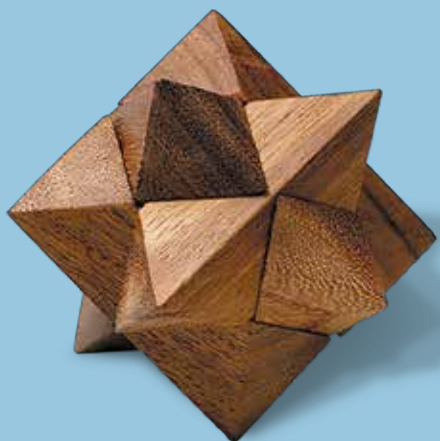


MATEMATIKÁT JÁTSZVA IS TANULHATSZ



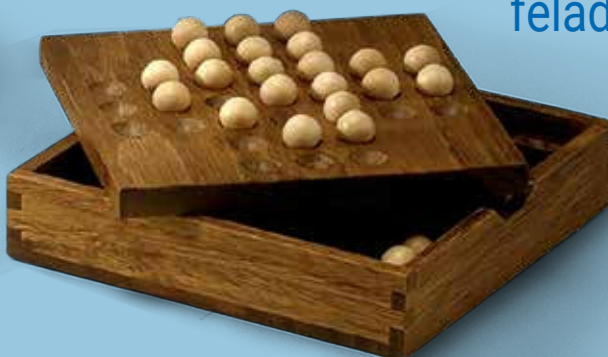
**Térbeli
rejtvények**



**Bináris
kihívások**



**Háromdimenziós
labirintusok**



**Algebrai
feladatok**

Matematikát tanulni sosem
volt **ilyen jó szórakozás!**

Ki állítja azt, hogy unalmas a matematika? Épp ellenkezőleg, ezek a játékok izgalmasak és inspirálók. Kihívást jelentenek az intelligenciának és a kreativitásnak, és megnyitják az ajtót a matematika lenyűgöző világába. Megoldásuk egyedülálló lehetőséget nyújt arra, hogy teszteld gondolkodási és feladatmegoldó képességeidet.



Teszteld az **intelligenciádat** ezerféle módon

Nem minden matematikai játék egyforma. Némelyik logikus gondolkodásra tanít, mások a térbeli érzékelésedet fejlesztik, megint másokban egy elmés paradoxont kell megoldanod.

Ez a gyűjtemény a legeredetibb és legérdekesebb fejtörőket gyűjti csokorba. Olyan játékokat, amelyekben darabokat kell összeilleszteniük vagy szétválasztanunk, sorrendbe rendeznünk, összeraknunk és szétszednünk, látszólag megoldhatatlan fejtörőket kell megfejteniük...

FEDEZD FEL ÉS ÉLVEZD ŐKET!



GEOMETRIAI

KIHÍVÁS

HATLAPÚ BURR KIRAKÓ

A hatszögletű kirakók olyan logikai játékok, amelyekre külső szimmetria jellemző. A hatszögletű puzzle látványos és ötletes játék, a kirakós játékok családjának kiemelkedő tagja.

TALÁLD MEG A HELYES
SORRENDET

HÁROMDIMENZIÓS KIRAKÓ

Érdekes stratégiai játék, amely a játékosok geometriai képességeit teszteli. Minden idők egyik nagy klasszikusának, az amőbának a továbbfejlesztett, háromdimenziós változata.

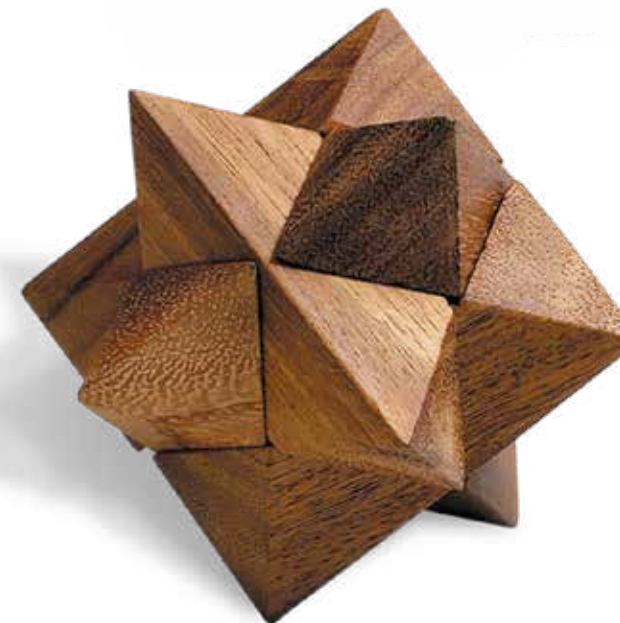


TÉRBELI

REJTVÉNY

CSILLAGOS BURR KIRAKÓ

Egy másik klasszikus burr, ezúttal az egyik legérdekesebb geometriai alakzat, a rombusz alakú dodekaéder alapján.



Gondosan összeállított válogatás a legérdekesebbekről...

ALGEBRAI

FELADAT

PASZIÁNSZ

A játék a felvilágosodás korára nyúlik vissza. A XVIII. században Franciaországban találta fel egy fogoly, aki a Bastille-ban raboskodott. E szerény kezdet után a csúcsra jutott, és divatos játékká vált XIV. Lajos udvarában.



A BINÁRIS

GONDOLKODÁS KIHÍVÁSA

HANOI TORNyai

Egy csodálatos fejtörő, amelyet mindig is évezredes találmánynak tartottak. Valójában azonban a zseniális francia matematikus, Édouard Lucas találta fel 1883-ban.



KÉPZELJEN EL

ÖTSZÖGEKET

MÁGIKUS KOCKÁK

A pentominókat Henry E. Dudeney találta ki *The Canterbury Puzzles* című könyvében. Öt darab, egy vagy több oldalon kapcsolódó négyzetből állnak. Ebben a háromdimenziós kirakósban rengeteg játéklehetőség rejlik.



KIHÍVÁSOKKAL TELI PERSPEKTÍVA

CSOMÓS FEJTÖRŐ

Annyira hozzászoktunk az egyenes vonalakhoz, hogy a ferde vonalak között elveszünk. De ez is egy újabb kihívás.



...és minden idők legötletesebb játécai



A MINTÁK FELISMERÉSÉNEK MŰVÉSZETE

TANGRAM

A legenda szerint egy kínai császár alkotta meg, amikor megpróbálta összerakni egy törött üveglap darabjait. Megbízhatóbb források szerint a játék valóban Kínában született, ám 1796 és 1801 között.

POZICIONÁLIS KIHÍVÁS

SAKKTÁBLÁS JÁTÉK

Ebben a játékban a darabok helyét szigorú szabályok határozzák meg, amelyek szerint minden kialakított alakzatban meg kell maradnia a Harlekin-mintának.



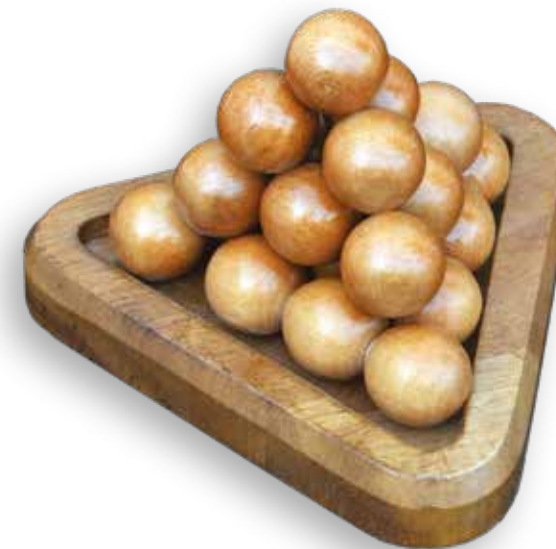
HÁROMDIMENZIÓS

LABIRINTUS

KÍGYÓ

Ez az ötletes puzzle kitekeredik a kezeden, és az a feladatod, hogy visszaállítsd az eredeti alakját.

Lényegében olyan, mint egy háromdimenziós labirintus. Találd meg az utat, különben vesztesz!



ÉPÍTS TETRAÉDERT

GOLYÓSPIRAMIS

Amikor piramisokról beszélünk, az impozáns, négyzet alapú egyiptomi építmények jutnak az eszünkbe. A kirakós célja egy tetraéder megépítése, amely a számok geometriájába és a szabályos sokszögek misztikumába vezet minket.

Egy csodálatos gyűjtemény, amellyel elmerülhetsz a **logika és a matematika** izgalmas világába

A matematikai játékok közérthetően és szórakoztatva segítenek megérteni a matematikát. Sorozatunk játékaik intellektuális kihívásokat rejtenek, s az intelligencia, a kreativitás és a képzelőerő használatára ösztönöznek.

A magazin izgalmas utazásra invitál minket a matematika legkülönbözőbb területeire: bevezet az alapfogalmak titkaiba, foglalkozik a mindennapjainkban minket körülvevő matematika érdekességeivel, de szót ejt ösztönző zsenikről és még sok minden másról is.

Minden magazin három részből áll:

- A matematika világa
- Matematika körülöttünk
- Játékok



1. A matematika világa

Ebben a részben megismerheted az alapvető matematikai fogalmakat, amelyeket szórakoztatóan és élvezetesen magyarázunk el. Ilyenek a lenyűgöző prímszámok, a végtelen, a nemeuklideszi geometria...

Hangyák
M. C. Escher

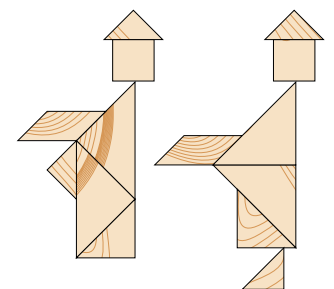


2. Matematika körülöttünk

Ebből a részből kiderül, hogy a matematika mindenütt jelen van körülöttünk: a Nap és a csillagok mozgásában, a festészet és az építészet remekműveiben, a vonalkódok számrendszerében vagy a hópelyhek fraktáljaiban.



Fibonacci-szám a természetben



Tangram: a két mandarin rejtélye



3. Játékok

E rész főszereplői mindig a matematikai játékok. Bemutatjuk szerkezetüket és történetüket, és azt is elmondjuk, hogyan oldhatod meg őket.

ÉRDEKESSEGEK

A szifrék zenéjében a legáltalánosabb hang a hópely volt, amely a Föld közepéből származott, és a skála középhangjának, vagyis a tonikának felelt meg. 370 körül Teof, az alexandriai múzeum igazgatója Hipatia névre keresztelte leányát, aki a történelem első női matematikusa volt, és sajnos egyben az első áldozata is a tudomány iránti vallási intoleranciának.

1876-ban Blanchet, a hárfafundász, a zenei partitúra írási dicsőítő törekvéseiben megalkotta a „kiterjesztett billentyűzettel” rendelkező „harmonium” nevű hangszert, amely hi-teljesen 52 billentyűvel rendelkezett egy oktáván. Természetesen ez nem temperált skála volt.

A jól ismert Fibonacci-sorozatot (1, 2, 3, 5, 8, ...) Bartók Béla felhasználta egy zenei skála létrehozásához, amelyet „Fibonacci-skála” néven ismertett.

Pitagorasz skála
Pythagorasz skála nem volt tökéletes, sem zenei, sem matematikai értelemben. A tökéletes skála olyan lenne, amelyben a következő árnyék léteznének: $1, r, r^2, r^3, r^4, \dots, r^{12} = 2$ azonban minden arány, amely Pythagorasz-skála-n található, tartalmazza a 2 és 3 számokat, ami azt jelenti, hogy mindegyik $2x \times 3y$ típusú. Például $9/8 = 3^2 \times 2^{-3}$, $243/128 = 3^5 \times 2^{-7}$. Ha az egyik ilyen arány $r = 2^x \times 3^y$, mert $r^{12} = 2$ az eredménye az lenne, hogy $2^{12x} \times 3^{12y} = 2$, amelynek eredményeként $2^{12x+1} = 3^{12y}$ ami lehetetlen, mert a 2 hatványa soha nem lehet egyenlő a 3 hatványával, mert akkor nem teljesülne a prímszámok faktoralizálásának egyedisége. Ez azonban nem jelenti azt, hogy nem lehet más típusú intervallumot találni, amely nem tökéletes, de majdnem tökéletes skálát alkotna, mert elegendő a következőket venni $r = (2 \times 1,04946 \dots)$

Fraktál zene
Amikor egy kaotikus rendszerben megjelenik egy vonzó, akkor lehet egy szimulációs programot írni, ami az x koordinátát egy hangjegyhez, a másik koordinátát pedig a hangjegy hosszához rendeli. Ez a fraktál zene alapelve.

A cél nem közvetlenül a zene létrehozása, hanem egy bizonyos kreatív szöveg kihozatala a zene szándéka. Az egyik legismertebb program a The Well Tempered Fractal (TWF), amely lehetővé teszi 10 fúvós attraktor átvitelét 21 különböző hangalkalára. Az eredmény valóban meglepő.

ÉRDEKESSEGEK

A szifrék zenéjében a legáltalánosabb hang a hópely volt, amely a Föld közepéből származott, és a skála középhangjának, vagyis a tonikának felelt meg. 370 körül Teof, az alexandriai múzeum igazgatója Hipatia névre keresztelte leányát, aki a történelem első női matematikusa volt, és sajnos egyben az első áldozata is a tudomány iránti vallási intoleranciának.

1876-ban Blanchet, a hárfafundász, a zenei partitúra írási dicsőítő törekvéseiben megalkotta a „kiterjesztett billentyűzettel” rendelkező „harmonium” nevű hangszert, amely hi-teljesen 52 billentyűvel rendelkezett egy oktáván. Természetesen ez nem temperált skála volt.

A jól ismert Fibonacci-sorozatot (1, 2, 3, 5, 8, ...) Bartók Béla felhasználta egy zenei skála létrehozásához, amelyet „Fibonacci-skála” néven ismertett.

Pitagorasz skála
Pythagorasz skála nem volt tökéletes, sem zenei, sem matematikai értelemben. A tökéletes skála olyan lenne, amelyben a következő árnyék léteznének: $1, r, r^2, r^3, r^4, \dots, r^{12} = 2$ azonban minden arány, amely Pythagorasz-skála-n található, tartalmazza a 2 és 3 számokat, ami azt jelenti, hogy mindegyik $2x \times 3y$ típusú. Például $9/8 = 3^2 \times 2^{-3}$, $243/128 = 3^5 \times 2^{-7}$. Ha az egyik ilyen arány $r = 2^x \times 3^y$, mert $r^{12} = 2$ az eredménye az lenne, hogy $2^{12x} \times 3^{12y} = 2$, amelynek eredményeként $2^{12x+1} = 3^{12y}$ ami lehetetlen, mert a 2 hatványa soha nem lehet egyenlő a 3 hatványával, mert akkor nem teljesülne a prímszámok faktoralizálásának egyedisége. Ez azonban nem jelenti azt, hogy nem lehet más típusú intervallumot találni, amely nem tökéletes, de majdnem tökéletes skálát alkotna, mert elegendő a következőket venni $r = (2 \times 1,04946 \dots)$

Fraktál zene
Amikor egy kaotikus rendszerben megjelenik egy vonzó, akkor lehet egy szimulációs programot írni, ami az x koordinátát egy hangjegyhez, a másik koordinátát pedig a hangjegy hosszához rendeli. Ez a fraktál zene alapelve.

A cél nem közvetlenül a zene létrehozása, hanem egy bizonyos kreatív szöveg kihozatala a zene szándéka. Az egyik legismertebb program a The Well Tempered Fractal (TWF), amely lehetővé teszi 10 fúvós attraktor átvitelét 21 különböző hangalkalára. Az eredmény valóban meglepő.

Ez egy érdekes stratégiai játék, amely teszteli a játékosok geometriai gondolkodását. Különösen azt a képességüket, hogy különböző irányokban elhelyezkedő kőtekeket képzelve el. Természetesen éles elmé és számolási képesség is szükséges hozzá.

A klasszikus továbbfejlesztett változat Háromdimenziós KIRAKÓ

egy változatban, a minik rendő-ban (1978-ban penta néven forgalmazták) lehetőség van az ellenfél kőteke elvitelére, de csak kenőként. A győtes az a játékos, aki öt kőteket sorba rendez vagy öt kőteket vesz el.

1974-ben megjelent a Conecta 4 játék, amelyet egy hét soros és hat oszlopos függőleges táblán játszanak, és amelyek célja szintén négy kő elrendezése. Ez a játék elődje a háromdimenziós kőtekejáték, mivel a gravitáció játszik benne kulcsszerepet.

Taktika
A győzelemhez vezető út az, hogy egyszerre több fenyegetést hozol létre, hogy az ellenfél ne tudjon mindezt kivédeni. Kezdő játékosként talán sikerül többszörös fenyegetést létrehozni, mint amennyit a következő pozíción látsz:

A játék, amelyet a kezdetben tart, nagyon egyszerű szabályok szerint működik. Két játékos játszik, akik kiválasztanak egy színt, és felváltva felhúzzák a golyókat a választott rudakra, amíg az egyikük négy golyót nem ér el egymás után, akár vízszintesen, függőlegesen, akár átlósan.

Sorba építésen alapuló játékok
A figurák sorba rendezése építő társasjátékok hosszú történelmével rendelkezik. A legegyszerűbb közülük, amelyhez csak papír és ceruza szükséges, a kockás játék, amely valószínűleg már 1400-ban is ismert volt Egyiptomban. A másik a malom, egy középkorban nagyon népszerű játék, amelyet két faszabban játszanak. Először az összes figurát elhelyezik a játéktáblán, majd a második faszabban elkezdik mozgatni őket a szabadon dos mezőkre. Ha három figura sorba kerül, az egyik figurát el kell venni az ellenféltől.

A japán go-mek (szó kő) játékban öt követ kell elrendezni egy 15×15 -ös táblán. A játék

A játék, amelyet a kezdetben tart, nagyon egyszerű szabályok szerint működik. Két játékos játszik, akik kiválasztanak egy színt, és felváltva felhúzzák a golyókat a választott rudakra, amíg az egyikük négy golyót nem ér el egymás után, akár vízszintesen, függőlegesen, akár átlósan.

Sorba építésen alapuló játékok
A figurák sorba rendezése építő társasjátékok hosszú történelmével rendelkezik. A legegyszerűbb közülük, amelyhez csak papír és ceruza szükséges, a kockás játék, amely valószínűleg már 1400-ban is ismert volt Egyiptomban. A másik a malom, egy középkorban nagyon népszerű játék, amelyet két faszabban játszanak. Először az összes figurát elhelyezik a játéktáblán, majd a második faszabban elkezdik mozgatni őket a szabadon dos mezőkre. Ha három figura sorba kerül, az egyik figurát el kell venni az ellenféltől.

A japán go-mek (szó kő) játékban öt követ kell elrendezni egy 15×15 -ös táblán. A játék

Az illusztrált magazin belseje.

LOGIKAI ÉS MATEMATIKAI JÁTÉKOK

NE HAGYD KI A KÖVETKEZŐ LAPSZÁMOKAT!

CSAK
1990 Ft



2. SZÁM KÉT HÉT MÚLVA

TALÁLD MEG A HELYES SORRENDET HÁROMDIMENZIÓS KIRAKÓ

Érdekes stratégiai játék, amely a játékosok geometriai képességeit teszteli. Minden idők egyik nagy klasszikusának, az amőbának a továbbfejlesztett, háromdimenziós változata.

3. SZÁM NÉGY HÉT MÚLVA

ALGEBRAI FELADAT PASZIÁNSZ

A játék története a felvilágosodás korára nyúlik vissza. A XVIII. században Franciaországban találta fel egy fogoly, aki a Bastille-ban raboskodott. A szerény kezdet után a magasra tört: divatos játékká vált XIV. Lajos udvarában.

3990 Ft



RBA

www.LogikaiJatekokSorozat.hu

© 2026 RBA Coleccionables S.A.U. A gyűjtemény 60 lapszámból áll. Az első 10 szám kéthetente, a továbbiak hetente jelennek meg. Az 1. lapszám ára 490 Ft, a 2. lapszám ára 1990 Ft, a 3. és további lapszámok ára 3990 Ft. A képek illusztrációk. A kézhez kapott darabok eltérhetnek a képeken láthatóaktól. A Kiadó fenntartja a jogot a sorozat hosszának, a lapszámok sorrendjének, tartalmának, valamint a gyűjteménnyel érkező mellékletek és a megjelenési időpontok módosítására. Ügyfélszolgálat és előfizetés - e-mail: logikajatekok@suvet.hu, telefon: +36 1 474 3390.

