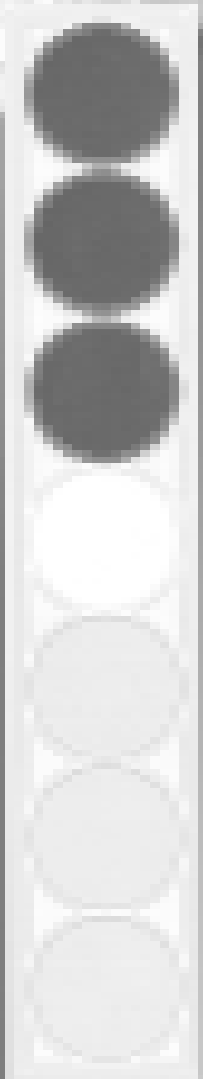


پرش های فضایی



پرش های فضایی را می توانید در زمین بازی، با استفاده از گچ یا سنگ، با دوستانتان بازی کنید. یا از صفحه ی مقابل استفاده کنید. (از مهره هایی با دو رنگ متفاوت یا از دو روی سکه استفاده کنید؛ مثلاً شیر و خط یا رنگ های تیره ای و برنزی).

هدف بازی

هدف از انجام این بازی آن است که یک رنگ با کم ترین حرکت جای خود را با رنگ دیگری عوض کند.

قوانین بازی

بازیکنی که در سمت خانه های توسی قرار دارد، فقط می تواند به بالا حرکت کند (اگر صفحه ی بازی در سمت راست بازیکن باشد، به راست حرکت می کند) و بازیکنی که در سمت سیاه قرار دارد، فقط می تواند به پائین حرکت کند (اگر صفحه ی بازی در سمت چپ او باشد، به چپ حرکت می کند). حرکت به عقب مجاز نیست. حرکت ها می توانند یا مستقیماً به خانه ی خالی مقابل باشند یا با پرش از روی یک خانه (فرقی نمی کند چه رنگی داشته باشد)، به خانه ی خالی بعدی باشند.

چند حرکت برای انجام بازی نیاز است؟

اگر بازی با شش مهره برای شما دشوار بود، می توانید بازی را با چهار مهره و پنج خانه انجام دهید.

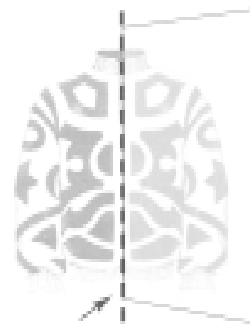
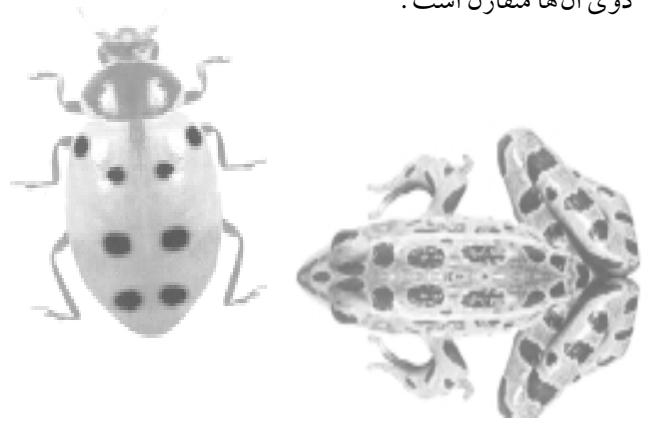


برخی از چهار ضلعی ها هم متقارن هستند، اما این چهار ضلعی بی قاعده، هیچ تقارنی ندارد.

شکل های دو بعدی، مانند سه نمونه ی اول بالا، تقارن خطی دارند. شما می توانید این تقارن را با قرار دادن آینه ای روی خط تقارن بررسی کنید.

تقارن طرح ها

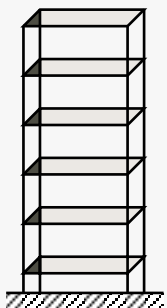
سام دو حیوان (جانور) دست آموز دارد: لولو، کفشدوزک و فیدو، قورباغه است. همان طور که در شکل می بینید، شکل هر دوی آن ها متقارن است.



محور تقارن

خطوط تقارن این دو تصویر کدام است؟

وقتی در یک شکل خط تقارنی را پیدا می کنید، می بینید که تصویر یک نیمه ی شکل در آینه، دقیقاً مطابق نیمه ی دیگر آن است.



۳. یک نقاش برای رنگ کردن دیوار خانه ای به ارتفاع ۶ متر، از داربستی به طول ۳ متر به شکل زیر استفاده کرده است. اگر او فعلاً روی پله ی سوم ایستاده باشد، فاصله ی او تا لبه ی پشت بام چه قدر است؟

(ب) ۱/۶۵ متر

(د) ۲/۲۵ متر

(الف) ۴/۶۵ متر

(ج) ۵/۲۵ متر