

MATEMATİK VE MANTIK OYUNLARI

ALANUR SARI

I I/B 361



MATEMATİK

- I. Matematik;biçimlerin, sayıların ve nicelik yapılarını özelliklerini, aralarındaki bağlantıları tümdengelimli akıl yürütme yoluyla inceleyen ve aritmetik geometri, cebir gibi dallara ayrılan bilimdir.

MATEMATİK KELİMESİNİN KÖKENİ

- Eski Yunanca ‘matesis’ kelimesi matematik kelimesinin kökü ve ‘Ben bilirim’ anlamına gelmektedir. Daha sonra sırasıyla bilim, bilgi ve öğrenme anlamlara gelen ‘mathema’ sözcüğünden türemiştir. Matematikos, ‘öğrenmekten hoşlanan’ anlamına gelir. Osmanlı Türkçesinde ise “Riyaziye“ denilmiştir. Matematik sözcüğü Türkçeye Fransızca Mathematique sözcüğünden gelmiştir.

MANTIK OYUNLARI

- Mantık oyunlarının insana birçok faydası vardır. Zekayı aktif tutarak öğrenmeyi kolaylaştırır, planlı hareket becerisi kazandırır, öngörüğü güçlendirir, unutkanlığa iyi gelir, çözüm üretme yetisini geliştirir... Her yaş grubuna göre bu oyunlardan bulunabilir. Bunlardan en bilinenleri:sudoku, dokuz taş, dama, satranç vb. dir.

SUDOKU

- Sudoku standart olarak 9×9 boyutlarında bir diyagramda çözülen ve her satır, her sütun ve her 3×3 'lük karede 1'den 9'a rakamların birer kez yer alması gereken bir zeka oyunudur.
- Japonca "Sayılar tek olmalı" anlamına gelmektedir. Bu oyun düşünme ve mantık yürütme yeteneğini geliştirmeye en fazla fayda sağlayan zeka oyunu olarak bilinmektedir. Ayrıca bu oyun 3 boyutlu olarak düşünme yeteneğini geliştirir.

SUDOKU KURALLARI

- Üç Temel Kural:
- Her satırda tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.
- Her sütunda tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.
- Her 9 bölgede tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.

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

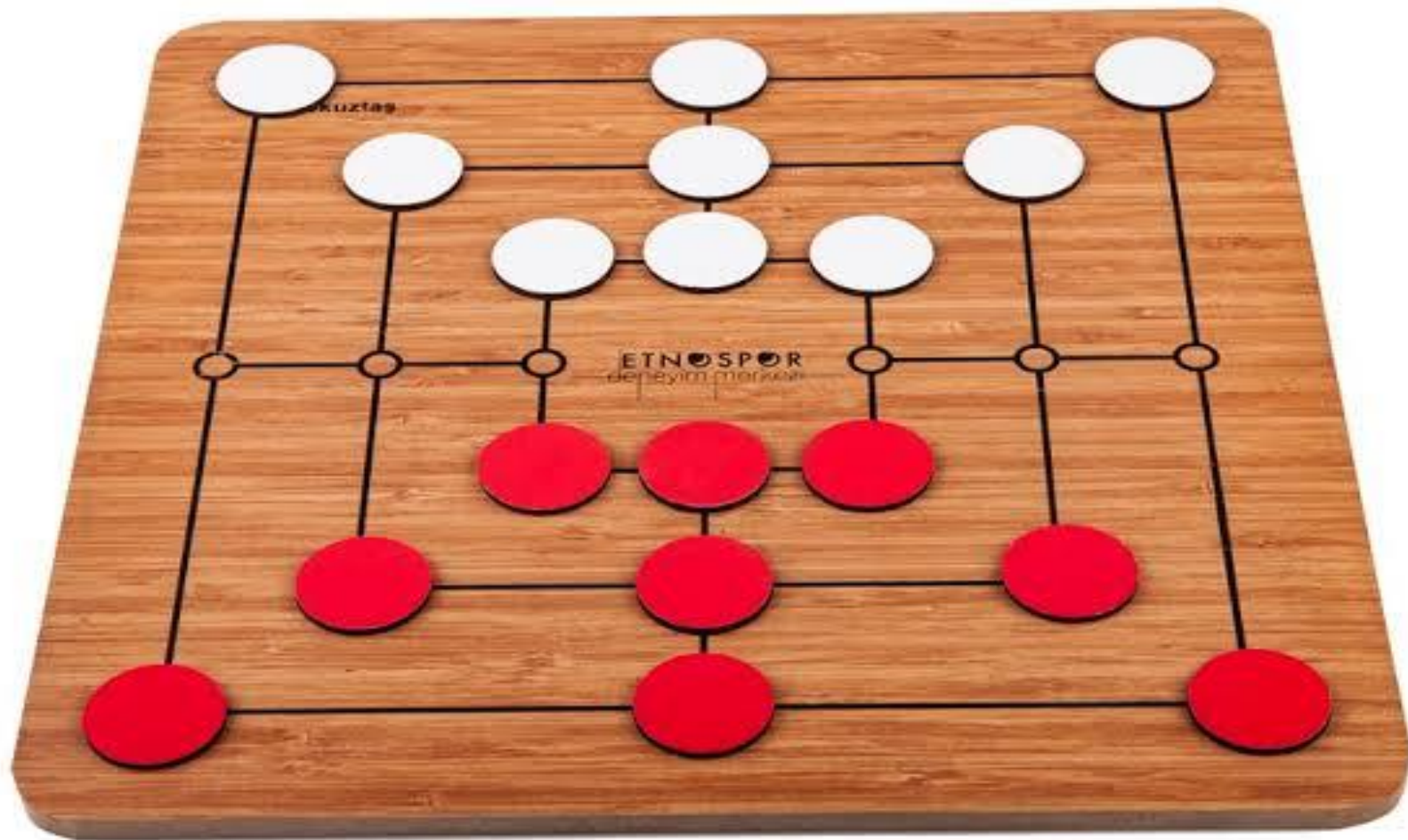
8	7	6	1	2	3	9	4	5
5	4	3	8	9	6	7	2	1
9	1	2	7	4	5	3	8	6
3	9	4	6	5	1	8	7	2
1	6	8	9	7	2	4	5	3
7	2	5	4	3	8	1	6	9
6	5	1	3	8	7	2	9	4
2	8	9	5	1	4	6	3	7
4	3	7	2	6	9	5	1	8

DOKUZ TAŞ

- Dokuz taş bir zeka oyunudur.Tarihte ilk defa Mısır'da,MÖ 1400 yılında görülmüştür. 1993 yılında Ralph Gasser, oyunun en kötü ihtimalle berabere bitirebileceğini göstermiştir.
- Dokuz Taş üzerine farklı şekillerde çizim yapılmış bir tahtadan oluşmaktadır.Aynı zamanda bu tahta iki rakip ile oynanır ve rakiplerin farklı renklerde taşları vardır.Bir rakibin taşları siyah ve diğer rakibin taşları kırmızıdır.Rakipler bu taşları kullanmak suretiyle tahtanın üzerine dizilim yaparak oyunu oynarlar.Kurallar dahilinde rakibin taşlarına eleme şansı verilir.
- Bu doğrultuda öncelikle her oyuncu tahta üzerine bir taş koymaya başlar.Böylece her oyuncu sırasıyla taşlarını dizmeye başlarken 3 tane aynı renkte taşı yan yana getirmeye çalışır.Eğer bu taşlar yan yana getirilirse o zaman rakibin bir taşını dışarı atma şansı elde edilir.Bütün taşlar tahtaya dizildikten sonra kaydırma suretiyle oyun devam eder.

DOKUZ TAŞ OYUN KURALLARI

- Her oyuncu öncelikle sırasıyla her defasında bir tane taş tahtaya yerleştirilir.
- Dışarıdaki tüm taşlar tahtaya yerleştirilene kadar bu duruo devam eder.
- Eğer yanında 3 tane taş dizilimi yapılmış ise bu taşlar dokunulmazdır.
- En önemli amaç rakibin taşlarını 3 tane yan yana aynı renk dizilimini yaparak dışarı atmaktır.



REVERSi

- Reversi ya da Othello 8×8 karelik tek renkli bir tahtada iki oyuncuyla oynanan oyun. Oyunda karşılıklı rakiplerin taşları siyah ve beyazdır. Başlangıçta oyun tahtasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş koyulur.



REVERSİ OYUN KURALLARI

- Rakibinizin birden fazla taşını,taşlarınızın ortasına alarak kendi rengine döndürebilirsiniz.
- Her hamlede en az bir taşı çevirmek zorundasınız. Eğer bir taşı çevirecek hamleniz yoksa pas demeli ve sıranızı rakibinize vermelisiniz.
- Oyun tahtasının alakasız bir yerine taş koyamazsınız. Boş hamle yapamazsınız.
- Rakibinizin taşları bittiyse ve sizin de hamle yapacak şansınız yoksa taşınızı rakibinize verebilirsiniz.



2048

- 2048,İtalyan web geliştiricisi Gabriele Cirulli tarafından programlanan ve GitHub'da yayınlanan tek oyunlu bir kaydırmalı bulmaca video oyunudur.
- Oyunun temel kuralı, sağa sola ya da aşağı yukarı yaparak aynı sayıları toplamaktır.Toplama yolu ile çoğalmasını sağlamaktır.Eğer 16 karenin hepsi dolmuş ve yan yana aynı sayılar gelmiyorsa oyun kaybedilmektedir. Her hamlenizden sonra otomatik olarak bir tane iki veya dört sayısı rastgele bir noktada türemektedir.



GOBBLET

- Gobblet, Thierry Denoual tarafından tasarlanan ve 2001 yılında Gigamic ve Blue Orange Games tarafından yayınlanan iki oyuncu için bir tahta oyunudur. Oyun 4×4 tahtada oynanır. Her oyuncu aynı renkte ancak farklı boyutlarda 12 parçaya sahiptir.

GOOBLET NASIL OYNANIR?

- Oyuncular kendi renklerini seçerler ve sırayla hamlelerini yaparlar.
- Sırası gelen oyuncu oyunu alanı dışında duran Gobblet'lerinden birini ya oyun alanı içerisinde boş bir alana ya da daha küçük bir Gobblet'in üzerine koyabilir. Ya da oyun alanı içindeki Gobblet'ini oyun alanı içerisinde başka bir boş alana ya da daha küçük bir Gobblet'in üzerine çeker.



MAHJONG

- 136 veya 144 taşlık setlerle oynanan, Çin kökenli bir masa oyunu. Domino setine benzerliği nedeniyle Çin dominosu olarak da bilinir. Ancak kuralları dominodan ziyade rummy vb. iskambil oyunlarına benzer. Çin'in farklı bölgelerinde ve diğer Doğu Asya ülkelerinde çok çeşitli isimlerle anılır.
- Mahjong'da her taşın üzerinde ayrı bir desen var ve her taştan bir çift var. Mevsimleri yansıtan taşlar bir grup sayılıyor ve birbirleriyle eşleşebiliyor. Çiçek desenlerini barındıran taşlar da keza aynı şekilde birbirleriyle eşleşebiliyor. Taşlar piramit gibi üst üste inşa ediliyor. Bu piramit şeklinde dizilen taşlardan aynı olanları seçerek oyuna başlanıyor. Eşleştirilen taşlar, alttaki taşın açılmasını sağlıyor.



MAHJONG PÜF NOKTALAR

- Mahjong'da bir taşı eşleştirebilmek için en az bir ya da iki kenarı herhangi bi taşla bitişik olmamalı; yani boş olmamalıdır. Yine taşın bulunduğu yere göre üç ya da dört yanı taşlarla çevrilmiş olan taşları eleyemeyiz. Eğer bir taş, oyundaki taşların kenarlarındaki sıralarda ise kenara bakan kısım açık olsa bile bu taşı eşleştirme imkanı var.
- Oyunun amacı bütün taşları eleştirmek böylece elde kalan taşların sayısını azaltmak ve oyunu tamamlamak. Oyunu kısa sürede tamamlamak da bir diğer can alıcı noktalarından biri.



