

I Giochi Matematici Rompicapi O Divertimenti

Discipline Filosofiche (2004-2)

Matematica per gioco

I giochi matematici. Rompicapi o divertimenti?

Il libro(game) contro gli altri media. Un'interpretazione simbolica della saga di Lupo Solitario di Joe Dever

Enigmi e giochi matematici

Labirinti, quadrati magici e paradossi logici. I dieci più grandi enigmi matematici di tutti i tempi

Matematica generale

L'Europeo

Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite

La matematica dei social network. Una introduzione alla teoria dei grafi

Tre in uno

Mai più paura della matematica

Alla ricerca della mente

I giochi matematici di Luca Pacioli

Sarai ancora vivo tra 10 anni?

Matematica per gioco. Oltre duecento giochi e rompicapi per scoprire la magia dei numeri

Il grande gioco dei numeri

Il senso della bellezza

Alice & Bob 49. I giochi di Martin Gardner

Dieci

L'equazione impossibile

Bollettino della Unione matematica italiana

Giochi matematici e logici. Esercizi e problemi per prepararsi a test e concorsi e per allenare la mente divertendosi con il visual prolem solving

Lessico universale italiano

Recupero e sostegno in matematica - 2 Addizione e sottrazione

Back to the 80s

Giochi per la mente. Esercizi e problemi logico-matematici per prepararsi a test e concorsi e per ragionare divertendosi

Il giro del mondo in 80 pensieri

Ricorsione e problem-solving. Strategie algoritmiche in linguaggio C

Giochi e percorsi matematici

79 Esercizi Mentali E Indovinelli Con Risposta

Enciclopedia dei giochi: Q-Z

Informazione. Il nuovo linguaggio della scienza

Formazione e processo formativo

50 enigmi per sviluppare il pensiero tattico

Probabilità, numeri e code. La matematica nascosta nella vita quotidiana

Mai più paura della matematica. Come far pace con numeri e formule

Il linguaggio del progetto. Riflessioni intorno al project management

Bricologica. Trenta oggetti matematici da costruire con le mani

I Giochi Matematici Rompicapi O Divertimenti

Downloaded from ecobankpayservices.ecobank.com by guest

PATRICK PATEL

Discipline Filosofiche (2004-2) Feltrinelli Editore

George Santayana è autore di una vastissima produzione in lingua inglese poco conosciuta nel nostro Paese. Eppure, accanto a quella di John Dewey, la sua riflessione rappresenta una delle elaborazioni più significative della filosofia americana. La sua opera fondamentale, Il senso della bellezza, è divenuta un classico dell'estetica contemporanea. L'obiettivo di fondo del pensiero di Santayana è integrare la bellezza e l'arte, così come ogni altra attività umana, con la vita, restituendo a esse la forte vitalità da cui sorgono. La concezione estetica di Santayana, proprio in quanto privilegia la centralità della bellezza come esperienza vitale e si volge a indagare il modo in cui noi la percepiamo e il significato che a essa attribuiamo, costituisce una proposta di grande originalità e in stimolante sintonia con la ricerca odierna. Così Il senso della bellezza mantiene immutato il fascino di un classico, ed è difficile rimanere insensibili alla singolare lucidità della teoria del bello di Santayana e all'accattivante raffinatezza delle sue argomentazioni.

Matematica per gioco Sironi Editore

Molti di noi hanno vissuto e vivono ancora sulla propria pelle gli effetti nefasti della sindrome chiamata "paura della matematica"; anche i negazionisti convinti (per i quali la matematica è un'opinione) nascondono trascorsi piuttosto sofferiti con equazioni,moltiplicazioni e radici quadrate. Giovanni

Filocamo ha fatto la sua diagnosi: la paura è l'effetto e non la causa di esperienze scolastiche deludenti, durante le quali ci hanno presentato i numeri con molta autorità e poca immaginazione.

I giochi matematici. Rompicapi o divertimenti? Feltrinelli Editore

Perché nei prodotti dell'industria culturale di oggi l'archetipo del fanciullo e l'ambientazione degli anni Ottanta spesso coincidono? Quali metafore esprime l'immaginario rappresentato in questi prodotti? C'è un fi lo conduttore tra quel decennio e i giorni nostri? E se ne può parlare in termini di durata (breve? media? lunga?) di un processo storico e culturale? Lo scopo principale di questo libro è cercare di rispondere a queste domande. Per fare ciò si tornerà virtualmente indietro nell'Italia degli anni Ottanta: l'unica potenza industriale occidentale che fa il suo ingresso nella videosfera - l'era della tv a colori secondo Régis Debray - contemporaneamente all'avvento della società dell'informazione, caratterizzata, secondo Manuel Castells, dall'abilità tecnologica nell'impiegare come forza produttiva diretta la superiorità della specie umana nella capacità di elaborare simboli. È la ragione per cui l'Italia è il laboratorio mediale ideale per capire cosa sta accadendo nella mediasfera occidentale di quel decennio. Decennio in cui si acuisce la competizione tra le più disparate forme di comunicazione (i media-linguaggio: cinema, televisione, videogame etc.), alimentata dal fi orire di nuovi dispositivi tecnologici (i media-oggetto) sempre più all'avanguardia.

Il libro(game) contro gli altri media. Un'interpretazione simbolica della saga di Lupo Solitario di Joe Dever Bur

Che la matematica sia (anche) un gioco lo dimostra l'intera sua storia. Ne furono convinti molti tra i più grandi matematici di ogni tempo e paese.

Leibniz, per esempio, che si interessò agli scacchi, ai dadi e alle carte, si disse «decisamente favorevole allo studio dei giochi logici, non per il piacere

proprio del gioco, ma perché sono di grande aiuto nello sviluppare l'arte della riflessione». Sulla scia di Cardano e Galileo, Pascal si avvicinò ai dadi; volendo capire quale numero fosse più conveniente puntare, giunse a stabilire i primi fondamenti del calcolo delle probabilità. E scrisse: «È come tale scienza, che è cominciata con gli studi dei giochi d'azzardo, si sia elevata ai più importanti oggetti delle conoscenze umane». In tempi più recenti Giuseppe Peano, il cui pensiero influenzò in modo decisivo quello di Russell, scrisse un libro di giochi e problemi logico-matematici, qui ripresi in parte. Uno dei maggiori matematici viventi, John Conway, ha elaborato un algoritmo grazie al quale è possibile scoprire in quale giorno della settimana cadde qualsiasi data del passato. Com'è noto, la matematica non è un'opinione bensì una sfida, ma per affinare la capacità di riflettere sono necessarie intuizione e creatività. Il gioco è la via più semplice per superare blocchi e timori legati alla scienza dei numeri. Chi, giovane o meno, ama il divertimento stimolante troverà in queste pagine molte occasioni per mettere alla prova la propria intelligenza.

Enigmi e giochi matematici [libreriauniversitaria.it](#) Edizioni

Questo libro, alla sua seconda edizione, è lo spin-off del saggio Back to the 80s. L'immaginario degli anni Ottanta nell'era digitale. Tuttavia, è assolutamente possibile leggerlo senza aver letto prima l'altro. Se è nell'immaginario che prendono forma le aspirazioni, i desideri, le speranze, le paure, le fobie, gli incubi degli individui e delle società a cui appartengono - ma anche le loro possibili esorcizzazioni, se non le soluzioni -, allora cosa esprime l'immaginario rappresentato in Lupo Solitario negli anni Ottanta? Questo libro tenta principalmente di dare una risposta a questa domanda applicando una chiave di lettura basata sulla competizione del libro con gli altri media.

Labirinti, quadrati magici e paradossi logici. I dieci più grandi enigmi matematici di tutti i tempi Mimesis

Riuscireste voi, con tutta la fantasia del mondo, a mettere insieme in un unico ragionamento buoi e infinità del continuo, tangram e palloni da calcio? Occorre una bella faccia tosta anche solo a proporlo, non trovate? Certo, se siete abituati a mangiare le favolose torte di nonna Sofia e vi chiamate Andrea, tutto diventa più facile; i buoi fanno parte di leggendarie storie matematiche dell'antica Trinacria, chiamando in causa addirittura Diofanto; il confronto uno-a-uno fra insiemi continui viene, più che concepito, idealizzato da un tedesco di nome Georg; il tangram, al di là della sua apparenza leggera e giocosa, in realtà nasconde misteri matematici tuttora aperti. E il pallone da calcio? Ma dai, questo lo sa anche nonna Sofia, non ha mica bisogno di un Andrea che glielo spieghi ... Tutti sanno che il pallone da calcio è un icosaedro convesso troncato che ha come facce 20 esagoni e 12 pentagoni regolari; è per questo che Maradona faceva quei goal geniali, per via delle sue indiscusse competenze matematiche: colpiva sempre l'angolo interno di un pentagono; mentre per fare il cucchiaio alla Totti bisogna colpire il centro di un esagono. Lo sanno anche i bambini. Ma se nonna Sofia ha bisogno di essere sorpresa e sedotta dal nipotino Andrea, allora si possono chiamare in causa le coniche, i paradossi, la trisezione dell'angolo generico (con riga e compasso?) e le passeggiate sui ponti di certe famose K-città adagiate su P-fiumi. In questo modo c'è materiale succulento da offrire ai fanatici delle letture dei dialoghi: le posizioni non sono più stereotipate e Tito e Luciana, oh pardon, Andrea e Sofia, possono essere tra loro scambiati. Come, come, lettore, non ci stai capendo niente? Oh, bella, dillo a me, che li conosco di persona e che so che sono in tre anche quando dicono d'essere in due; perché non c'è storia, frase, animazione, disegno, aneddoto, citazione, frase, data, formula, teorema, congettura, che Tito non abbia discusso dettagliatissimamente con Anna. Quando si sveglia la mattina, lui mica beve il caffè leggendo il quotidiano, come tutti i pensionati del mondo; no, lui racconta ad Anna tutte le elucubrazioni notturne su meccano, gioco, filatelia e gli altri ambiti nei quali ha deciso di inserire le sue storie, che spesso sono storie di storie. (Lei dorme, lui sogna). Solo passato quel vaglio, giunge alla proposta, ne parla anche con Luciana e parte con accuratissima bibliografia e insidiose note micidiali. Ah, le note; si sarebbe potuto fare due volumi, testo e note, si 457 note a fondo libro, ho detto quattrocentocinquantesette, ciascuna più gustosa e ricca delle altre; ma qualcuno l'ha mai fatto un libro di sole note? Io una volta scrissi un racconto (pubblicato nel mio superpremiato libro Icosaedro), che era formato di 2 righe di testo e di infinite note a pie' di pagina. Ma io l'ho fatto apposta, Tito no, per lui la nota è nota, serve per entrare in dettaglio, per dire fuori testo quel che il testo non può dire, la chiosa ghiotta, l'appiglio colto, la finezza succulenta, che invoglia il lettore a impegnarsi nell'andare a cercare cercare per sapere sapere. Sono note sfiziose, tutte, ciascuna potrebbe essere un oggetto per un nuovo dialogo fra Sofia ed Andrea. Già lo immagino, un labirinto-dialogo. Dal punto di vista storico c'è di tutto, dagli arpenodapti piramidali agli sferici creatori di giochi matematici, fra i quali spicca il suo beniamino Martin Gardner (che è poi beniamino di tutti noi ... giocherelloni) (e questo avrei potuto metterlo in nota) (e anche questo) (...), da Galileo a Lakatos, da chi si interessa agli aspetti affettivi, a chi vuol dimostrare o contraddire congetture, c'è spazio per tutti. E così, mentre Andrea sorprende questa splendida e cusaniana nonna Sofia (dottamente ignorante) in un dialogo che ha il sapore di un testo socratico-galileiano-lakatosiano a forma di (altro) labirinto, mentre convince noi stessi all'interno di un effetto Droste senza fine, la matematica ti avvince, ti lascia come attonito, intrigante, appunto. Se sai le cose, sei ammaliato dal modo in cui esse sono raccontate e Semplicio ci fa la figura del dilettante; se non le sai, cavolo!, ti prende la frenesia di saperle, perché non è possibile arrivare in fondo ad un periodo ignorando gli infiniti riferimenti e le mille note che illustrano e illuminano gli argomenti trattati, uno per uno. Certo, tutto ciò, scritto in un testo di carta, con copertina, pagine, inchiostro ha il suo fascino, ma anche le sue limitazioni; in un testo di carta, come avrebbe fatto Tito a farci stare le sue animazioni, il pop up, i colori? Lui con le animazioni mica scherza, le costruisce con una pazienza certosina e la usa per spiegare, non per illustrare. Prendete quella del teorema di Pitagora e lasciatevi sorprendere. In un libro di carta, sarebbe stato impossibile, in uno elettronico tutto è possibile. Nonna Sofia si lascia avvincere dal tangram, ma mai smette di produrre torte e simili leccornie; Andrea non molla mai, te lo immagini a mangiare per punizione tutte le torte preparate da Sofia con immagini ottenute con i sette pezzi tan, parlando e masticando? E che cosa gli diamo da bere e a questo giovane filomatematico mangiatorte? Mistero! E Tito? E Luciana? E Anna? A chi toccano le torte? Le fa forse Tito e Luciana le mangia? Stento a crederlo, credo invece ad una collaborazione su diversi piani. Alla prorompente immaginazione creativa di Tito, che contrasta con la sua pignoleria allucinante e severa ma garbata, si contrappongono le sensate e lungimiranti vedute di Luciana ed Anna. Non c'è immagine, formula, testo, figura, ipotesi, ... che non venga vagliata in modalità multiforme, discussa nei dettagli, anche le singole note, i singoli riferimenti, come solo gli ipercritici creativi sanno fare. Andrea: Nonna, e allora, ti piace la matematica? Sofia: Sì, adesso devo proprio dire di sì. Ma non è la matematica che pensavo io, questa è una matematica davvero intrigante, non noiosa e piena di stereotipi. Andrea: Certo nonna, è sempre così quando ci mette lo zampino zio Tito. Sofia: Imparare questa matematica mi piace, mi dà soddisfazione, risponde a tante curiosità. Ma adesso è così la matematica che si fa a scuola? Andrea: Non lo so quel che avviene nelle altre scuole, nella mia classe no. Sofia: Ma è proprio vero che c'è un legame fra matematica e arte, letteratura e poesia? Andrea: Ma certo, nonna, come fai a dubitarne, dopo tutti gli esempi che ti ho dato? Diamo

questo dialogo in mano a tutta quella gente che ... "io la matematica non", e stiamo a vedere quante Sofie emergono. Bruno D'Amore, già professore ordinario, PhD in Mathematics Education Docente di "Didattica della Matematica" Dipartimento di Matematica - Università di Bologna

Matematica generale EDIZIONI DEDALO

Partendo dalla domanda come si affronta la probabilità? Nahin, popolare divulgatore di matematica, propone rompicapi assolutamente unici con cui il lettore si può cimentare. Nahin veste la probabilità di aneddoti storici colorati e divertenti, restituendo un approccio elettrizzante alla soluzione dei problemi e mostrando molti dei metodi e dei trucchi che adottano matematici e scienziati. Si tratta di 25 rompicapi a complessità diversa, dal facile e brillante a quello tecnicamente intricato: per esempio, quella proposta di legge sull'immigrazione che risultati può dare? I risultati delle analisi del sangue sono affidabili? Il ballottaggio alle elezioni che andamento segue? Ogni situazione è spiegata e accompagnata dalla soluzione, con tanto di teoria e di simulazioni informatiche. Il libro include anche il codice in MATLAB delle simulazioni Monte Carlo che servono a risolvere i problemi proposti. In conclusione, il paradosso di Newcomb, uno dei problemi che da più di cinquant'anni tiene con il fiato sospeso matematici, filosofi e curiosi, a cavallo tra logica, matematica e teoria dei giochi.

L'Europeo Maggioli Editore

Spesso i giochi danno lo spunto per affrontare argomenti matematici interessanti e significativi. Si tratta di un punto di partenza stimolante per accedere alla matematica, come gli autori hanno potuto verificare in occasione di molte lezioni-laboratorio tenute con studenti delle scuole superiori in Italia, Svizzera, Germania e Stati Uniti: da tale esperienza concreta nasce il presente volume. Insegnanti, studenti e appassionati di matematica troveranno nel libro percorsi che partono dai giochi e approdano a temi matematici talvolta fuori dagli schemi dei programmi scolastici: i grafi, le permutazioni, i gruppi, le funzioni di più variabili reali, il teorema di punto fisso di Brouwer, gli omeomorfismi, le curve nel piano e i primi concetti della topologia, solo per citarne alcuni. Il testo si offre quindi sia come supporto pratico per proporre itinerari didattici, sia come lettura di approfondimento, che confidiamo piacevole, a proposito di alcuni giochi e della matematica che permettono di scoprire. Da tale esperienza concreta nasce il presente volume, che ne conserva la struttura di avvicinamento al rigore matematico attraverso domande e approfondimenti successivi, consolidati da molti esercizi.

Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite Createspace Independent Publishing Platform

Il 29 maggio 1832, poche ore prima di essere ferito a morte in un duello, Évariste Galois, focoso spirito rivoluzionario e grandissimo matematico francese, vergò alcune lettere che avrebbero rappresentato il suo testamento umano e scientifico. Non ancora ventunenne, aveva fondato una nuova branca dell'algebra, la teoria dei gruppi, la chiave per violare i segreti della simmetria, e dimostrato che non esistono formule per risolvere un'equazione di quinto grado o di grado superiore: l'equazione impossibile, appunto. Tre anni prima di lui si era spento, consumato dalla tubercolosi, il ventiseienne matematico norvegese Niels Hendrik Abel, che era giunto indipendentemente alle stesse conclusioni di Galois. Mario Livio, in un thriller scientifico mozzafiato, una sorta di Codice da Vinci della scienza, ci conduce attraverso la storia dell'algebra negli sconfinati territori della simmetria, parlandoci di arte, di psicologia e di fisica contemporanea, con una scrittura che affascina e una narrazione che calamita il lettore.

La matematica dei social network. Una introduzione alla teoria dei grafi FrancoAngeli

1796.236

Tre in uno Kowalski

I giochi matematici. Rompicapi o divertimenti?Matematica per gioco. Oltre duecento giochi e rompicapi per scoprire la magia dei numeriTre in unoDigital Index Editore

Mai più paura della matematica FrancoAngeli

Un viaggio nei continenti della conoscenza, vagando tra fatti, scoperte, curiosità e aneddoti per il puro gusto di capire e imparare: è il viaggio proposto in questo libro da Piergiorgio Odifreddi, che con la consueta passione e ironia ci guida tra gli otto continenti della Politica, Religione, Storia, Scienza, Matematica, Filosofia, Letteratura e Arte. Di ciascuno di essi il suo album contiene dieci istantanee di soggetti scelti e osservati dal punto di vista del matematico e del razionalista: ne nasce un itinerario tra i campi del sapere fuori da ogni schema, un appassionato invito a non perdere la curiosità e il piacere di un'indagine consapevole della realtà. Nella convinzione che "bisognerebbe fruire dei romanzi, dei film e della televisione cum grano salis. Cioè, a pizzichi da spargere sul piatto forte della scienza, per insaporire la vita. Chi invece pretende di cibarsi di solo sale non rimane sano a lungo, e presto muore di fame intellettuale".

Alla ricerca della mente Springer Science & Business Media

Sono passati sette anni dalla scomparsa di Martin Gardner, lo straordinario personaggio che ha fatto riscoprire i giochi matematici ad una vasta platea di non specialisti con la sua rubrica “Mathematical Games” apparsa dal 1957 sulla rivista Scientific American. Il pubblico italiano lo ha conosciuto attraverso le pagine di Le Scienze e la traduzione di quegli enigmi e passatempi che hanno portato a definire Martin Gardner il giocoliere della divulgazione matematica. Da allora la sua eredità si è diffusa attraverso tantissime iniziative, festival della matematica e club di appassionati intitolati al suo nome. In questo numero di Alice & Bob Alessio Palmero Arosio ne fa un breve ritratto. Nando Geronimi poi ricorda l’importanza della “scoperta” di Martin Gardner per la sua formazione come insegnante e grande cultore di giochi matematici. Alcuni dei giochi ideati o promossi da Martin Gardner sono diventati dei veri e propri classici: Maurizio Paolini commenta gli “anelli ruzzolanti”, Alessandro Musesti invece ci parla di “Life” (nato da una idea del matematico John Conway), che dal lontano 1970 non ha smesso di appassionare schiere di giocatori.

I giochi matematici di Luca Pacioli Vallardi

Perché amerai questo libro di rompicapi? Perché estremamente divertente! Questo libro ti inita a sfidare la tua mente e stimolare le tue abilità di pensiero. Questo libro riunisce una minuziosa selezione dei 79 migliori indovinelli di difficoltà diversa. Ti invito a risolvere gli enigmi e allo stesso tempo alleni le tue capacità deduttive, il tuo pensiero laterale, la tua creatività, la tua visione spaziale e usi tutti gli angoli del tuo cervello. progettato proprio per essere divertente e intrigante allo stesso tempo. La risoluzione di questi indovinelli, puzzles, rompicapi e problemi d'ingegno saranno un buon punto di partenza e potrai divertirti sfidando la tua famiglia a risolverli. Adattato per Kindle Questo libro è stato adattato per creare una piacevole esperienza sul tuo kindle. Vedere la soluzione facile come toccare sul tuo schermo "Vai alla soluzione". Cosa aspettarti da questo

libro In primo luogo, quando smetterai di leggere questo libro avrai migliorato la tua intelligenza: avrai allenato la tua capacità deduttiva, il tuo pensiero laterale, la tua creatività, la tua visione spaziale e avrai usato tutti gli angoli del tuo cervello. Curiosamente, questo libro ti aiuterà anche se stai cercando lavoro e se vuoi prepararti anche per il colloquio più difficile. Sono inclusi molti indovinelli che sono stati utilizzati nei processi di selezione delle imprese più esigenti. Finalmente, se ti piace sfidarti, cerca di risolvere ogni rompicapo in meno di mezz'ora, che sarebbe il tempo medio impiegato dagli esperti. Con ogni gioco incontrerai una sorpresa. A volte, un gioco d'ingegno si risolve con la logica pura, altre ti sembrerà di aver bisogno di conoscenze matematiche avanzate, ma in realtà sarà necessario solo un po' di pensiero laterale, e altre dovrai sforzarti un po' e cercare tra i tuoi ricordi matematici. Incontrerai i seguenti tipi di indovinelli e problemi di logica: Pensiero laterale: sfide che, apparentemente, sono impossibili o richiedono conoscenze matematiche, ma che nascondono una soluzione fuori dagli schemi (in forma indiretta e creativa) Pensiero logico: sfide che devono essere risolte con la logica, procedendo con deduzioni fino a trovare la soluzione o, a volte, eliminando le altre alternative. Conoscenze matematiche: sarà necessario conoscere dei principi matematici (a volte anche di fisica) di livello universitario (per facoltà come ingegneria, matematica, fisica, ecc). Carta e matita: sfide per le quali bisogna disegnare schemi per arrivare alla soluzione (anche se i più arditi le risolveranno senza). Visione spaziale: sfide con le quali bisogna essere capaci di immaginarsi figure che si intrecciano in due o tre dimensioni.

Sarai ancora vivo tra 10 anni? Armando Editore
1065.86

Matematica per gioco. Oltre duecento giochi e rompicapi per scoprire la magia dei numeri EDIZIONI DEDALO

Affrontare e risolvere gli enigmi contenuti in questo libro è essenziale per migliorare le proprie abilità tattiche e strategiche; per pensare come un manager capace di vincere le sfide importanti contro ogni aspettativa o come un grande politico che spiazza ogni volta gli avversari. 50 enigmi per sviluppare il pensiero tattico fa parte della collana «Impariamo a pensare»: indovinelli, rompicapi, giochi matematici di varia complessità per allenare il cervello a ragionare in modo più efficace sul lavoro, nello studio e nella vita di tutti i giorni.

Il grande gioco dei numeri Quodlibet

Le vie della matematica sono infinite. Federico Peiretti lo dimostra ancora una volta con questo nuovo libro, in cui presenta giochi e rompicapi antichi e moderni. Molti sono quelli inventati dai matematici, che hanno dimostrato di amare il gioco e di considerare la matematica stessa come il più bel gioco ideato dall'uomo. Con il loro estro hanno arricchito la «matematica divertente» di varianti che spesso sono state il punto di partenza per nuove affascinanti teorie. Sono tanti, in questo libro, i problemi che sfidano la nostra intelligenza. Gli enigmi qui proposti – grazie anche all'aiuto di «guide»

come Eulero o Einstein – sono l'occasione per una preziosa ginnastica mentale, utile ad allenare e affinare le nostre abilità logiche e intuitive. Anche i più scettici, superando blocchi o pregiudizi diffusi, scopriranno grazie a questo libro la divertentissima bellezza della matematica.

Il senso della bellezza I giochi matematici. Rompicapi o divertimenti? Matematica per gioco. Oltre duecento giochi e rompicapi per scoprire la magia dei numeri Tre in uno

Un libro per imparare divertendosi, per affrontare test e prove di selezione all'Università e al lavoro, per appassionarsi alla bellezza della matematica, della geometria, della logica, dell'economia e della creatività. Oltre 160 problemi ed esercizi, cor

Alice & Bob 49. I giochi di Martin Gardner Bur

Questa e le successive raccolte degli articoli che Martin Gardner pubblicò in 'Scientific American', nella rubrica da lui stesso curata, sono ormai diventate dei classici della matematica ricreativa. Tutte le variazioni matematiche qui presentate - alcune semplici, altre meravigliosamente complicate - hanno questo in comune: sono ugualmente affascinanti sia per il semplice appassionato che per l'esperto in materia. Il contenuto estremamente vario si estende dalle figure di carta alle capacità della memorizzazione matematica e alle speculazioni sul nastro di Möbius. Vi sono indovinelli ideati da alcuni dei più eminenti matematici odierni per puro divertimento o nel corso di serie ricerche. E vi sono ancora variazioni su giochi classici come l'antico gioco giapponese del go-moku. Ma questo libro offre molto più di un semplice divertimento. Ogni giochetto in esso contenuto, ogni paradosso, gioco di società o rompicapo è stato scelto per il suo interesse matematico ed è accompagnato da commenti che offrono all'autore il pretesto per illustrare alcuni affascinanti aspetti del pensiero matematico.

Dieci FrancoAngeli

È una nebbiosa serata invernale e con un gruppo di amici volete rilassarvi dopo una dura giornata di lavoro. Che fate? Andate al più vicino centro commerciale con annessa multisala per vedere l'ultimo successo di botteghino? C'è un problema: non esiste un cinema nel vostro paese e, a dirla tutta, in nessun posto sulla Terra. No, non siete in un futuro apocalittico. Voi e i vostri amici siete seduti in una taverna fumosa e poco illuminata, nel 1478, forse a Venezia, forse a Perugia, o magari a Milano. Come passate la serata allora, senza televisione, romanzi o discoteche? Potete giocare! Il capo brigata ha una serie inesauribile di bolzoni – giochi, trucchi, enigmi e passatempi – da proporre: sa bene che, attraverso i giochi, le meraviglie della matematica fanno breccia anche nelle «menti incolte». Questo libro è la raccolta, tradotta e commentata, dei giochi matematici che Luca Pacioli, figura fondamentale della matematica dei secoli XV-XVI, descrive in un manoscritto del Quattrocento sconosciuto al grande pubblico. Sono giochi antichi e attualissimi, sempre ricchi di fascino, soprattutto se si leggono nel volgare dell'epoca. Il libro solletica inoltre l'interesse del cultore di ricreazioni matematiche, descrivendo come si divertivano e come giocavano gli uomini alla fine del Medioevo.

Related with I Giochi Matematici Rompicapi O Divertimenti:

[© I Giochi Matematici Rompicapi O Divertimenti What Is Atc Economics](#)

[© I Giochi Matematici Rompicapi O Divertimenti What Is Auntie Annes Secret Solution](#)

[© I Giochi Matematici Rompicapi O Divertimenti What Is Ag Biology](#)