

# Легенды о головоломках.

---

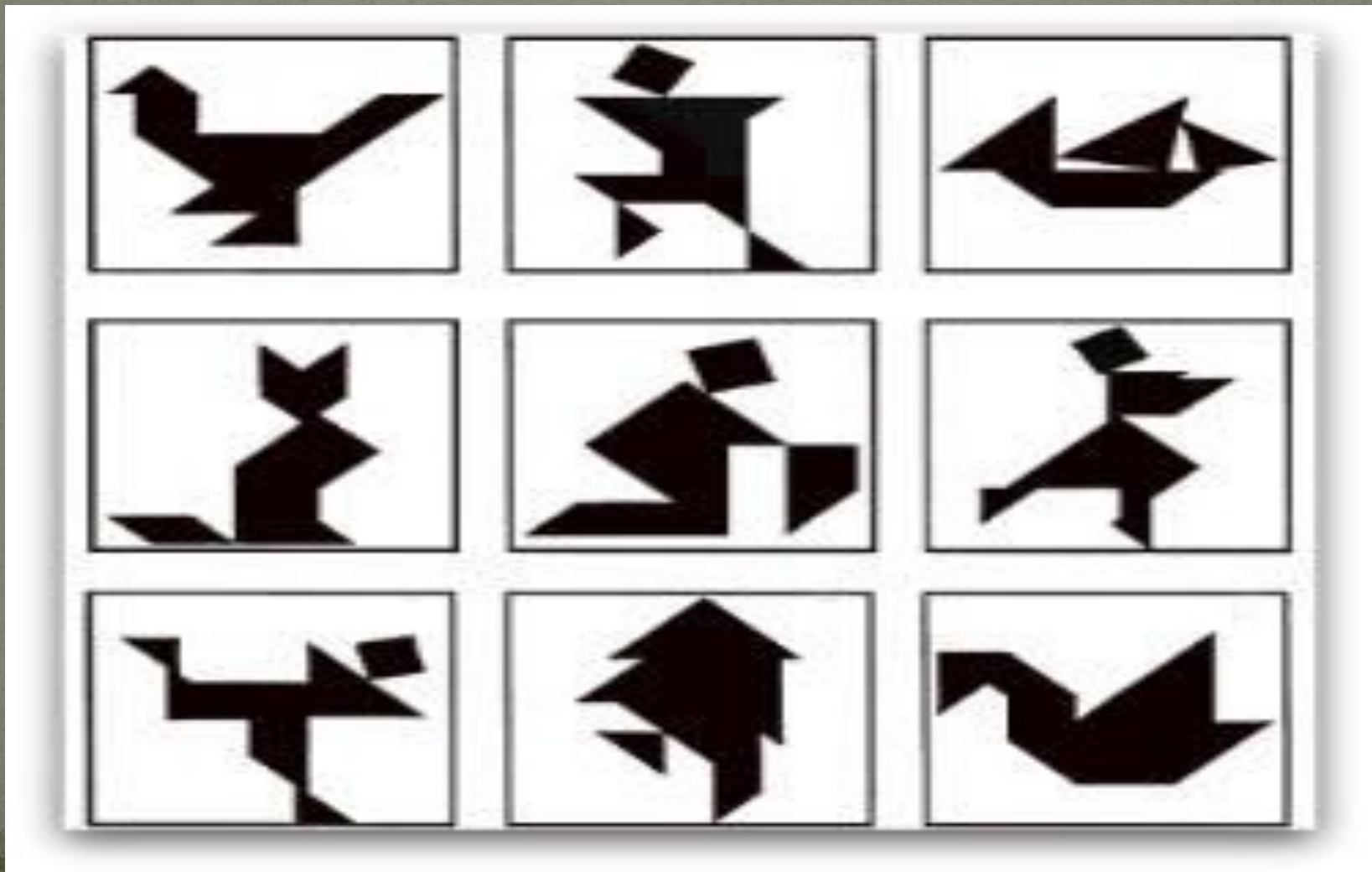
Работа: Дудкевич Софьи и  
Чуфенёвой Софьи.

6 «Б» класса.

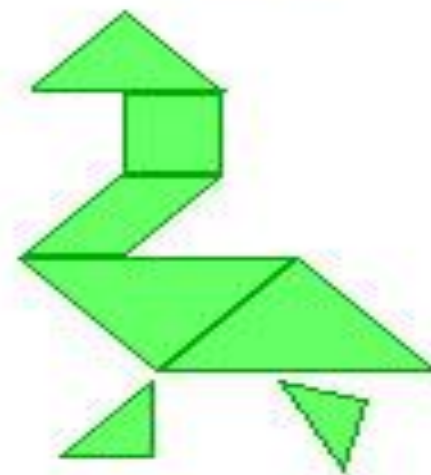
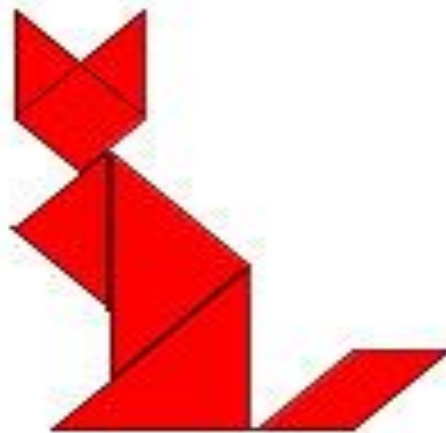
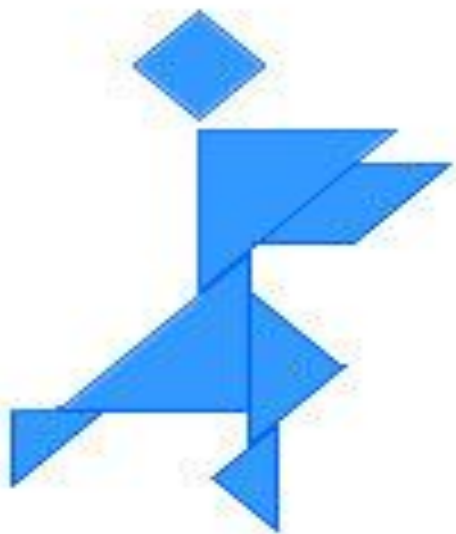
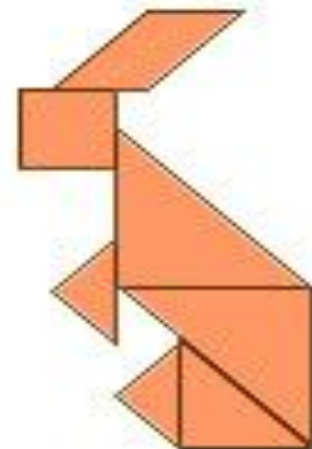
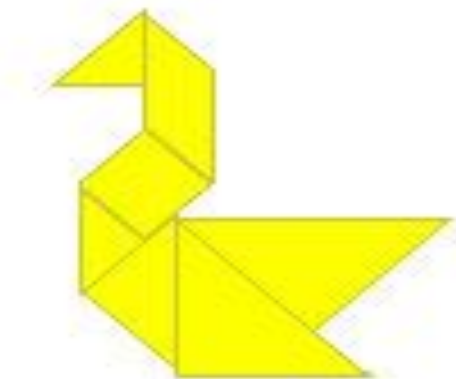
Великие прадеды страсть как любили поупражнять мозг головоломками. Корни их премудрости ведут к древнейшим очагам мировой культуры. Это Междуречье и Египет, Древняя Греция и Рим, Африка и Индия, цивилизации майя и инков и – главное – непредсказуемый Восток. Древнейшей китайской головоломкой считают танграм. В ней из семи элементов неправильной формы нужно составлять фигуры на плоскости.



один из которых связан с «Восьмой книгой Тана» мастера головоломок а американца Сэмюэля Лойда. Согласно ей давным-давно жил-был мудрец Тан, создавший семь книг, в которых фигуры располагались соответственно семи стадиям эволюции Земли, начиная с изображений Хаоса и заканчивая образами человека. Герой Лойда – Челленор – обладал сведениями, что семь книг о танграмах, каждая из которых содержала 1000 фигур, составили в Китае 4000 лет назад.



Легенды, что в Китае игру называют не танграм, а «Ши-Чао-Тю» – семь хитроумных фигур. Доказательством тому, что головоломку все же изобрели в Китае XVIII века, служит первая известная книга о танграме «Собрание фигур из семи частей» (1803 год).



НОВИНКА!



геометрическая головоломка

ТАНГРАМ

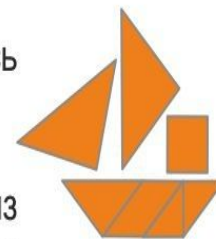
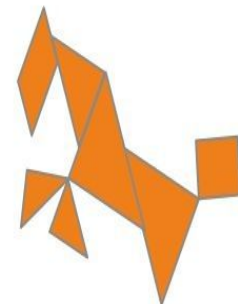
Одна из первых древних игр-головоломок, родилась в Китае более трех тысяч лет назад.

**СУТЬ ИГРЫ:** Собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики. Всего насчитывают более 7 тыс. различных комбинаций. Самые распространенные из них - фигуры животных и человека.

Игра способствует развитию образного мышления, воображения, комбинаторных способностей, а также умения визуально делить целое на части.

**КАК ИГРАТЬ:** Попробуйте собрать фигуры по образцу контуру. В состав каждой фигурки должны входить все семь частей, при этом они не должны перекрываться.

СХЕМЫ ФИГУРОК ВНУТРИ



# Картинки распространённых ГОЛОВЛОМОК.

