



Actividad No. 5
KAKURO

OBJETIVOS:

- Establecer un proceso deductivo para resolver el rompecabezas *Kakuro* eficientemente predeterminando las posiciones de los números dados y asignándoles valores.
- Con este entretenido galimatías matemático poder poner a prueba las dotes lógicas de los estudiantes.

MATERIALES:

Los materiales que se van a usar son:

- Lápiz
- Borrador

El equipo necesario es:

- Fotocopias

TEMAS:

- Introducción.
- Reglas y terminología.
- Búsqueda de métodos o estrategias de solución.

INTRODUCCIÓN:

Este pasatiempo fue inventado por el japonés McKee Kaji. Quién, al no saber inglés e intentar resolver un crucigrama en este idioma, no pudo lograr resolverlo, con lo que con aburrimiento y un bolígrafo en la mano, dio con el Kakuro, formado de las palabras "kasan" -suma en japonés- y "kurosu" -pronunciación de *cross* en japonés-.

PROCEDIMIENTO:

1. Reglas y terminología:

El objetivo del juego es el de colocar números del 1 al 9, horizontal o verticalmente y sin repeticiones. Tenemos que intentar colocar los números de tal manera que la suma de estos coincida con uno de los números de esa columna o fila ya escritos.

Ejemplo:

					16	13
				10	3	7
				15	9	6
			8	13		
		10	1	5	4	
		13				
	19	4	7	8		
	12					
17	9	8				
4	3	1				

DESAFIO
ACTIVIDAD 5

Resuelve los siguientes *Kakuro*:

	15	45			43	5	45	
10			9	41	8			26
40								
	15					11		
	24							
14			4			14		
3			14			8		
8			16			10		
					6			
12			22					8
		14						
39								
	20					13		

		12	10	
	4	7		7
10				
11				
	5			

	4	6		
4			6	
6				4
	6			
		4		

		13	7	
		6		28
	18			
22				5
3			8	
9				
8		10	5	
	19			
		6		

	9	4	10	21		10	3	10	28	
10					12					
11					13					10
		10			10		14			
	14	28								
	10					11	21	6		
6			13						3	
7			12						8	
			10					10		
13					14					
					10					
7				12						
				3					3	6
	10					11				
	11					10				