

# TRABZON İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

## “ADIM ZEKA İŞİM OYUN” PROJESİ

### SUDOKU OYUNU YARIŞMA ŞARTNAMESİ

#### **Amaç:**

Öğrencilerin; zekâ gelişimine katkıda bulunmak, analitik düşünme teknikleriyle tanışmalarını sağlamak, eğlenceli vakit geçirirken farklı düşünme biçimleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

Öğrencilerimizin inovatif düşünme, analiz etme, karşılaşılabileceği problemlere alternatif çözümler üretme becerilerini geliştirmek için;

- Sosyal iletişimi güçlü bireyler olmalarına katkı sağlamak,
- 21. yy. becerilerini kazanabilmelerini sağlamak,
- Anlayış, hoşgörü ve iletişim becerilerini güçlendirmek,
- Duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlamak,
- Kendi öz saygılarının gelişimine katkı sağlamak,
- Yeniden kullanım becerisine inovatif fikirlerle katkı sunmak, problem çözme sürecinin farkındalığını sağlamak,
- Grup çalışmalarında aktif rol alabilmek ve sorumluluk sahibi olmak,

#### **Hedef Kitle:**

Trabzon İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı merkez ve tüm ilçelerdeki “Adım Zekâ İşim Oyun” projesine kayıtlı resmi ve özel okullardaki

- İlkokul 1.2.3. ve 4. Sınıf
- Ortaokul 5. 6. 7. ve 8. Sınıf
- Lise 9. 10. 11. ve 12. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır.

#### **Hakem Kurulu:**

Zekâ oyunları alanında eğitim almış ve sertifikası olan öğretmenlerden oluşacaktır.

#### **Yarışma Alanı:**

- ✓ Sudoku (Kalem ve kağıtla oynanan oyunlar), Sudoku türleri komisyon tarafından belirlenecektir.
- ✓ Yarışma alanına gelecek olan öğrenciler kalem, silgi ve oturmak için (mat, minder vb.) malzemesini kendisi getirecektir.
- ✓ Yarışmaya konu olan sudoku kitapçığı Trabzon İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından temin edilecektir.

#### **Yarışma Koşulları ve Esasları:**

- ✓ Trabzon İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı “Adım Zekâ İşim Oyun” projesi başlangıcında kayıt yaptıran merkez ve tüm ilçelerdeki resmi ve özel okullardaki
- İlkokul 1.2.3. ve 4. Sınıf
- Ortaokul 5. 6. 7. ve 8. Sınıf
- Lise 9. 10. 11. ve 12. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır.
- ✓ Yarışmaya başvuracak olan öğrencilerin katılımı gönüllülük esasına bağlıdır.
- ✓ Katılım her okuldan 4 kişi ile sınırlıdır. Katılım için okullar kendi içerisinde yarışma düzenleyebilir.
- ✓ Katılım sağlayan tüm okulların danışman öğretmeni olmak zorundadır.

- ✓ Başvuru yapacak olan okulların yarışma başvurusu 06.11 2023- 13.11 2023 tarihleri arasında <https://trabzonarge.meb.gov.tr/> adresinden online başvuru formu doldurularak yapılacaktır.
- ✓ Yarışmada danışman olan öğretmenlerin ve hakem heyeti görevli izinli sayılacaktır.
- ✓ Yarışmada kullanılacak sudoku örnekleri seviyelere göre şartname sonunda sunulmuştur.
- ✓ Yarışmada her öğrenci seviyesine göre 4 sudoku çözecektir. Her çözdüğü sudokuda bulacağı şifreli toplamları toplayarak bireysel olarak bir toplam bulacaktır. Her katılımcı bulduğu toplamı belirterek yarışma sonunda takım toplamı ortaya çıkacaktır. Takım toplamını hakeme kontrol ettireceklerdir.
- ✓ Yarışmada verilen bütün sudokular doğru şekilde çözülmüş olacaktır.
- ✓ İlkokul grubu için 4x4,6x6 boyutlarında ortaokul ve lise grubu için 6x6, 9x9 boyutlarında sudoku kullanılacaktır.

### **Etkinlik Yeri, Saati**

<https://trabzonarge.meb.gov.tr/> adresinden yer ve saat duyurulacaktır.

Etkinlik her ilçede aynı gün ve saatte ayrı ayrı yapılacaktır.

Etkinlik 30 Kasım 2023 günü gerçekleştirilecektir.

- ✓ Yarışma süresince aralarda zekâ oyunlarına ait aktiviteler gerçekleştirilecektir.
- ✓ Yapılacak olan yarışmada gerekli olan yarışma kitapçığı Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından karşılanacaktır.
- ✓ Yarışmaya katılacak öğrencilerin yarışma süresince etkinliğin yapılacağı yere ulaşmaları ve etkinlik süresince sorumlulukları okul müdürlüğüne ve danışman öğretmene aittir.
- ✓ Yarışma ile ilgili şartname ve yapılabilecek değişiklikler <https://trabzonarge.meb.gov.tr/> adresindeki duyurular kısmında paylaşılacaktır. Bu nedenle her hafta sitenin takip edilmesi önem arz etmektedir.
- ✓ Yarışmada itiraz olması halinde hakem kurulunun vereceği son karar geçerli olacaktır.
- ✓ Yarışma Hakem Kurulu gerekli gördüğü takdirde yarışma kurallarını değiştirme hakkına sahiptir.
- ✓ Her öğrenci kendi okulu adına yarışmış olacaktır. Kendi okulu dışında başka bir okul adına yarışmaya katılan öğrenci tespit edilirse diskalifiye edilecektir. Bilim Sanat Merkezleri üzerinden yarışmaya katılacak öğrenciler kendi okullarından katılım sağlayamazlar.
- ✓ Yarışmaya katılan her öğrenci ve danışman öğretmene katılım belgesi verilecektir.
- ✓ İlgili kategorilerde derece olarak ilk 3'e giren öğrencilere ve ilgili danışman öğretmene İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından "KATILIM BELGESİ" verilecektir.
- ✓ Dereceye giren okullara "KATILIM BELGESİ", öğrencilere derecesine göre madalya verilecektir.

## SUDOKU OYUN YÖNERGESİ İLKOKUL

### 4x4 KLASİK SUDOKU

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 2 x 2'lük bölgede 1' den 4' e kadar tüm rakamlar tam olarak ve sadece bir kez yazılmak şartıyla oyun diyagramı doldurulur. Diyagramda verilen harflerin yerine yazılacak sayılar bulunup toplama işlemi yapılır. Sonuç ilgili alana yazılır.

A		2	3
		B	
	D	C	1
4	1		

$$A+B+C+D=?$$

ÇÖZÜM

1	4	2	3
2	3	1	4
3	2	4	1
4	1	3	2

$$1+1+2+4=8$$

3		B	
	A		4
2			D
C			1

$$A+B+C+D=?$$

3	4	1	2
1	2	3	4
2	1	4	3
4	3	2	1

$$2+1+4+3=10$$

### 6x6 KLASİK SUDOKU

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 2 x 3'lük bölgede 1' den 6' ya kadar tüm rakamlar tam olarak ve sadece bir kez yazılmak şartıyla oyun diyagramı doldurulur. Diyagramda verilen harflerin yerine yazılacak sayılar bulunup toplama işlemi yapılır. Sonuç ilgili alana yazılır.

5	A		4	1	6
		4	B	5	2
4	2	3			1
6	C			D	
	5	1		2	F
E	4	6	1		5

$$A+B+C+D+E+F=?$$

ÇÖZÜM

5	3	2	4	1	6
1	6	4	3	5	2
4	2	3	5	6	1
6	1	5	2	4	3
3	5	1	6	2	4
2	4	6	1	3	5

$$3+3+1+4+2+4=17$$

4	6		A	C	
	2				B
E	1		5	4	
5		D		1	6
	3			6	5
6	5		F	3	

$$A+B+C+D+E+F=?$$

ÇÖZÜM

4	6	5	3	2	1
3	2	1	6	5	4
2	1	6	5	4	3
5	4	3	2	1	6
1	3	2	4	6	5
6	5	4	1	3	2

$$3+4+2+3+2+1=15$$

## SUDOKU OYUN YÖNERGESİ ORTAOKUL

### 6 x 6 KLASİK SUDOKU

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 2 x 3'lük bölgede 1' den 6' ya kadar tüm rakamlar tam olarak ve sadece bir kez yazılmak şartıyla oyun diyagramı doldurulur. Diyagramda verilen harflerin yerine yazılacak sayılar bulunup toplama işlemi yapılır. Sonuç ilgili alana yazılır.

A	4	2		5	E
6			B	4	1
2	5		1		4
	1	6	5		
C	2	4	3	D	
	F	1		2	5

$$A + B + C + D + E + F = \square$$

### ÇÖZÜM

1	4	2	6	5	3
6	3	5	2	4	1
2	5	3	1	6	4
4	1	6	5	3	2
5	2	4	3	1	6
3	6	1	4	2	5

$$1 + 2 + 5 + 1 + 3 + 6 = 18$$

### 9X9 KLASİK SUDOKU

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 3 x 3'lük bölgede 1' den 9' a kadar tüm rakamlar tam olarak ve sadece bir kez yazılmak şartıyla oyun diyagramı doldurulur. Diyagramda verilen harflerin yerine yazılacak sayılar bulunup toplama işlemi yapılır. Sonuç ilgili alana yazılır.

				2	9	C		
	2	9					8	7
A	5	8		1		9		6
3			F		1	2		
2				6			I	8
	H	4	2	B		E		1
7		3		8		5	6	
8	1					4	7	
	D		4	3		G		

$$A + B + C + D + E + F + G + H + I = \square$$

### ÇÖZÜM

6	3	7	8	2	9	1	4	5
1	2	9	6	4	5	3	8	7
4	5	8	7	1	3	9	2	6
3	8	6	5	7	1	2	9	4
2	9	1	3	6	4	7	5	8
5	7	4	2	9	8	6	3	1
7	4	3	1	8	2	5	6	9
8	1	2	9	5	6	4	7	3
9	6	5	4	3	7	8	1	2

$$4 + 9 + 1 + 6 + 6 + 5 + 8 + 7 + 5 = 51$$

## SUDOKU OYUN YÖNERGESİ LİSE

### 6X6 KLASİK SUDOKU

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 2 x 3'lük bölgede 1' den 6' ya kadar tüm rakamlar tam olarak ve sadece bir kez yazılmak şartıyla oyun diyagramı doldurulur. Diyagramda verilen harflerin yerine yazılacak sayılar bulunup toplama işlemi yapılır. Sonuç ilgili alana yazılır.

Örnek : Verilen sudokunun çözümüne göre

$$A+B+C+D = ?$$

Çözüm

$$A = 2 \quad B = 5 \quad C = 1 \quad D = 4$$

$$A+B+C+D = 12$$

		5			2
6			B		
4	C				5
5				4	
		1	2		D
A					1

1	3	5	4	6	2
6	4	2	5	1	3
4	1	6	3	2	5
5	2	3	1	4	6
3	6	1	2	5	4
2	5	4	6	3	1

Örnek : Verilen sudokunun çözümüne göre

$$A+B+C+D = ?$$

Çözüm

$$A = 6 \quad B = 3 \quad C = 2 \quad D = 5$$

$$A+B+C+D = 16$$

4	A	1	5	B	
	2		6		4
	3				
		C		4	3
D		3	4	2	6
2	4	6	3	5	1

4	6	1	5	3	2
3	2	5	6	1	4
1	3	4	2	6	5
6	5	2	1	4	3
5	1	3	4	2	6
2	4	6	3	5	1

## 9X9 KLASİK SUDOKU

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirlenmiş her 3 x 3'lük bölgede 1' den 9' a kadar tüm rakamlar tam olarak ve sadece bir kez yazılmak şartıyla oyun diyagramı doldurulur. Diyagramda verilen harflerin yerine yazılacak sayılar bulunup toplama işlemi yapılır. Sonuç ilgili alana yazılır.

Örnek : Verilen sudokunun çözümüne göre

$$A+B+C+D=?$$

Çözüm

$$A = 3 \quad B = 7 \quad C = 6 \quad D = 2$$

$$A+B+C+D = 18$$

			6	7				A
5	2	8					4	
3	C					8	9	1
		4				5	3	2
6	8	5			D			9
	3	2	1	5	9		6	
			7	4				6
	9	1	2				B	5
7			9			1	2	4

1	4	9	6	8	7	2	5	3
5	2	8	9	1	3	6	4	7
3	6	7	5	2	4	8	9	1
9	1	4	8	7	6	5	3	2
6	8	5	4	3	2	7	1	9
7	3	2	1	5	9	4	6	8
2	5	3	7	4	1	9	8	6
4	9	1	2	6	8	3	7	5
8	7	6	3	9	5	1	2	4

Örnek : Verilen sudokunun çözümüne göre

$$A+B+C+D=?$$

Çözüm

$$A = 5 \quad B = 8 \quad C = 4 \quad D = 6$$

$$A+B+C+D = 23$$

8	3			7	C			1
A	1	9	8			7	4	3
	4			9				2
		8			7	1	9	
3			4		2			B
7	6	5						
			2		1		8	6
1	8	6	7			3		
		3	D			4	1	7

8	3	2	5	7	4	9	6	1
5	1	9	8	2	6	7	4	3
6	4	7	1	9	3	8	5	2
4	2	8	3	6	7	1	9	5
3	9	1	4	5	2	6	7	8
7	6	5	9	1	8	2	3	4
9	7	4	2	3	1	5	8	6
1	8	6	7	4	5	3	2	9
2	5	3	6	8	9	4	1	7