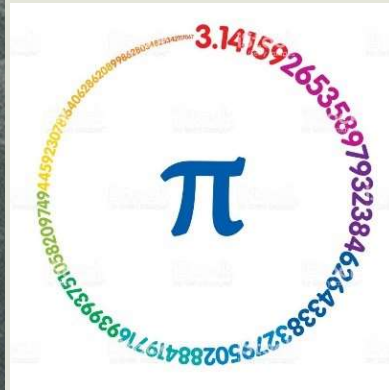
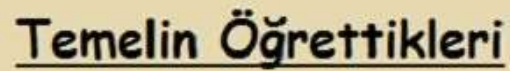




DERGİSİ

Aylık Matematik Dergisidir.



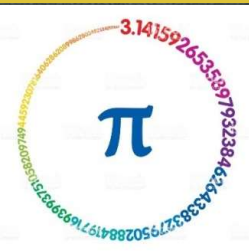
 Temel oğlunun getirdiği karneye bakmış, sol tarafta notlar; Türkçe zayıf, Matematik zayıf, Vatandaşlık zayıf, Fen Bilgisi zayıf, Müzik zayıf... Sağ tarafta notlar; Arkadaşlarla Uyum pekiyi, Hal ve Gidişat pekiyi, Temizlik pekiyi, Dış Koruma pekiyi. "Uyy" demiş Temel, "Şu öğretmene bak, Benim öğrettiklerimin hepsi pekiyi, onun öğrettiklerinin hepsi zayıf."

**Annem, 'Odanı Topla'
Deyince;**

- 'Ben Sözelciyim
Toplayamam' dedim. O da;
- 'Ben de Sayısalciyım,
Çarparım' dedi

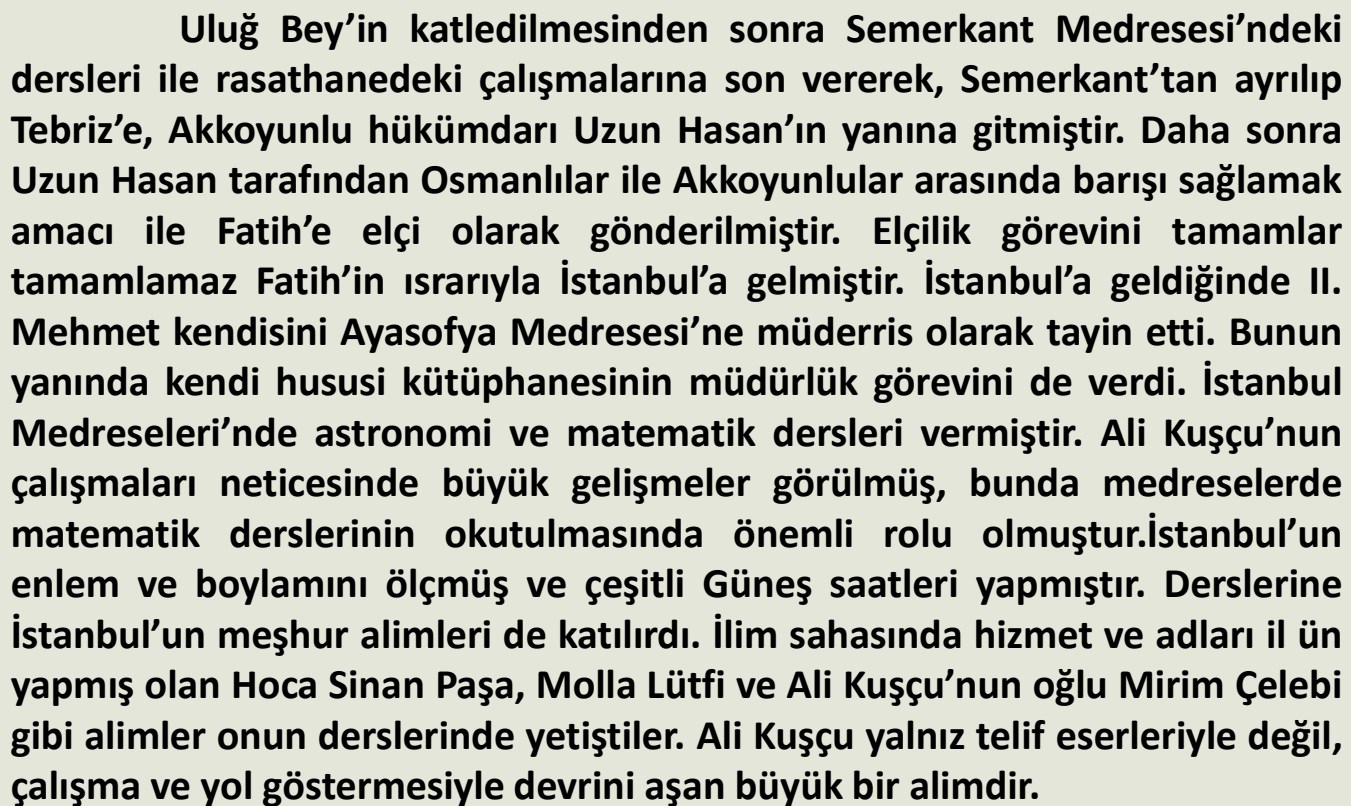


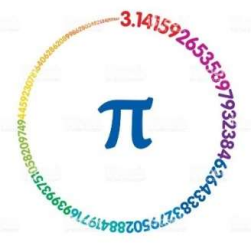
Çarpacaksın..



?????

$$9 - 3 \div \frac{1}{3} + 1 = ?$$





Sayıların Babası Pisagor



İsminden de tahmin edildiği gibi trigonometrideki Pisagor Teoremi'nin sahibi Pisagor ile karşınızdayız. Pisagor astronomi ile ilgilendi. Dünyanın yuvarlak olduğunu, her gezegenin kendi eksenini olduğunu ve gezegenlerin merkezi bir noktanın çevresinde döndüklerini söyleyen ilk kişilerden biri oldu. Modern matematiğin babası Pisagor'un en büyük başarılarından biri ise müziğin 1, 2, 3, 4 sayılarının orantılı aralıklarına dayandığını keşfetmesi. Ayrıca kare sayıları ilk keşfeden de Pisagor oldu.

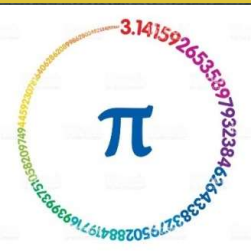
Pisagor hakkında bir de ilginç bir bilgiyi sizlerle paylaşmak isteriz. Pisagor sayıların sadece rasyonel olduğunu düşünüyordu. Bu yanlış fikri fazlaca sahiplenilen Pisagor, karekök ikinin rasyonel olmadığını ispatlayan öğrencisi Hippasos'u denize atırarak öldürttü.



Yaratıcısı tarafından ilk olarak "Sihirli K p" adı verilen bulmacaya 1980 yılında "Rubik K p " adı verildi ve aynı yılın Mayıs ayında t m d nyada dađıtımına bařlandı. 2007 yılına kadar 300 milyon adet satıldıđı ve d nyanın en  ok satılan oyuncađı olduđu s ylenir.



Satranç oyunu ile hem bilgisayara karşı tek kişilik hem de arkadaşımızla karşılıklı olarak 2 kişilik oynanır. Satranç oynamak için kendi zevkimize göre taş seçimi, tahtanın görünümü ve seviyemize göre zorluk seçimi yapabiliyoruz. Kayıt etme özelliğini kullanarak kaldığımız yeri kaydedip, daha sonra satranç oynamaya devam edebiliriz. Bizim yediğimiz taşlar sol tarafta, bilgisayarın yediği taşlar sağ tarafta görünüyor. Hamle yaparken her taşın oynayabileceği yerler, karelerin içindeki yeşil nokta ile gösteriliyor. Karşı tarafın ŞAH taşını yersek kazanırız. Eğer karşı taraf bizim ŞAH olan taşımızı yerse kaybederiz.



Araç-Gereç Yapımı



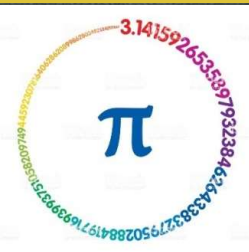
Cetvel: Bir kartondan, bir kutudan ya da kalın bir kağıt parçasının, bir kenarının düz olması koşulu ile, standart olarak kullanılan cetvelin ölçülerine göre işaretleyip, yeni bir cetvel yapabiliriz. Ayrıca kumaş parçaları da kullanılabilir fakat bu sefer düz bir çizgi çizmek için kullanmakta zorlanacağımızı hatırlatmak isterim.

Açı ölçer: Cetvel yapmak için kullandığımız aynı malzemeleri burada kullanarak elde edebiliriz. Zaten sahip olunan açı ölçer ile, belirli açı aralıkları belirlenir ve üzerine gerekli ya da ihtiyaç duyulan sayısal değerler yazılır.

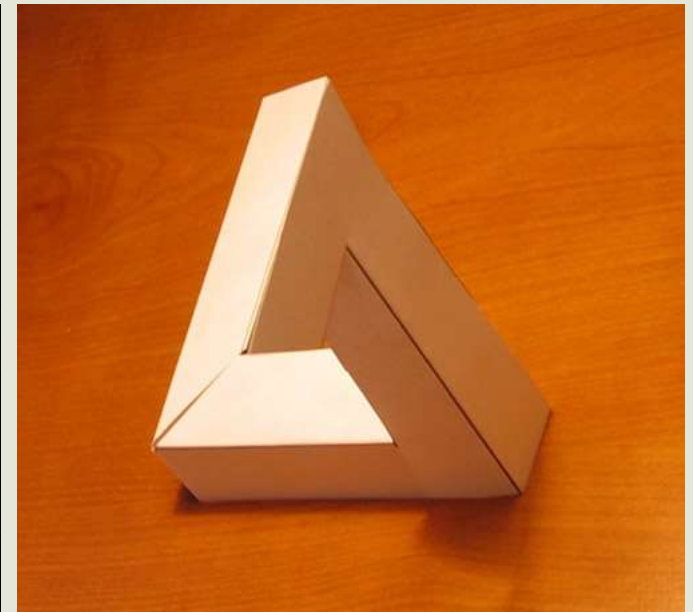
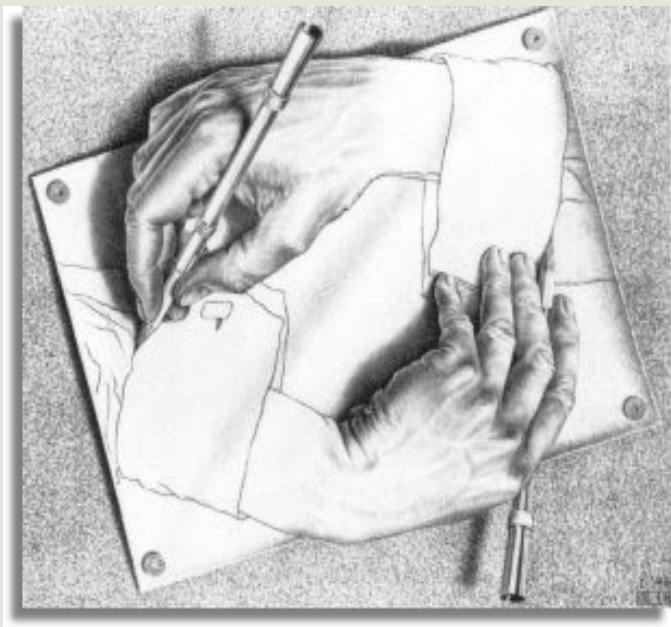
Abaküs: Burada yapılacak işlem sayma işlemi olacağından, bir ipe meyve çekirdeklerini iğne yardımı ile geçirebiliriz ve daha sonra da o ipi bir yere astığımızda, işte abaküsümüz hazır. Ayrıca dışarıdan kolaylıkla bulabileceğimiz ufak taşlarda bu işlevi görebilir, ya da evde bulunan kuru bakliyatları da kullanabilirsiniz.

Pergel: Aynı boyutta olan iki kalemi, ikisinin de birer uç noktalarından lastik yardımı ile birbirlerine bağlıyoruz. Lastik yardımı ile yaptığımız zaman, istediğimiz açıda hareket ettirmek daha kolay olacaktır.

Simetri aynası: Sahip olunan ufak aynaları birbirlerine göre durumlarını göz önünde bulundurarak kolayca elde edebiliriz.



Paradox Resimler





Mirza Melih ŞANLI
Matematik Proje Ödevi
Haz./B No:603