

# 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

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

5+		30x	3	5
6+			1	1-
	6+		9+	
8+		4		5+
5		1-		

1	7+	10+		
6x		5+		9+
	1-		9+	
20x	1	3		2
	10x		3x	

1	5	3	2	4x
15x		40x		
6+			1	1-
3	4	20x		
2	1		2-	

7+	10x		2-	
	4	4-	2x	9+
15x				
	8x		5	
2		3	4	5

1	20x		12+	
1-		1	40x	
	1	4		4+
13+		9+		
	3			2

## CEVAP ANAHTARI (3. SINIF)

<sup>1</sup> 1	<sup>5+</sup> 4	<sup>3</sup> 3	<sup>3-</sup> 5	2
<sup>3</sup> 3	1	<sup>2</sup> 2	<sup>5+</sup> 4	<sup>15x</sup> 5
<sup>40x</sup> 4	2	<sup>4-</sup> 5	1	3
5	<sup>8+</sup> 3	1	<sup>7+</sup> 2	4
<sup>2</sup> 2	5	<sup>1-</sup> 4	3	1

<sup>5+</sup> 1	4	<sup>30x</sup> 2	<sup>3</sup> 3	<sup>5</sup> 5
<sup>6+</sup> 4	5	3	<sup>1</sup> 1	<sup>1-</sup> 2
2	<sup>6+</sup> 1	5	<sup>9+</sup> 4	3
<sup>8+</sup> 3	2	<sup>4</sup> 4	5	<sup>5+</sup> 1
<sup>5</sup> 5	3	<sup>1-</sup> 1	2	4

<sup>1</sup> 1	<sup>7+</sup> 4	<sup>10+</sup> 5	2	3
<sup>6x</sup> 2	3	<sup>5+</sup> 4	1	<sup>9+</sup> 5
3	<sup>1-</sup> 2	1	<sup>9+</sup> 5	4
<sup>20x</sup> 5	<sup>1</sup> 1	<sup>3</sup> 3	4	<sup>2</sup> 2
4	<sup>10x</sup> 5	2	<sup>3x</sup> 3	1

<sup>1</sup> 1	<sup>5</sup> 5	<sup>3</sup> 3	<sup>2</sup> 2	<sup>4x</sup> 4
<sup>15x</sup> 5	3	<sup>40x</sup> 2	4	1
<sup>6+</sup> 4	2	5	<sup>1</sup> 1	<sup>1-</sup> 3
<sup>3</sup> 3	<sup>4</sup> 4	<sup>20x</sup> 1	5	2
<sup>2</sup> 2	<sup>1</sup> 1	4	<sup>2-</sup> 3	5

7+ 4	10x 5	2 2	2- 3	1 1
3	4 4	4- 5	2x 1	9+ 2
15x 5	3	1	2	4
1	8x 2	4	5 5	3
2 2	1	3 3	4 4	5 5

1 1	20x 5	2 2	12+ 3	4 4
1- 3	2	1 1	40x 4	5 5
2	1 1	4 4	5	4+ 3
13+ 5	4	9+ 3	2	1
4	3 3	5	1	2 2