

# 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

60x		2x		40x
	5+		7+	
3-		5		
	5	12x	8+	
2x				3

4	12x	6+		7+
1			12+	
30x	6+	20x		
			3+	
	2	1	4	3

15x	7+		1	3+
	4	1-	75x	
7+				
	5	1-		4
3+		5	4	3

2	7+	5	3-	
3		15x		7+
1	2	8x		
9+	4-		7+	3
		3		

3	11+	10+		
		1-		3-
5x		3	40x	
9+				5+
		1	5	

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

## CEVAP ANAHTARI (3. SINIF)

60x 3	4	2x 2	1	40x 5
5	5+ 2	1	7+ 3	4
3- 1	3	5	4	2
4	5	12x 3	8+ 2	1
2x 2	1	4	5	3

4 4	12x 3	6+ 2	1	7+ 5
1 1	4	3	12+ 5	2
30x 2	6+ 1	20x 5	3	4
3	5	4	3+ 2	1
5	2	1	4 4	3 3

15x 5	7+ 3	4	1 1	3+ 2
3	4	1- 2	75x 5	1
7+ 4	2	1	3	5
1	5	1- 3	2	4
3+ 2	1	5	4 4	3 3

2 2	7+ 3	5 5	3- 1	4
3 3	4	15x 1	5	7+ 2
1 1	2 2	8x 4	3	5
9+ 5	4- 1	2	7+ 4	3 3
4	5	3 3	2	1

<sup>3</sup> 3	<sup>11+</sup> 2	<sup>10+</sup> 4	1	5
5	4	<sup>1-</sup> 2	3	<sup>3-</sup> 1
<sup>5x</sup> 1	5	<sup>3</sup> 3	<sup>40x</sup> 2	4
<sup>9+</sup> 2	1	5	4	<sup>5+</sup> 3
4	3	<sup>1</sup> 1	<sup>5</sup> 5	2

<sup>3</sup> 3	<sup>4</sup> 4	<sup>2</sup> 2	<sup>10+</sup> 5	<sup>3-</sup> 1
<sup>2</sup> 2	<sup>5</sup> 5	<sup>8+</sup> 3	1	4
<sup>1</sup> 1	<sup>10x</sup> 2	5	4	<sup>3</sup> 3
5	1	<sup>8+</sup> 4	3	<sup>2</sup> 2
<sup>7+</sup> 4	3	1	<sup>2</sup> 2	<sup>5</sup> 5