

O Club Matemático Durán Loriga



no DÍA DA CIENCIA NA RÚA
Parque de Santa Margarita, sábado, 4 de Maio

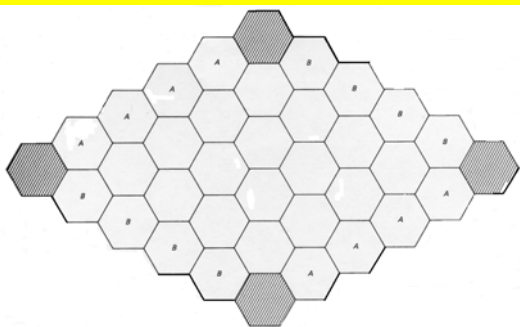
Do 6 ó 11 de maio, **III SEMANA MATEMÁTICA**,
no IES Ramón Otero Pedrayo (A Coruña)

III DÍA ESCOLAR DAS MATEMÁTICAS (12 de maio)



Búscanos en internet, nas páxinas
<http://cce.peda.net/magazines/galego>
(magazine: "A lagarada")
<http://www.edu.aytolacoruna.es/centros/iesroteropedrayo>

HEX



HEX é un xogo inventado en 1942 polo matemático danés Piet Hein. Aínda que este taboleiro ten 6 hexágonos de lado, os bos xogadores soen xogar cun taboleiro de 11 hexágonos de lado.

Un xogador utiliza fichas negras e o outro fichas brancas. Os xogadores colocan, por quendas, as súas fichas en calquera hexágono do taboleiro que aínda non estea ocupado.

O obxectivo do xogo é completar unha cadea continua de fichas da mesma cor que vaia dun borde do taboleiro ó oposto, non importa por onde. **Gañará o primeiro xogador que o consiga.**

Os 4 hexágonos das esquinas poden considerarse como pertencentes, indistintamente, ós dous xogadores.

PROGRAMACIÓN III SEMANA MATEMÁTICA

Xeometría no ordenador: Cabri II e Logo

Xogos lóxicos e xogos de mesa

Puzzles: Tangrams / Ovo máxico / Corazón

Cubo Soma

Concurso de construción de poliedros

Edición especial do boletín DOUSPIERRE

Colecciona Matemátic@s

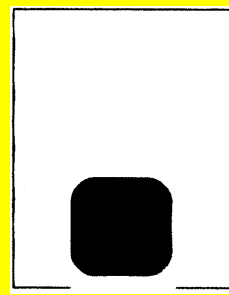
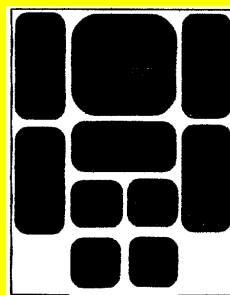
Exposición de Fotografía Matemática

Poliedros xigantes

E moitas máis cousas que non te podes perder

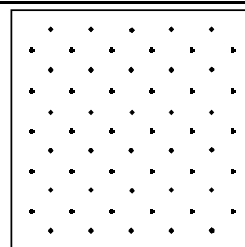
PRISIONEIRO

A partir da posición que indica a figura trátase de chegar á segunda posición mediante calquera movemento horizontal ou vertical (non se poden efectuar xiros de fichas) e sen que ningunha ficha saia do taboleiro.



GALE

Trátase dun xogo creado por David Gale.

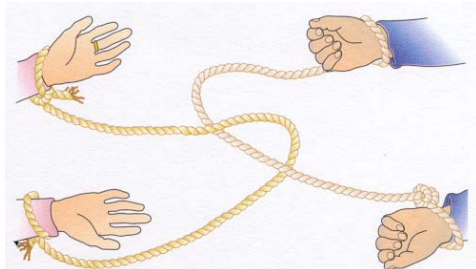


A superficie do xogo consiste en 2 rectángulos (de 6x5 puntos) intercalados; un está feito con cruces e o outro con puntos para facelos distinguíbles.

O xogador A trata de establecer un camiño continuo de esquerda a dereita unindo cruces e o xogador B de arriba a baixo unindo puntos.

Os xogadores van unindo por quendas calquera par de puntos adxacentes mediante liñas verticais ou horizontais, pero non oblicuas.

Os camiños non poden cortarse

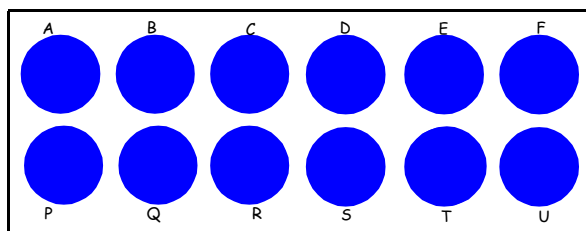


Xogo con cordas
**LIBÉRATE DAS
TÚAS ATADURAS**

Propiedades
topolóxicas

MANCALA

Mancala é un xogo moi antigo, con orixe en Exipto. Xógase en todo o mundo, especialmente en África. Xogo para 2 xogadores.



Material: Taboleiro e cada xogador pon 6 doas (pedras) en cada burato.

Xogo: Cada xogador toma tódalas doas dun burato propio e vai contando, en dirección horaria ou antihoraria, depositando sucesivamente unha doa en cada burato polo que vai pasando, ata esgotalas. No caso de que a última doa depositada nun burato produza nel un total de 6, 4 ou 2, o xogador retíraas todas. Ademais, se os 2 buratos precedentes teñen totais de 2, 4 ou 6, tamén poden ser retiradas as pezas que conteñan.

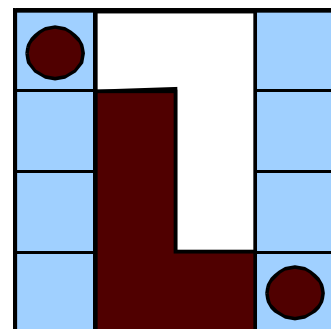
Cando quedan 12 ou menos doas é obrigatorio realizar as xogadas no sentido das agullas do reloxo.

Termina o xogo cando se chegue a un momento no que sexa imposible conseguir máis doas.

Gaña o xogador que teña máis doas.

XOGO DO "L"

Xogo para 2 xogadores,
ideado por
Edward de Bono

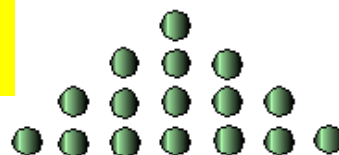


Materiais: Taboleiro, unha "L" negra, unha "L" branca e 2 fichas.

Xogo: A partida comeza coa posición que indica a figura e consiste no desprazamento (translación, xiro, simetría ou esvaramento seguido de simetría) do L a outro lugar do taboleiro. Para que sexa válido o movemento, ó menos un dos cadrados ocupados ten que ser diferente dos recubertos pola peza na súa posición anterior. Despois, o xogador, se o desexa, pode mover unha das pezas neutrais.

Gaña o xogador que sitúe as súas pezas de maneira que o opoñente non poida mover o seu "L".

NIM



Nim é un dos xogos por parellas máis antigo e probablemente a súa orixe sexa chinesa aínda que o primeiro en chamarlle desta maneira foi o matemático Charles L. Bouton, quen arredor do ano 1901 publicou unha análise do xogo.

Hai moitas disposicións para comezar o xogo, aínda que a máis coñecida é a da figura.

O xogo consiste en retirar alternativamente a cantidade de fichas que desexen dunha das filas, pero só dunha.

Perderá o xogador que se vexa obrigado a retirar a última ficha.

TSYANSHIDZI

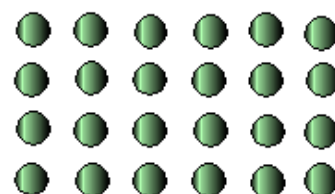
Trátase dun antigo xogo chino para 2 xogadores, que se xoga con dúas pilas de pedras e o seu nome significa "collendo pedras".

Xogo: Os xogadores poden:

- tomar tantas pedras como se desexe dun so montón.
- tomar o mesmo número de pedras dos dous montóns

Gaña o xogador que colle a última pedra

NIMBI



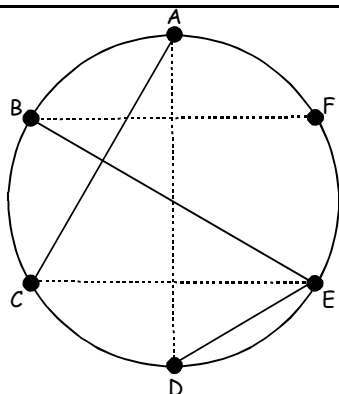
É outro xogo creado por Piet Hein. Aínda non ten estratexia gañadora.

Regras: Por quendas un dos xogadores toma tantas fichas **contiguas** como queira, dunha fila ou dunha columna

O xogador que colla a última ficha é o gañador.

SIM

Ideado por Gustavus
Simmons
Xogo para 2 xogadores

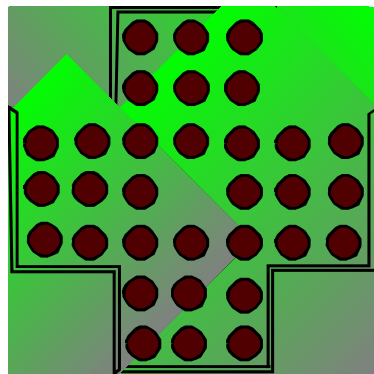


Material: Taboleiro e bolígrafos de diferente cor
Xogo: Os xogadores van por turnos unindo pares de vértices cunha liña recta. Son 15 as rectas posibles, polo tanto o xogo termínase nun número finito de xogadas.
Obxectivo: Evitar verse obrigado a cerrar un triángulo de cor propio, onde se perdería a partida

SOLITARIO

O taboleiro ten 33 celas dispostas en forma de cruz grega.

As 32 fichas, todas da mesma cor, ocupan todas as celas menos a central.



Xogo: O único movemento permitido é saltar sobre outra ficha a unha cela valeira ó outro lado; ó mesmo tempo cómese e retírase do taboleiro, a ficha sobre a que se saltou. As fichas só poden facer movementos horizontais e verticais.

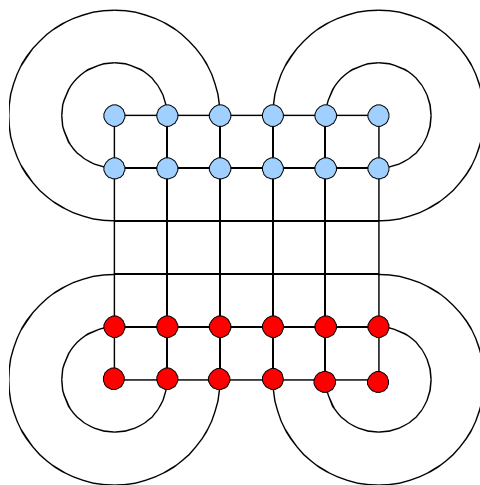
Obxectivo: Rematar cunha ficha no centro do taboleiro.

Variantes: Pódese terminar con varias fichas no taboleiro formando unha figura fixada de antemán: Cruz latina, pirámide, lámpada, etc

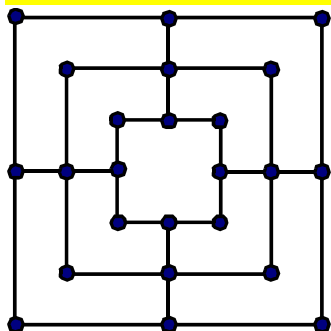
SURAKARTA

Xogo indonesio para 2 xogadores, que recibe o nome da cidade onde se orixinou.

Material: Taboleiro, 12 fichas negras e 12 brancas.
Xogo: Unha xogada consiste en mover unha ficha ó longo dunha liña, ou en diagonal ata un punto baleiro contiguo. O obxectivo do xogo é capturar as pezas do contrario. Unha peza pode capturar a outra cando ten un camiño despechado que conduce a esta ó longo do taboleiro, camiño que ten que conter ó menos un arco circular na ruta ata a peza que se vai a capturar. Neste caso, a peza atacante pode viaxar a distancia necesaria para terminar na posición da peza capturada. Gaña a partida quen reduce o exercito inimigo a un número fixado de antemán.



MORRIS DE NOVE PEÓNS



Xogo para 2 xogadores que se xogaba no antigo Exipto, Sri Lanka e Grecia. Practicouse en toda Europa durante séculos, como o demostran fontes tan diferentes coma un barco viquingo e unha necrópole irlandesa de data da idade de bronce.

Material: Taboleiro, 9 pezas brancas e 9 pezas negras.

Xogo: Os xogadores van colocando por quendas unha das súas pezas nun punto baleiro.

Cada vez que un xogador logra formar unha liña de 3 pezas conectadas (chamada **muíño**), pode retirar unha peza contraria do taboleiro

Sen embargo, as pezas que formen un muíño non poden ser retiradas.

Cando un xogador coloque no taboleiro tódalas súas pezas, unha xogada consiste en levar unha delas ó longo dunha liña ata calquera punto vacante adxacente.

Obxectivo: Inmobilizar as pezas do contrario ou reducilas a 2 pezas.