

# CONCURSO DE PROBLEMAS

Nivel: 1º y 2º de E.S.O.

Problema nº 2

Semana del 15 al 21 de marzo de 2025

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

## ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

### KenKen

Esta semana te proponemos un juego japonés, el KenKen. Para resolverlo debes tener en cuenta las reglas del juego:

- 1) Se utilizarán solo los números del 1 al 4. En cada fila y en cada columna no puede haber ningún número repetido.
- 2) Hay grupos de casillas delimitados por un trazo grueso. En esos grupos aparece un número y una operación. Tienes que colocar los números en esas casillas de tal manera que realizando la operación indicada den como resultado el número que aparece en la esquina. Por ejemplo si aparecen agrupadas dos casillas y en una de ellas aparece "4x" habrá que colocar en esas casillas los números 4 y 1 o 2 y 2 ya que al multiplicarlos dan como resultado 4. El orden no importa.
- 3) En las cajas que solo tengan una casilla se debe colocar el número indicado. Son las casillas más fáciles y por las que debemos empezar.

<b>3x</b>		<b>2÷</b>	
	<b>12x</b>		<b>8+</b>
<b>2÷</b>	<b>1-</b>		
		<b>1</b>	

## RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA:

Siempre hay que razonar la respuesta

<b>3x</b>		<b>2÷</b>	
	<b>12x</b>		<b>8+</b>
<b>2÷</b>	<b>1-</b>		
		<b>1</b>	