



Região Autónoma  
da Madeira  
Governo Regional

Secretaria Regional  
de Educação



Gabinete de Modernização  
das Tecnologias Educativas

# Suguru

Offline



Clube **Código**



## Suguru

### Introdução

Os denominados quebra-cabeças continuam a fazer parte do cotidiano de jovens, mas também dos adultos. Aprender como resolver este tipo de desafios, poderá ajudar a desenvolver o pensamento computacional, isto é, descobrir padrões e a forma como os podemos aplicar. Jogos como o xadrez, sudoku, entre tantos outros, têm de facto essa grande particularidade.

O seguinte jogo foi inventado pelo japonês Naoki Inaba, denominado de “Suguru”. É um quebra-cabeça e que consiste num bloco de quadrados, com diferentes áreas e demarcadas através de linhas mais escuras. Existem duas regras que devem ser tomadas em atenção.

1) Cada área deve conter os números de quadrados. Por exemplo, a maior área do quebra-cabeça em baixo tem 5 quadrados, pelo que esses quadrados têm que ser preenchidos com os números 1, 2, 3, 4 e 5 (sem números repetidos). Se a área tiver dois quadrados, ela deverá ser preenchida com os números 1 e 2.

2) Números iguais não podem estar próximos/juntos entre si, quer na horizontal, na vertical e também na diagonal. Observemos o **seguinte exemplo**:

		2
4		
2		

Jogo

1	3	2
4	5	1
1	3	2
2	4	1

Solução

## Desafios

	3	
	5	

	3	
		2
		1

		1	4			
			3			
		6				
2		3		5		4

## Soluções

1	4	2
2	3	1
1	4	2
3	5	1

1	4	2
2	3	1
1	5	2
3	4	3
1	2	1

1	3	2	5	3	2	3
2	4	1	4	1	4	1
1	3	2	3	2	3	2
2	4	6	1	4	1	4
3	1	5	2	3	2	5
2	4	3	1	5	1	4

## Nota

A seguinte atividade é uma sugestão e que pode ser editada livremente, bem como partilhar outros exemplos (<https://krazydad.com/suguru/>)

Em caso de dúvida na realização desta atividade (e até na verificação de algum erro) não hesite em contactar-nos.

Os créditos desta atividade são de Paul Curzon, da Universidade de Queen Mary de Londres.