



# بازی، ریاضیات و بازی‌های ریاضی



انجام  
یک حرکت مناسب  
و بجا، بُرد خودتان را  
تضمنی کنید. یعنی تا آخر  
بازی رقیب شما هر حرکتی انجام  
بدهد، شما با حرکت‌هایی که همگی براساس

همان حرکت اولیه و براساس یک راهبرد از پیش تعیین شده هستند، حتماً برنده خواهید بود. گاهی نیز چنین راهبردهایی برای بردن وجود ندارند و شما در هر بازی و بنابراین به موقعیت‌هایی به وجود آمدن در اثر حرکت‌های قبلی خودتان، ناچار خواهید بود تصمیمات بعدی را بگیرید. در هر حالت، فکر کردن ابزار اصلی برنده شدن در این بازی‌هاست. تابستان در پیش است و شاید شما بتوانید ساعت‌هایی را به بازی‌های ریاضی اختصاص بدهید. دوستان من در تحریریه «رشد بر هان متوسطه اول» چندین سال است که در ستون ریاضیات و بازی، مطالبی می‌نویسند که در آن‌ها، علاوه بر اینکه شما را با بازی‌های ریاضی آشنا می‌کنند، می‌کوشند چگونه فکر کردن در این بازی‌ها را نیز به شما بیاموزند. اگر به شماره‌های خیلی قدیم‌تر مجله دسترسی ندارید، به وب‌سایت اختصاصی مجله و بخش بایگانی بازی‌های ریاضی، یا به وب‌سایت مجلات رشد (که آدرس آن‌ها در صفحه فهرست آمده است) مراجعه کنید.

تابستان فرست خوبی است برای اینکه بازی کنید و بازی کنید و بازی کنید....

همه  
ما بازی کردن  
را دوست  
داریم. من که  
دانش آموزی  
را نمی‌شناسم که  
از بازی کردن لذت  
نَبرد، شما را نمی‌دانم!  
اما خب، بازی هم انواع بسیار  
دارد:

- بازی‌هایی که در آن‌ها حرکت می‌کنیم؛  
مانند: گرگم به هوا، لی لی، نون ببر- کباب بیار و... • بازی‌هایی که در آن‌ها علاوه بر حرکت، تمرکز هم لازم داریم؛ مانند همان نون ببر- کباب بیار، یالی لی (موقعی که باید سنگ رادر خانه‌های دورتر بیندازیم) یا... • بازی‌هایی که به سرعت عمل نیاز دارند، مانند بازی جور یا باز هم نون ببر- کباب بیار، • بازی‌هایی که برد یا باخت ما در آن‌ها به شانس وابسته است، مانند مار و پله یا منج (یا هر بازی دیگری که با تاس همراه است)؛ • بالاخره، بازی‌هایی که در آن‌ها باید فکر کنیم، تحلیل کنیم، استدلال کنیم، پیش‌بینی کنیم و تصمیم بگیریم، مانند شطرنج. شاید شطرنج معروف‌ترین بازی- ورزش فکری باشد. ولی علاوه بر شطرنج، بازی‌های فکری بسیار دیگری هم هستند؛ مانند دوز، هگز، جور و... در این قبیل بازی‌ها، برای اینکه بتوانید برنده باشید، باید از مهارت‌های تفکر استفاده کنید و بتوانید راهبرد و برنامه‌ای برای بُرد داشته باشید. درست مانند حل کردن یک مسئله است؛ انگار موقعیت فعلی شما و حریف شما در بازی، داده‌های مسئله هستند و پرسش مسئله این است که: «در حرکت بعدی چکار کنم تا به بُرد نزدیک شوم؟» یا: «در حرکت بعدی چکار کنم تا حریفم را از بُرد دور کنم؟» در این بازی‌ها، گاهی بنا به ماهیت آن بازی، می‌توانید با

خوش باشید  
سردبیر

