

Enigmi E Giochi Matematici

Una raccolta di piccole sfide per la mente, per affrontare in modo giocoso problemi stimolanti e curiosi di matematica elementare. Nel solco di inarrivabili autori quali Martin Gardner, Lewis Carroll e Italo Ghersi, il lettore viene invitato a dare la caccia ai numeri (ma anche a geometria, logica, probabilità...) per trovare risultati che richiedono intuito, fantasia e solo un pizzico di nozioni di base. Un libro da risolvere più che da leggere. Un testo che propone la matematica con leggerezza, perché il lettore assapori ogni rompicapo. I solutori dovranno esercitare il proprio autocontrollo per non andare a sbirciare in quanti modi sbagliati si possono sedere a tavola gli amici della "Banda dei quattro", come giocare a tennis dalla cima di due torri, e se conviene cambiare la porta in una originale rivisitazione del problema di Monty Hall.

614.9

1796.236

Il libro descrive dettagliatamente oltre 100 indovinelli, giochi matematici ed enigmi del pensiero laterale. L'elemento più innovativo è rappresentato dalle griglie logiche e dai gialli logici ideati e sviluppati in maniera originale dall'autore stesso. Nel capitolo dei gialli logici il lettore viene sfidato a cimentarsi in un gioco di fantasia: dovrà non solo scoprire il colpevole ma anche indovinare l'epilogo fornito per ciascuna storia.

Tutti siamo per natura creativi: alcuni di noi pensano di non esserlo per nulla, altri invece si ritengono baciati dall'estro e dall'inventiva. In ogni caso è possibile apprendere tecniche e metodi per migliorare la nostra creatività. Come? Risolvendo gli enigmi contenuti nel libro, con il supporto delle strategie e dei suggerimenti dell'autore. 50 enigmi per sviluppare il pensiero creativo 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.

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.

A Publishers Weekly best book of 1995! Dr. Michael Guillen, known to millions as the science editor of ABC's Good Morning America, tells the fascinating stories behind five mathematical equations. As a regular contributor to daytime's most popular morning news show and an instructor at Harvard University, Dr. Michael Guillen has earned the respect of

millions as a clear and entertaining guide to the exhilarating world of science and mathematics. Now Dr. Guillen unravels the equations that have led to the inventions and events that characterize the modern world, one of which -- Albert Einstein's famous energy equation, $E=mc^2$ -- enabled the creation of the nuclear bomb. Also revealed are the mathematical foundations for the moon landing, airplane travel, the electric generator -- and even life itself. Praised by Publishers Weekly as "a wholly accessible, beautifully written exploration of the potent mathematical imagination," and named a Best Nonfiction Book of 1995, the stories behind The Five Equations That Changed the World, as told by Dr. Guillen, are not only chronicles of science, but also gripping dramas of jealousy, fame, war, and discovery.

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.

Massimiliano Foschi, il «piccolo genio italiano dei numeri» (che nel frattempo è finito per la terza volta di seguito sul podio dei Campionati Internazionali dei Giochi Matematici di Parigi), e il matematico Daniele Gouthier ci propongono un nuovo volume di problemi per «dar la caccia ai numeri».

Enigmi e giochi matematici Come buttarsi dalla torre di Hanoi. Enigmi e giochi matematici i giochi matematici di Luca Pacioli Trucchi, enigmi e passatempi di fine quattrocento EDIZIONI DEDALO

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.

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

[Copyright: f1a637e0f1cf3dd3ef736d18c13ae441](#)