III Szkolny Konkurs „Mistrz SUDOKU”

Serdecznie zapraszamy do wzięcia udziału w III Szkolnym Konkursie SUDOKU.

We względu na zaistniałą sytuację w tym roku konkurs odbędzie się online.

SUDOKU - DOSKONAŁA GIMNASTYKA DLA UMYSŁU

HISTORIA SUDOKU

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

JAK W TO GRAC?

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

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

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, 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.

III Szkolny Konkurs „Mistrz SUDOKU”

Cele konkursu:

- *popularyzacja łamigłówek liczbowych wśród młodzieży szkolnej,*
- *rozwijanie logicznego myślenia,*
- *rozwijanie umiejętności 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.

Regulamin:

1. Konkurs adresowany jest do uczniów klas IV – VIII Szkoły Podstawowej nr 27.
2. Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem konkursu.
3. Warunkiem udziału w konkursie jest:
   - dostęp do komputera i Internetu w określonym czasie (organizatorzy konkursu nie odpowiadają za jakość/brak Internetu w dniu konkursu)
   - umiejętność edytowania dokumentu tekstowego WORD
   - dołączenie do zespołu/grupy konkursowej w aplikacji TEAMS
     Osoby chętne muszą dołączyć do grupy do 24.05.2020r wpisując w aplikacji Teams następujący KOD ZESPOŁU/GRUPY: qp34hsa
4. Plik konkursu, będzie umieszczony w ZADANIACH w aplikacji TEAMS – ZESPÓŁ/GRUPA – KONKURS SUDOKU. Należy go edytować w programie WORD (najlepiej wybrać edytuj w przeglądarce), uzupełnić i odesłać (klikając PRZEŚLIJ).
   Uczestnicy rozwiązują samodzielnie otrzymane diagramy Sudoku w wyznaczonym przez organizatora czasie (liczyć się będą poprawne rozwiązania oraz czas rozwiązania). Diagramy będą punktowane: łatwe – 1 pkt, średnie – 2 pkt za poprawne wpisanie każdej brakującej cyfry. W przypadku, kiedy dwóch lub więcej uczestników otrzyma taką samą liczbą punktów o wygranej zadecyduje czas odesłania pracy.
5. Konkurs odbędzie się on-line w dniu 28 maja 2020 roku o godzinie 15:30
6. Po sprawdzeniu prac i zliczeniu punktów Komisja umieści wyniki w zespole/grupie w ogłoszeniach.

Organizatorami konkursu są: pani Magdalena Molęda i pani Magdalena Strug