

# 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 çıkışmaması (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	8x	4	9+	
3		1-		5
4	8+		4x	
5		5+		
8+			3	4

1	2	20x	5+	4
18x	4			4-
			1-	
5	1	6x		3
20x				2

1	3	2	20x	
4	3+	6x		5
5		4		4+
10+			4	
12x		10x		

3	10x	1	20x	60x
3+		8x		
	5+		3	
5		3	2	1
4	15x		3+	

1	8+		6x	4
3		3-		10+
10x			10+	
13+		5+		
	3			1

10+		4x		1-
	10+		4	
9+		3	30x	1
	5+	3+		
1			20x	

## CEVAP ANAHTARI (3. SINIF)

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

<sup>1</sup> 1	<sup>2</sup> 2	<sup>20x</sup> 5	<sup>5+</sup> 3	<sup>4</sup> 4
<sup>18x</sup> 3	<sup>4</sup> 4	1	2	<sup>4-</sup> 5
2	3	4	<sup>1-</sup> 5	1
<sup>5</sup> 5	<sup>1</sup> 1	<sup>6x</sup> 2	4	<sup>3</sup> 3
<sup>20x</sup> 4	5	3	1	<sup>2</sup> 2

<sup>1</sup> 1	<sup>3</sup> 3	<sup>2</sup> 2	<sup>20x</sup> 5	4
<sup>4</sup> 4	<sup>3+</sup> 2	<sup>6x</sup> 1	3	<sup>5</sup> 5
<sup>5</sup> 5	1	<sup>4</sup> 4	2	<sup>4+</sup> 3
<sup>10+</sup> 2	5	3	<sup>4</sup> 4	1
<sup>12x</sup> 3	4	<sup>10x</sup> 5	1	2

<sup>3</sup> 3	<sup>10x</sup> 2	<sup>1</sup> 1	<sup>20x</sup> 5	<sup>60x</sup> 4
<sup>3+</sup> 1	5	<sup>8x</sup> 2	4	3
2	<sup>5+</sup> 1	4	<sup>3</sup> 3	5
<sup>5</sup> 5	4	<sup>3</sup> 3	<sup>2</sup> 2	<sup>1</sup> 1
<sup>4</sup> 4	<sup>15x</sup> 3	5	<sup>3+</sup> 1	2

<sup>1</sup> 1	<sup>8+</sup> 2	5	<sup>6x</sup> 3	<sup>4</sup> 4
<sup>3</sup> 3	1	<sup>3-</sup> 4	2	<sup>10+</sup> 5
<sup>10x</sup> 2	5	1	<sup>10+</sup> 4	3
<sup>13+</sup> 5	4	<sup>5+</sup> 3	1	2
4	<sup>3</sup> 3	2	5	<sup>1</sup> 1

<sup>10+</sup> 2	5	<sup>4x</sup> 4	1	<sup>1-</sup> 3
3	<sup>10+</sup> 1	5	<sup>4</sup> 4	2
<sup>9+</sup> 5	4	<sup>3</sup> 3	<sup>30x</sup> 2	<sup>1</sup> 1
4	<sup>5+</sup> 2	<sup>3+</sup> 1	3	5
<sup>1</sup> 1	3	2	<sup>20x</sup> 5	4