



Millî Kültür Araştırmaları Dergisi (MİKAD) / Cilt 9 - Sayı 2

Sorumlu Yazar: Bilim Uzmanı Oğuz ÇAM, Bağımsız Araştırmacı, oguzcam911@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-3222-3367

Atıf: Çam, O. (2025). Matematiksel Akıl Yürütme Oyunları: Sudoku ve Kakuro. Millî Kültür Araştırmaları Dergisi, 9(2), s. 116-118.

Gönderim ve Kabul Tarihi: 4 Haziran 2025 / 6 Ağustos 2025

Kitap İncelemesi

ISSN: 2587-1331

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/mikad>

MATEMATİKSEL AKIL YÜRÜTME OYUNLARI: SUDOKU VE KAKURO



Bu çalışmada “*Matematiksel Akıl Yürütme Oyunları: Sudoku ve Kakuro*” isimli kitap incelenmiştir. Söz konusu kitabın yazarlığını Dr. Öğr. Üyesi Furkan Özdemir üstlenmiştir.

Kitabın ISBN'si 978-625-367-449-6'dır. Kitabın yayın yeri Ankara'dır. Kitabın yayıncısı İksad Yayınevi'dir. Kitabın yayın yılı 2023'tür. Kitap 118 sayfadan oluşmaktadır.

Kitap içerisinde birtakım yazım ve anlatım hatalarıyla karşılaşmıştır. Ayrıca kitap üzerinde çok sayıda sudoku ve kakuro alıştırmasına ve bunların çözümlemesine yer verilmiştir. Bununla birlikte kitap içerisinde temel yazılı bilgilerin varlığını görmek mümkündür. Lâkin bu temel yazılı bilgi varlığının daha da geliştirilmesi ve genişletilmesi gerektiği hissedilmiştir. Ayrıca gerek yabancı gerekse yerli bilimsel kaynaklardan önemli bilgiler sağlanıp çalışmanın etkileyciliğinin, ikna ediciliğinin, merak uyandırıcılığının, niteliğinin ve derinliğinin artırılması gerektiği düşünülmüştür. Yine ayrıca kitap içerisinde bazı boş sayfalar var olup bu boş sayfaların olmaması gerektiği fikri zihinlerde uyandırılmıştır. Buna ek olarak; kitapta sayfa numaralandırma noktasında çok önemli olmayan bir hata gerçekleştirildiğini görmek mümkündür. Yani bu konuya açıklık getirmek yerinde bir adım olacaktır. “Ön Söz” i’den başlarken sonraki sayfa sayfa numarası belirtilmeksizin boş bırakılmış, yine sonraki sayfada 3’ten devam devam edilmiş, yine sonraki sayfada da sayfa numarası belirtilmek suretiyle boş bırakılarak devam edilmiştir. i’den sonra “Giriş”e kadar olan (“Giriş” hariç olmak üzere zira “Giriş” 1’den başlar) sayfaların Roma rakamıyla (yani ii, iii, iv diye devam ettirilmesi gerektiği akıllara getirilmiştir.

Yazar, “Ön Söz” bölümünde zekâ oyunlarının tanımına ve bu oyunlarla ilgili açıklamalara yer vermiştir. Örneğin; zekâ oyunlarının, sorun çözme noktasında değerlendirilebilecek araçlardan biri olması, insanlara çeşitli bakış açıları kazandırması, çözüme odaklanmayı kolaylaştırması, akıl yürütmeyi ve mantık kullanımını geliştirmesi üzerinde durmuştur. Bu noktada da konuyu sudokuna ve kakuroya getirmiştir. Ayrıca bu oyunların (sudoku ve kakuro), “*MEB Zekâ Oyunları Dersi Müfredatı*” içerisinde yer aldığını vurgulamıştır. Buna ek olarak; söz konusu oyunların açıklamalarına ve bu oyunlarla ilgili kolay seviyeden zor seviyeye doğru giden oyun alıştırmalarına yer verilmiştir (Özdemir, 2023: i).

Yazar, “Giriş” bölümünde akıl yürütmeye ilişkin değerlendirmelerde bulunmuştur. Akıl yürütülmesiyle beraber geleceğe yönelik uygun tahminlerde bulunulabileceğinden söz etmiştir. Buna ek olarak; “Giriş”te zekâ oyunlarının alıştırmalarına yönelik örnek iki resim koymuştur. Bu resimlerin “Giriş”te verilmesi uygundur ancak söz konusu resimlerin, “Giriş”in son paragrafının yanında veya altında verilmesi gerektiği düşünülmüştür (Özdemir, 2023: 1).

Yazar, “Sudoku” bölümünde sudokunun ilgi çeken bir zekâ oyunu olduğunun ve hâlihazırda dünya ülkelerine ulaştığının altını çizmiştir. Buna ek olarak; yazar, sudokunun amacından bahsetmiştir. Bu kapsamda ise sudokunun amacının, dokuzar hücreden meydana gelen dokuz kutuya ayrılan bir alan üstünde rakamları tekrarlamayacak biçimde dizmeyi sağlamak olduğunu ileri sürmüştür. Ayrıca her sütunda ve satırda birden dokuza kadar olan rakamları yalnızca bir defa değerlendirilip dizilmesi gerektiğini ifade etmiştir. Aynı biçimde çizgiler ile ayrılan her kutudaki birden dokuza kadar olan rakamların da bir defa değerlendirilmek mecburiyetinde olduğunu belirtmiştir. Buna ek olarak; verilen rakamlar üzerinden boş kutucuklara hangi rakamların getirilmesi veya getirilmemesi gerektiğinin tespit edilmesinin mantıklı olduğunun altını çizmiştir. Ayrıca sudokunun, yeterli zaman ve ilgi gösterilmesi kaydıyla çözüme kavuşturulabilecek bir oyun olduğu ve bu oyunun da en iyi metodunun, hızlı çözme metodu olduğunun, bu metodun yolunun da blokların içerisinde yer alan rakamları doldurmaya çalışmak olduğunun üzerinde durmuştur. Buna ek olarak; yazar, zorluk düzeyi yüksek karmaşık sudokularda farklı metotların denenebileceğini ileri sürmüştür (Özdemir, 2023: 2-8). Yazar, sonraki sayfalarda (Özdemir, 2023: 9-68) sudoku alıştırmalarına yer vermiştir.

Yazar, “*Kakuro*” bölümünde kakuronun, çengel bulmacaya benzediğini, diyagramın içerisindeki kutucukların içinin birden dokuza kadar doldurulmasına dayalı olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca oyun içerisinde hücrelerin köşegenlerin altında yer alan sayının, altında bulunan rakamların toplamını, sağında yer alan sayının da sağında bulunan rakamların toplamını verdiğini, yazıldığı esnada karelerin toplamının, bağlı bulunduğu hücre içerisindeki sayıya eşit olmasını sağlayarak bir rakamı yalnızca bir defa değerlendirmek gerektiğini ancak bu noktada herhangi bir toplamı meydana getiren grup içindeki rakamların da birbirinden farklı olması koşulunun arandığını, sayıların, altındaki karelere yazılmış olan sayıların toplamı olduğunu, çizginin üzerindeki sayıların, sağındaki karelere yazılacak rakamların toplamı olduğunu, hücre içerisinde verilen iki sayıdan köşegenin sağında yer alan sayının, hücrenin sağında yer alan hücrelerin toplamını, solunda yer alan sayının da hücrenin altında yer alan hücrelerin toplamını verdiğini öne sürmüştür. Yine yazar, kapalı bir alanın çıkışında bulunan hücrede hangi rakamın yer alacağını bulmanın, kakuroda avantaj sunan metotlardan biri olduğuna yoğunlaşmıştır. Buna ek olarak; belli toplamaları meydana getirebilecek belli rakam sınıflarını saptamanın da kakuroda en fazla değerlendirilen metot olduğuna ışık tutmuştur (Özdemir, 2023: 69-74). Yazar, sonraki sayfalarda (Özdemir, 2023: 75-117) kakuro alıştırmalarına yer vermiştir. Ayrıca son sayfayı (Özdemir, 2023: 118) boş bırakarak ilgili kitabı sona erdirmeyi uygun görmüştür.

Konuyu toplamak gerekirse “*Matematiksel Akıl Yürütme Oyunları: Sudoku ve Kakuro*” başlıklı kitapta sudoku ve kakuro ile ilgili temel bilgilere ve alıştırmalara yer verilmekte, sudokunun ve kakuronun da akıl yürütülmesi, mantıksal çıkarımda bulunulması ve analitik düşüncenin harekete geçirilmesi noktasında bu oyunlarla ilgilenen kişilere yardımcı olabileceği üzerinde durulmaktadır. Zekâ oyunları arasında bulunan sudokunun ve kakuronun bu oyunlarla ilgilenen kişilerin düşünce yapısını geliştirerek onların kişisel gelişimlerine destek olabileceğini ileri sürmek mümkündür. Ayrıca bu oyunların matematiksel öğrenim konusunda gelişim aşamasında bulunanlara özellikle de öğrencilere katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Bununla birlikte çok sayıda sudoku ve kakuro oyunlarının alıştırmalarının da ilgili kişilerin zamanlarının değerlendirilmesi noktasında kaynak ve(ya) araç olması söz konusudur. Yine bununla beraber sudoku ve kakuro birer zekâ oyunu olarak özellikle küçük yaştaki kişilere matematiği sevdirmenin bir yolu olarak görülebilmektedir. Bu da sudokunun ve kakuronun matematik odaklı etkisel gücünün yönlendirici olabileceğini akıllara getirmektedir. Bundan dolayı hayatın çoğu alanında matematiğe gereksinim duyulduğu ve zekâ oyunlarının da insanları matematiksel açıdan geliştirdiği hesaba katıldığında sudoku ve kakuro oyunlarının oynatılmasında ve oynanmasında yarar vardır.

KAYNAKÇA

Özdemir, F. (2023). *Matematiksel akıl yürütme oyunları: sudoku ve kakuro*. Ankara: İksad Yayınevi.