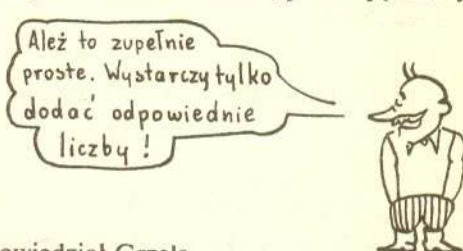
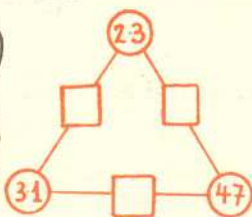
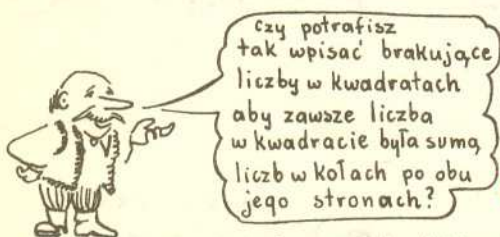
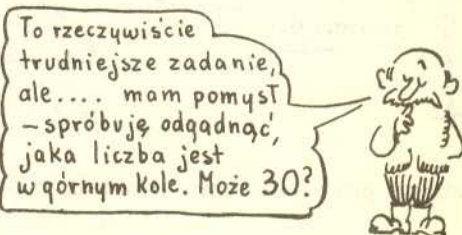
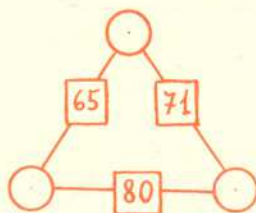
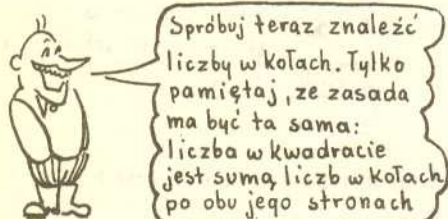




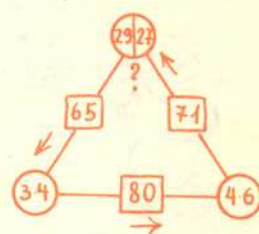
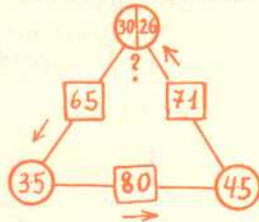
Pewnego mroźnego popołudnia Bednarski powiedział do Grzela, pokazując na rysunek



Ja mam dla ciebie ciekawsze zadanie — odpowiedział Grzela

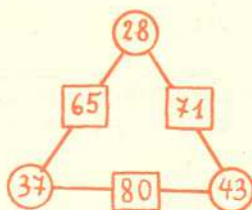


i Bednarski zaczął sprawdzać swoje przypuszczenie...



Ha, ha, ha. I teraz nie miałeś szczęścia!

Ale teraz już wiem, że to musi być 28.

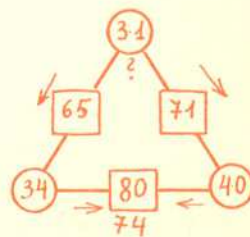
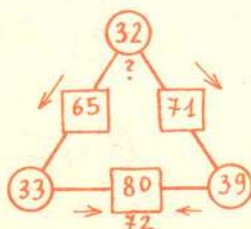


ze zdziwieniem zapytał Grzela

A czy Ty potrafisz wyjaśnić, skąd Bednarski wiedział, że to ma być liczba 28?

Bednarski zwierzył się Bednarskiej: wychodząc od liczby 30 w górnym kółku „obszedłem trójkąt” wkoło tak, jak wskazują strzałki, stosując oczywiście zasadę. Wówczas wróciłem do punktu startu z liczbą 26. Gdy zacząłem od 29, otrzymałem 27. Spostrzegłem, że zmniejszenie o 1 liczby wyjściowej powoduje zwiększenie o 1 liczby otrzymanej na końcu. Wystarczyło więc wziąć średnią arytmetyczną liczby wyjściowej i otrzymanej.

Rolnicy postanowili sprawdzić, jak Sołtys poradzi sobie z takim zadaniem. A oto jak próbował



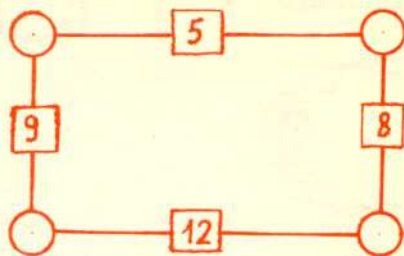
Spróbuj wyjaśnić rozumowanie Sołtysa.

Grzeła pomilczał chwilę i rzekł



A jakby tak wziąć inne liczby w kwadratach?

To byłoby nudne. Mam lepszy pomysł. Zamiast trójkąta weźmy czworokąt!



I w dalszym ciągu obowiązuje ta sama zasada — zastrzegł Bednarski



Już mam! Zaczętem od 4 i wszystko się zgadza. A miało być trudniejsze!



Jateż już mam, a zaczętem od 2 i też dobrze!

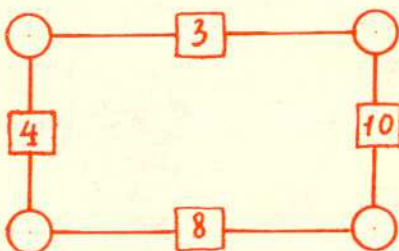


A ja wziątem 1 i też zqodziło się. Mamy więc różne rozwiązania. Ciekawe ile ich może być.

Czy i Tobie za pierwszym razem udało się znaleźć właściwą liczbę? Ile rozwiązań tego zadania możesz znaleźć?



Zobaczmy, czy przy innych liczbach będzie tak łatwo?



Próbuje i próbuje, inic nie chce się zqodzić



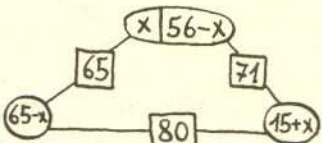
Ani mnie!



A może takich liczb wcale nie ma? A co będzie z pięciokątem, sześciokątem? Bednarski, Grzeła i Sottys postanowili zwrócić się z tym do Magistra, który spędzał tu urlop z żoną.



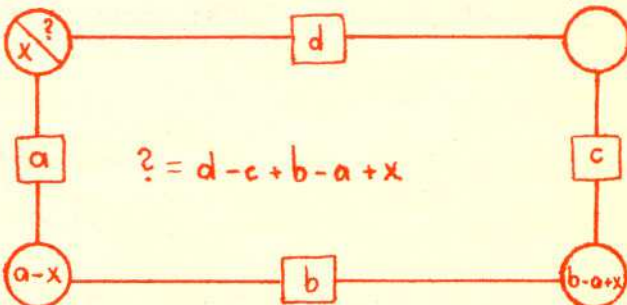
Z trójkątem to robiliście tak: oznaczając jedną z liczb przez  $x$  mieliście



stąd  $x = 56 - x$   
 $x = 28$

Gdyby w kwadratach stało  $a, b, c$  to  $x$  byłoby równe  $\frac{1}{2}(a - b + c)$

Weźcie teraz czworokąt, taki jak narysuję.



Widzicie, że  $x = d - c + b - a + x$ , zatem  $a + c = b + d$ . Nie otrzymaliśmy rozwiązania, lecz warunek jego istnienia. Jeśli jest spełniony, wyjściowa liczba może być dowolna.

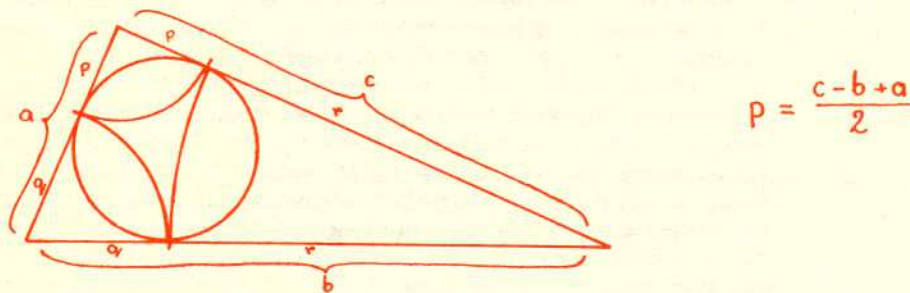




Gdy gospodarze wracali do domu, Bednarski krzyknął:

— A to ci heca. Odkryliśmy nowy sposób wpisywania okręgu w trójkąt!

Grzela i Sołtys już, już unosili rękę ze zgiętym palcem w kierunku czoła, gdy Bednarski szybko zrobił rysunek



— No, to tylko wyznaczysz punkty styczności — zauważył Sołtys. Ale i tak to ciekawe!

Czy Ty też rozumiałeś myśl Bednarskiego? Opisz konstrukcję. A jakie konstrukcje geometryczne odpowiadają pięciokątom, sześciokątom i innym wielokątom liczbowym? Czyżby też coś z wpisywaniem?

*Małą Deltę opracowali Marianna KLAKLA i Michał SZUREK*

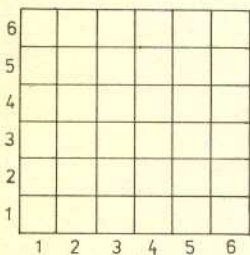
## Gra w ciało stałe

*Dr Stanisław DYMUS*

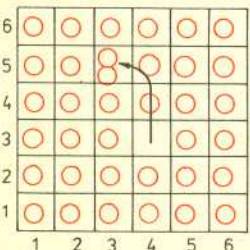
Proponujemy Ci przeprowadzenie ciekawej gry. Choć nie będziesz miał tu przeciwnika, możesz ją „wygrać”. Wygrasz zaś wtedy, gdy potrafisz dobrze zrozumieć wpływające z tej gry wnioski. Odpowiednio zinterpretowana gra pozwoli Ci wniknąć w mikroskopowe procesy wymiany energii pomiędzy atomami ciała stałego i stwierdzić, jak rozkłada się energia drgań cieplnych pomiędzy te atomy.

Na początku opiszemy, na czym polega sama gra, i postaramy się wspólnie zrozumieć jej rezultaty. Do przeprowadzenia gry potrzebna jest „szachownica” 6 × 6 (rys. 1). Współrzędne każdego z pól „szachownicy” wyznaczają odpowiednie pary liczb (np. (2, 6), (4, 1) itp.). Dodatkowo musisz postarać się o 36 jednakowych żetonów (mogą być pionki od warcabów), które w sytuacji początkowej możesz rozmieścić w dowolny sposób na polach planszy, oraz dwie kostki. Oczka jednej z kostek powinny być pokolorować, by móc odróżnić, która z nich wskaże Ci rzędną, a która odcięta wylosowanego pola planszy. Radzimy Ci rozpocząć grę w sytuacji, gdy na każdym polu znajduje się jeden żeton.

Grę przeprowadzasz rzucając dwukrotnie dwiema kostkami. Pierwszy rzut losuje współrzędne pola, które traci jeden żeton, drugi rzut — współrzędne pola, które ten żeton zyskuje (rys. 2). Jeśli losując trafisz w pierwszym rzucie na pole puste, to ponawiasz rzut dotąd, aż wylosujesz pole, które może „wyemitować” żeton.



Rys. 1



Rys. 2