

II edycja SZKOLNEGO KONKURSU SUDOKU 2018/2019

REGULAMIN:

1. Konkurs adresowany jest do wszystkich uczniów klas VII i VIII Szkoły Podstawowej nr 1 w Kutnie.
2. Organizatorem konkursu jest p. Agnieszka Kasprowicz.
3. Konkurs składa się z dwóch etapów.
4. I etap - to praca samodzielna uczniów z planszami SUDOKU przygotowanymi przez nauczyciela koordynatora.
Plansze SUDOKU uczniowie pobierają od koordynatora – p. Agnieszki Kasprowicz (sala 103) lub nauczyciela matematyki i rozwiązują samodzielnie w domu. Do końca bieżącego miesiąca oddają wypełnione plansze SUDOKU do sprawdzenia.
Plansze pobierać można zawsze do 10 dnia miesiąca.
5. Uczniowie, którzy bezbłędnie rozwiążą wszystkie plansze SUDOKU przechodzą do II etapu konkursu. Lista uczniów zakwalifikowanych do II etapu zostanie zamieszczona w gablocie szkolnej – na parterze.
6. II etap – finał konkursu – odbędzie się w marcu 2018 r.
7. Uczestnicy II etapu rozwiązują samodzielnie otrzymane diagramy SUDOKU w wyznaczonym przez organizatora czasie.
8. Należy stosować się do wszystkich uwag i poleceń organizatorów.
9. Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się (przed konkursem) z regulaminem konkursu.
10. Za niestosowne zachowania, tzn. niesamodzielne rozwiązywanie, przeszkadzanie innym lub inne zachowania budzące zastrzeżenia organizatorów, uczestnik może zostać wykluczony z konkursu.
11. W etapie II uczestnik sygnalizuje zakończenie pracy poprzez podniesienie ręki. Nauczyciel zapisuje godzinę zakończenia pracy.
12. Zwycięzcami konkursu zostają 3 osoby, które rozwiązały poprawnie plansze SUDOKU w najkrótszym czasie.
13. Uczeń, który rozwiązał poprawnie planszę SUDOKU w najkrótszym czasie, uzyskuje tytuł **szkolnego mistrza SUDOKU**.
14. Uczniowie wypełniają diagram sudoku ołówkiem, w przypadku błędu używają gumki, pola nieczytelnie wypełnione będą uznane jako błąd.

CELE KONKURSU:

- popularyzację łamigłówek liczbowych wśród młodzieży szkolnej,
- rozwijanie logicznego myślenia, przewidywania, dostrzegania związków pomiędzy poszczególnymi etapami rozumowania.
- zadowolenie z osiągniętego sukcesu, jakim jest samodzielne rozwiązanie łamigłówki, może zachęcić uczniów do ćwiczenia i poszukiwania rozwiązań innych problemów logicznych, matematycznych czy technicznych, pozwoli uwierzyć we własne możliwości.

PRZEWIDZIANE NAGRODY:

- „Mistrz SUDOKU” – ocena celująca z matematyki + dyplom + nagroda rzeczowa
- II i III miejsce – ocena bardzo dobra z matematyki + dyplom + nagroda rzeczowa
- Wszyscy uczestnicy konkursu otrzymują punkty „dodatnie” z zachowania

Agnieszka Kasprowicz

SUDOKU

DOSKONAŁA GIMNASTYKA DLA UMYŚLU

HISTORIA SUDOKU

Początki sudoku sięgają „łacińskich kwadratów” Eulera z 1780 roku. Łamigłówka została wydana po raz pierwszy w latach 70tych ubiegłego wieku pod nazwą „Miejsce liczby” w amerykańskim magazynie z zagadkami matematycznymi. Na początku lat 80tych pojawiła się w japońskim czasopiśmie pod nazwą sudoku.

Łamigłówka sudoku zdobyła ogromną popularność w Wielkiej Brytanii, gdy po raz pierwszy pojawiła się w gazecie The Times w listopadzie 2004 roku. Sudoku zyskuje coraz większe rzesze zwolenników na całym świecie.

JAK TO WYGLĄDA?

Diagram sudoku składa się z 81 pól w układzie 9 x 9 i został podzielony na 9 mniejszych kwadratów o układzie 3 x 3 każdy. Łamigłówka ma tylko jedno rozwiązanie, do którego można dojść za pomocą **logiki**.

Rozwiązanie polega na umieszczeniu w każdym wierszu, każdej kolumnie i każdym z dziewięciu mniejszych kwadratów wszystkich cyfr od 1 do 9.

1

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

JAK W TO GRAC?

Zgadywanie nie jest dobrym sposobem na rozwiązanie sudoku, a czasem wręcz poprowadzi na manowce. Podstawowym sposobem rozwiązania jest **logiczne myślenie**.

Żeby zacząć przyjrzyj się wszystkim kwadratom i zobacz, które kratki są puste, równocześnie sprawdź kolumnę i wiersz tej kratki w poszukiwaniu brakującej cyfry. Zaznaczaj możliwe cyfry ołówkiem, potem je zweryfikujesz. Zadawaj sobie pytania: jeśli w tym kwadracie jest już dana cyfra to czy może się znaleźć gdzieś indziej w tym samym wierszu czy kolumnie?, jeśli w danym wierszu czy kolumnie jest już dana cyfra to czy może się znaleźć w tej kratce?. Rozwiąż najbardziej oczywiste cyfry.

PO CO NAM SUDOKU?

Sudoku rozwija umysł i logiczne myślenie, czyli coś, co ma każdy z nas. Istnieją badania dowodzące, że granie w Sudoku poprawia pamięć, jasność myślenia, a nawet może uchronić przed takimi chorobami mózgu, jak choroba Alzheimera! Niektórzy naukowcy i badacze zalecają regularne granie w Sudoku w ramach codziennych zajęć.

Dowiedz się, o czym mówią wszyscy wokół, dołącz do tego ekscytującego fenomenu XXI wieku i po prostu zacznij grać w SUDOKU.

Agnieszka Kasprowicz