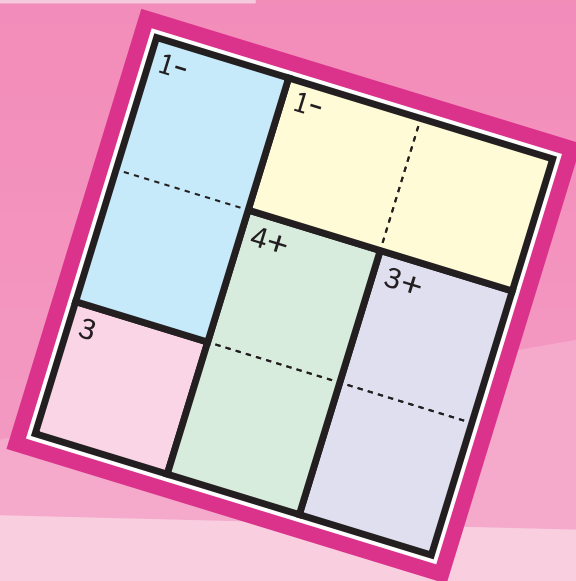




KEN-KEN

ปริศนาคณิตศาสตร์มหัศจรรย์
คิดค้นโดย Tetsuya Miyamoto



สื่อการสอนคณิตศาสตร์ KEN KEN คำขออนุญาตเลขที่ 1603000383

วิธีเล่น

แบบตาราง 3 x 3

1.

วางเลขโดด 1 - 3 ลงในตาราง

โดยเลขโดด 1 - 3 ในแต่ละแถวและแต่ละหลักจะต้องไม่ซ้ำกัน

1- 1	1- 2	3
2	4+ 3	3+ 1
3 3	1	2

2.

สำหรับกรอบ
ที่มีเพียงช่องเดียว
ให้ใส่เลขโดดที่กำกับไว้
ลงไปได้เลย

3.

เลขโดดและตัวดำเนินการ
ที่อยู่ในแต่ละกรอบ

ถ้าเป็นเครื่องหมาย +

ให้นำเลขโดดทั้งหมดในกรอบมาบวกกัน
แล้วให้ได้ผลลัพธ์ตามที่กำหนด

แต่ถ้าเป็น -

ให้นำเลขโดดในกรอบมาลบกัน
แล้วให้ได้ผลลัพธ์ตามที่กำหนด

* แบบตาราง 4 x 4 จะใช้เลขโดด 1 - 4 ในการเล่น

สิ่งที่ควรรู้

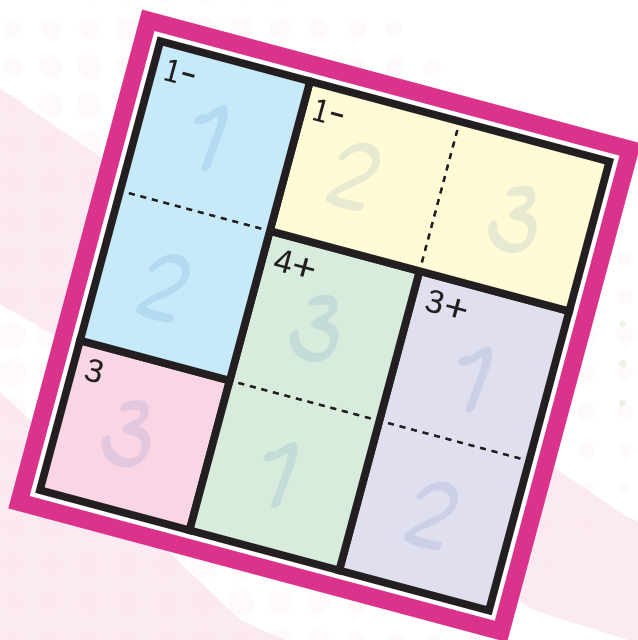
เลขโดด ได้แก่ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 และ 9

ตัวดำเนินการ คือ สัญลักษณ์ที่บ่งชี้การดำเนินการ

เช่น + เป็นตัวดำเนินการซึ่งบ่งชี้การบวกจำนวน 2 จำนวน

ประโยชน์ที่ได้จากการเล่น

Ken Ken เป็นเกมปริศนาทางคณิตศาสตร์ที่นักเรียนในหลายระดับชั้นหรือประชาชนทั่วไปสามารถเข้าใจวิธีการเล่นได้ง่าย ในขณะเดียวกันก็ได้รับทั้งความสนุกและความท้าทายในการคิด อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นและพัฒนาสมองให้คิดอย่างเป็นระบบ รู้จักการให้เหตุผล และตระหนักถึงความสมเหตุสมผลของคำตอบ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ยังช่วยฝึกทักษะการคำนวณ สมาธิ ความอดทน และความละเอียดรอบคอบ



สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

924 ถนนสุขุมวิท แขวงพระโขนง เขตคลองเตย กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์ : 0-2392-4021 โทรสาร : 0-2381-0750

สำนักบริการวิชาการและบริหารทรัพยากร

โทรศัพท์ : 0-2392-4021 ต่อ 3101, 3102

โทรสาร : 0-2392-3596



www.jpst.ac.th