

# 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

2	12x	8+	5+	
9+			10+	
				6+
1	5	11+		
5+			5	

3-		4+		20x
1	9+			
4	8+		12x	6+
12+		2		
		4-		

9+		1	1-	5
	6x			5+
6+		4	6x	
	12+			4
2		5		1

40x		7+		2-
	1	8+		
15x			2-	
	10+			1-
2	4	4+		

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

3x		9+	2	7+
	6x		9+	
4		6x		3x
5	20x		2-	
2		1		4

## CEVAP ANAHTARI (3. SINIF)

2 2	12x 3	8+ 5	5+ 1	4
9+ 4	1	2	10+ 3	5
5	4	1	2	6+ 3
1 1	5 5	11+ 3	4	2
5+ 3	2	4	5 5	1

3- 2	5	4+ 3	1	20x 4
1 1	9+ 3	4	2	5
4 4	8+ 2	5	12x 3	6+ 1
12+ 5	1	2 2	4	3
3	4	4- 1	5	2

9+ 3	2	1 1	1- 4	5 5
4	6x 1	2	5	5+ 3
6+ 5	3	4 4	6x 1	2
1	12+ 5	3	2	4 4
2 2	4	5 5	3	1 1

40x 5	2	7+ 4	3	2- 1
4	1 1	8+ 5	2	3
15x 3	5	1	2- 4	2
1 1	10+ 3	2	5	1- 4
2 2	4 4	4+ 3	1	5

<sup>2</sup> 2	<sup>7+</sup> 4	3	<sup>5x</sup> 5	1
<sup>1-</sup> 4	<sup>1</sup> 1	<sup>2</sup> 2	<sup>2-</sup> 3	<sup>5</sup> 5
5	<sup>3</sup> 3	<sup>4x</sup> 4	1	<sup>8x</sup> 2
<sup>3</sup> 3	<sup>5</sup> 5	1	<sup>6+</sup> 2	4
<sup>1-</sup> 1	2	<sup>5</sup> 5	4	<sup>3</sup> 3

<sup>3x</sup> 3	1	<sup>9+</sup> 4	<sup>2</sup> 2	<sup>7+</sup> 5
1	<sup>6x</sup> 3	5	<sup>9+</sup> 4	2
<sup>4</sup> 4	2	<sup>6x</sup> 3	5	<sup>3x</sup> 1
<sup>5</sup> 5	<sup>20x</sup> 4	2	<sup>2-</sup> 1	3
<sup>2</sup> 2	5	<sup>1</sup> 1	3	<sup>4</sup> 4