

Игра сим

Правила игры сим

Начальная позиция. Окружность, на которой отмечено несколько точек. Например:

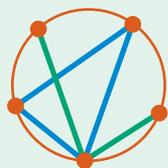


Возможные ходы. Игрок соединяет отрезком своего цвета любые две ещё не соединённые отрезком точки.

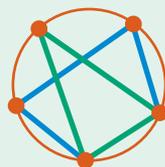
Как определить победителя. Игрок, который нарисовал треугольник, проиграл.

Партия заканчивается вничью, если новый отрезок больше провести невозможно, при этом одноцветных треугольников не возникло.

Например:



В этой заключительной позиции проиграл Первый — он рисовал синие отрезки, и у него получился треугольник. Значит, Второй выиграл.

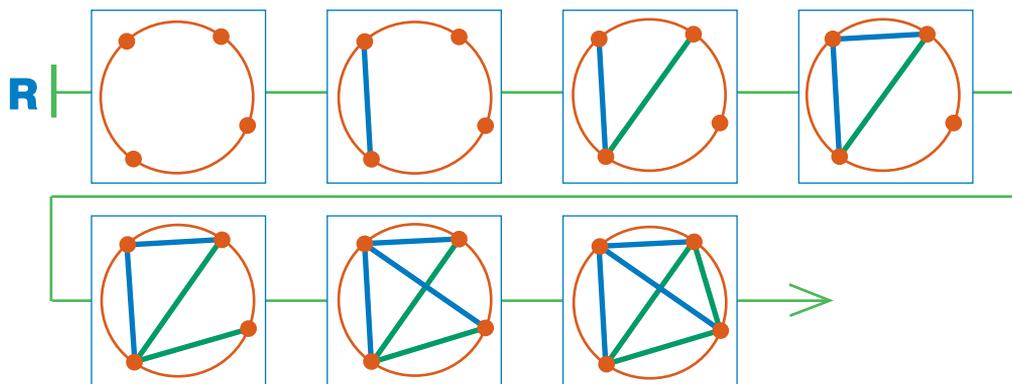


В этой заключительной позиции проиграл Второй — он рисовал зелёные отрезки. Значит, Первый выиграл.



В этой заключительной позиции все пары точек соединены отрезками, но одноцветных треугольников нет. Значит, партия закончилась вничью.

Маша и Оля играли в *сим* на окружности с четырьмя точками. Маша рисовала отрезки синим карандашом, а Оля — зелёным. Вот цепочка позиций их партии:



В результате шестого хода получился треугольник, все стороны которого зелёные. Значит, в партии R Оля проиграла, а Маша выиграла.

36 Сыграйте круговой турнир в *сим* (3—4 человека) на окружности с пятью точками. Поля для игры находятся на вкладыше тетради проектов. Перед каждой партией посчитайтесь (при помощи любой считалки) — кто останется, тот играет Первым.

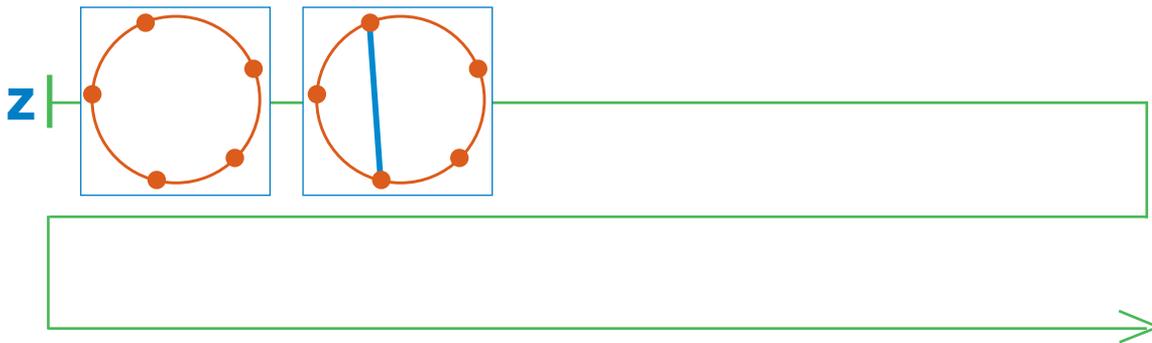
Заполни таблицу турнира. Очки подсчитывай, как в футболе: за победу — 2 очка, за ничью — 1 очко, за поражение — 0 очков.

37 Цепочка Z на следующей странице — это начало партии игры *сим* на окружности с пятью точками. Первый рисует отрезки синим, а Второй — зелёным. Закончи цепочку Z так, чтобы она стала цепочкой позиций партии в *сим*.

Убедись, что последняя бусина цепочки Z — это заключительная позиция партии в *сим*:

- Есть ли на поле одноцветный треугольник?
- Если одноцветного треугольника нет, то все ли пары точек соединены?





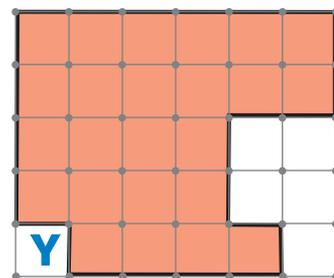
Чем закончилась партия Z? Поставь галочку в клетке рядом с верным ответом.

Выиграл Первый Выиграл Второй Ничья



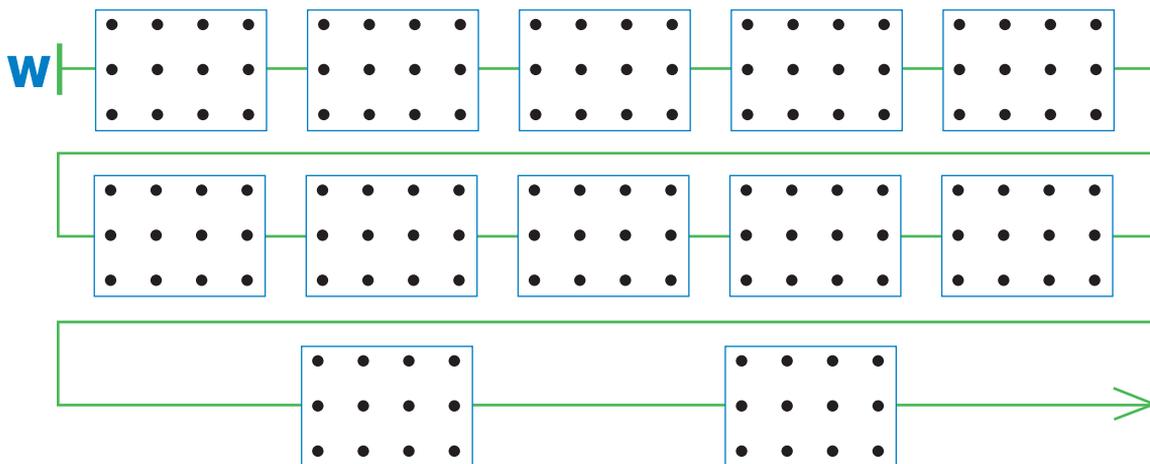
38

Покажи, как разрезать фигуру Y на 3 одинаковые фигуры, — на черти линии разреза.

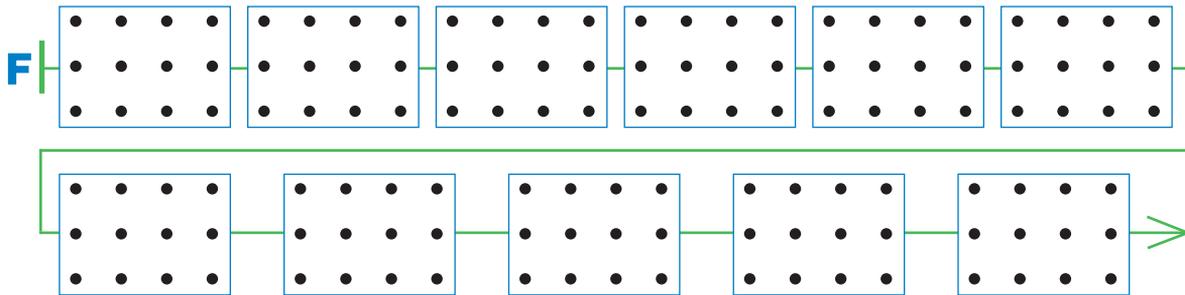


39

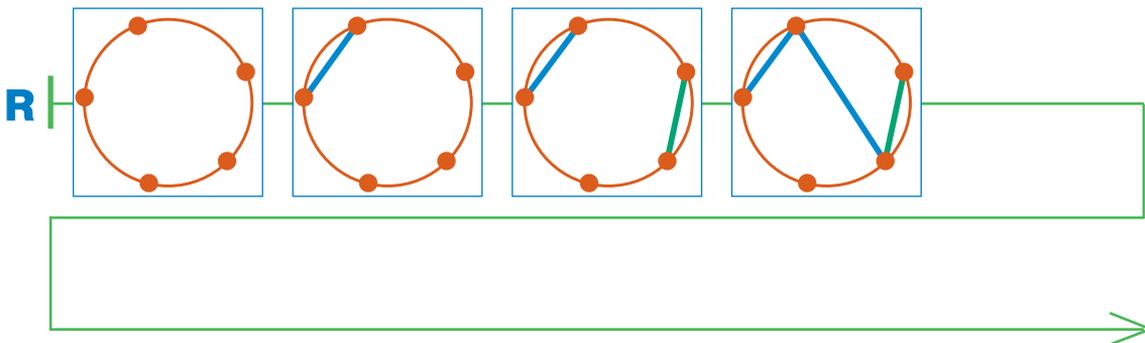
Цепочка W — это цепочка партии игры *ползунок* (ходы игроков не нарисованы). Первый рисует красным карандашом, Второй — зелёным. Нарисуй ходы игроков на полях цепочки W так, чтобы в этой партии на одиннадцатом ходу выиграл Первый.



Теперь нарисуй ходы игроков на полях цепочки F так, чтобы в этой партии на десятом ходу выиграл Второй.



40 Вот начало некоторой партии игры сим. Дострой цепочку R так, чтобы в этой партии выиграл Второй.



Убедись, что последняя бусина цепочки R является заключительной позицией партии, в которой выиграл Второй: на поле должен быть треугольник из синих отрезков и не должно быть треугольника из зелёных отрезков.



41 Вот даты одного календарного года. Соедини эти даты в цепочку так, чтобы они шли друг за другом в календарном порядке.

| | | |
|------------|------------|-----------|
| 31 ИЮЛЯ | 20 ОКТЯБРЯ | 12 ИЮНЯ |
| 28 АПРЕЛЯ | 1 МАЯ | |
| 7 СЕНТЯБРЯ | 25 АВГУСТА | 7 ОКТЯБРЯ |



42 Выполни склеивание мешков G и R — заполни таблицу.

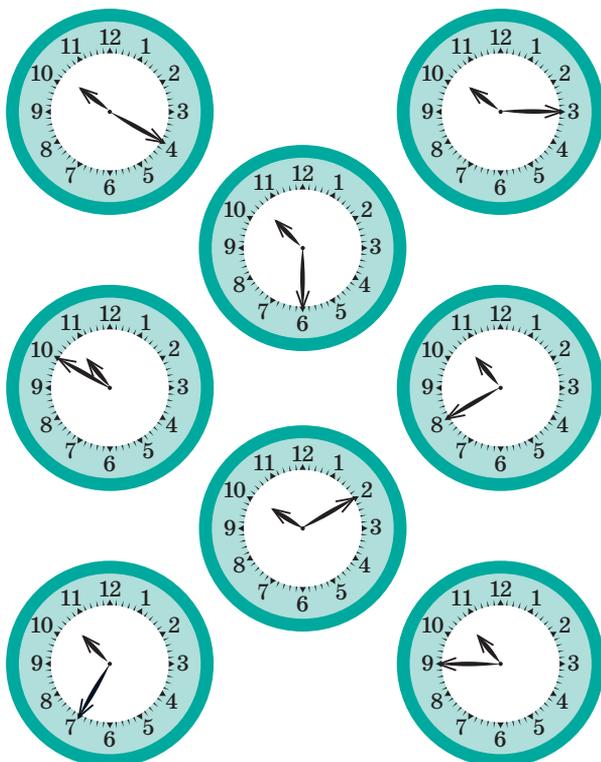
G СВЕТЛО-ЯРКО-ТЁМНО-

R КРАСНЫЙ ОРАНЖЕВЫЙ СИНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ

⊗

| | | | | |
|---------|--|--|--|--|
| Мешок R | | | | |
| Мешок G | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

43 Соедини каждые часы с названием времени, которое они показывают.



- десять часов ровно
- десять часов 5 минут
- десять часов 10 минут
- десять часов 15 минут
- десять часов 20 минут
- десять часов 25 минут
- десять часов 30 минут
- десять часов 35 минут
- десять часов 40 минут
- десять часов 45 минут
- десять часов 50 минут
- десять часов 55 минут
- половина десятого