منچ مثبت و منفی

مژگان علیخانی
دبیر ریاضی منطقهٔ ۱۵ تهران

بازی ابتکاری جمع اعداد صحیح

موضوع: تمرین جمع هم‌علامت‌ها و تفریق غیرهم‌علامت‌ها در جمع اعداد صحیح

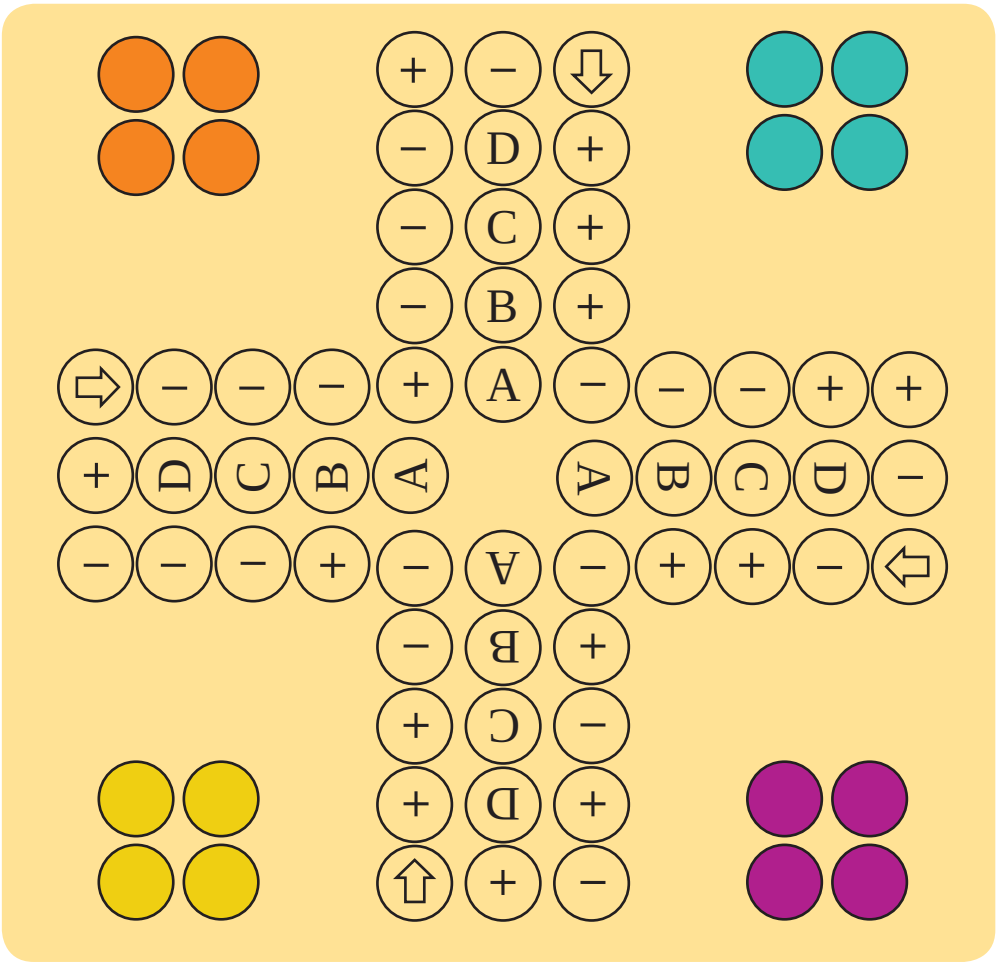
تعداد بازیکن: حداقل ۲ و حداکثر ۴

وسایل لازم: صفحهٔ بازی منچ علامت‌گذاری شده با علامت‌های + و − و مهره‌های علامت‌گذاری شده با + و −

طریقهٔ آماده‌سازی وسایل بازی

صفحهٔ منچ را با + و− علامت می‌گذاریم. توجه داشته باشید که خانهٔ شروع خانه‌های A, B, C, D را بدون علامت می‌گذاریم. هر مهرهٔ بازی چهار رو دارد که دو تا از آن‌ها را مثبت و دو تا را منفی علامت‌گذاری می‌کنیم.

قوانین و طریقهٔ انجام بازی

هر دانش‌آموز چهار مهرهٔ یک رنگ دارد که دو تا از آن‌ها مثبت و دو تای دیگر منفی هستند؛ صفحهٔ منچ هم که به صورت تصادفی به صورت‌های + و − علامت‌گذاری شده‌اند. به قوانین اصلی بازی منچ این قانون را اضافه می‌کنیم که مهرهٔ مثبت اگر در خانهٔ مثبت قرار گرفت، در نوبتی که تاس ریخته شد، به تعداد شمارهٔ تاس به جلو می‌رود (چون با خانه‌اش هم‌علامت است و به تعداد خانه‌هایش اضافه می‌شود) و اگر در خانهٔ منفی قرار گرفت به عقب برمی‌گردد (چون با خانه‌اش هم‌علامت نیست، از تعداد خانه‌هایش کم می‌شود). هیجان بازی در آن است که مراحل بازی اصلاً قابل پیش‌بینی نیست و گاهی در همان شروع کار در صورت غیرهم‌علامت بودن مهره و خانه‌ای که مهره در آن قرار گرفته، مهره عقب‌گرد می‌کند و به خانه‌های A, B, C, D می‌رسد و لازم نیست مسیر کامل را طی کند.

در آخر کسی برنده است که زودتر هر چهار مهره‌اش را در خانه‌های A, B, C, D جای دهد.