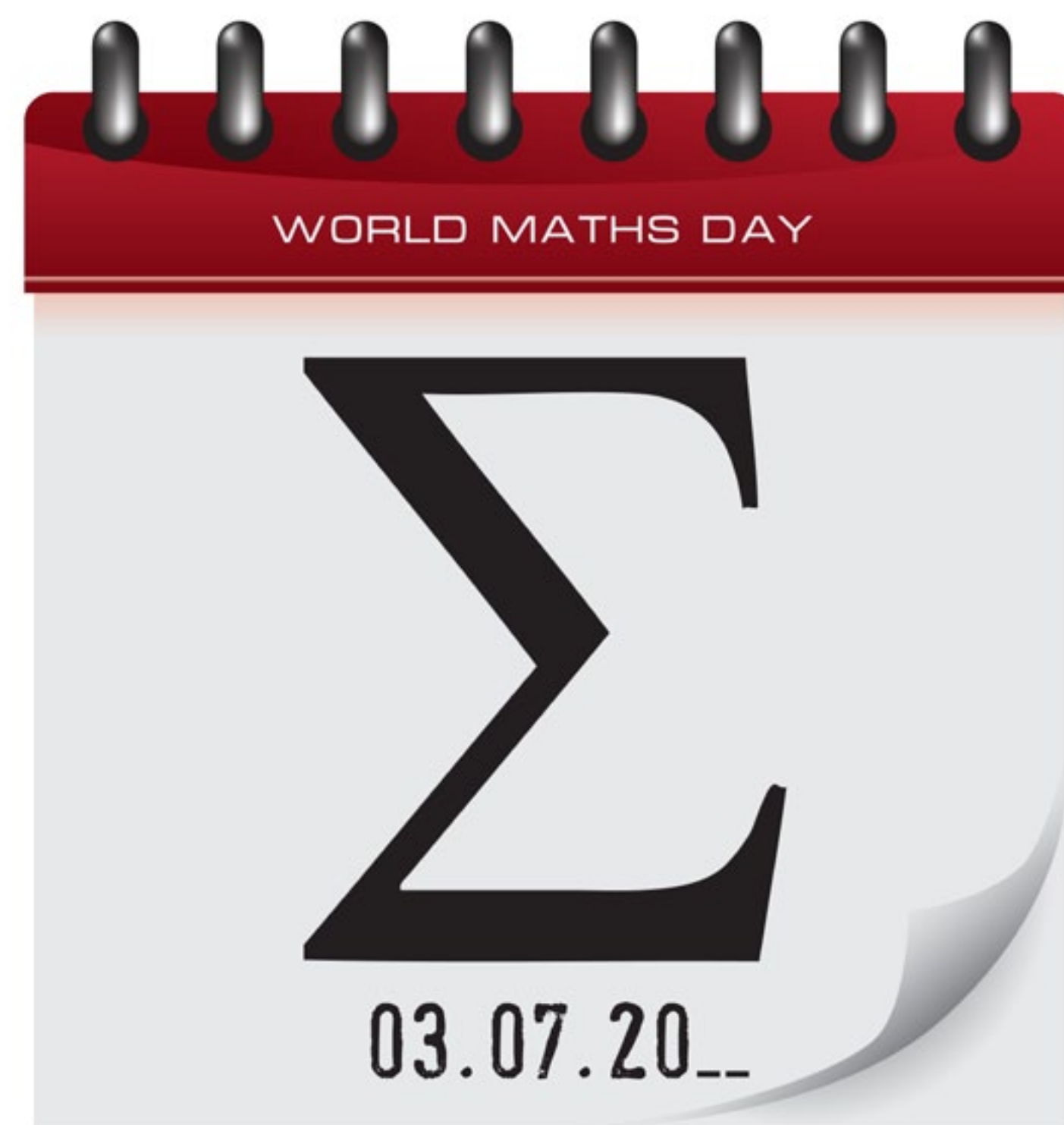




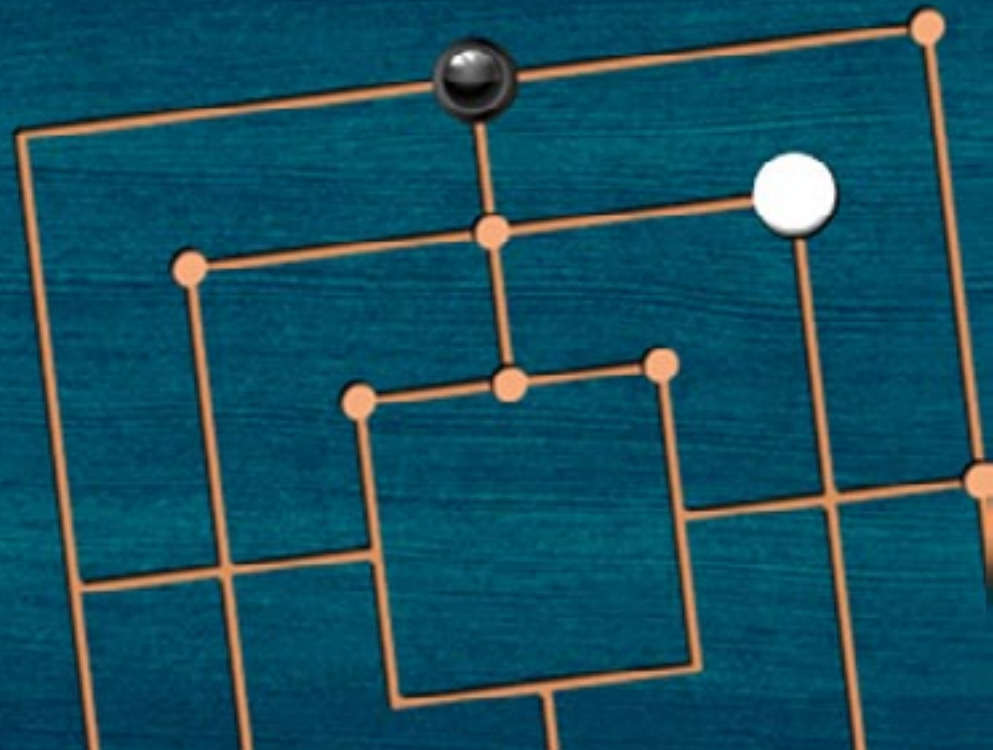
© Studio - Art of Success

**Сохрани
остроту своего
УМА**

**World
Maths Day**

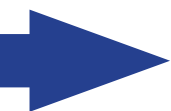


Ни для кого не новость, что большинство школьных уроков из нашего прошлого, имеют в своем фундаменте весьма серьезное практическое применение. Чаще всего мы сталкиваемся с чтением, грамматикой, математикой, реже с физикой и химией и так далее. Сегодня с учетом даты, а именно Всемирный день математики (7 марта) речь пойдет именно о ней. Именно математика заставляет нас максимально интенсивно включать мыслительный процесс. Всевозможные электронные устройства помогают нам в жизни складывать, умножать, делить и вычитать, но для мозга нет ничего лучшего, чем напряжение мысли. Напряжение, которое не грозит перегрузками, но тем не менее заставляет кровь приливать к голове и заставляет ощущать, что мы все еще ничего!



Компьютерный игровой мир помогает нам шевелить мозгами и увлекать наших детей, становиться день ото дня все умнее. В рамках проекта Step by Step, посвященного календарным датам и событиям, мы приводим несколько математических увлекательнейших игр, которые помогут кому-то вспомнить старый школьный курс, а кому-то взглянуть на математику, как не на скучный предмет с длинными колонками цифр, а как на мир парадоксов и загадок.

ПЯТЬ ЛУЧШИХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ИГР



Nim Strategy Game

На первый взгляд, Nim выглядит таким же простым, как и игра крестики-нолики. На самом деле игра намного тоньше и сложнее. В игре участвуют два игрока, которые поочередно отбирают предметы из пяти стопок, содержащих один, два, три, четыре и пять предметов. Игрок, который берет последний предмет, выигрывает. В игре важны планирование и расчет.

Название этой игры происходит от немецкого слова «взять». В 1901 году гарвардский математик «решил» эту игру, рассчитав идеальную выигрышную стратегию, используя систему двоичных чисел. Игра достаточно хитрая и нет простой формулы, которая сможет помочь вам победить.



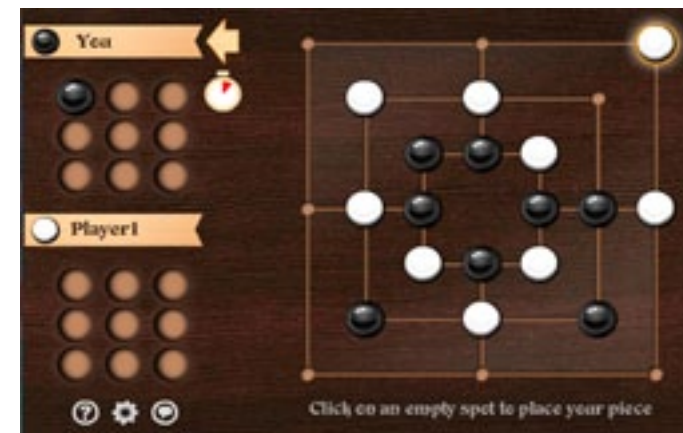
11+	2÷		20×	6×	
	3-			3÷	
240×		6×			
		6×	7+	30×	
6×					9+
8+			2÷		

KenKen

В 2004 году японский педагог Тецуя Миямото изобрел игру, которая должна была помочь его ученикам отточить свои математические навыки. Он назвал ее KenKen, вариация ken, японское обозначение мудрости. В 2008 году Reader's Digest представил игру в Америке, и The New York Times начала на своих страницах, ежедневно печатать новое поле для игры. Другие газеты последовали этому примеру, игра быстро приобрела популярность в США.

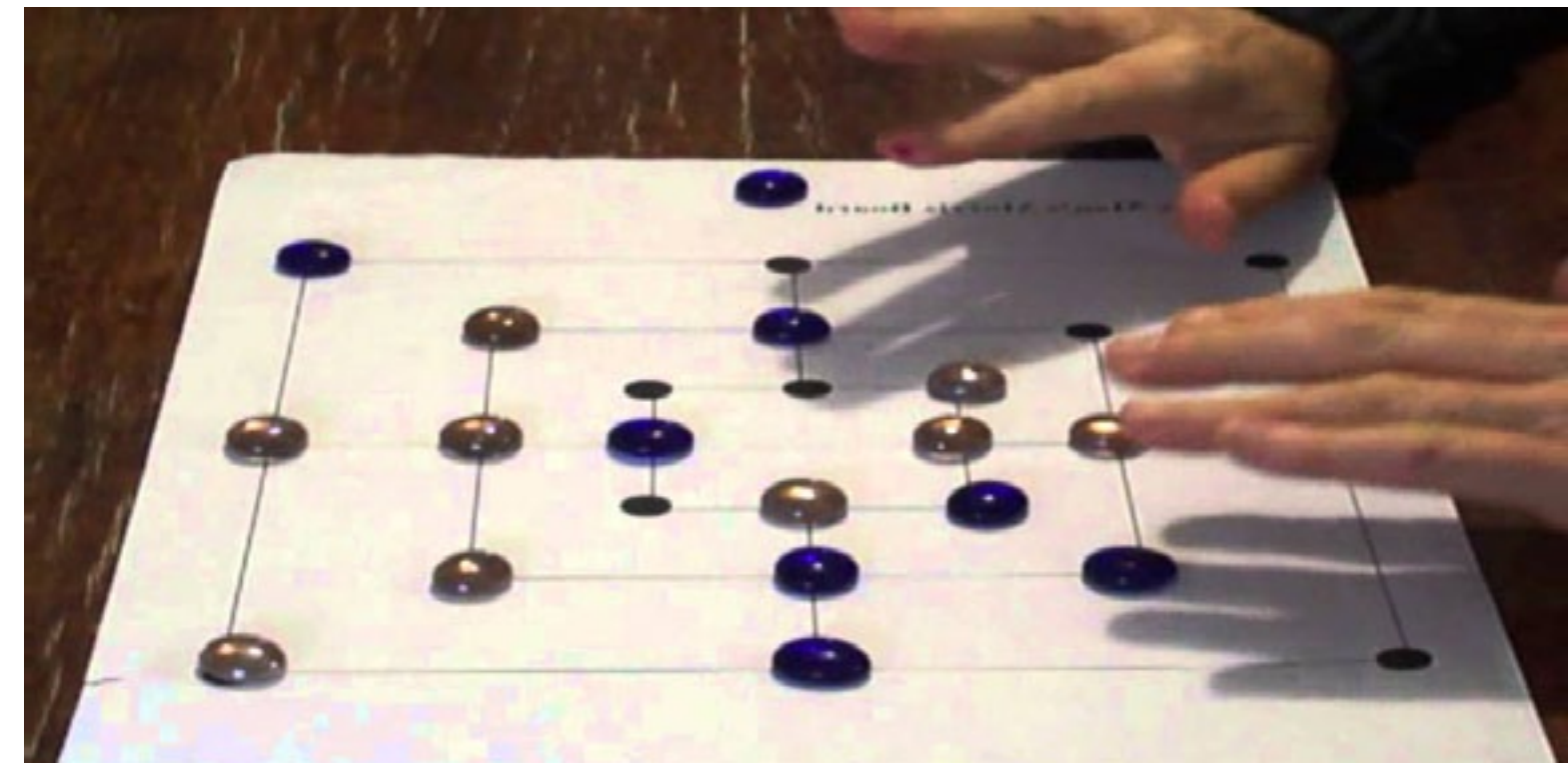
Цель KenKen - заполнить квадратную сетку числами. Основным ограничением является то, что ни одно число не может повторяться в строке или столбце. Игра может быть простой или сложной в зависимости от размера квадрата и дизайна. Требуется сочетание простой арифметики и логики достаточно высокого уровня. Для решения больших квадратов KenКена требуются часы и естественно варианты этой игры онлайн более разумны чем ее бумажные предшественники.

Nine Men's Morris



Эта классическая игра возникла в древнем Египте, а затем распространилась в Грецию и Ирландию, а затем благодаря викингам прижилась по всей Европе. В некоторых странах игра носит иные названия, такие как: Mill, Mezel или по-французски Jeu de Moulin. Игроки используют для состязания специальную доску, а если ее у вас нет, просто нарисуйте от руки схему согласно этому эскизу. Во времена Ренессанса игроки играли на огромных площадях, а в качестве фишек у них были девочки и мальчики.

Доска имеет 24 соединенных точки, которые образуют три concentрических квадрата, с линиями, соединяющими стороны квадратов. Каждый игрок начинает с девятью фишками или жетонами. Игроки поочередно выкладывают их в любом выбранном ими месте. Как только все расставлено, они перемещают фишки вдоль линий. Цель состоит в том, чтобы сформировать «мельницы», что означает три фишки в ряд. Создание «мельницы» позволяет игроку взять один из камней противника. Игрок побеждает, когда другой не может двигаться, или когда у него осталось менее трех фишек.



MATH BLASTER



Math Blaster

Интернет не ограничен пятью играми, о которых рассказываем мы. Игр, которые делают математику более интересной для изучения намного больше. Львиная доля из них предназначены для тех кто делает в математике только первые шаги, и цель этих игр - убедить детей в том, что математика не скучная и сложная, а в большей мере увлекательна. Игры обычно бывают разных уровней, и они соответствуют тому, насколько развит игрок в математике.

«Math Blaster» является одной из самых популярных игр в математике на сегодняшний день. В этой сетевой компьютерной игре игрок регистрируется новобранцем в Blaster Academy. Он или она создает аватар, а затем отправляется на миссии, взаимодействуя с другими персонажами в космосе.

«Math Blaster», разработан компанией Knowledge Adventure, Inc., и является бесплатной, хотя платное членство предлагает более продвинутые уровни и доступ к другим играм.

Mancala

Манкала - название группы игр, которые являются одними из старейших в мире. Они возникли в Африке и до сих пор там широко распространены. Название происходит от арабского слова «перевод» и, возможно, происходит от устройств для хранения счетов продавцов. Версия в Гане известна как Owaga; в Кении это называется Giuthi; на Филиппинах играют в Sungka. Правила варьируются в зависимости от региона, но концепция всегда заключается в перемещении камней или семян через ряды чашек.

Прелесть Манкалы в том, что в нее можно играть имея элегантную доску и стеклянные бусины, а также с галькой или бобами в углублениях, выкопанных в земле. А еще эта игра имеет онлайн версии и предполагает участие в международных состязаниях.

Несмотря на простую раскладку, играть в игру очень сложно. Тот факт, что Манкала опирается на сложные вычисления, интуицию и планирование, делает ее одной из самых сложных математических игр.

Мы закончили перечисление игр, которыми вы можете порадовать себя и своих друзей во Всемирный день математики, надеемся, что узнав об этих играх и сразившись в них хоть раз, они вам будут интересны и не только 7 марта.

