



## PAŁACOWY KONKURS SUDOKU



### **REGULAMIN:**

1. Konkurs adresowany jest do uczestników Pałacu Młodzieży w dwóch kategoriach wiekowych: do 12 lat (od rocznika 2011) oraz od 13 lat (do rocznika 2010).
2. Pałacowy konkurs SUDOKU składa się z dwóch etapów:
  - **I ETAP – „ELIMINACJE” - 23.03.2023 r. (czwartek)**  
Podczas eliminacji uczestnicy otrzymają po 2 diagramy sudoku do rozwiązania w czasie 10 minut. Do finału zakwalifikują się wszystkie osoby, które poprawnie wypełniły diagramy w wyznaczonym czasie.
  - **II ETAP – „FINAŁ” – 27.04.2023 (czwartek)**  
Podczas finału każdy uczestnik otrzyma do wypełnienia 3 diagramy. Maksymalny czas rozwiązania zadań wynosi 30 min.
3. W finale liczy się czas, czyli kolejność oddania wypełnionych diagramów.
4. Za każdy poprawnie rozwiązany diagram uczestnik otrzymuje 1 punkt.
5. Diagramy wypełniane są ołówkiem, w przypadku pomyłki uczestnicy używają gumki, pola wypełnione nieczytelnie będą uznane jako błędne.
6. Podczas wypełniania diagramów nie można korzystać z żadnych dodatkowych pomocy i urządzeń.
7. Uczestnik może zostać wykluczony z konkursu za niestosowne zachowania, tzn. niesamodzielne rozwiązywanie, przeszkadzanie innym lub inne zachowania budzące zastrzeżenia organizatora,
8. Spośród finalistów w danej kategorii wiekowej zostanie wyłoniony PAŁACOWY MISTRZ SUDOKU – I miejsce oraz PAŁACOWY WICEMISTRZ SUDOKU – II miejsce.
9. Zapisy na konkurs w formie elektronicznej poprzez formularz lub w Klubie Młodzieżowym do dnia **19.03.2023**.
10. Uczestnicy, którzy zostali zakwalifikowani do II Etapu zostaną powiadomieni mailowo na adres podany przy zapisach do dnia **06.04.2023**. Lista finalistów będzie również ogłoszona w Klubie Młodzieżowym.
11. Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się (przed konkursem) z regulaminem konkursu.

### **CELE KONKURSU:**

Konkurs ma na celu popularyzację łamigłówek liczbowych wśród dzieci i młodzieży, rozwijanie logicznego myślenia, dostrzegania związków pomiędzy poszczególnymi etapami rozumowania.

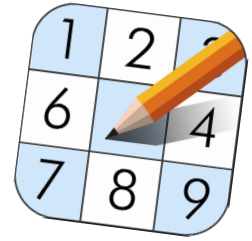
Zapraszamy do udziału w konkursie

*Pracownia Współpracy i Działań Środowiskowych  
oraz Pracownia Edukacji Czytelniczej*



## SUDOKU

doskonała gimnastyka dla umysłu



### 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.

### Jak w to grać?

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

Zacznij od przyjrzenia się wszystkim kwadratom i zauważ, 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.