

**BESTE
ZENBAIT**

JOLAS MATEMATIKOAK

J. ETXEBERRIA eta **J.M. GOÑI**

Sail honen azken zenbakietan jolas aritmetiko desberdinak proposatzen ziren. Gaiaz aldatzea komenigarria iruditu zaigu eta zenbaki honetan jolas geometrikoen arlora pasatzea pentsatu dugu.

Jolas geometrikoen mundua zabala bezain aberatsa izanik, gure gaia gehiago mugatzeko derri-gorrezkotasuna begien bistako gauza da. Zenbaki honetan proposatzen

dugun gai orokorra zera da: irudi planoen arteko bilakapenak aztertzea. Beste hitzez esanda, guk irudi plano bat emango dugu datu gisa eta beste bat aipatu ere bai helburu bezala. Batetik bestera nola pasatzen den (azalerarik aldatu gabe) eskatzean datza jolasaren helburua. Esate baterako, hiruki eskalenoa nola bilakatzen da laukizuzen? Erantzuna aurkitzeko erabil daitezkeen bitarteko bakarrak konpasa eta errege-

beharko ez den gauza bakarra, hasieran emandako irudiaren azalera da. Baina azalera normalean oso modu traketsez lantzen den kontzeptu matematikoa dugu. Azalera neurtzea erakusten da, baina neurtu nahi den hori zer ote den ez da gehienetan argi esaten. Azalera neurgarria den zerbait bezala agertzen da, baina zerbait hori misterio izanik. Guk emandako adibidean eta proposatuko ditugun problemetan, azalera zehazki defini daitekeen zerbait bezala agertzen da. Azalera transformazio hauetan zehar agertzen den inbariantea bait da, eta gauza jakina denez, kontzeptu bat inbariante modura agertzea oso jokabide didaktiko interesgarria da.

Ez dugu itzulunguru eta komentario hauek gehiago luzatu **nahi**.

Joan gaitezen aipatu dugun problema-zerrenda hori proposatzera.

- Nola bilakatu trapezioa laukizuzen?*
- Nola bilakatu hexagonoa laukizuzen?*

Aipatutako hauek, entrenatzeko jarri ditugu. Proposa ditzagun orain zailagoak.

- Nola bilakatu gurutze grekoa (alde guztiak berdinak dituen) karratu?*
- Nola bilakatu karratua gurutze greko?*

Oraingoz nahikoa duzuela iruditzen zaigu. Hurrengoan gehiago.

