

# KENDOKU OYUN KURALLARI VE MANTIĞI

- **Satır ve Sütun Kuralı (Sudoku Mantığı):** Her satırda ve her sütunda, ızgara boyutu ne kadarsa (örneğin 3x3'lük bir bulmacada 1, 2, 3; 6x6'lık bir bulmacada 1, 2, 3, 4, 5, 6) o rakamlar sadece birer kez kullanılabilir. Çocuklar sayıların yerini belirlerken öncelikle bu kurala göre satır/sütun elemesi yapar.
- **Kafes (Bölge) Yapısı:** Kalın çizgilerle ayrılmış her bir bölgeye 'kafes' denir. Kafeslerin sol üst köşesindeki sayı hedef sonucu, yanındaki sembol (+, -, x, ÷) ise uygulanacak matematiksel işlemi gösterir.
- **Tek Hücreli Kafesler (Bedava Sayılar):** İçinde sadece tek bir hücre barındıran kafeslerde herhangi bir işlem sembolü bulunmaz; sol üstte yazan sayı doğrudan o hücrenin içine yazılır.
- **Çıkarma (-) İşlemi Kuralları:** \* Sadece ve sadece 2 hücreden oluşan kafeslerde kullanılabilir. 3 veya daha fazla hücreli kafeslerde çıkarma işlemi asla olamaz.
  - Kafes içindeki büyük sayıdan küçük sayı çıkarılarak sol üstteki hedef sayıya ulaşılmalıdır.
  - Sayıların yazılış sırası fark etmez. Kafeste yan yana duran hücrelere önce küçük sayı sonra büyük sayı (Örn: 3 ve 6) veya önce büyük sayı sonra küçük sayı (Örn: 6 ve 3) yazılabilir. Her iki durumda da hedef fark (Örn: 3-) sağlanmış sayılır.
- **Bölme (÷) İşlemi Kuralları:** \* Sadece ve sadece 2 hücreden oluşan kafeslerde kullanılabilir. 3 veya daha fazla hücreli kafeslerde bölme işlemi asla olamaz.
  - Kafes içindeki büyük sayı küçük sayıya tam bölünerek sol üstteki hedef sayıya ulaşılmalıdır.
  - Sayıların yazılış sırası fark etmez. Örneğin hedef sonucun 2÷ olduğu bir kafeste hücrelere önce 3 sonra 6 yazmak da ( $6 / 3 = 2$  mantığıyla) tamamen doğrudur ve kurallara uygundur. İşlem yönü aranmaz.
- **Toplama (+) İşlemi Kuralları:** \* 2, 3 veya daha fazla hücreden oluşan kafeslerde kullanılabilir.
  - Kafes içindeki tüm hücrelerdeki sayıların toplamı, sol üstteki hedef sayıyı vermelidir.
  - Sayıların yazılış sırası fark etmez. Toplama işleminin değişme özelliği nedeniyle rakamların kafes içindeki dizilim sırasının önemi yoktur.
- **Çarpma (x) İşlemi Kuralları:** \* 2, 3 veya daha fazla hücreden oluşan kafeslerde kullanılabilir.
  - Kafes içindeki tüm hücrelerdeki sayıların çarpımı, sol üstteki hedef sayıyı vermelidir.
  - Sayıların yazılış sırası fark etmez. Çarpma işleminin değişme özelliği nedeniyle rakamların kafes içindeki dizilim sırasının önemi yoktur.
- **Kafes İçi Rakam Tekrarı:** Aynı kafes içerisindeki farklı hücrelerde aynı rakam tekrar edebilir; ancak bu durum sadece söz konusu hücrelerin aynı satır veya aynı sütun üzerinde çakışmaması (aynı hizada olmaması) şartıyla geçerlidir.

## MÜFREDAT VE SINIF SEVİYESİ SINIRLARI

- 1. Sınıf (3x3 Izgara) & 2. Sınıf (4x4 Izgara): Seviye ne olursa olsun sadece toplama (+) ve çıkarma (-) işlemleri kullanılır. Çarpma ve bölme asla yer almaz. Zorluk seviyesi kafes büyüklükleri ve Sudoku kombinasyonlarıyla ayarlanır.
- 3. Sınıf (5x5 Izgara): Müfredata uygun olarak toplama, çıkarma ve çarpma (x) işlemleri kullanılır. Bölme henüz yer almaz. 3'lü kafeslerde sadece + ve x sembolleri üretilir.
- 4. Sınıf (6x6 Izgara): Dört işlemin tamamı (+, -, x, ÷) aktif olarak kullanılır. 3'lü veya daha büyük kafeslerde sadece + ve x kullanılırken; - ve ÷ işlemleri sadece 2'li kafeslerde sınırlandırılır.
- **Kullanılabilecek Sayı Sınırları:** Bulmacalarda yazılacak sayılar tamamen ızgara boyutuna göre sınırlıdır. Sınırlar sınıf seviyelerine göre şöyledir:
  - 1. Sınıf (3x3 Izgara): Çocuklar sadece 1, 2 ve 3 rakamlarını kullanabilir. Başka hiçbir sayı yazılamaz. (Örn: Hedef 2- ise mecburen 3 ve 1 yazılacaktır).
  - 2. Sınıf (4x4 Izgara): Çocuklar sadece 1, 2, 3 ve 4 rakamlarını kullanabilir.
  - 3. Sınıf (5x5 Izgara): Çocuklar sadece 1, 2, 3, 4 ve 5 rakamlarını kullanabilir.
  - 4. Sınıf (6x6 Izgara): Çocuklar sadece 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 rakamlarını kullanabilir.

### 3. SINIF KENDOKU BULMACASI

|    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|-----|
| 3x |    | 7+ | 5  | 1-  |
| 4  | 1- |    | 8x |     |
| 8+ |    | 3x |    | 10x |
|    | 4  |    | 4+ |     |
| 2  | 5  | 4  |    | 1   |

|     |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|
| 1   | 6x | 5  | 7+ |    |
| 2-  |    | 3+ |    | 8+ |
|     | 4  | 1  | 3- |    |
| 15x |    | 4  |    | 1  |
| 6+  |    | 3  | 4  | 2  |

|    |    |    |    |   |
|----|----|----|----|---|
| 2- | 5x |    | 8x |   |
|    | 9+ |    | 2  | 3 |
| 2- | 5+ |    | 1  | 5 |
|    | 1- | 2- |    | 4 |
| 5  |    | 4  | 3  | 1 |

|     |     |    |   |     |
|-----|-----|----|---|-----|
| 2-  | 2   | 8+ | 5 | 1   |
|     | 1   |    | 3 | 7+  |
| 1   | 20x |    | 2 |     |
| 15x |     | 1- | 4 | 10x |
| 12x |     |    | 1 |     |

|     |    |     |    |    |
|-----|----|-----|----|----|
| 10x |    | 12x | 3  | 4- |
| 4   | 5+ |     | 5+ |    |
| 5   |    | 4-  |    | 1- |
| 1   | 5+ |     | 2  |    |
| 3   |    | 3-  |    | 4  |

|    |    |   |    |     |
|----|----|---|----|-----|
| 2- | 5+ |   | 3  | 10x |
|    | 3+ | 4 | 2  |     |
| 5+ |    | 3 | 6+ |     |
|    | 5  | 2 | 4x | 3   |
| 1- |    | 5 |    | 4   |

## CEVAP ANAHTARI (3. SINIF)

|         |         |         |         |          |
|---------|---------|---------|---------|----------|
| 3x<br>1 | 3       | 7+<br>2 | 5<br>5  | 1-<br>4  |
| 4<br>4  | 1-<br>1 | 5       | 8x<br>2 | 3        |
| 8+<br>3 | 2       | 3x<br>1 | 4       | 10x<br>5 |
| 5       | 4<br>4  | 3       | 4+<br>1 | 2        |
| 2<br>2  | 5<br>5  | 4<br>4  | 3       | 1<br>1   |

|          |         |         |         |         |
|----------|---------|---------|---------|---------|
| 1<br>1   | 6x<br>2 | 5<br>5  | 7+<br>3 | 4       |
| 2-<br>4  | 3       | 3+<br>2 | 1       | 8+<br>5 |
| 2        | 4<br>4  | 1<br>1  | 3-<br>5 | 3       |
| 15x<br>3 | 5       | 4<br>4  | 2       | 1<br>1  |
| 6+<br>5  | 1       | 3<br>3  | 4<br>4  | 2<br>2  |

|         |         |         |         |        |
|---------|---------|---------|---------|--------|
| 2-<br>3 | 5x<br>5 | 1       | 8x<br>4 | 2      |
| 1       | 9+<br>4 | 5       | 2<br>2  | 3<br>3 |
| 2-<br>4 | 5+<br>3 | 2       | 1<br>1  | 5<br>5 |
| 2       | 1-<br>1 | 2-<br>3 | 5       | 4<br>4 |
| 5<br>5  | 2       | 4<br>4  | 3<br>3  | 1<br>1 |

|          |          |         |        |          |
|----------|----------|---------|--------|----------|
| 2-<br>4  | 2<br>2   | 8+<br>3 | 5<br>5 | 1<br>1   |
| 2        | 1<br>1   | 5       | 3<br>3 | 7+<br>4  |
| 1<br>1   | 20x<br>5 | 4       | 2<br>2 | 3        |
| 15x<br>5 | 3        | 1-<br>1 | 4<br>4 | 10x<br>2 |
| 12x<br>3 | 4        | 2       | 1<br>1 | 5        |

|          |         |          |         |         |
|----------|---------|----------|---------|---------|
| 10x<br>2 | 5       | 12x<br>4 | 3<br>3  | 4-<br>1 |
| 4<br>4   | 5+<br>2 | 3        | 5+<br>1 | 5       |
| 5<br>5   | 3       | 4-<br>1  | 4       | 1-<br>2 |
| 1<br>1   | 5+<br>4 | 5        | 2<br>2  | 3       |
| 3<br>3   | 1       | 3-<br>2  | 5       | 4<br>4  |

|         |         |        |         |          |
|---------|---------|--------|---------|----------|
| 2-<br>5 | 5+<br>4 | 1      | 3<br>3  | 10x<br>2 |
| 3       | 3+<br>1 | 4<br>4 | 2<br>2  | 5        |
| 5+<br>4 | 2       | 3<br>3 | 6+<br>5 | 1        |
| 1       | 5<br>5  | 2<br>2 | 4x<br>4 | 3<br>3   |
| 1-<br>2 | 3       | 5<br>5 | 1       | 4<br>4   |