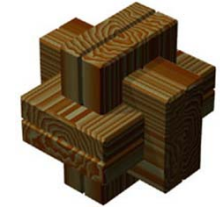




FPP

FARM





FPP

Finnish Puzzle Party

**Kerran vuodessa kesällä (toukokuussa)
kokoonnutaan esittelemään, pohtimaan,
suunnittelemaan, vaihtamaan,
myymään, ostamaan ja ratkomaan
PULMIA**





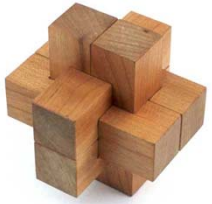
FPP

Finnish Puzzle Party



- Perustettu 1994
- Presidentti Matti Linkola
<http://www.tutka.net/~linkola/>
- Paikka vaihtuva (Heureka, Tekniikan museo, Vaasa, Turku,...)
- Osallistujamäärä noin 20



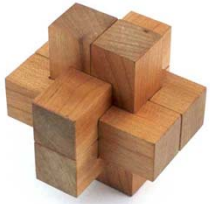


IPP

International Puzzle Party

- Perustettu 1978, IPP 1 vuonna 1980
- Perustaja Jerry Slocum
- Ei avoin, vain kutsutuille ja heidän läheisilleen
- Vuosittainen elokuussa 3 (+extra) päivää
- Paikka vaihtuva (USA, Japani, Eurooppa)
- Osallistujamäärä noin 300 (Prahassa IPP 28, 424)
- IPP 25, 2005 Helsinki, osallistujia 323, 23 maasta



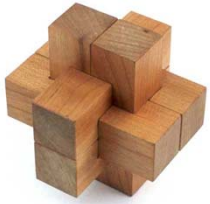


IPP

International Puzzle Party

- Puzzle Exchange
 - tuo 100 kpl omaa pulmaasi vaihtoon
- Puzzle Party
 - Koko päivä myyntiä, ostamista, ratkomista
- Puzzle Design Competition (vuodesta 2001)
<http://www.puzzleworld.org/DesignCompetition/>
- Luentoja





FARM

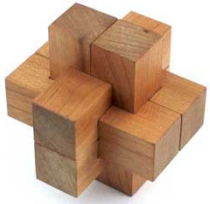


Finnish Academy of Recreational Mathematics

Aiheita:

**pulmapelit, paperipulmat, sana-arvoitukset,
optiset illuusiot, paperin ja muun taittelu,
wotsitit eli mikättimet, erikoiset mekaaniset
vempaimet, laskimet, laskutikut, shakki + muut
tehtävät, taikatemput, sanaristikot, scrabble-
ennätykset**





FARM



Finnish Academy of Recreational Mathematics

- Ensimmäinen tilaisuus 31.1.2009
- Noin kaksi kertaa vuodessa (keväällä ja syksyllä)
- MAOLin syyspäivien yhteydessä Naantalissa 2009
- Avoin kaikille kiinnostuneille
- Toivotaan 1-15min esitelmää osallistujilta
- Osallistujia noin 10

<https://sites.google.com/site/finnishacadofrecremath/>





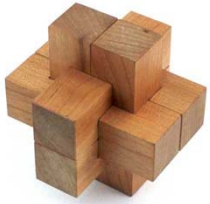
ARMJ



Academy of Recreational Mathematics Japan

Japanilainen kerho, joka on kokoontunut vuodesta 1977 säännöllisin väliajoin keskustelemaan erilaisista "harrastelijamatematiikkaan" liittyvistä aiheista. ARMJ-kokouksessa osallistujat pitävät lyhyitä (n. 5 min) esityksiä mielenkiintoisista aiheista.





G4G



Celebration of Mind

vuonna 2010 kuolleen Martin
Gardnerin muistoksi

<http://www.g4g-com.org/>

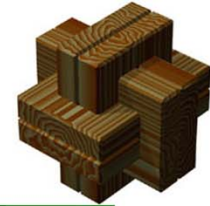
(<http://www.gathering4gardner.com/>

G4G, 4 päivää 100 luentoa)



Gathering for Gardner





Hauska
PulmaPuoti
- Pulmapelit & Älypelit -

Ostoskori
Ostoskorisi on tyhjä

Rekisteröidy
 Ostoskori
 Kassalle

PulmaPuoti Nettikauppa »

Tuoteryhmät

- UUTUDET
- TARJOUKSET
- Alle 7-vuotiaille
- Lahjavinkkejä->
- Metallipulmat->
- Puiset pulmat->
- Lasipulmat->
- Muovipulmat->
- Viinipullopulmat
- Valmistajat->
- Keksijät / Suunnittelijat->
- Made in Finland->
- Lautapelit / Seurapelit
- Kuutiot
- Keräilykohteet

PulmaPuodin nettikaupasta kaiken maailman pulmapelit

PulmaPuodista Vaasan Palosaarentiellä 19 löytyy noin 1000 erilaista pulmapeliä (esim. Rubikin kuutio, perinteiset älypelit kuten pirunnyrkki ja vanginglukko, Hanayama Cast metallipulmat)! Suurin osa tuotteistamme sopivat kouluikäisestä ylöspäin.

YRITYKSET! Työntekijöille ja yhteistyökumppaneille pulmallinen yrityslahja firman nimellä/logolla - ottakaa yhteyttä! Katso esimerkkejä **tästä!**

JÄLLEENMYYYJÄ! Lisäinfoa löydät **täältä!**

KOULUT! Lisäinfoa löydätte **täältä!**

- Tomas Linden
- Helsingissä 1996-2005
- Vaasassa 2005-
- www.pulmapuoti.fi , <http://www.sloyd.fi/>





VÄKKÄRÄVERSTAS

HYVÄN MIELEN PELIT

Kollinmunat / Afrikkalainen narupeli



Siirrä väärään punttiin eksynyt pallo toiseen narulenkkiin.

Piianlukko



Avaa lukko pujottamalla metallirengas pois.

Pulmaboksi



Kokoa palaset takaisin laatikkoon.

Pirunnyrkki

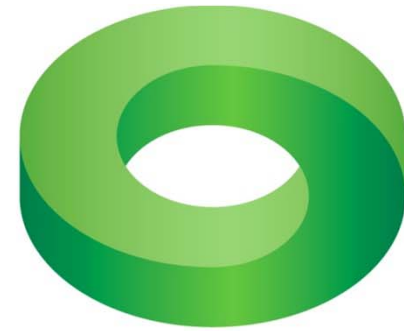


Pura nyrkki ja yritä kasata se uudelleen.

- Jari Kekkonen
- Kesäisin Verlassa myymälä
- www.vakkaraverstas.fi



Pulma-hanke



Pulmia polvesta polveen –
hanke Karstula 1.5.2011-
31.12.2012

Hankkeen tavoitteet

- Pulmapelien tunnettavuuden ja harrastamisen lisääminen niin ns. tavallisten ihmisten kuin eri ammateissa toimivien parissa
- Erilaisten toimintamuotojen löytäminen ja sopivimpien pelien kartoittaminen kuhunkin toimintaan
- Virkistys- ja hyvinvointivaikutusten saavuttaminen (loogisen ja luovan ajattelun, hienomotoristen taitojen, visuaalisen hahmottamisen, muistin, sosiaalisten vuorovaikutustaitojen ja itseluottamuksen kehittäminen) ja kulttuuriympäristön elävöittäminen
- Pulmapelien jalkauttaminen osaksi karstulalaisten arkea
- Vuosittaisen, kaksipäiväisen pulmapelitapahtuman luominen Karstulaan

Hankkeen ydinalue, aika ja rahoitus



- Karstula toimii hankkeen pilottialueena
- Toiminnan konsepteja tarjotaan Viisarin alueen muihin kuntiin pohjoisessa Keski-Suomessa: Saarijärvi, Pylkönmäki, Kinnula, Kivijärvi, Kyyjärvi, Pihtipudas, Viitasaari ja Äänekoski
- Hankkeen kesto 1.5.2011-31.10.2012
- EU/Viisari-rahoitteinen, 99250€ (omarahoitusosuus 10%)

Hankkeen toimintamuotoja

- *Opetus*: perhepäivähoito, esikoulu, ala- ja yläkoulu sekä lukio käyttävät pelejä omassa toiminnassaan, perehdytys perhepäivä- ja omaishoitajiksi sekä henkilökohtaisiksi avustajiksi opiskeleville
 - Pulmapelipäivä-konsepti alakoululle
- Terveystenhuolto: Terveysaseman lyhytaikaisosaston ja senioritoiminnan virkistys- ja aktivointitoiminta
- Hoiva-alan yritykset ja järjestöt: *virkistys- ja aktivointitoiminta* niin seniori- kuin nuoriso- ja perhetoiminnassa (mm. MLL ja 4H)

Hankkeen toimintamuotoja

- Pulmapelipäivät, 2-päiväinen kesätapahtuma Karstulassa (2.-3.7.2011 ja vuonna 2012 kesäkuussa)
- Pulmattaren pulmapala, viiden kunnan alueella ilmestyvän paikallislehti Viispiikkisen viikottanen pulmapalsta
- Pulmailupisteet: autokatsastus, kunnantalo, tietotalo, laboratorio
- Kirjasto: lainattavat pulmapelit
- Muita sovelluksia, mm Karstulan kuntalahja versioituna 4T-pelistä



Lisätietoja



Hanketta voi seurata Pulma-hankkeen kotisivuilla

<http://www.karstula.fi/action/kulttuuri/pulma-hanke/>

TAI Facebook-profiilissa

<http://www.facebook.com/pages/Pulma-hankeThe-Puzzle-Project/100779483347741>

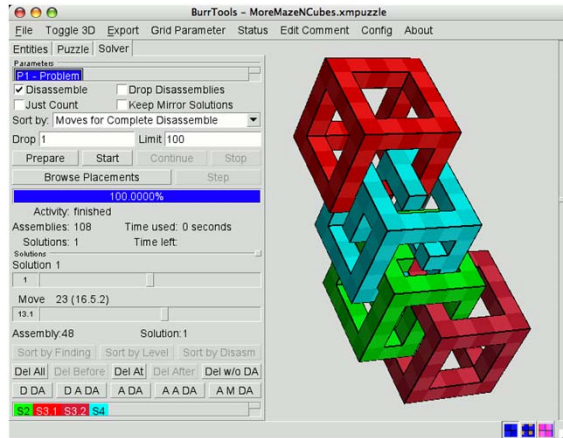
Pulmia

- Digit in box
- Metallinen pirunnyrkki
- Cast Loop (Vesa Timonen)
- Cast Devil
- Cast Marble
- Solitaire Chess (vesa Timonen)
- TILT (Vesa Timonen ja Timo Jokitalo)

Puzzlet muistuttavat meitä

- Matematiikasta
- Tietoturvasta
- Kryptologiasta
- Peleistä
- Taiteesta
- *Elämästä itsestään*

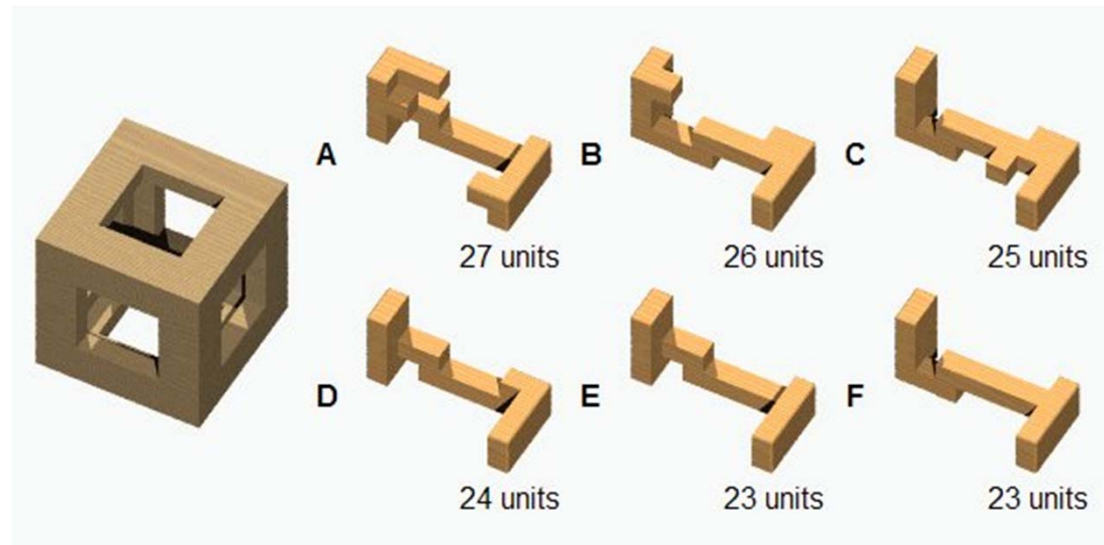
Matematiikkaa



BurrTools 0.4.1:
pirunnyrkien suunnittelu-
ja analysointiohjelma
(kuva: Andreas Röver)

Sonneveldin tason 98 pirunnyrkki:
tehty matemaattisen
tietokoneanalyysin avulla
(kuva: Ishino Keiichiro)

Kagen Schaeferin Dodekaedri:
Schaefer joutui keksimään uuden
algebrallisen kielen saadakseen
siirtojen määrän suurekin ja kuviot
kohdistumaan vasta ratkaisun
kohdalla



Tietoturvaa

*Yhteyden voi löytää
ongelmanratkaisutavasta
yleensä, jota krakkerit, taikurit
ja strategit ympäri maailmaa
käyttävät: suojauksen
kiertäminen sen murtamisen
sijaan, disinformaation
levittäminen, harhautuksien
käyttäminen ja kaikenlainen
hämääminen.*



Sandfieldin boksi: kahdella lukkopesällä (toinen piilotettu), saranoilla tai avaimella ei ole mitään tekemistä aukaisun kanssa



Lenschin Open Side Coin Bank. Ensimmäisellä kannella on tuplamerkitys

Salaustieteitä

- *Brute force*-hyökkäyksen havainnollistaminen:
 - Piilota kossupullo ”Kossulukkoon”, ja tarjoile ja klo 04 juhannuspäivän aamuyöstä



Pelejä

- Stickman Chess Box (Yarger)
- Ratkaise shakkitehtävä valkoisen voittoon: valkoisella pisteellä merkitty laatikko aukeaa
- Samoin mustalle
- Mutta mikä shakkitehtävä on *kyseessä*?



Yargerin mukaan on pieni ihme, että mekanismi ylipäättään toimii

Taidetta

Japanilainen Yosegi-tekniikkaa
edustava pulmaboksi



Kuopiolaisen kivisepän noppa (silmit
kulkevat nopan lävitse ja lukittuvat
keskenään)

Karakuri Creation Group: kaksi laatikkoa
(avaavat toinen toisensa)



Elämää



(kuva: John Rausch)



(kuva: John Rausch)



(kuva: John Rausch)