

MATEMATİK DERSİ PROJE ÖDEVİ

ÖĞRENCİNİN:

ADI: HALİL İBRAHİM

SOYADI: GEDİK

SINIFI: 11-C

NO: 286

KONU: MANTIK OYUNLARI

MANTIK OYUNLARI

MANTIK NEDİR?

Mantık, doğru ile yanlış ayırmak için insan aklının başvurduğu düşünme disiplini. Mantıklı düşünme, ancak akıl yürütme ile mümkündür. Yani, mantıklı bir şekilde akıl yürütmek demek, verilen yargılardan faydalanarak yeni bir yargıya varmak demektir.

MANTIK OYUNLARININ FAYDALARI

Biz istemese de, beynimiz zamanla yaşılanıyor ve yavaşlıyor. Araştırmalar, her geçen yıl ile birlikte beynimizin bilgi işlem hızının biraz daha yavaşladığını ve daha fazla unuttuğumuzu, böylelikle beynimizin de değiştiğini gösteriyor.

San Francisco'daki California Üniversitesinde Sinirbilimleri Merkezi'nde profesör olan Michael Merzenich, "Beynimizin yaşlanma süreci 30 yaşından önce başlıyor. 60 yaşındaki bir beyin, 20 yaşındaki bir beyin ile kıyaslandığında, bilgiyi iki ile üç kat daha yavaş alıyor. Sonuç olarak, hafızaya kaydedilen bilgiler 2 ile 3 kat daha az net ve ayrıntılı oluyor. 80 yaşına kadar ise bu hız 5 ile 8 kat daha yavaşlıyor, bu çok büyük bir fark." diye belirtiyor.

Laurienti, 23 yaşındaki insanların beyinlerini inceleyen bir araştırma yaptı. Zekâ oyunlarının da içinde bulunduğu beyin eğitim programına giren kişilerin daha iyi odaklanabileceğini buldular. Bu sonuçlar, sadece genç beyinlerde değil her yaştan beyin için geçerli

Mantık oyunları oynamak, bulmaca ve sudoku çözmek, satranç oynamak, rüvik küp çözmek, kelime oyunları oynamak gibi aktiviteler beyne egzersiz yaptırdığı için odaklanmayı ve hatırlamayı arttırıyor. Ayrıca zekâ oyunları her yaş grubundan kişiye çabuk karar verme, çözüm odaklı düşünme, bir sonraki aşama hakkında fikir yürütme ve öngörme, olasılıkları hesaplama, mantığı etkili ve yetkili şekilde kullanma becerisi kazandırır. Beyni yaşlanmaya, Demans ve Alzheimer gibi beyni tüketen hastalıklara karşı korur.

MANTIK-ZEKA OYUNLARI

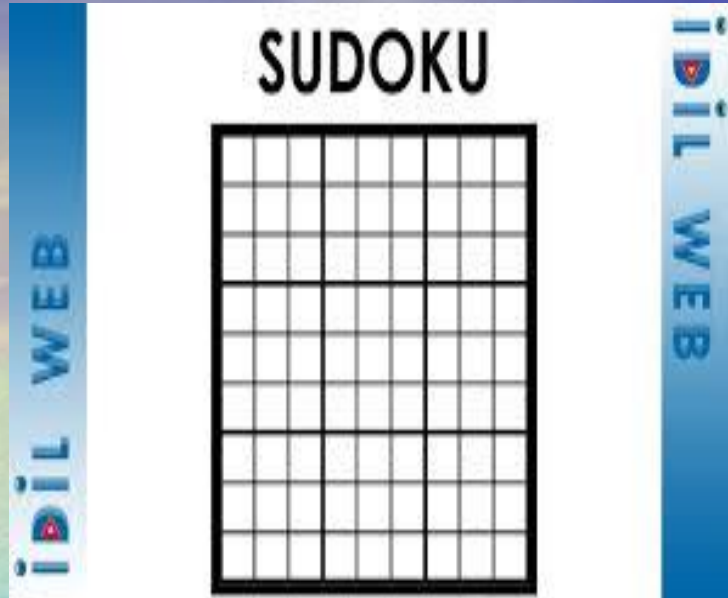
- SUDOKU
- TANGRAM
- SATRANÇ
- KORİDOR
- KATAMİNO
- MANGALA
- DAMA
- ÜÇ TAŞ
- DOKUZ TAŞ

SUDOKU

Bulmaca çözmek dikkat gerektiren bir iştir. Sudoku çözümü ise son derece dikkat, özen ve teknik gerektiren bir çözüm sistemidir. Sudoku bulmaca çözmek her zaman zor ve karmaşık olarak kabul görmektedir. Ancak doğru teknikle kolayca ve pratik bir şekilde çözmek mümkün olmaktadır.

Sudoku 9 kare içinde yer alan her bir kare içerisinde yine 9 kare vardır. Her satır ve sütunda, her kare içerisinde 1 den 9 kadar olan rakamların sadece 1 er defa olması gerekmektedir. Bu ise oldukça zor görünse de doğru teknikle çözmek mümkün olmaktadır. Şu doku çözmek için uygulanması gereken teknikler şu şekildedir:

- 1-Sudoku çözmek için kurşun kalem ve silgi kullanılmalıdır.
- 2-Boş kutulara 1den 9 a kadar rakamlar yazılmaktadır. Bu aşamada içinde sayılar yazan rakamların üzerleri çiziliyor. Kutu içerisinde yazılan rakamlar tekrar kullanılmıyor.
- 3-Sağa ve sola doğru çizilen çizgilerde aynı satır ve sütunda aynı rakamlar bulunmaması için çift rakamlardan bir tane bırakılacak şekilde siliniyor.
- 4-Kesinleşen sayıların etrafı çizilir ve tüm sayılar için aynı işlem uygulanır.
- 5-Son iki adım sonrası sudoku bulmacasına göz atılır, bu aşamada bazı kutucuklara sadece bir ya da iki kutucuk boş kalmıştır. Bu kutucuklara gelecek eksik rakamlar ise belli olmuştur.
- 6-Son olarak tüm bulmaca sütunları gözden geçirilir. Her satır ve her sütunda her rakamdan sadece birer tane varsa bulmaca tamamlanmıştır.
- 7-En önemli kural ise ilk başlarken dikkatli ve emin adımlarla ilerlemektir. Bu aşamalar dikkatli ve doğru olduğunda sonuca ulaşmak çok kolay olmaktadır.



2		8	4		6	2		8	4		6
	6			5			6			5	
	7	4			9	2		7	4		9
3			4			7	3			4	
			3	5					3	5	
4			6			9	4			6	
	1	9			7	4		1	9		7
		8			2				8		2
5		6	8			1	5		6	8	



MANGALA

Mangala oyununun gemiři ok eski tarihlere dayanır. Bazı kayıtlara bakıldığında eski dnemlerde Mangala sadece eęlence amaçlı deęil bazı kayıtları tutmak iin de kullanılıyordu ve eski zamanlarda tařlar ile deęil tohumlar ile oynanıyordu.

NASIL OYNANIR:

Mangala oyunu 2 kiři ile oynanan bir oyundur. Her oyuncu bařlangı ařamasında 24 tařa sahip olur. Mangala oyununda bulunan tahtada toplamda 12 adet oyuk vardır. Bu oyuklar ev ya da ukur adıyla da adlandırılır. Her oyuncunun kendi tarafında yer alan kısımda 6 adet oyuk bulunur. Oyuncular ise sadece kendi taraflarında bulunan oyuklarından tař ıkartabilirler.

Oyuncu kendi tarafındaki oyuktan taş çıkartırken sadece de rakibin oyuklarına taş bırakılabilir. 6 oyuğun yan kısmında da birer büyük oyuk yer alır.

Bu büyük oyuklar oyuncular için hazine olarak adlandırılır. Amaç, her oyuncu taşlarını bu hazine denen kısımlara toplayacaktır. Oyuncunun sağ tarafında yer alan oyuk o oyuncunun hazinesidir. Oyuna genellikle kura ile başlanır. İlk başlangıç aşamasında her oyukta oyuncunun 4 adet taşı vardır.



SATRANÇ

Satranç çok popüler bir oyundur ve temellerinin yüzyıllar öncesi doğu Asyası'na dayandığı düşünülmektedir. Bir satranç tahtası 8x8 diziliminde 64 kare alandan oluşur. Her alan, önce karenin dikeyini (dikey sütun "a"dan "h"ye) ve ardından yatayını (yatay sıra 1'den 8'e) gösteren bir harf-sayı birleşimi ile özel bir şekilde tanımlanır. Her parçanın bir adı, bir kısaltması (satranç notasyonunda) ve belirli bir hareket kabiliyeti vardır.



NASIL OYNANIR

Oyunun başında satranç tahtası her oyuncunun sağ alt tarafında beyaz (veya açık) renkli kare olacak şekilde ortaya konur. İkinci satır (veya sıra) piyonlar ile doldurulur. Kaleler köşelere konur, daha sonra bunların hemen yanına atlar, ardından filler ve son olarak her zaman kendi eş rengine (beyaz üzerinde beyaz vezir, siyah üzerinde siyah vezir) konulacak olan vezir ve kalan kareye de şah yerleştirilir. 6 çeşit taşın her biri farklı şekilde hareket eder. Taşlar diğer taşların olduğu karelerden geçemez (sadece atlar diğer taşların üzerinden atlayabilir) ve kendi taşlarının olduğu bir kareye asla yerleşemezler. Öte yandan taşlarınız, rakibin taşlarından birinin olduğu bir kareye yerleşerek, rakibin taşını oyun dışı bırakabilirler. Taşlar genellikle, daha sonraki hamlelerde rakibin taşlarını (rakip taşların bulundukları karelere yerleşip, onların yerini alarak) oyun dışı bırakabilecekleri karelere, kendi taşlarını rakibin oyun dışı bırakma tehditlerine karşı savunabilecekleri karelere, veya oyundaki önemli karelere hakim olabilecekleri karelere yerleştirilirler.

Şah en önemli taştır, ama aynı zamanda en zayıf taşlardan biridir. Şah herhangi bir yönde - aşağı, yukarı, yanlara ve çapraz - sadece bir kare ilerleyebilir. Şah asla şah çekilmiş olacağı bir konuma (ele geçirileceği bir kareye) ilerleyemez. Şahın başka bir taş tarafından tehdit edilmesi "şah çekmek" olarak adlandırılır.

Vezir en güçlü taştır. Herhangi bir yönde doğrudan - ileri, geri, yanlara veya çapraz olarak - kendi taşlarından herhangi birisinin üzerinden geçmeden mümkün olduğunca ilerleyebilir. Tüm taşlar gibi eğer vezir de rakibin bir taşını ele geçirirse hamlesi sona erer. Beyaz vezirin siyah veziri nasıl ele geçirdiğine ve daha sonra siyah şahın nasıl hareket etmek zorunda kaldığına dikkat edin.

Kale istediği kadar ilerleyebilir ancak sadece ileriye, geriye ve yanlara doğru. Kaleler birbirlerini korudukları ve birlikte çalıştıkları zaman özellikle güçlü olan taşlardır!

Fil sadece apraz ynde olmak kaydıyla istediđi kadar ilerleyebilir. Her fil bir renk (aık veya koyu) zerinde bařlar ve her zaman bu renk zerinde kalmalıdır. Filler birbirlerinin zayıflıklarını kapattıkları iin birlikte iyi alıřırlar.

Atlar diđer tařlardan ok farklı bir řekilde hareket ederler – tıpkı bir “L” harfi gibi bir ynde iki kare ve daha sonra 90 derecelik bir aıda bir kare daha giderler. Atlar aynı zamanda diđer tařların zerinden hareket edebilen tek tařtır.

Piyonlar sıradışıdır nk farklı řekilde hareket eder ve tař ele geirirler: ileriye dođru hareket ederler ama rakip tařı arpraz olarak ele geirirler. Piyonlar ileriye dođru iki kare hareket edebilecekleri ilk hamleleri dıřında bir seferde sadece ileriye dođru bir kare hareket edebilirler. Piyonlar sadece arpraz olarak bir kare nlerinde bulunan bir tařı ele geirebilirler. Hibir zaman geriye dođru hareket edemez veya tař ele geiremezler. Bir piyonun hemen nnde bařka bir tař varsa onu geemez ya da ele geiremez.

VAKTİNİZİ AYIRIP
İZLEDİĞİNİZ İÇİN TEŞEKKÜR
EDERİM 😊