Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques
Université des Antilles
Guadeloupe Martinique

Université des Antilles

Ken-ken ou kendoku

Histoire :

Le **ken-ken** ou **kendoku** est une grille de chiffres à compléter inventée par un instituteur japonais, Tetsuya Miyamoto. Proche du sudoku, il mêle intuition, jeu de logique et jeu de calcul.

Règle du jeu :

Le Ken-Ken est une grille est constituée d'un nombre égal de lignes et de colonnes contenant des blocs de deux ou trois cases délimitées par un épais trait noir.

Le but du Ken-ken est de placer des chiffres dans chaque case de 1 à 4 généralement, sachant qu'un chiffre ne peut apparaître une seule fois par ligne et colonne.

Le chiffre inscrit en haut à gauche de chaque bloc est le résultat de l'opération (addition, soustraction, multiplication, division) effectuée avec les chiffres des deux ou trois cases d'un même bloc.