

140

Eğlenceli Bilgi

MATEMATİK

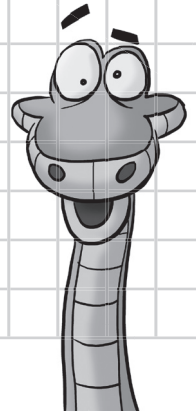
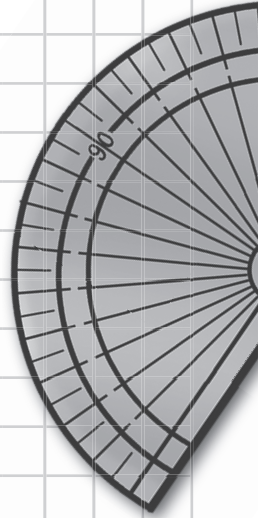
SIHIRLI MATEMATİK



Kjartan-
Poskitt.

İÇİNDEKİLER

Gece Yarısı Saati	5
Hesap Makinesini Yenelim	11
Bir Sayı Tut	39
Karelerin İllüzyonu	48
Kart Oyunları	63
Kitaptaki En Zeki	80
Bilmece	80
Muhteşem Kâğıt Katlama Oyunları (Fleksagonlar)	94
Bozuk Para İllüzyonları	108
Rakamların Püf Noktası	127
Ejderha Eğrisi	151
Bir Parça Şans!	156
Kayıp Bozuk Para	163
Nasıl Bir Kişiliğe Sahipsin?	170
Gizemli Top	172
Alışveriş Fişini Hızlıca Nasıl Kontrol Ederiz?	178
Düşes'in Kayıp Başı	184
İmkânsız Yol	193
Son Gülüş	197

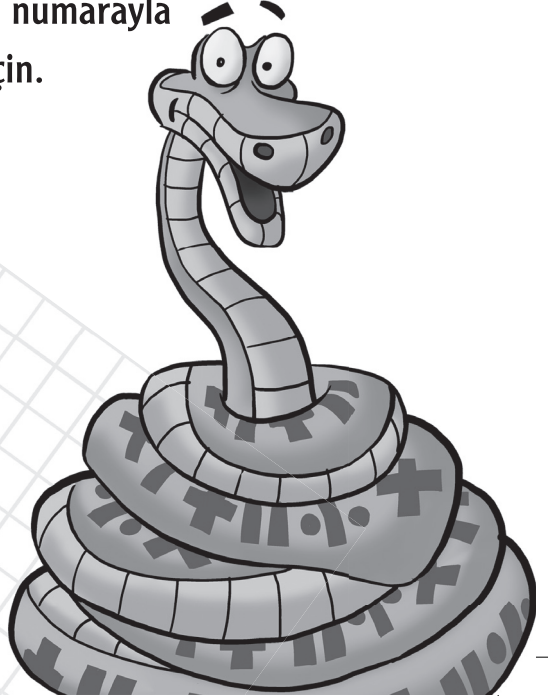


GECE YARISI SAATİ

Başını arkaya çevir.
Kimse izliyor mu?

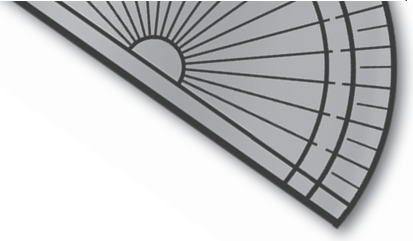
Hayır? Güzel.

Zihin okuyucu olmak ister miydin? Veya asla kaybetmeyeceğin oyunlar oynamak? Bu kitap sana, matematik becerileriyle insanları etkilemenin ve kafalarını karıştırmanın çok sayıda yolunu gösterecek ama şimdi güzel ve küçük bir numarayla başlayacağız. Sadece SENİN için.



Bu Thag, bizim Gizemli Matematikçimiz ve onun gizemli bir saati var.





Tek sayıların kare içinde ve doğru yerde olduklarını göreceksin. Çift sayılar ise kare içinde fakat bazıları yer değiştirmiş! Haydi, sihir nasıl çalışıyor bakalım.

Bir sayı seç. Saat yönünde seçtiğin rakam kadar hareket et. Hangi sayıda durursan sonra tekrar o sayı kadar ilerle.

Başlarken hangi sayıyı seçmiş olursan ol sonunda hep gece yarısı 12'yi boylayacaksın!

(Eğer çift sayıdan başlarsan doğrudan gece yarısına ulaşacaksın, sonra tekrar hareket ettiğinde yine 12 adım ilerleyip gece yarısına geleceksin!)

Bu saatin bir taslağını çizip, büyük ve ürkütücü versiyonunu yapmak için süsleyebilirsin! Unutma; sıradan bir saat çizeceksin. Sadece 2'yle 10'un 4'le 8'in yerini değiştireceksin.

Küçük bir numara gördüğüne göre haydi düzgün bir başlangıç yapalım...

Bu kitap için nelere ihtiyacın olacak?*

Matematikle ilgili püf noktalar öğrenmenin en iyi yanı masrafsız olması. Çok fazla pahalı eşyaya ihtiyaç duymayacaksın. İşte ihtiyacın olan başlıca materyaller:

- Kalem ve kâğıt
- Hesap makinesi
- Bir deste iskambil kartı
- Makas
- Biraz bozuk para
- Bir fil. (Tamamen yetişkin dev bir Afrika fili en iyisidir fakat Hindistan fili de işimizi görebilir.)



* Bazı oyunlar için bir deste iskambil kartı kullanman gerekecek. Tek yapacağın, desteden bir as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ve 9 kartlarını seçmek. As 1 yerine sayılacak.

Haydi! Gidip kalemi, kâğıdı, kartları, makası, bozuk paraları ve dolapta tuttuğun fili çıkar. İşte, başlamaya hazırız! İhtiyacın olacak son şeyse birkaç arkadaş. Bu kitapta biz Daz ve Nancy’i kullanacağız ama sen istediğin kişiyle oynayabilirsin.

Oyunlar ne kadar zor?

Bazı oyunlar kolay ama zekice oyunların içindeki matematik biraz ölümcül. Burada faydalı bir rehber var.



çocuk oyuncacı



birazcık zorlar



ölümcül- ama buna değer!



Tabii, her zaman kolay olandan başlayıp, zamanla daha zor bulmacalara geçebilirsin.

Bazı bulmacalar için şekilleri sayfadan kesmen gerekecek. Bu yüzden çok dikkatli olmalısın.

