
5. Adım: Bitir. _ _ _ _ _

RENK :

ALGORİTMA 2

1. Adım: Başla _ _ _ _ _
2. Adım: F yönüne doğru bir kez çevir.
3. Adım: C yönüne doğru iki kez çevir.
4. Adım: Üst yüzeyde yer alan rengi bul.
5. Adım: Bitir. _ _ _ _ _

RENK :

ALGORİTMA 3

1. Adım: Başla _ _ _ _ _
2. Adım: B yönüne doğru iki kez çevir.
3. Adım: D yönüne doğru bir kez çevir.
4. Adım: E yönüne doğru bir kez çevir.
5. Adım: Ön yüzeyde yer alan rengi bul.
6. Adım: Bitir. _ _ _ _ _

RENK :

ALGORİTMA 4

1. Adım: Başla _ _ _ _ _
2. Adım: F yönüne doğru iki kez çevir.
3. Adım: A yönüne doğru bir kez çevir.
4. Adım: C yönüne doğru iki kez çevir.
5. Adım: Üst yüzeyde yer alan rengi bul.
6. Adım: Bitir. _ _ _ _ _

RENK :