

پیشنهادهایی برای بازی‌ها و جوهرچین‌های جشنواره ریاضی



۱. بازی دوز ضربی (مناسب برای پایه‌های سوم دبستان و بالاتر)

نوع بازی: دو نفره

وسایل مورد نیاز:

۱. یک ورق کاغذ

۲. دو عدد خودکار به رنگ‌های قرمز و آبی

روش بازی

ابتدا یک جدول 6×6 را مانند شکل زیر رسم کنید:

۱	۲	۳	۴	۵	۶
۷	۸	۹	۱۰	۱۲	۱۴
۱۵	۱۶	۱۸	۲۰	۲۱	۲۴
۲۵	۲۷	۲۸	۳۰	۳۲	۳۵
۳۶	۴۰	۴۲	۴۵	۴۸	۴۹
۵۴	۵۶	۶۳	۶۴	۷۲	۸۱

عددهای نوشته شده در جدول، تمام حاصل ضرب‌های عددهای تک‌رقمی است. هریک از بازیکنان، رنگی را انتخاب می‌کند. بازی با قرعه‌کشی آغاز خواهد شد و شروع آن از حاصل ضرب 1×1 یعنی خانه‌ی ۱ است (در ابتدای بازی کسی نمی‌تواند این خانه را رنگ کند؛ ولی در ادامه‌ی بازی می‌توان این خانه را رنگ کرد). نفر دوم می‌تواند فقط یکی از دو رقم حاصل ضرب را تغییر دهد؛ به عنوان مثال، خانه‌ی 1×8 را انتخاب کند و خانه‌ی نتیجه‌ی حاصل ضرب، یعنی ۸ را به رنگ انتخابی خود درآورد. به همین ترتیب نفر اول در حرکت بعدی خود می‌تواند یکی از رقم‌های حاصل ضرب را تغییر دهد؛ به عنوان مثال، عدد ۱ را با ۳ عوض کند. حاصل ضرب ۳ در ۸ می‌شود ۲۴، بنابراین خانه‌ی ۲۴ را به رنگ انتخابی خود یعنی آبی در می‌آورد. دوبازیکن بازی

را تا جایی ادامه می‌دهند که یا یکی از آنها بتواند چهار خانه‌ی جدول را به صورت افقی، عمودی یا مورب دوز کند یا دیگر نتواند خانه‌ی جدیدی انتخاب نماید.

نمونه‌ای از بازی با دورنگ آبی و قرمز

پس از قرعه‌کشی، بازیکن با رنگ آبی بازی را شروع کرد. همان‌طور که می‌بینید در پایان، بازیکن با رنگ آبی برنده شده است.

۱	۲	۳	۴	۵	۶
۷	۸	۹	۱۰	۱۲	۱۴
۱۵	۱۶	۱۸	۲۰	۲۱	۲۴
۲۵	۲۷	۲۸	۳۰	۳۲	۳۵
۳۶	۴۰	۴۲	۴۵	۴۸	۴۹
۵۴	۵۶	۶۳	۶۴	۷۲	۸۱

1×1

9×1

8×1

8×2

9×2

9×3

9×9

9×5

6×5

6×8

4×8

4×7

6×7

1×7

۲. بازی هم سطر و هم ستون (مناسب برای پایه‌های اول و دوم دبستان)



۳	۱	۷	۴	۶
۹	۵	۲	۸	۷
۲	۸	۹	۶	۱
۵	۳	۴	۰	۹
۰	۵	۳	۴	۲

نوع بازی: دو نفره

وسایل مورد نیاز:



۱. یک ورق کاغذ

۲. دو عدد خودکار به رنگ‌های قرمز و آبی

روش بازی

ابتدا یک جدول مربعی 5×5 یا بزرگ‌تر را با توجه به زمان و سن دانش‌آموزان رسم کنید و عددهایی را به‌طور اتفاقی درون خانه‌ها بنویسید. (شاید بخواهید برای پر کردن خانه‌ها، تنها از عددهای ۰ تا ۶ یا بیش‌تر استفاده کنید).

هر بازیکن رنگی را انتخاب می‌کند. سپس به قید قرعه، یک بازیکن (به‌عنوان مثال، بازیکن با رنگ آبی) بازی را آغاز می‌کند.

ابتدا بازیکن با رنگ آبی یکی از خانه‌های جدول را به دلخواه به رنگ انتخابی خود در می‌آورد؛ به‌عنوان مثال عدد ۷ در سطر اول را رنگ می‌کند. بازیکن با رنگ قرمز باید یکی از خانه‌های سطری را که بازیکن با رنگ آبی انتخاب کرده است، انتخاب کند و آن را به رنگ انتخابی خود در آورد، به‌عنوان مثال خانه‌ی شماره‌ی ۴ از سطر اول را به رنگ قرمز در می‌آورد. سپس بازیکن با رنگ آبی در حرکت دوم، تنها می‌تواند یکی از خانه‌های ستونی را که بازیکن با رنگ قرمز تصاحب کرده است انتخاب کند. به‌عنوان مثال خانه‌ی شماره‌ی ۸ از سطر دوم. به همین ترتیب بازیکن با رنگ قرمز باید خانه‌ای از سطر دوم را انتخاب کند؛ به‌عنوان مثال خانه‌ی شماره‌ی ۹. بازی به همین شکل ادامه می‌یابد، یعنی بازیکن با رنگ قرمز در نوبت خود، باید عددی هم‌سطر آخرین عدد تصاحب شده به‌وسیله‌ی بازیکن با رنگ آبی را بگیرد و بازیکن با رنگ آبی در نوبت خود باید عددی هم‌ستون آخرین عدد تصاحب شده به‌وسیله‌ی بازیکن با رنگ قرمز را بگیرد، تا جایی که یکی از بازیکنان دیگر نتواند خانه‌ای را اشغال کند. در این‌جا بازی تمام می‌شود و هر بازیکن مجموع رقم‌های خانه‌هایی را که تصاحب کرده است حساب می‌کند. بازیکنی که مجموع رقم‌های خانه‌هایش بیش‌تر باشد، برنده‌ی بازی است.

نمونه‌ای از بازی بادو رنگ آبی و قرمز

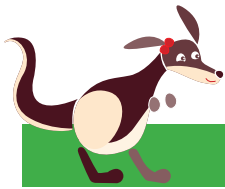
جمع خانه‌های قرمز: ۲۲

جمع خانه‌های آبی: ۲۸

با توجه به جمع رقم‌های خانه‌ها، رنگ آبی برنده‌ی بازی است.

۳	۱	۷	۴	۶
۹	۵	۲	۸	۷
۲	۸	۹	۶	۱
۵	۳	۴	۰	۹
۰	۵	۳	۴	۲





۳. بازی شکارچی توپ (مناسب برای تمام پایه‌ها)

نوع بازی:

دو گروه به تعداد ۲ تا ۵ نفر (تعداد افراد دو گروه باید برابر باشند).

وسایل مورد نیاز:

۱. زمین بازی (مانند زمین والیبال)



۲. تور والیبال

۳. دو یا چهار عدد سبد (هر گروه، یک یا دو سبد)

۴. تعداد ۴۰ توپ یا بیش‌تر در دو رنگ مختلف (تعداد توپ‌ها در هر دو رنگ باید برابر باشند).

روش بازی

با تور والیبال، زمین را به دو قسمت مساوی تقسیم می‌کنیم. هر گروه به دو بخش تقسیم می‌شود: یک بخش پرتاب‌کنندگان و بخش دیگر، سبدداران (دو یا چند نفر می‌توانند سبد را نگه دارند). پرتاب‌کنندگان هر دو گروه در کنار هم در یک طرف زمین می‌ایستند. سبدداران نیز در کنار هم و در طرف مقابل زمین می‌ایستند. پرتاب‌کنندگان باید توپ‌ها را از بالای تور به سمت سبد گروه خود پرتاب کنند. سبدداران باید حرکت کنند و توپ پرتاب شده از طرف یار خود را با سبد بگیرند. همچنین می‌توانند حرکت کنند و برای سبدداران گروه رقیب هم مزاحمت ایجاد کنند؛ اما اگر توپ گروه رقیب را بگیرند، دو امتیاز منفی می‌گیرند. امتیاز سبد هر گروه برابر است با تعداد توپ‌های رنگ گروه خودش منهای ۲ برابر تعداد توپ‌های رنگ گروه حریف. در پایان، گروهی که بیش‌ترین امتیاز را به‌دست آورده باشد برنده است.



۴. بازی شطرنج (مناسب برای تمام پایه‌ها)



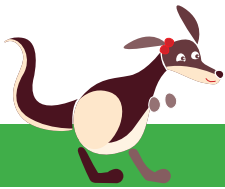
نوع بازی: دونفره

وسیله‌ی مورد نیاز: یک صفحه‌ی شطرنج و مهره‌های آن

روش بازی

قانون‌های حرکت مهره‌ها دقیقاً مانند حرکت بازی شطرنج است؛ یعنی حرکت وزیر، اسب و... با بازی شطرنج یکسان است. در این بازی، کیش و مات معنا ندارد؛ پس شاه را هم می‌توان زد! بازیکنی که بتواند زودتر تمام مهره‌هایش را از دست بدهد، برنده‌ی بازی است.

مهمترین قانون این بازی: اگر موقعیت زدن مهره‌ی حریف را دارید، باید آن را بزنید. پس برای برنده شدن بهتر است مهره‌هایتان را در موقعیتی قرار دهید که حریف شما مجبور به زدن آنها شود (تنها کافی است بتواند مهره‌ی شما را بزند، در این صورت مجبور به این کار می‌شود).



۵. بازی کاشی کاری (مناسب برای همه پایه‌ها)

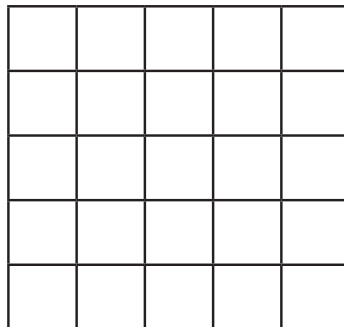


نوع بازی: دونفره

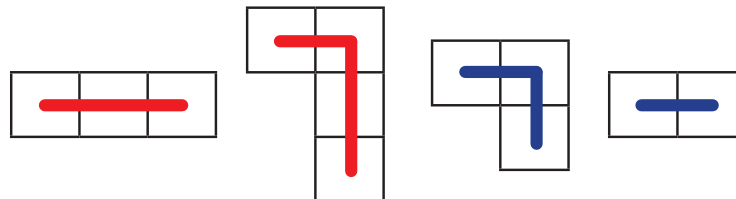
وسایله‌ی موردنیاز: ۱. ورق کاغذ ۲. دو عدد خودکار آبی و قرمز

روش بازی

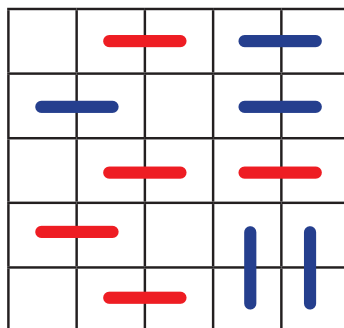
ابتدا یک جدول دلخواه رسم کنید؛ برای مثال یک جدول 5×5 رسم کرده‌ایم.

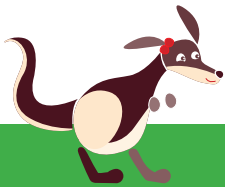


یک کاشی دلخواه نیز در نظر بگیرید؛ برای مثال کاشی‌هایی به این شکل:



در هر نوبت هر کسی کاشی مشخص شده را با رنگ خودش در جدول قرار می‌دهد. بازنده کسی است که دیگر نتواند کاشی‌ای در جدول بگذارد. برای مثال بازی زیر در جدول 5×5 با کاشی‌های 2×1 انجام شده است. هر بازیکن در نوبت خودش یک کاشی در جدول قرار داده است و حالا نوبت بازیکن اول است و هیچ امکانی برای اضافه کردن کاشی در جدول ندارد. بنابراین بازیکن دوم برنده است.





۵. بازی شمارنده‌ها (مناسب برای پایه چهارم تا نهم)



نوع بازی: دونفره

وسایله‌ی موردنیاز: ۱. ورق کاغذ ۲. دو عدد خودکار آبی و قرمز

روش بازی

یک جدول دلخواه رسم کنید و خانه‌های آن را با اعداد طبیعی به ترتیب پر کنید. برای مثال جدول 6×6 زیر را نگاه کنید.

۶	۵	۴	۳	۲	۱
۱۲	۱۱	۱۰	۹	۸	۷
۱۸	۱۷	۱۶	۱۵	۱۴	۱۳
۲۴	۲۳	۲۲	۲۱	۲۰	۱۹
۳۰	۲۹	۲۸	۲۷	۲۶	۲۵
۳۶	۳۵	۳۴	۳۳	۳۲	۳۱

در هر نوبت یک بازیکن دور یک عدد را خط می‌کشد؛ دقت کنید دور عددی را می‌توان خط کشید که لااقل دور یکی از شمارنده‌های آن عدد در جدول را هیچ کسی خط نکشیده باشد. بازیکن دوم دور شمارنده‌های آن عدد را خط می‌کشد. بازی تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که دیگر نتوان عددی را انتخاب کرد. کسی برنده بازی است که جمع عددهایی که دور آن را خط کشیده است بزرگ‌تر باشد.

برای مثال بازیکن آبی ابتدا عدد ۲۷ را انتخاب کرده است؛ بازیکن قرمز باید دور عددهای ۱، ۳ و ۹ را خط بکشد. بعد نوبت بازیکن قرمز است که عددی را انتخاب کند و بازیکن آبی دور شمارنده‌های آن را خط بکشد.

۶	۵	۴	۳	۲	۱
۱۲	۱۱	۱۰	۹	۸	۷
۱۸	۱۷	۱۶	۱۵	۱۴	۱۳
۲۴	۲۳	۲۲	۲۱	۲۰	۱۹
۳۰	۲۹	۲۸	۲۷	۲۶	۲۵
۳۶	۳۵	۳۴	۳۳	۳۲	۳۱

بازی بالا ادامه پیدا کرده است تا شکل زیر حاصل شده است.

۶	۵	۴	۳	۲	۱
۱۲	۱۱	۱۰	۹	۸	۷
۱۸	۱۷	۱۶	۱۵	۱۴	۱۳
۲۴	۲۳	۲۲	۲۱	۲۰	۱۹
۳۰	۲۹	۲۸	۲۷	۲۶	۲۵
۳۶	۳۵	۳۴	۳۳	۳۲	۳۱

در این بازی امتیاز بازیکن قرمز ۲۰۷ و امتیاز بازیکن آبی ۲۰۱ است. بنابراین بازیکن قرمز برنده شده است. دقت کنید در جدول بالا دیگر عددی وجود ندارد که لااقل یکی از شمارنده‌های آن انتخاب نشده باشد.

۷. جورچین هیداتو

در خانه‌های یک جورچین هیداتو، عددهای طبیعی طوری چیده می‌شوند که هر دو عدد متوالی به صورت افقی، عمودی یا مورب در خانه‌های کنار هم قرار گیرند. در این جا نمونه‌ای از این جورچین و حل شده‌ی آن را می‌بینید:

۱			۲۳		
۱۱		۳			۱۸
	۱۳				
				۲۶	
۸			۱۵		۳۰
		۳۶			۳۱



۱	۲	۲۲	۲۳	۲۰	۱۹
۱۱	۱۲	۳	۲۱	۲۴	۱۸
۱۰	۱۳	۴	۲۵	۱۷	۲۷
۹	۵	۱۴	۱۶	۲۶	۲۸
۸	۶	۳۴	۱۵	۲۹	۳۰
۷	۳۵	۳۶	۳۳	۳۲	۳۱

معمولاً جورچین هیداتو در جدولی به شکل مربع طرح می‌شود، اما جورچین‌های هیداتوی غیرمربعی هم وجود دارند!

منبع این جورچین، نمونه‌های مشابهی از این جورچین را در سطح‌های مختلف به صورت رایگان در اختیار شما قرار می‌دهد.

جورچین‌ها

۱۲		۱۶			
	۹	۱۴		۱۸	
	۸	۳۰		۲۱	
				۲۹	۲۲
۶	۳	۱	۲۵		
				۲۷	

۱

		۲۳		۲۵	
۲۱	۲۸		۲۶	۳	
				۱	۸
۱۹	۳۰	۵		۷	
	۱۸	۱۴		۱۰	
		۱۵		۱۲	

۲

	۴		۳۶		
		۱			۳۲
	۷	۴۵	۳۹		۲۸
	۱۰			۴۱	۲۷
۱۲	۱۱			۴۲	
		۴۸			
	۴۹		۱۹	۱۸	۲۴

۳

۲۰		۴۳			۴۸	۴۹
	۱۹			۴۵	۴۰	۴۷
	۲۵		۱۵		۴۶	
		۲۴	۳۴			
۲۸	۲۷	۳۳	۱	۵	۱۳	۳۷
				۸	۹	

۴

			۲۲			
	۲۶	۲۳				
۳۳			۲۷	۲۰	۱۷	۱۸
۳۰		۶	۳	۱		
۳۱			۷		۱۴	
	۱۰	۸	۱۳			

۵

		۲۸				
	۳۰		۲۷			
۱		۳۱	۸	۲۴		۲۲
	۳۲		۹		۱۹	
۳۳	۴	۱۱	۶	۱۸		
			۱۲	۱۶		
	۱۳					

۶

پاسخ جورچین‌ها

۱۲	۱۳	۱۶	۱۷		۱۹
۱۱	۹	۱۴	۱۵	۱۸	۲۰
۱۰	۸	۳۰		۲۱	
	۷	۲	۲۹	۲۴	۲۲
۶	۳	۱	۲۵	۲۸	۲۳
۴	۵		۲۶	۲۷	

۱

	۲۲	۲۳	۲۴	۲۵	
۲۱	۲۸	۲۷	۲۶	۳	۲
۲۹	۲۰		۴	۱	۸
۱۹	۳۰	۵		۷	۹
۱۷	۱۸	۱۴	۶	۱۰	۱۱
	۱۶	۱۵	۱۳	۱۲	

۲

۵	۴	۳	۳۶	۳۷	۳۰	۳۱
۶	۲	۱	۳۵	۳۸	۳۲	۲۹
۹	۷	۴۵	۳۹	۳۴	۳۳	۲۸
۸	۱۰	۴۶	۴۴	۴۰	۴۱	۲۷
۱۲	۱۱	۴۷	۴۳	۴۲	۲۱	۲۶
۱۳	۱۵	۴۸	۱۷	۲۰	۲۲	۲۵
۱۴	۴۹	۱۶	۱۹	۱۸	۲۴	۲۳

۳

۲۰	۱۸	۴۳	۴۴	۴۱	۴۸	۴۹
۲۱	۱۹	۱۷	۴۲	۴۵	۴۰	۴۷
۲۲	۲۵	۱۶	۱۵	۳۵	۴۶	۳۹
۲۶	۲۳	۲۴	۳۴	۱۴	۳۶	۳۸
۲۸	۲۷	۳۳	۱	۵	۱۳	۳۷
۲۹	۳۲	۲	۴	۶	۱۲	۱۰
۳۰	۳۱	۳	۷	۸	۹	۱۱

۴

۱۰

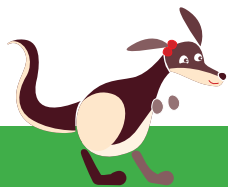
پاسخ جورچین‌ها

		۲۵	۲۴	۲۲		
		۲۶	۲۳	۲۱		
۳۳	۲۹	۲۸	۲۷	۲۰	۱۷	۱۸
۳۰	۳۲	۶	۳	۱	۱۹	۱۶
۳۱	۵	۴	۷	۲	۱۴	۱۵
		۱۰	۸	۱۳		
		۹	۱۱	۱۲		

۵

		۲۹	۲۸	۲۶		
		۳۰	۲۵	۲۷		
۱	۲	۳۱	۸	۲۴	۲۳	۲۲
۳	۳۲	۱۰	۹	۷	۱۹	۲۱
۳۳	۴	۱۱	۶	۱۸	۱۷	۲۰
		۵	۱۲	۱۶		
		۱۳	۱۴	۱۵		

۶



۸. جورچین فوبوکی

جورچین‌های فوبوکی دو نوع اند: جورچین‌های ضربی و جورچین‌های جمعی.

در خانه‌های یک جورچین ضربی فوبوکی، عددهای ۱ تا ۹ طوری قرار می‌گیرند که حاصل ضرب عددهای هر ردیف، برابر عدد نوشته شده در سمت راست آن و حاصل ضرب عددهای هر ستون، برابر عدد نوشته شده در زیر آن ستون باشد. هر یک از عددهای ۱ تا ۹ تنها یک بار در جدول قرار می‌گیرند.

در جورچین‌های جمعی فوبوکی، عددهای ۱ تا ۹ طوری در جدول قرار می‌گیرند که حاصل جمع عددهای هر ردیف، برابر عدد نوشته شده در سمت راست آن و حاصل جمع عددهای هر ستون، برابر عدد نوشته شده در زیر آن ستون باشد.

هر یک از این جورچین‌ها تنها یک پاسخ دارد.

منبع این جورچین، نمونه‌های مشابهی از این جورچین را در سطح‌های مختلف به صورت رایگان در اختیار شما قرار می‌دهد.

جورچین‌ها

○	○	○	۳۶	○	○	۷	۸۴	○	○	○	۵۰۴	۵	○	○	۴۰
○	۷	○	۵۰۴	○	○	○	۱۲۰	○	۵	۶	۱۲۰	○	○	○	۷۲
○	۴	○	۲۰	○	○	○	۳۶	○	○	○	۶	○	○	○	۱۲۶
۱۳۵	۵۶	۴۸		۴۳۲	۱۰	۸۴		۲۸	۹۰	۱۴۴		۳۰	۴۳۲	۲۸	

۱

۲

۳

۴

۳	○	○	۱۱	۶	○	۷	۱۵	○	○	۸	۲۴	۵	○	○	۱۴
○	○	○	۲۴	○	○	○	۱۶	○	○	○	۱۵	○	○	○	۱۳
۵	○	○	۱۰	○	○	○	۱۴	۱	○	○	۶	○	○	۷	۱۸
۱۷	۱۳	۱۵		۲۳	۸	۱۴		۱۲	۱۶	۱۷		۱۰	۲۳	۱۲	

۵

۶

۷

۸

پاسخ جورچین‌ها

۳	۲	۶	۳۶	۶	۲	۷	۸۴	۷	۹	۸	۵۰۴	۵	۸	۱	۴۰
۹	۷	۸	۵۰۴	۸	۵	۳	۱۲۰	۴	۵	۶	۱۲۰	۳	۶	۴	۷۲
۵	۴	۱	۲۰	۹	۱	۴	۳۶	۱	۲	۳	۶	۲	۹	۷	۱۲۶
۱۳۵	۵۶	۴۸		۴۳۲	۱۰	۸۴		۲۸	۹۰	۱۴۴		۳۰	۴۳۲	۲۸	

۱

۲

۳

۴

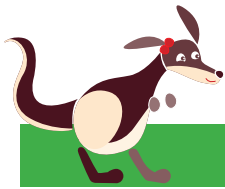
۳	۲	۶	۱۱	۶	۲	۷	۱۵	۷	۹	۸	۲۴	۵	۸	۱	۱۴
۹	۷	۸	۲۴	۸	۵	۳	۱۶	۴	۵	۶	۱۵	۳	۶	۴	۱۳
۵	۴	۱	۱۰	۹	۱	۴	۱۴	۱	۲	۳	۶	۲	۹	۷	۱۸
۱۷	۱۳	۱۵		۲۳	۸	۱۴		۱۲	۱۶	۱۷		۱۰	۲۳	۱۲	

۵

۶

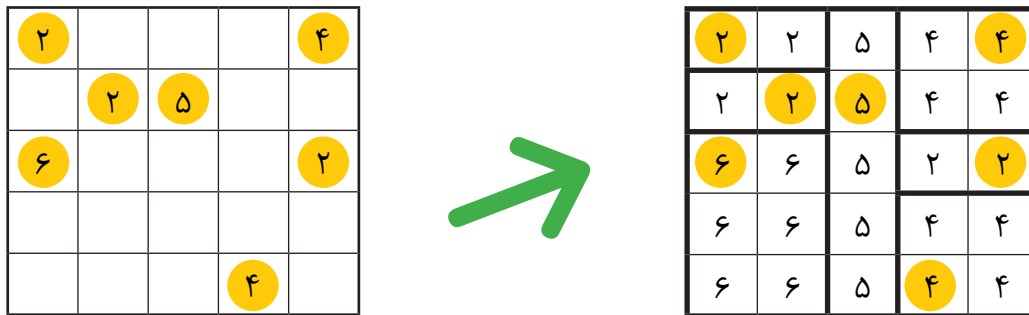
۷

۸



۹. جورچین شیکاگو

در برخی از خانه‌های یک جورچین شیکاگو عددهایی نوشته شده است. برای حل این جورچین‌ها باید آن‌ها را به مربع و مستطیل‌هایی تقسیم کنیم که مساحت هر یک، برابر عدد نوشته شده در آن‌ها باشد. در این جا نمونه‌ای از این جورچین و حل‌شده‌ی آن را می‌بینید:

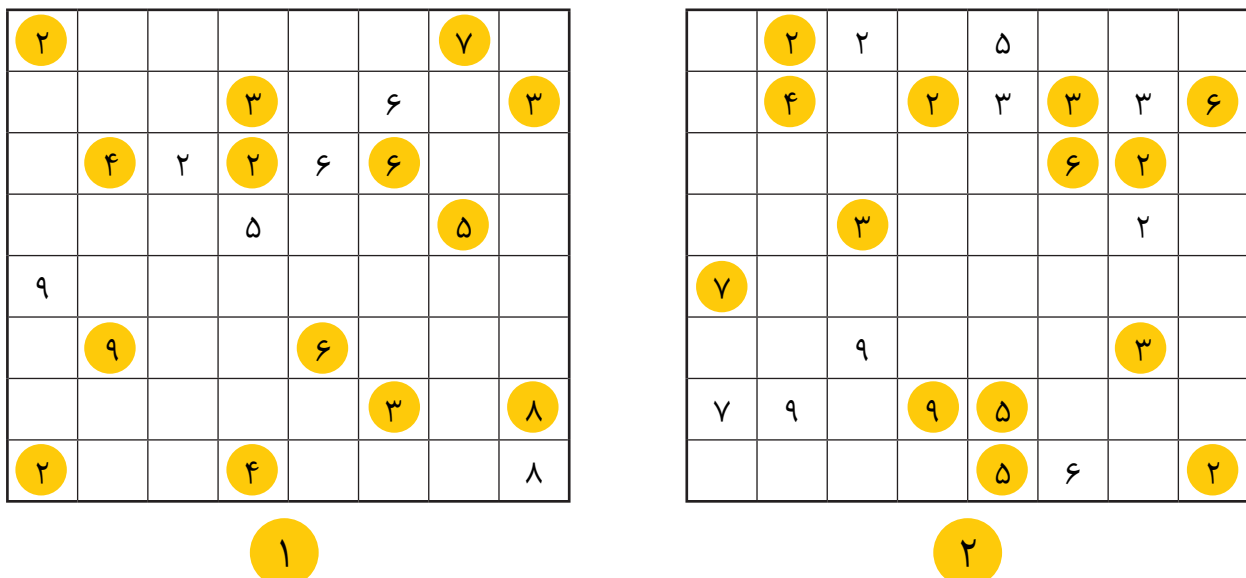


هریک از این جورچین‌ها تنها یک پاسخ دارد.

منبع این جورچین، نمونه‌های مشابهی از این جورچین را در سطح‌های مختلف به صورت رایگان در اختیار شما قرار می‌دهد.

جورچین‌ها

جورچین‌های کمی ساده‌تر که چند عدد برای راهنمایی به آن‌ها اضافه شده است:



جورچین‌های کمی سخت‌تر که راهنمایی ندارند:

۴			۹	۶		۴	
							۸
	۲			۳			
۷							
۲			۵				
	۶		۲		۴	۲	

۳

				۲			
۳	۶				۳		۴
	۹						۲
						۶	
				۳			
			۷				
۵				۱۲			۲

۴

پاسخ جورچین‌ها

۲	۷	۷	۷	۷	۷	۷	۷
۲	۳	۳	۳	۶	۶	۶	۳
۴	۴	۲	۲	۶	۶	۶	۳
۴	۴	۵	۵	۵	۵	۵	۳
۹	۹	۹	۶	۶	۶	۸	۸
۹	۹	۹	۶	۶	۶	۸	۸
۹	۹	۹	۳	۳	۳	۸	۸
۲	۲	۴	۴	۴	۴	۸	۸

۱

۷	۲	۲	۵	۵	۵	۵	۵
۷	۴	۴	۲	۳	۳	۳	۶
۷	۴	۴	۲	۵	۶	۲	۶
۷	۳	۳	۳	۵	۶	۲	۶
۷	۹	۹	۹	۵	۶	۳	۶
۷	۹	۹	۹	۵	۶	۳	۶
۷	۹	۹	۹	۵	۶	۳	۶
۵	۵	۵	۵	۵	۶	۲	۲

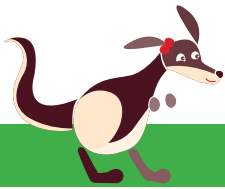
۲

۴	۹	۹	۹	۶	۶	۴	۸
۴	۹	۹	۹	۶	۶	۴	۸
۴	۹	۹	۹	۶	۶	۴	۸
۴	۲	۲	۳	۳	۳	۴	۸
۷	۷	۷	۷	۷	۷	۷	۸
۲	۲	۵	۵	۵	۵	۵	۸
۶	۶	۶	۲	۴	۴	۲	۸
۶	۶	۶	۲	۴	۴	۲	۸

۳

۳	۶	۶	۶	۲	۳	۴	۴
۳	۶	۶	۶	۲	۳	۴	۴
۳	۹	۹	۹	۳	۳	۲	۲
۵	۹	۹	۹	۳	۶	۶	۶
۵	۹	۹	۹	۳	۶	۶	۶
۵	۷	۷	۷	۷	۷	۷	۷
۵	۱۲	۱۲	۱۲	۱۲	۱۲	۱۲	۲
۵	۱۲	۱۲	۱۲	۱۲	۱۲	۱۲	۲

۴



۱۰. جورچین فیلومینو

خانه‌های یک جورچین فیلومینو با بلوک‌هایی از عددهای یکسان پر می‌شود. بلوک‌های دوتایی با عدد ۲، بلوک‌های سه‌تایی با عدد ۳ و به همین ترتیب. هر بلوک مجموعه‌ای از خانه‌هایی است که دست کم یک ضلع‌شان به یکی دیگر از خانه‌های همان بلوک چسبیده‌اند. (مانند دومینو، سه‌مینو و چندمینوهای دیگر!) در این جا نمونه‌ای از این جورچین و حل‌شده‌ی آن را می‌بینید:



هر یک از این جورچین‌ها تنها یک پاسخ دارد.

منبع این جورچین، نمونه‌های مشابهی از این جورچین را در سطح‌های مختلف به صورت رایگان در اختیار شما قرار می‌دهد.

جورچین‌ها

جورچین‌های کمی ساده‌تر

			۴		
		۵			
۵		۴	۳		۵
	۳		۴		۲
	۶	۱	۴	۱	۲
۲					۶

۱

	۴	۳			۲
		۲	۴	۱	
۴	۱				۵
۳		۵	۴		
		۶			
۳		۵			۶

۲

جورچین‌های کمی سخت‌تر:

	۱					
	۲			۴	۳	۱
				۳	۶	
	۷					۲
۵	۷		۴	۵		۶
		۱				۳
			۲			

۳

۳				۴		
۴			۲			
	۲		۵	۲		
	۲		۳		۱	۶
				۱	۷	۶
			۵			
۳			۱			۷

۴

پاسخ جورچین‌ها

۵	۴	۴	۴	۵	۵
۵	۵	۵	۴	۵	۵
۵	۳	۴	۳	۳	۵
۳	۳	۴	۴	۳	۲
۲	۶	۱	۴	۱	۲
۲	۶	۶	۶	۶	۶

۱

۴	۴	۳	۳	۳	۲
۴	۲	۲	۴	۱	۲
۴	۱	۴	۴	۵	۵
۳	۵	۵	۴	۵	۵
۳	۵	۶	۶	۶	۵
۳	۵	۵	۶	۶	۶

۲

۷	۱	۴	۴	۴	۳	۳
۷	۲	۲	۳	۴	۳	۱
۷	۷	۴	۳	۳	۶	۲
۷	۷	۴	۶	۶	۶	۲
۵	۷	۴	۴	۵	۶	۶
۵	۵	۱	۵	۵	۵	۳
۵	۵	۲	۲	۵	۳	۳

۳

۳	۳	۳	۲	۴	۴	۴
۴	۵	۵	۲	۴	۶	۶
۴	۲	۵	۵	۲	۶	۶
۴	۲	۵	۳	۲	۱	۶
۴	۵	۳	۳	۱	۷	۶
۵	۵	۵	۵	۷	۷	۷
۳	۳	۳	۱	۷	۷	۷

۴



۱۱. بلوک سازی (مناسب برای پایه‌های سوم دبستان و بالاتر)



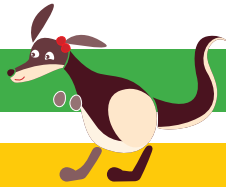
نوع بازی: دونفره

وسیله‌ی مورد نیاز: ۱. دو صفحه شطرنجی ۲۱ در ۲۱. ۲. رنگ خودکار و یا ماژیک

۳. تعدادی کارت که بر روی آن‌ها مساحت و محیط نوشته شده است.

روش بازی

بازی در ۱۲ دور برگزار می‌شود، در هر دور هر کدام از بازیکنان یکی از کارت‌ها را بر می‌دارد و شکلی با مساحت و محیط گفته شده در صفحه شطرنجی مربوط به خود می‌سازد، هر نفر در نوبت خود می‌تواند کارت مورد نظر را نسازد. در انتها هر کسی که بیش‌ترین مساحت را در صفحه خود پر کرده بود برنده بازی است.



۱۲. جورچین مک‌موهان (مناسب برای پایه‌های سوم دبستان و بالاتر)



نوع بازی: دونفره

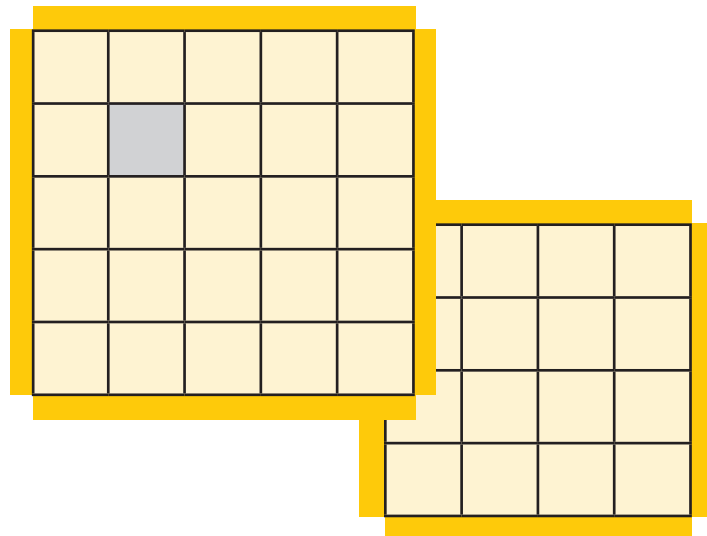
وسیله مورد نیاز: مربع‌های مک‌ماهون

روش بازی

۲۴ مربع مک‌موهان (موزاییک‌های مک‌ماهون ۲۴ مربعی هستند که به صورت زیر ساخته می‌شوند:

هر مربع به وسیله‌ی قطرهایش به چهار مثلث تقسیم می‌شود. هر مثلث با یکی از رنگ‌های زرد، قرمز و سبز رنگ آمیزی می‌شود. ۲۴ مربع منحصر به فرد با این روش تولید می‌شود.)

یک مربع 5×5 به شکل زیر، که یک حفره در آن هست، را درست کنید؛ با این شرط که هر دو مربع مجاور باید اضلاع هم‌رنگ داشته باشند:



این بازی را می‌توان با یک سری یا چند سری از موزاییک‌های مک‌ماهون انجام داد. به هر بازیکن به تعداد مساوی موزاییک بدهید. یک مستطیل 4×6 با یک ضلع قرمز، زرد یا آبی بسازید. اگر شما با چند سری، بازی می‌کنید. زمین بازی را به همان نسبت بزرگ کنید. حالا به نوبت موزاییک‌های خود را در زمین بازی قرار دهید به این صورت که هر موزاییکی که در زمین قرار می‌دهید یک ضلع مشترک با زمین بازی یا با موزاییک‌هایی که تا به حال بازی شده‌اند داشته باشد. توجه داشته باشید که قانون کلی بازی، هم‌رنگ بودن اضلاع مجاور، باید رعایت شود. اگر کسی نتواند که قطعه جدیدی بگذارد تا آخر بازی دیگر نمی‌تواند بازی کند. بازی تا زمانی که هیچ‌کسی دیگر نتواند بازی کند، ادامه پیدا می‌کند. برنده کسی است که در پایان بازی موزاییک‌هایی کمتری داشته باشد.