

# REGULAMIN MIĘDZYSZKOLNEGO KONKURSU SUDOKU – LUBIĘ TO



- Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych z terenu gminy Busko-Zdrój.
- Organizatorem konkursu jest Publiczna Szkoła Podstawowa Nr 2 im. Janusza Korczaka w Busku-Zdroju, a współorganizatorem jest Społeczna Szkoła Podstawowa w Słabkowicach.

## **Cele konkursu:**

- popularyzacja łamigłówek liczbowych wśród młodzieży szkolnej;
- rozwijanie logicznego myślenia, przewidywania, dostrzegania związków pomiędzy poszczególnymi etapami rozumowania;
- mobilizowanie do systematycznej pracy, kształtowanie umiejętności dobrego współzawodnictwa;
- ukazanie alternatywnych form spędzania wolnego czasu.

## **Zasady konkursu:**

- Szkoła może zgłosić maksymalnie 5 uczestników.
- Zgłoszenia będące zarazem zgodą na publikację danych i wizerunku należy przesać na maila [sp2@oswiata.busko.pl](mailto:sp2@oswiata.busko.pl) lub dostarczyć do Publicznej Szkoły Podstawowej Nr 2, ul. Janusza Korczaka 13, 28-100 Busko-Zdrój w terminie **do 23 marca 2022 r.**
- Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się (przed konkursem) z regulaminem konkursu.
- Konkurs odbędzie się **4 kwietnia 2022 r. o godz. 10.00** w Publicznej Szkole Podstawowej Nr 2 im. Janusza Korczaka w Busku-Zdroju, ul. Janusza Korczaka 13, 28-100 Busko-Zdrój (dojazd na miejsce konkursu we własnym zakresie).
- Uczestnicy rozwiązują samodzielnie otrzymane diagramy Sudoku w wyznaczonym przez organizatora czasie.
- Uczestnicy wypełniają diagram Sudoku ołówkiem, w przypadku błędu używają gumki, pola nieczytelnie wypełnione będą uznane jako błąd.
- W pierwszym etapie uczestnicy otrzymają 2 łamigłówki SUDOKU do rozwiązania w czasie 30 min.
- Za każdy poprawnie wypełniony wiersz, kolumnę oraz mały kwadrat można otrzymać po 1 punkcie, za jedną poprawnie wypełnioną łamigłówkę można otrzymać max 27 punktów.

- Po upływie czasu na rozwiązania nastąpi 15 - 30 minutowa przerwa (w zależności od liczby uczestników).
- Podczas przerwy komisja konkursowa sprawdzać będzie prace uczniów, uczniowie w tym czasie zostaną zaproszeni na mały poczęstunek.
- Po upływie czasu przeznaczonego na przerwę zostaną ogłoszone wyniki.
- Do etapu finałowego przejdzie 10 osób, które uzyskały najwyższe wyniki i każdy następny uczestnik, który uzyskał tyle punktów co 10 uczestnik.
- W etapie finałowym uczestnicy będą mieli do rozwiązania w czasie 20 min jedną łamigłówkę SUDOKU.
- Przy ocenie prac, w pierwszej kolejności będzie brana pod uwagę poprawność rozwiązania diagramu, w sytuacji remisu o wygranej decyduje czas oddania pracy.
- Trzy osoby, które najlepiej poradzą sobie z zadaniem otrzymają nagrody rzeczowe, a pozostali otrzymają dyplomy oraz drobne upominki.
- Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do zmian w powyższym regulaminie.
- Pytania dotyczące konkursu można kierować do p. Agnieszki Kańskiej – tel. 41 378 33 37

Publiczna Szkoła Podstawowa Nr 2  
im. Janusza Korczaka  
ul. J. Korczaka 13, 28-100 Busko-Zdrój  
tel. 41 378 33 37 -1-  
NIP 6551937941 REGON 000733228

DYREKTOR SZKOŁY  
*[Signature]*  
mgr Dariusz Kumor

Spółeczna Szkoła Podstawowa  
w Śląbkowicach  
28-100 Busko-Zdrój  
Śląbkowice 61, tel. 697-755-543  
REGON: 362116819

## 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.

## JAK W TO GRAĆ?

Zasady **gry Sudoku** są niezwykle proste. Kwadratowa plansza jest podzielona na dziewięć identycznych kwadratów  $3 \times 3$  - w każdym z nich znajduje się dziewięć komórek. Twoim zadaniem jest wypełnienie wszystkich komórek planszy cyframi od 1 do 9 w taki sposób, aby cyfry nie powtarzały się w wierszu, kolumnie ani w kwadracie  $3 \times 3$  oznaczonym grubszą linią.

Łamigłówka ma tylko jedno rozwiązanie, do którego można dojść za pomocą **logiki**.

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

Przydatne wskazówki:

- Zaczynaj od wiersza, kolumny lub kwadratu, gdzie będzie wypełnionych większość pól.
- 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?
- W każdym wolnym polu staraj się sprawdzić czy brakująca liczba będzie pasować. Jeśli brakuje w rzędzie przykładowo 1, wówczas sprawdź czy cyfra ta pojawia się już w danej kolumnie oraz w kwadracie. W ten sposób określasz potencjalne miejsca w których cyfra ta może wystąpić. Szybko się jednak przekonasz, że większość brakujących liczb nie może wystąpić w każdym miejscu. Droga eliminacji bardzo szybko wypełnisz określony rząd (kolumnę bądź kwadrat).
- Czasami się zdarza, że w danej kolumnie (kwadracie czy rzędzie) nie uda ci się wypełnić pustych miejsc drogą eliminacji. Wówczas nie

wolno "strzelać". Przenieś się w inne miejsce, w którym jest już wypełnionych wiele cyfr.

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

Powodzenia i miłej zabawy 😊