

# 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

|    |    |     |    |     |
|----|----|-----|----|-----|
| 3  | 5  | 40x |    | 1   |
| 2- | 1- | 6+  |    | 12x |
|    |    |     | 1  |     |
| 5  | 4x | 8+  | 8x |     |
| 1  |    |     |    | 5   |

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 9+ |    | 5x |    | 6x |
|    | 9+ |    | 3+ |    |
| 4- | 7+ | 3  |    | 4- |
|    |    | 2  | 7+ |    |
| 8+ |    |    |    | 4  |

|     |    |     |    |    |
|-----|----|-----|----|----|
| 10x | 8+ |     |    | 9+ |
|     | 2- |     | 1- |    |
| 3   | 5  | 4   |    | 1- |
| 16x | 3- |     | 3  |    |
|     |    | 10x |    | 3  |

|     |     |    |    |    |
|-----|-----|----|----|----|
| 1   | 30x | 3  | 4  | 8x |
| 10x |     | 1  | 8+ |    |
|     |     | 4  |    | 4- |
| 7+  |     | 2x |    |    |
| 4x  |     | 7+ |    | 3  |

|     |   |    |    |     |
|-----|---|----|----|-----|
| 3   | 4 | 1- | 8+ | 10x |
| 24x | 1 |    |    |     |
|     |   | 9+ | 8x |     |
| 1   | 5 |    |    | 12x |
| 10+ |   |    | 1  |     |

|     |    |     |   |     |
|-----|----|-----|---|-----|
| 5   | 2  | 6+  |   | 1-  |
| 2   | 5  | 1-  |   |     |
| 12x | 8+ |     | 5 | 30x |
|     |    | 20x |   |     |
|     |    |     |   | 1   |

## CEVAP ANAHTARI (3. SINIF)

|         |         |          |         |          |
|---------|---------|----------|---------|----------|
| 3<br>3  | 5<br>5  | 40x<br>4 | 2<br>2  | 1<br>1   |
| 2-<br>2 | 1-<br>3 | 6+<br>1  | 5<br>5  | 12x<br>4 |
| 4<br>4  | 2<br>2  | 5<br>5   | 1<br>1  | 3<br>3   |
| 5<br>5  | 4x<br>1 | 8+<br>3  | 8x<br>4 | 2<br>2   |
| 1<br>1  | 4<br>4  | 2<br>2   | 3<br>3  | 5<br>5   |

|         |         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 9+<br>4 | 2<br>2  | 5x<br>1 | 5<br>5  | 6x<br>3 |
| 3<br>3  | 9+<br>5 | 4<br>4  | 3+<br>1 | 2<br>2  |
| 4-<br>5 | 7+<br>4 | 3<br>3  | 2<br>2  | 4-<br>1 |
| 1<br>1  | 3<br>3  | 2<br>2  | 7+<br>4 | 5<br>5  |
| 8+<br>2 | 1<br>1  | 5<br>5  | 3<br>3  | 4<br>4  |

|          |         |          |         |         |
|----------|---------|----------|---------|---------|
| 10x<br>2 | 8+<br>1 | 3<br>3   | 4<br>4  | 9+<br>5 |
| 5<br>5   | 2-<br>3 | 1<br>1   | 1-<br>2 | 4<br>4  |
| 3<br>3   | 5<br>5  | 4<br>4   | 1<br>1  | 1-<br>2 |
| 16x<br>4 | 3-<br>2 | 5<br>5   | 3<br>3  | 1<br>1  |
| 1<br>1   | 4<br>4  | 10x<br>2 | 5<br>5  | 3<br>3  |

|          |          |         |         |         |
|----------|----------|---------|---------|---------|
| 1<br>1   | 30x<br>5 | 3<br>3  | 4<br>4  | 8x<br>2 |
| 10x<br>2 | 3<br>3   | 1<br>1  | 8+<br>5 | 4<br>4  |
| 5<br>5   | 2<br>2   | 4<br>4  | 3<br>3  | 4-<br>1 |
| 7+<br>3  | 4<br>4   | 2x<br>2 | 1<br>1  | 5<br>5  |
| 4x<br>4  | 1<br>1   | 7+<br>5 | 2<br>2  | 3<br>3  |

|                     |                   |                    |                    |                     |
|---------------------|-------------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| <sup>3</sup><br>3   | <sup>4</sup><br>4 | <sup>1-</sup><br>1 | <sup>8+</sup><br>5 | <sup>10x</sup><br>2 |
| <sup>24x</sup><br>4 | <sup>1</sup><br>1 | 2                  | 3                  | 5                   |
| 2                   | 3                 | <sup>9+</sup><br>5 | <sup>8x</sup><br>4 | 1                   |
| <sup>1</sup><br>1   | <sup>5</sup><br>5 | 4                  | 2                  | <sup>12x</sup><br>3 |
| <sup>10+</sup><br>5 | 2                 | 3                  | <sup>1</sup><br>1  | 4                   |

|                     |                    |                     |                   |                     |
|---------------------|--------------------|---------------------|-------------------|---------------------|
| <sup>5</sup><br>5   | <sup>2</sup><br>2  | <sup>6+</sup><br>1  | 4                 | <sup>1-</sup><br>3  |
| <sup>2</sup><br>2   | <sup>5</sup><br>5  | <sup>1-</sup><br>3  | 1                 | 4                   |
| <sup>12x</sup><br>1 | <sup>8+</sup><br>3 | 4                   | <sup>5</sup><br>5 | <sup>30x</sup><br>2 |
| 4                   | 1                  | <sup>20x</sup><br>2 | 3                 | 5                   |
| 3                   | 4                  | 5                   | 2                 | <sup>1</sup><br>1   |