

ÀSIA

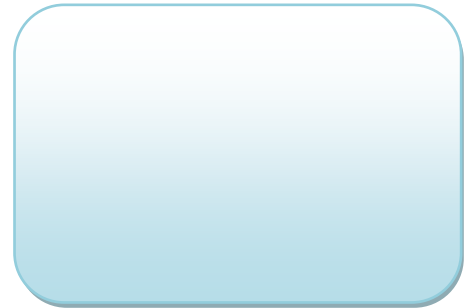


Mates:

Multiplicació hindú

Aquesta setmana seguim aprenent mètodes diferents de multiplicar. Aquest cop, el mètode hindú!

A veure quin us sembla millor de moment... el d'Egipte, el de Japó o el de Índia...



Resoldrem les mateixes multiplicacions que la setmana passada, però aquest cop, amb el nou sistema hindú:

$$29 \times 15 =$$

$$48 \times 23$$

$$72 \times 14 =$$

$$69 \times 12 =$$

- ❖ Quin sistema t'agrada més?
- ❖ Quin et resulta més senzill?

ÀSIA



Mates:

Surakarta

Aquest és un joc que prové de l'illa de Java, a Indonèsia, i pren el nom de l'antiga capital. El joc es coneix des de el segle XVIII. A part de la atípica forma del tauler és un joc amb un mètode de captura únic, completament diferent del de qualsevol altre joc d'arreu.

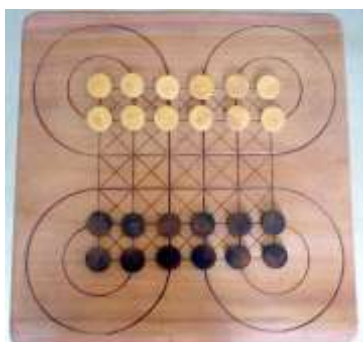
Material necessari:

12 fitxes d'un color (fosc, si pot ser).

12 fitxes d'un altre color (clar, si pot ser).

Un taulell com el de la foto de sota (*a la següent pàgina us hem posat un imprimible*). Us el podeu dibuixar vosaltres si voleu.

Posició inicial del joc:



Desenvolupament del joc:

S'escull a l'atzar qui comença el joc.

Per torns cada jugador fa un moviment.

Podem moure una peça pròpia a qualsevol posició buida immediata, en horitzontal, vertical o diagonal (és a dir, en totes les direccions).

En lloc de moure, també podem capturar una peça contrària: per a fer-ho, cal que la nostra peça faci un viatge al llarg d'una de les línies sobre les que està (horitzontal o vertical), doni la volta al revolt corresponent i s'aturi al damunt de la peça contrària, tot enretirant-la del tauler. És necessari fer com a mínim un revolt, però es pot voltar més. Cal que el camí sigui tot lliure. Els revolts només es poden transitar per tal de matar, no per fer moviments normals.

Final del joc:

Guanya qui menja totes les peces contràries.

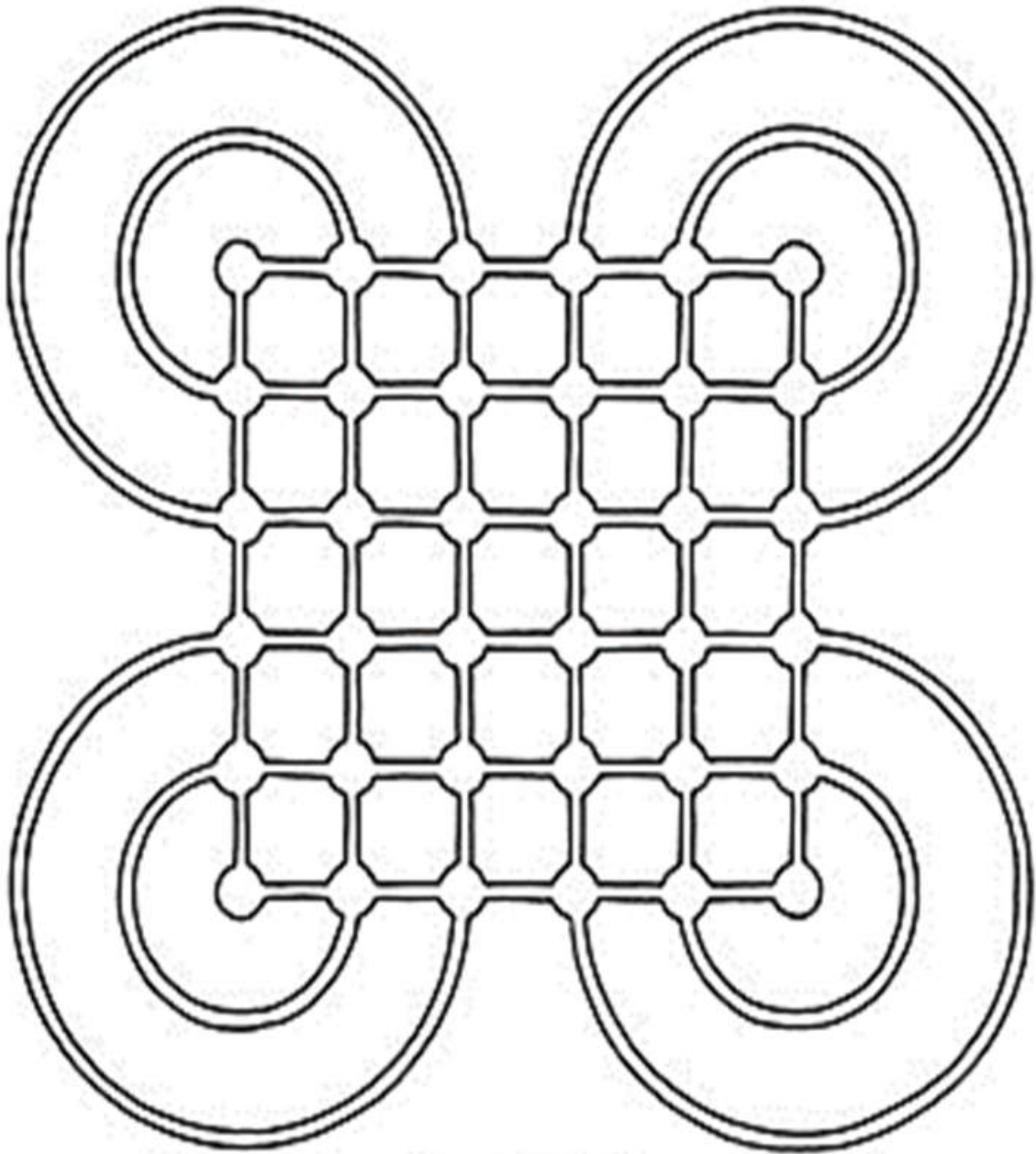
Link explicatiu:

<https://www.youtube.com/watch?v=sfxpgtGHAVY3>

ÀSIA



SURAKARTA



SURAKARTA