

LAVIRINT

labyrinth (grčki labýrinthos):

- zgrada s mnoštvom prostorija i hodnika koji su tako prepleteni da je teško naći izlaz;
- svako mesto s puno hodnika, prolaza, zavoja, izukršanih staza i sl. na kojem se nije lako snaći;
- figurativno: ono što je nejasno, složeno, nerazmrsiv splet;
- u anatomiji: deo unutrašnjeg uha u kojem je smešteno čulo sluha i centar za ravnotežu.

Labyrinth je zapravo bila građevina u Knososu, na ostrvu Kritu. Po legendi to je bio dvorac kralja Minosa. Ime potiče od grčke reči λαβύρινθος (labyrinthos) od λάβρυς (labrys) — „dvosekla sekira“. Ovaj mit govori o razdvajanju tame i svetla. Za to je bio zadužen bog koji je za taj poduhvat upotrebio dvoseklu sekiru (labrys). On je s njom počeo seći tamu oko sebe, a kako ispočetka nije mogao da se orijentiše, jer je bio mrak, on je hodao ukруг. Taj put se nazvao labyrinth, a kada je došao do kraja (spiralnog) puta ta sekira se pretvorila u plamteću baklju koja je svetlela u njegovim rukama u središtu labyrinta.

Otud bi labyrinth bio „Palata sekira“. Pošto dvorac karakteriše zamršena unutrašnja struktura, sa mnoštvom zapletenih odaja, prolaza i hodnika, reč labyrinth se postepeno poistovećivala sa komplikovanom građevinom u kojoj se može zalutati.

Danas labyrinthi imaju ulogu u proceni i tretmanu sposobnosti neverbalnog planiranja kao i za aktivnost razvoja pažnje i koncentracije kao i koordinacije.

Zadatak pronalaženja pravog puta predstavlja problem situacije koja se rešava logičkim razmišljanjem. Rešavanjem labyrinta razvija se algoritamsko razmišljanje neophodno za programiranje. Uči se sistematska analiza problema na takav način da se može izvesti algoritam za njegovo rešavanje. Kasnije se algoritamsko razmišljanje koristi za rešavanje bilo kog stvarnog problema.

Danas postoji više načina rešavanja labyrinta jedan je npr. praćenja zida i predstavlja jedan od najpoznatijih algoritama za pronalaženje izlaza iz labyrinta, a takođe je poznat i pod nazivima „pravilo leve ruke“ ili „pravilo desne ruke“. Osoba unutar labyrinta drži ruku u kontaktu sa zidom tokom celog prolaska kroz labyrinth i garantovano dolazi do izlaza iz labyrinta, ako izlaz uopšte i postoji, u suprotnom osoba bi se vratila na ulaz u labyrinth i pritom bi obišla svaku putanju u labyrinthu barem jedanput. Kod dvodimenzionalnih labyrinta koristi se „bojenje“ svih tzv, ćorsokaka i jedini neobojeni deo labyrinta je pravi put od središta do izlaza.

Uronite u svet labyrinta!

