Kości to prawdopodobnie najstarsze z narzędzi służących do gry znane człowiekowi. Ich wczesna historia i miejsce wynalezienia nie zostały dotąd ustalone. Najczęściej przyjmuje się, że wynalazła je jedna z cywilizacji Orientu lub że w różnych rejonach globu „odkrywano” kości niezależnie. Początkowo funkcję kości do gry spełniały kości skokowe zwierząt hodowlanych, mające kształt zbliżony do czworościanu.

Namiętnie grywali nimi przedstawiciele wyższych klas starożytnej Grecji. W złotych wiekach imperium były one podstawowym narzędziem hazardu. Nawet Horacy drwił ze „szkodliwej rozrywki młodości”, za jaką uznawał grę w kości. Surowe zasady nie powstrzymały rozwoju gry w kości, a w Rzymie pojawiło się wielu korzystających z tego oszustów.

Kilkaset lat później w epoce średniowiecza gra w kości stała się jedną z ulubionych rozrywek rycerstwa. Istniały zarówno specjalne szkoły uczące wprawnej gry, jak i gildie „kościarzy”. Zmiany w zastosowaniu kości nastąpiły w XX wieku. Nowe metody produkcji tworzyw sztucznych spowodowały, że łatwo dostępne stały się kostki o nowatorskim wyglądzie, mające od 4 do nawet 100 ścian.

Rosnąca popularność gier planszowych, bitewnych i fabularnych sprawiła, iż narzędzie dotąd przede wszystkim hazardowe i wróżbiarskie zyskało wiele nowych zastosowań. W Chinach, Korei, Japonii, Indiach i innych krajach azjatyckich kości od wieków były i nadal są niezwykle popularne. Również oznaczenia kostek do domina i sama gra wywodzi się właśnie od nich.

W kości grywano w Polsce już od średniowiecza. Była to popularna rozrywka wszystkich stanów, praktykowana zarówno w karczmach, na jarmarkach, jak i na książęcych dworach. Popularność kości z czasem nie malała, ale grę tę coraz powszechniej uważano za rozrywkę pospólstwa. W efekcie zniknęła ona z dworów i pałaców, wyparta przez gry karciane i szachy.

Kości w epoce nowożytnej wykorzystywano między innymi do wróżenia, odczytując przyszłe losy z liczby wyrzuconych oczek. Pisano nawet specjalne książki, np. „Fortuna albo Szczęście” Seweryna Bączalskiego, zawierające zestawy przepowiedni odpowiadających różnym wynikom rzutów. Kości były także narzędziem używanym do gry w jedną z pierwszych gier planszowych, tzw. gąskę.

Okres rozbiorów i II Rzeczypospolitej to jednocześnie kres popularności kości jako narzędzia hazardu. Wyparte zostały one przede wszystkim przez gry karciane, w tym najpopularniejszy brydż. Kości przetrwały przede wszystkim jako element wykorzystywany w różnych grach planszowych. Do polskiego świata hazardowego powróciły dopiero po roku 1989.

Pierwsze kości do gry były najprawdopodobniej wykonywane z kości skokowych zwierząt hodowlanych, np. wołów. Za czasów rzymskich materiał ten został zastąpiony drewnem, kością i metalem (ołów, mosiądz). Niekiedy stosowano droższe surowce, chociażby kość słoniową. Wymienione materiały były w użyciu aż do drugiej połowy XX w., kiedy zastąpiono je tworzywami sztucznymi. Wraz z rozwojem gier fabularnych i bitewnych wzrosła liczba producentów oferujących kości wysokiej jakości. Współcześnie powszechnie stosuje się wytrzymałe tworzywa sztuczne, pozwalające na wieloletnie używanie kości.

Niekiedy kostki wykonuje się z innych materiałów. Bardziej popularne z nich to spieniona guma, drewno, kamień i papier. W użyciu jest też cała gama metali i ich stopów. Bardziej wyszukane surowce stosowane do produkcji kolekcjonerskich kości to między innymi bursztyn i kość słoniowa.

Z odmiennych materiałów wykonywane są profesjonalne kości stosowane w kasynach. Muszą być one idealnie wyważone i bardzo wytrzymałe, w związku z czym do ich produkcji najczęściej wykorzystuje się włókno celulozowe.

Kości jest to popularna gra dla 2-4 osób, w której gracze rzucają pięcioma sześciennymi kostkami, by uzyskać określone układy oczek, za które otrzymuje się punkty.

Celem gry w większości odmian jest uzyskanie największej liczby punktów. Wbrew pozorom nie jest to gra zależna tylko od szczęścia — liczy się w niej raczej umiejętność kalkulacji. Kości są grą wywodzącą się ze starożytności, najpopularniejsza standaryzacja reguł została opatentowana przez firmę Milton Bradley. Z kości wywodzi się bezpośrednio domino.

Kości są grą samą w sobie, ale oprócz tego bywają niezbędnym elementem innych gier planszowych czy hazardowych. Bez wątpienia jest to gra, która posiada edukacyjne i warto ją wykorzystać przy rozwijaniu umiejętności matematycznych dziecka.

Chciałabym zaproponować bardzo prostą wersję kości, z którą poradzą sobie dzieci w wieku wczesnoszkolnym o nazwie „Do bazy”. Do gry potrzebujemy 6 kostek. Gracz, który wyrzuci największą sumę oczek z 2-3 kostek zaczyna grę.

Każdy uczestnik wykonuje po kolei jeden rzut 6 kostkami i wybiera jedną z wyrzuconych cyfr, jako bazową. Różnice między pozostałymi cyframi a cyfrą bazową sumujemy i zapisujemy, jako wynik.

Przykładowy rzut:  
2-3-4-4-5-6 jako bazową wybieramy np. 4  
(4-2)+ (4-3)+ (4-4)+ (5-4)+ (6-4) = 6 pkt.  
  
Dlatego ważne jest, aby wybrać cyfrę bazową tak by różnica między nią a pozostałymi dała, jak najlepszy wynik. Wyniki z poszczególnych kolejek dodajemy do siebie i wygrywa osoba, która jako pierwsza przekroczy ustalony próg punktów np. 100.

Jak, widać gra jest bardzo prosta i wykorzystujemy w niej cyfry, z którymi dziecko uczące się dodawania i odejmowania świetnie sobie poradzi.