

**ЗНАМЕНИТЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ**

# **Китайский танграм Магический круг Вьетнамская игра**



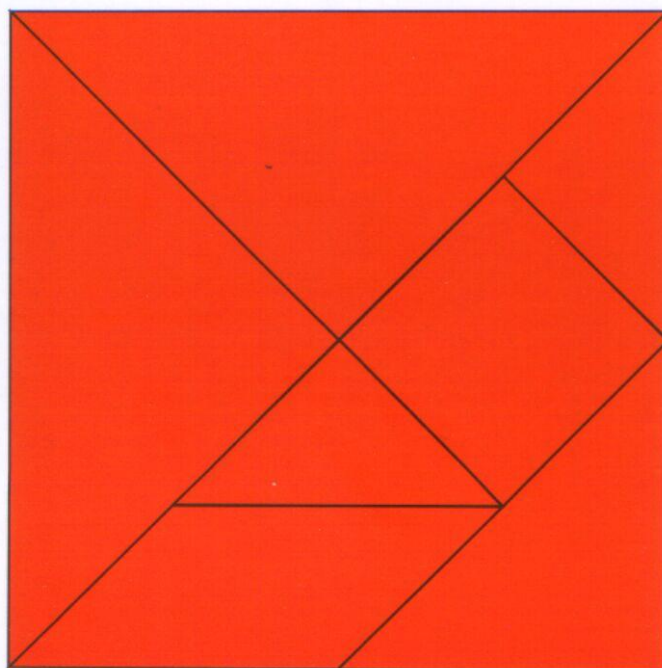
СОБЕРИ ВСЕ ФИГУРКИ  
И ПРИДУМАЙ СВОИ

**от 3 до 99 лет**

**РЕШЕНИЯ  
В КОНЦЕ  
КНИГИ**

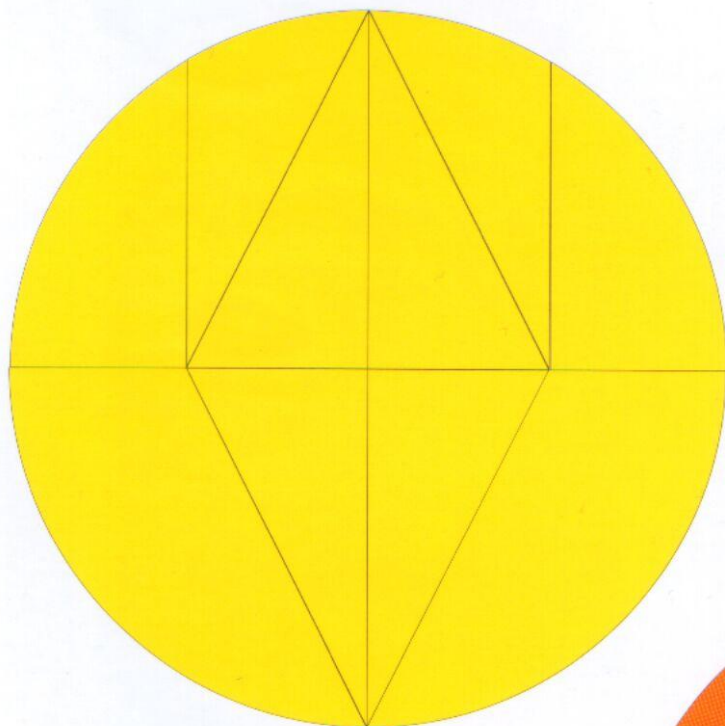


Аккуратно вырежьте  
фигуры  
Потом разрежьте их  
на части по линиям  
и играйте!

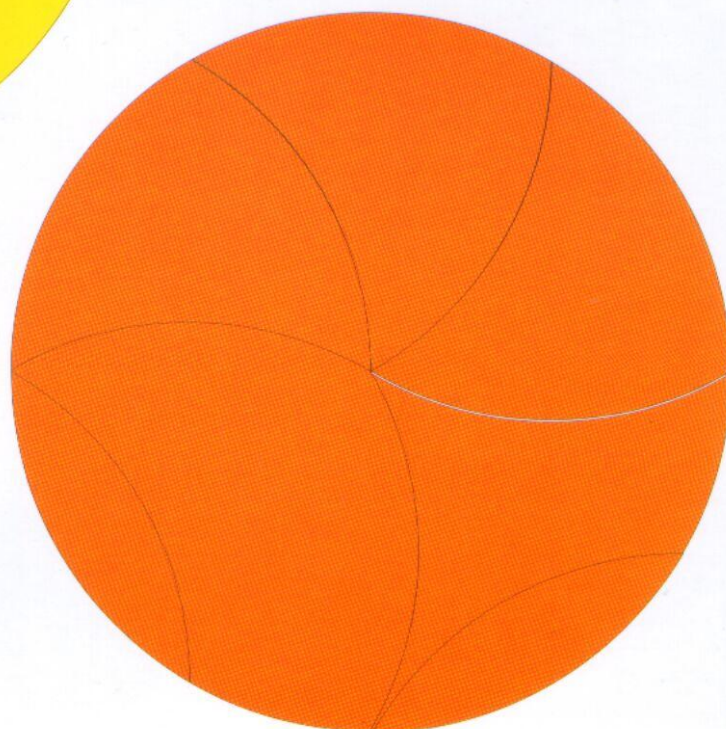


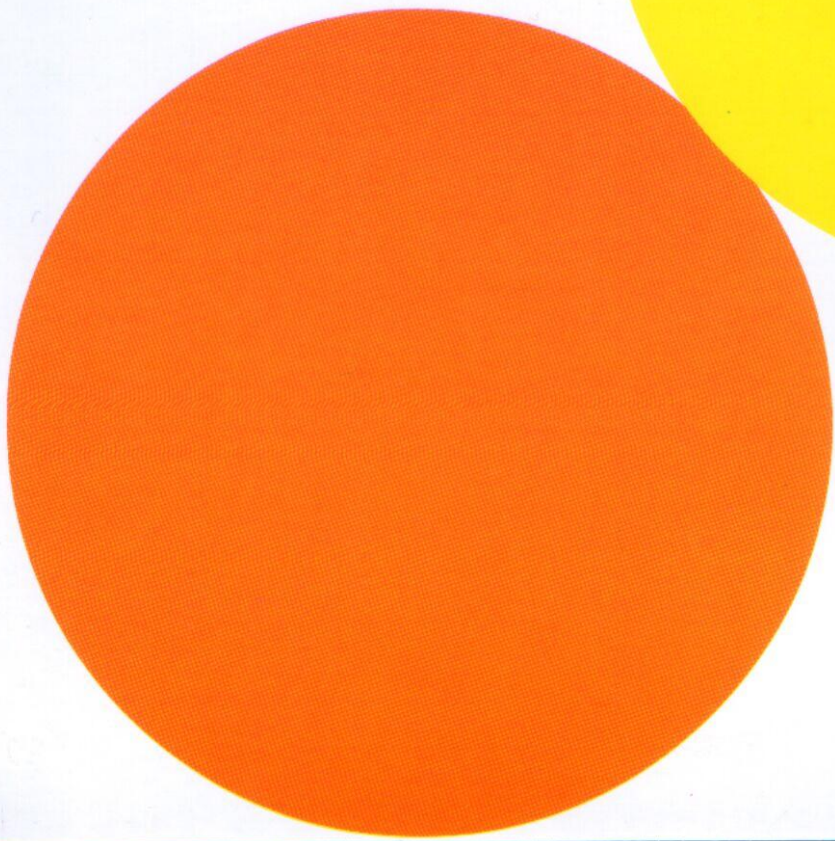
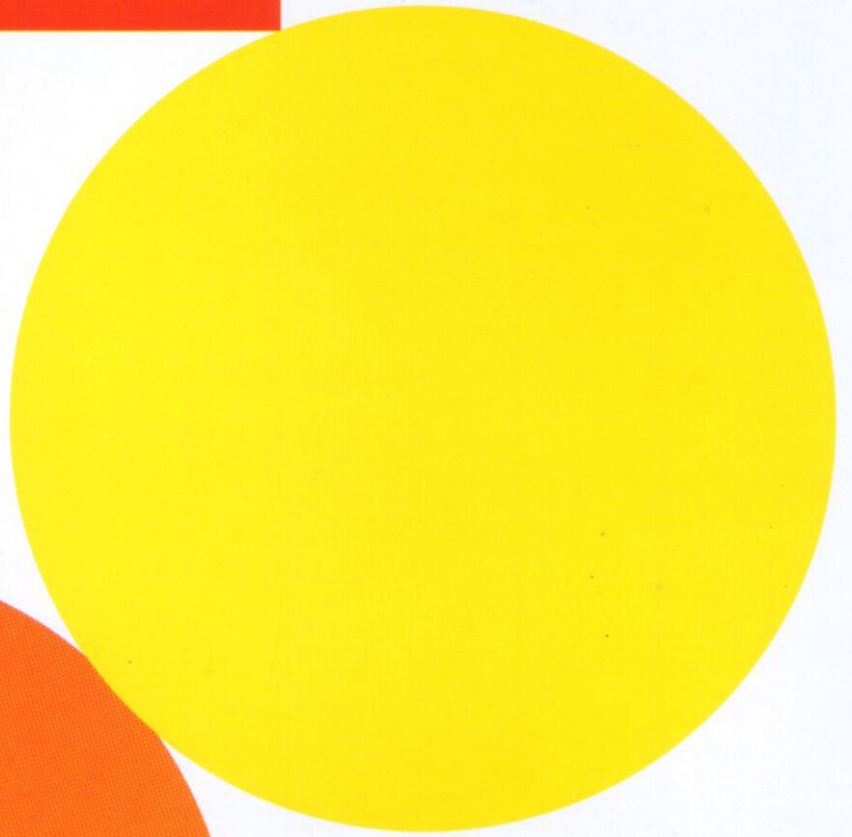
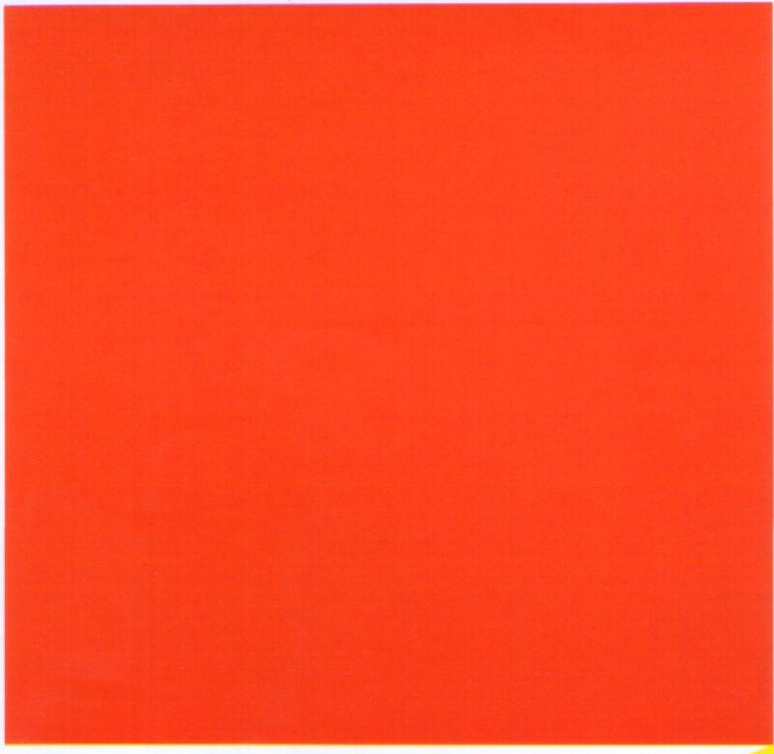
**Магический круг**

**Китайский танграм**



**Вьетнамская игра**







**ЗНАМЕНИТЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВЛОМКИ**

# Китайский танграм Магический круг Вьетнамская игра



Минск 2009



УДК 794  
ББК 74.100.58  
К45

Охраняется законом об авторском праве. Нарушение ограничений, накладываемых им на воспроизведение всей этой книги или любой её части, включая оформление, преследуется в судебном порядке.

К45 **Китайский танграм. Магический круг. Вьетнамская игра :**  
Игры-головоломки / Сост. М. В. Драко. — Минск : «Попурри»,  
2009. — 56 с. : ил. + 4 с. вкл.  
ISBN 978-985-15-0054-9.

Собранные в книге игры имеют тысячелетнюю историю.

Даны силуэты фигур, которые надо собрать из отдельных деталей. Каждая из приведенных игр имеет свой комплект деталей, из которых можно сложить только определенные силуэты.

Предназначена для любителей геометрического конструирования.

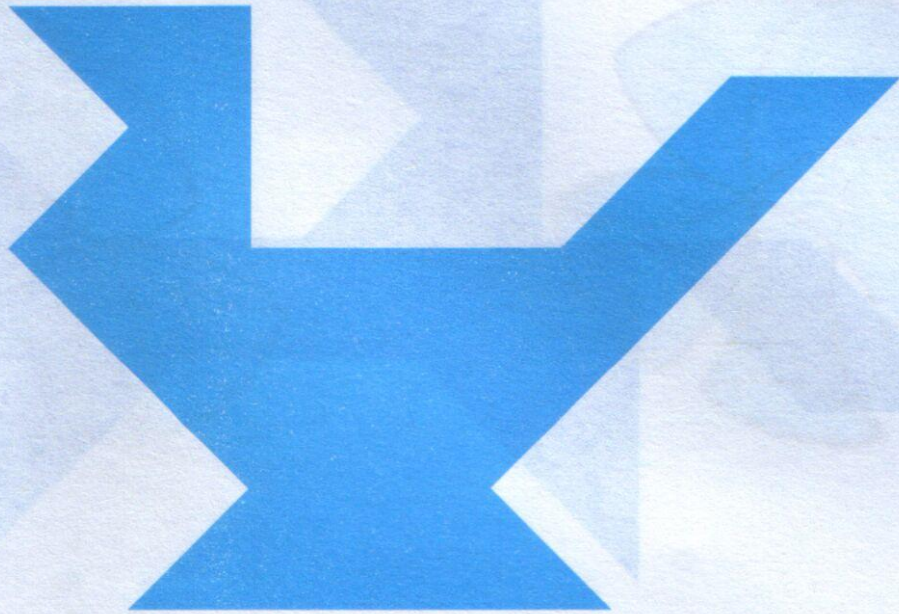
ISBN 978-985-15-0054-9

УДК 794  
ББК 74.100.58

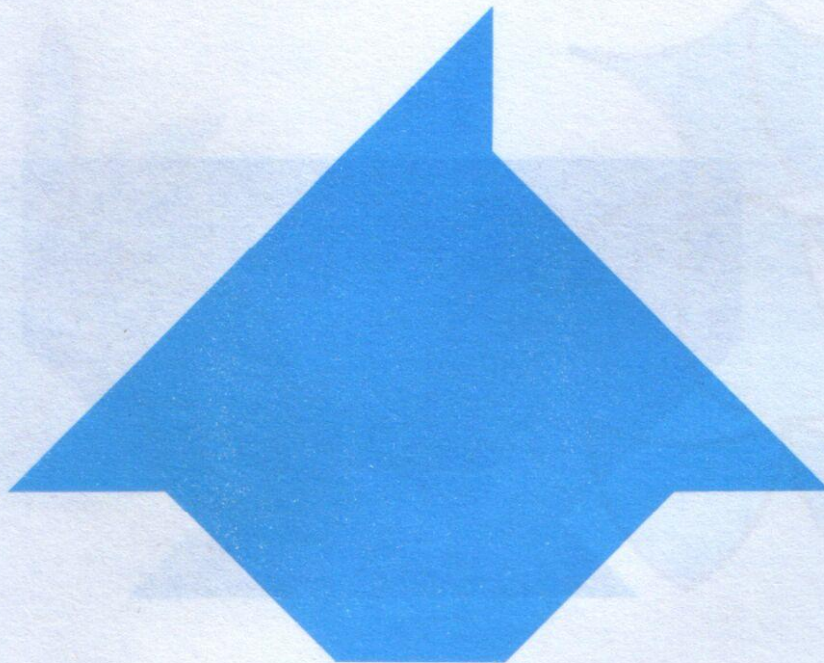
© ООО «Попурри», 2009



# Китайский танграм

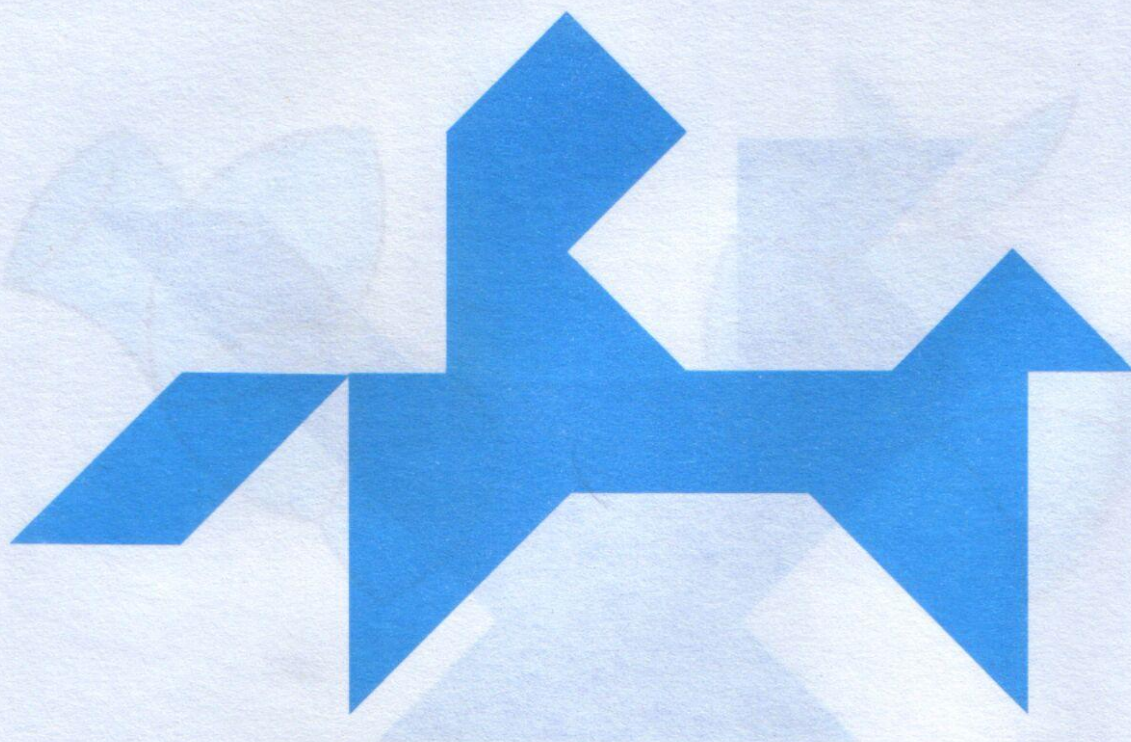


Птица



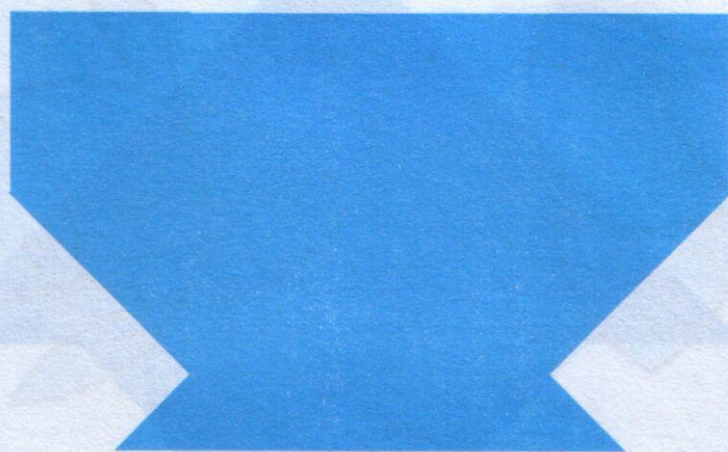
Кораблик





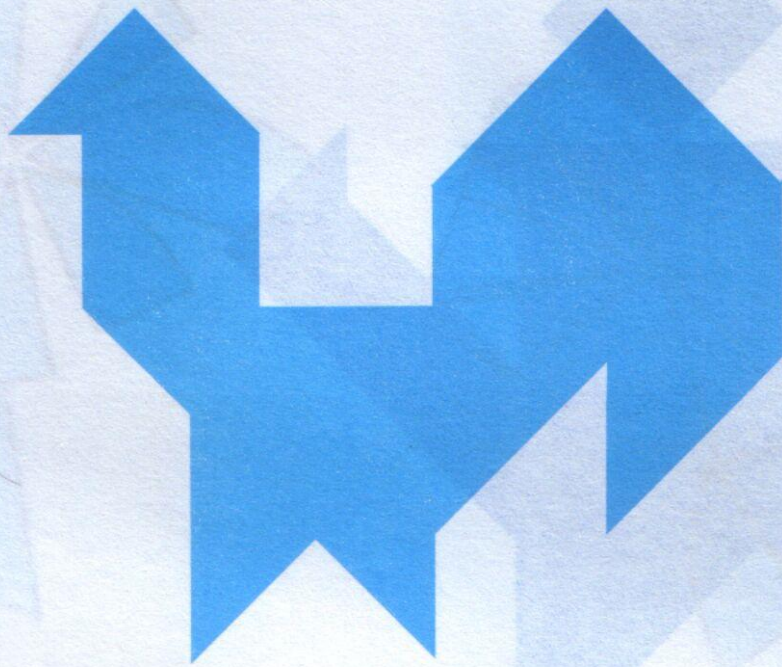
**Всадник**

ИЗРАТ

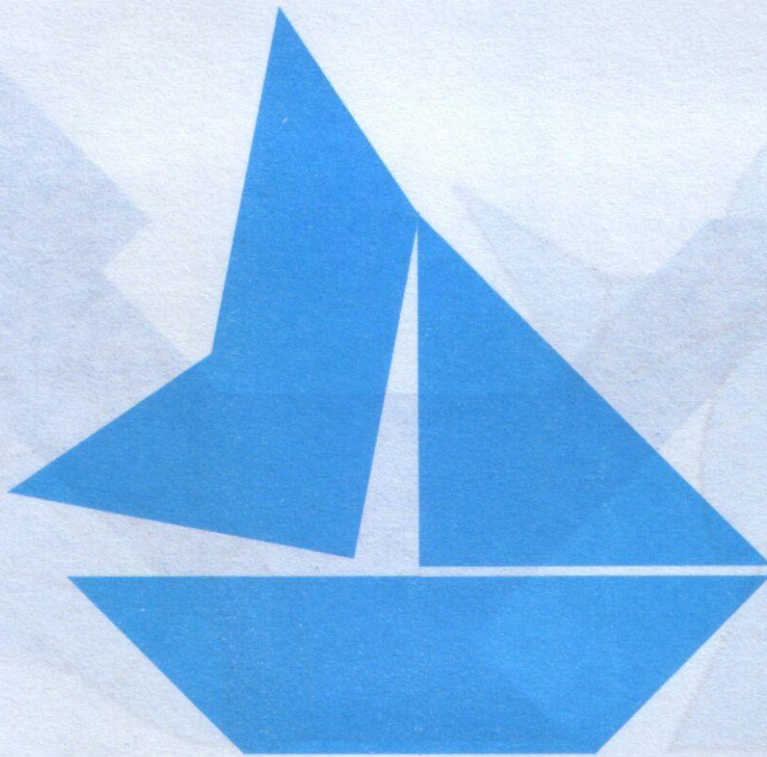


**Чаша**



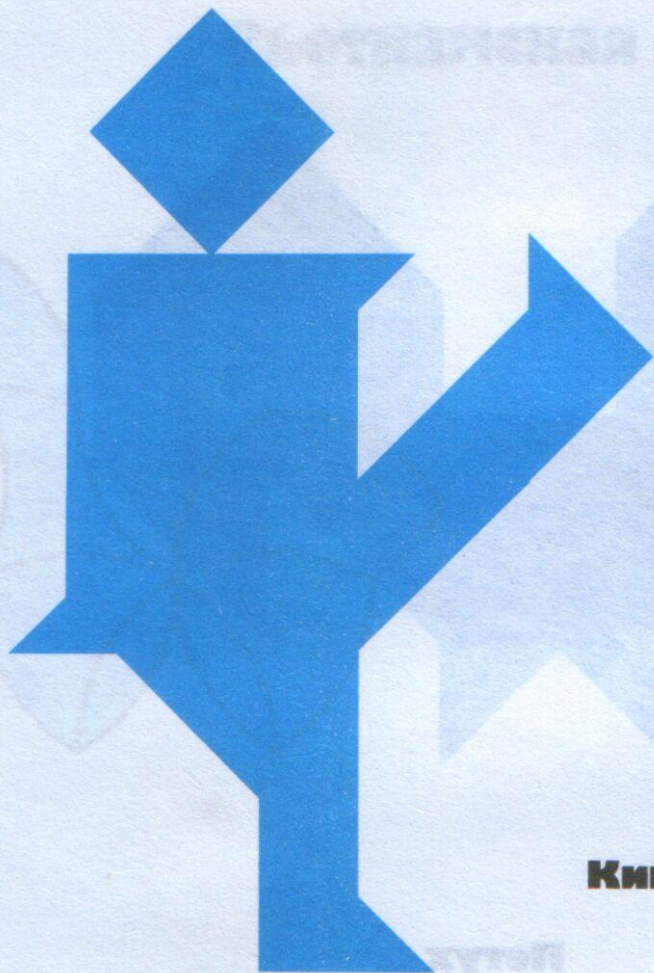


**Петух**

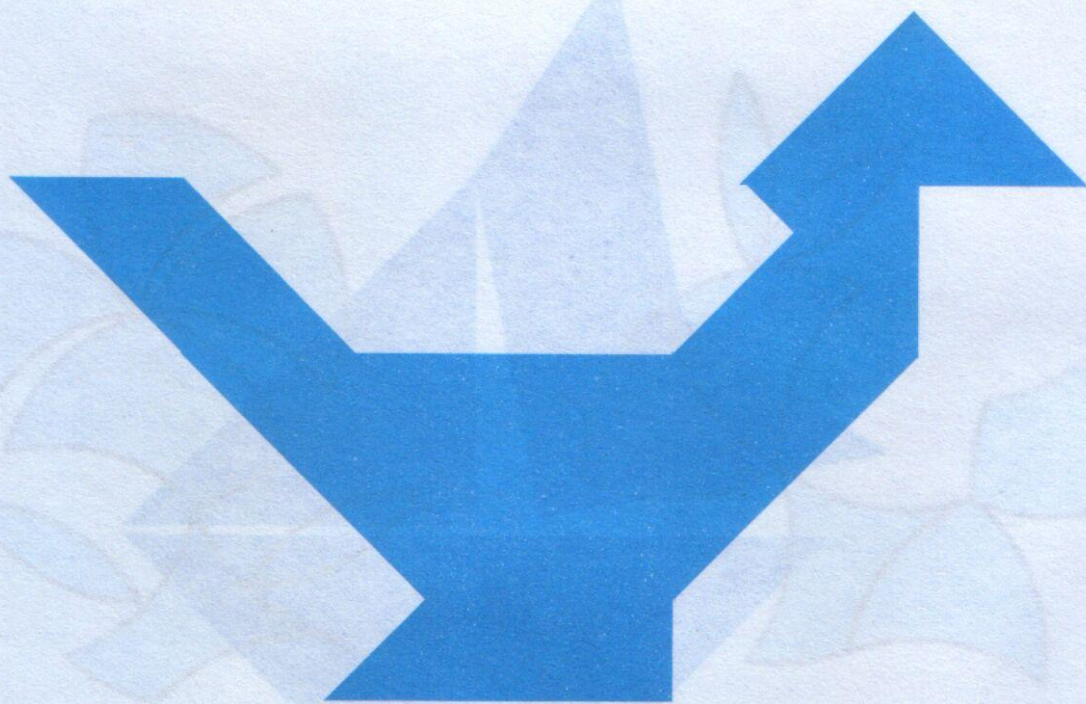


**Кораблик**



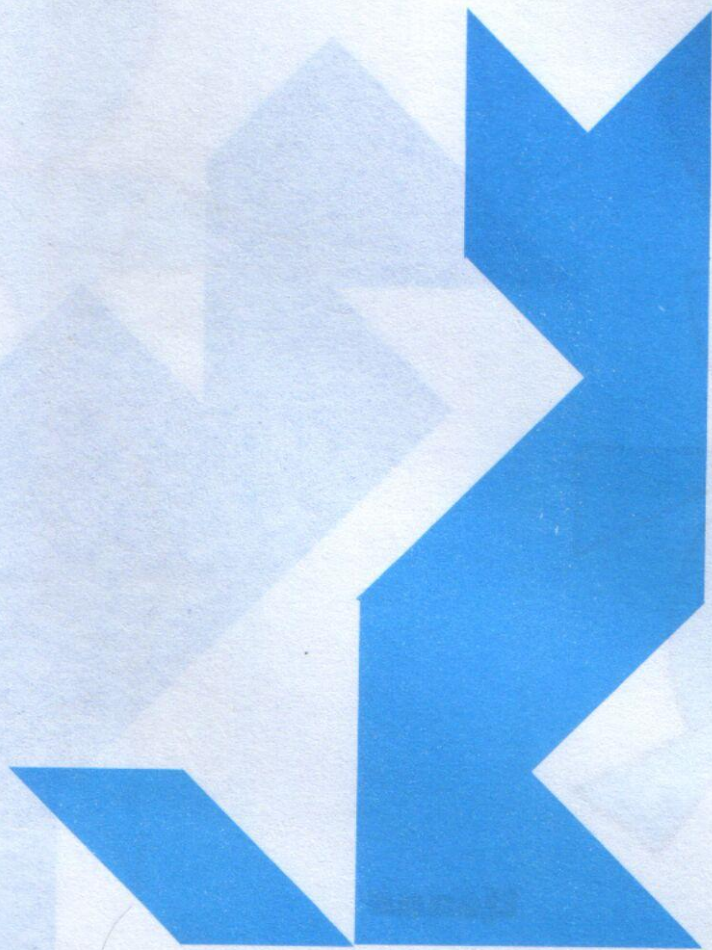


**Кикбоксер**

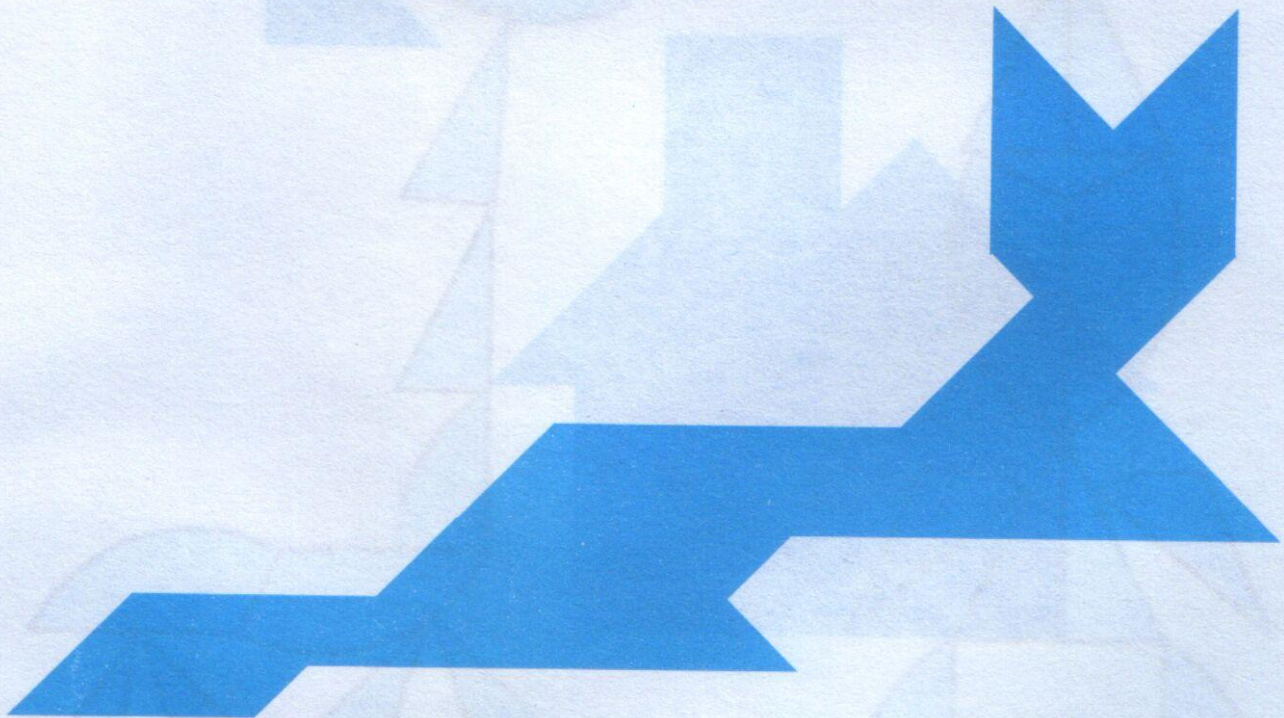


**Птица**



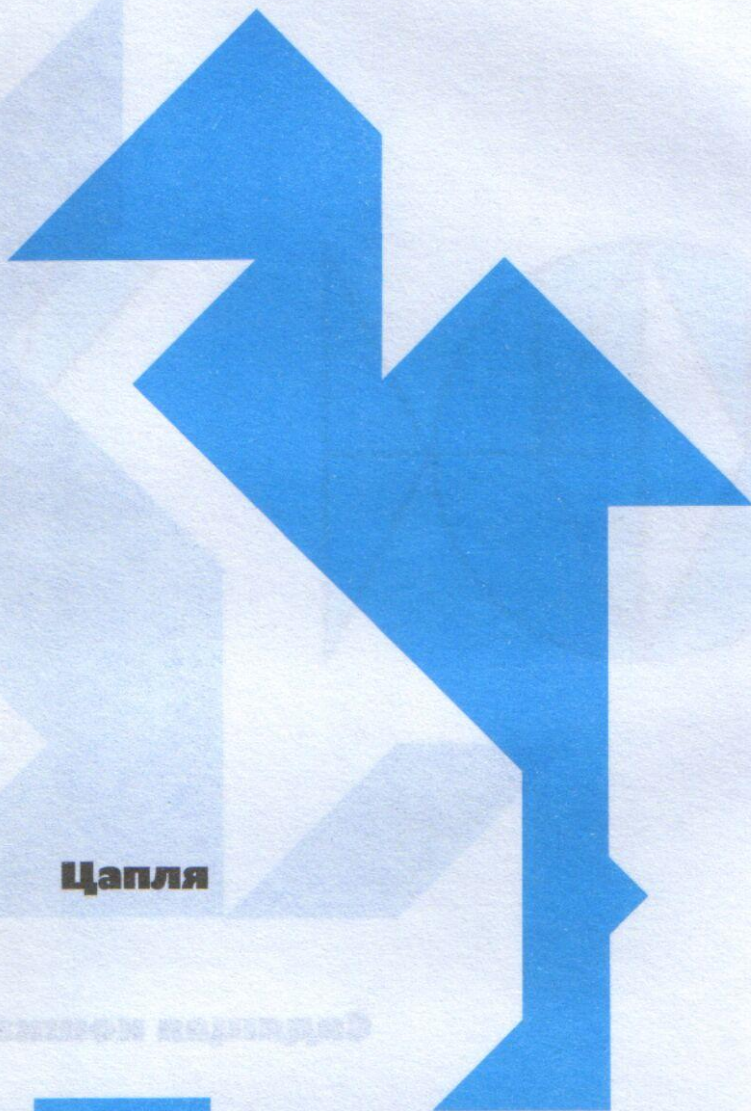


**Сидящая кошка**



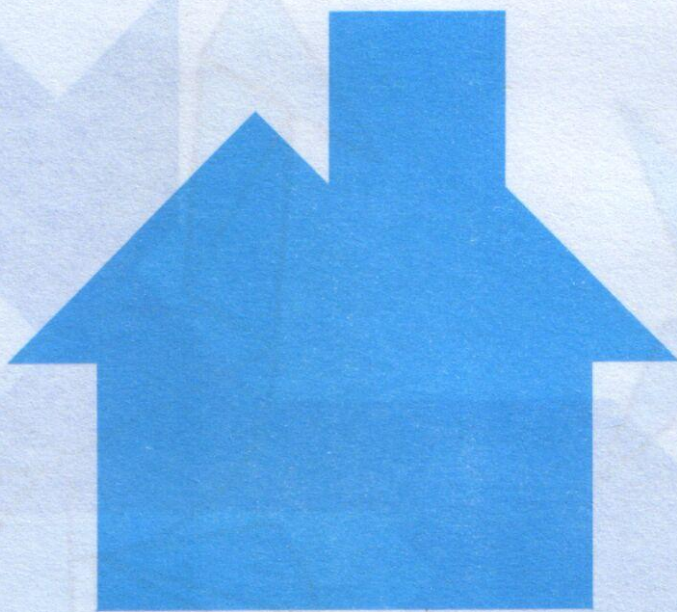
**Лежащая кошка**



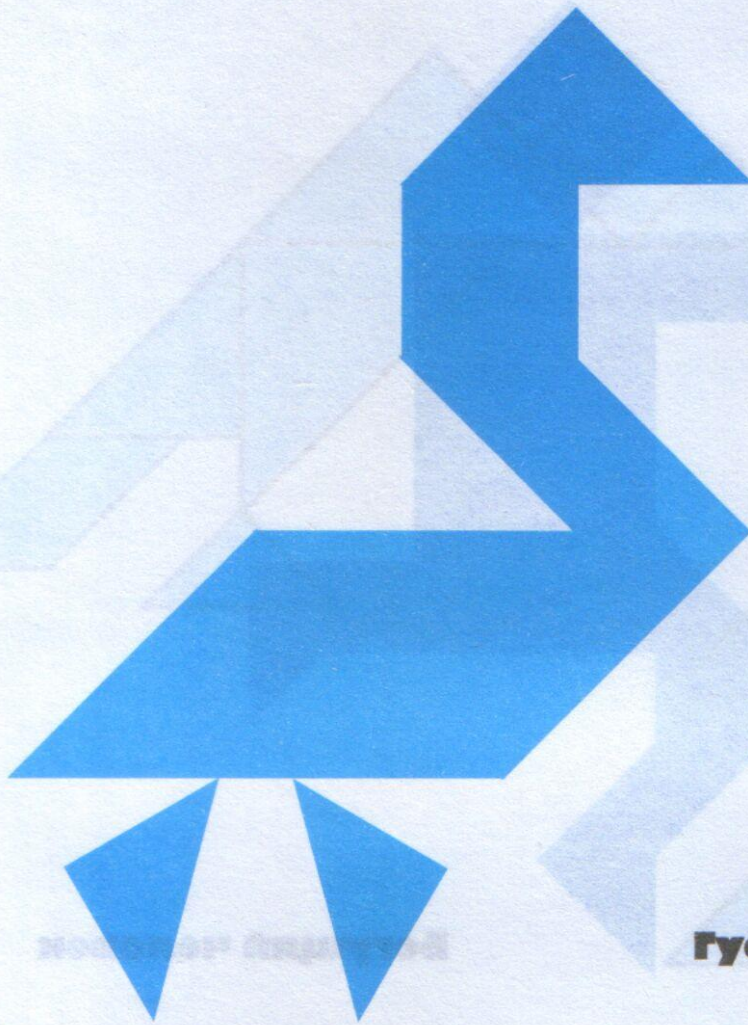


**Цапля**

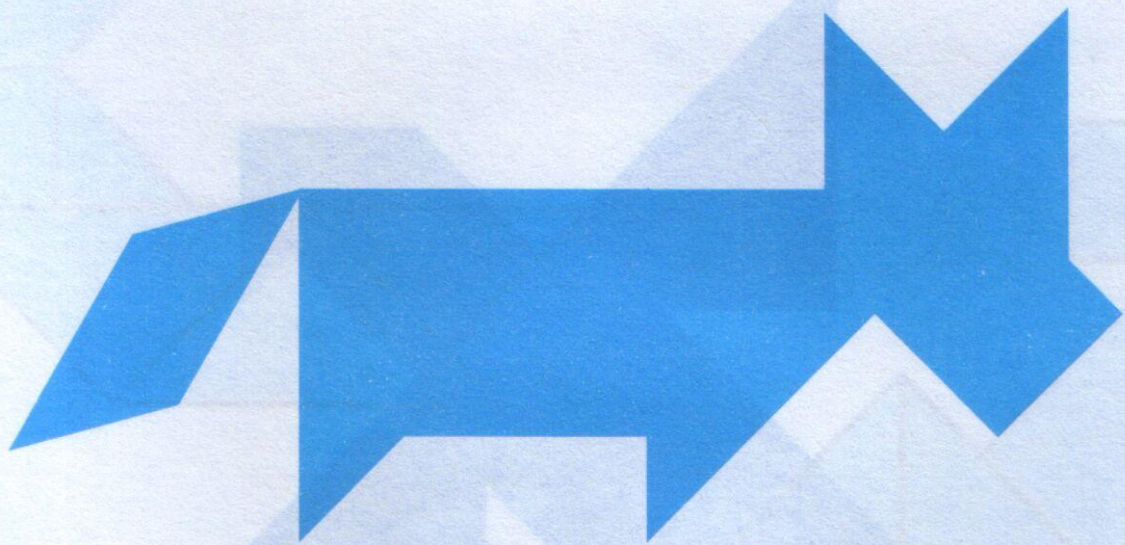
Самый высокий





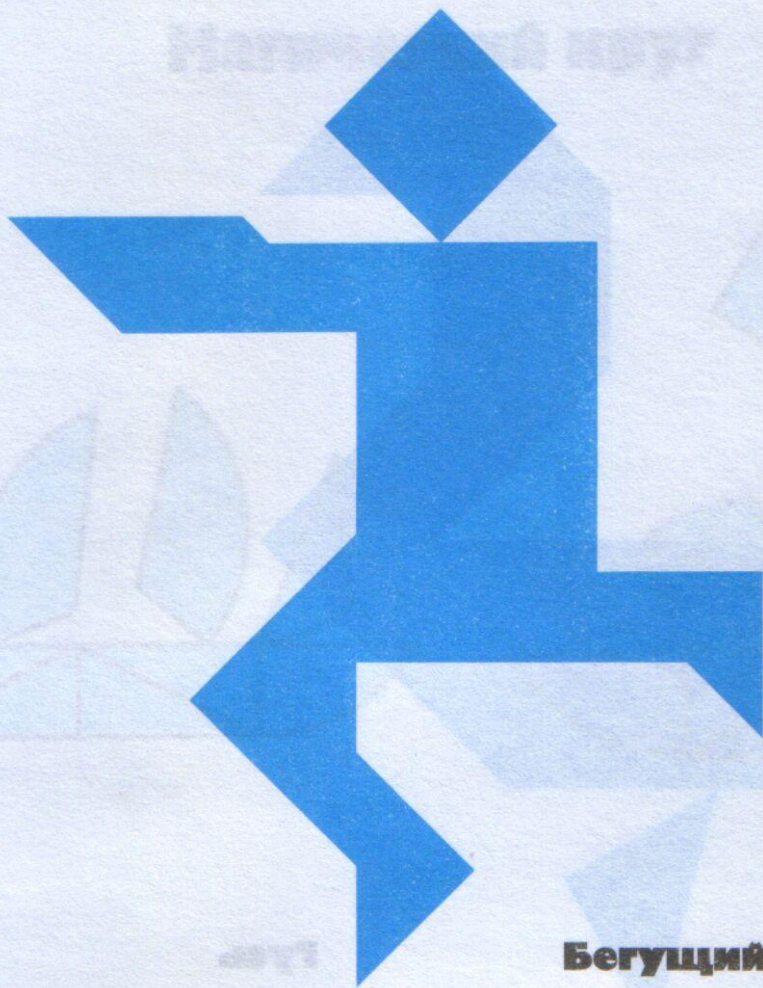


**Гусь**

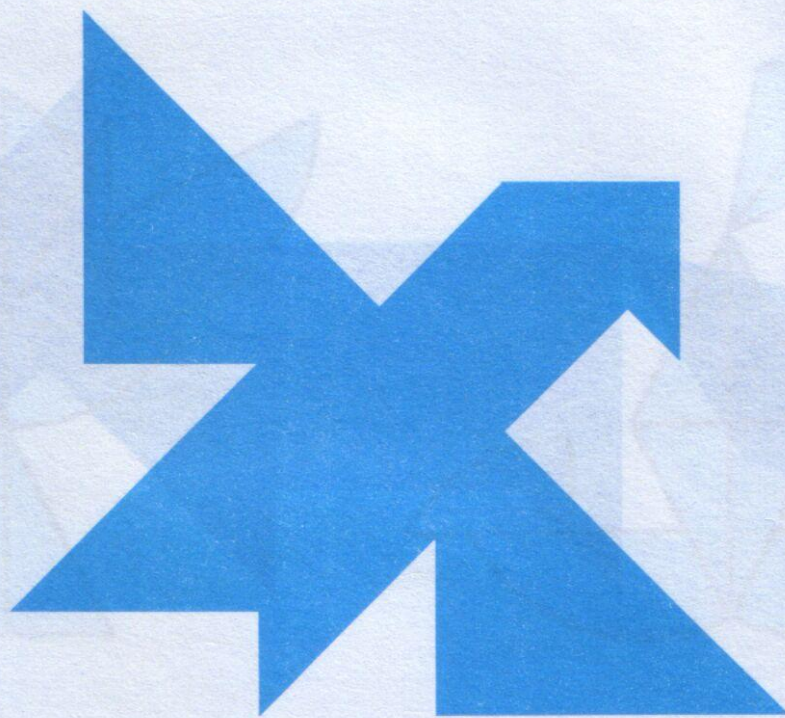


**Собака**





**Бегущий человек**

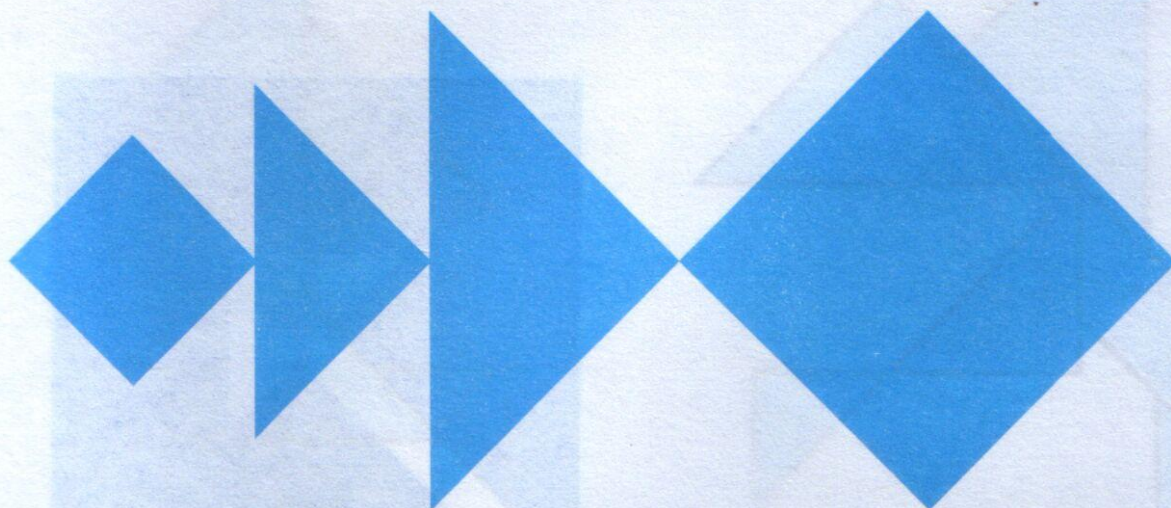


**Орел**





**Страус**



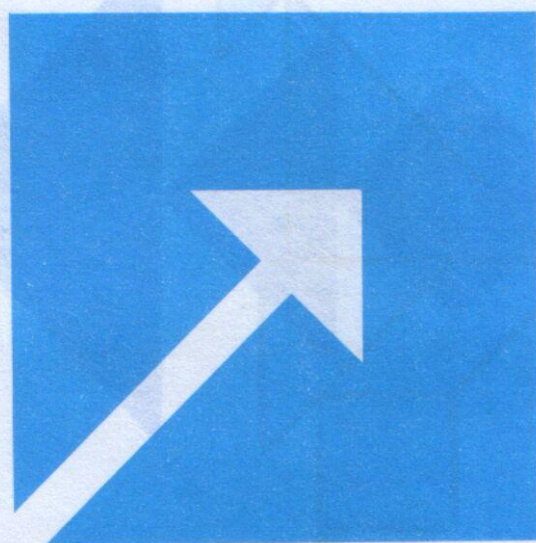
**Воздушный змей**

SI 11





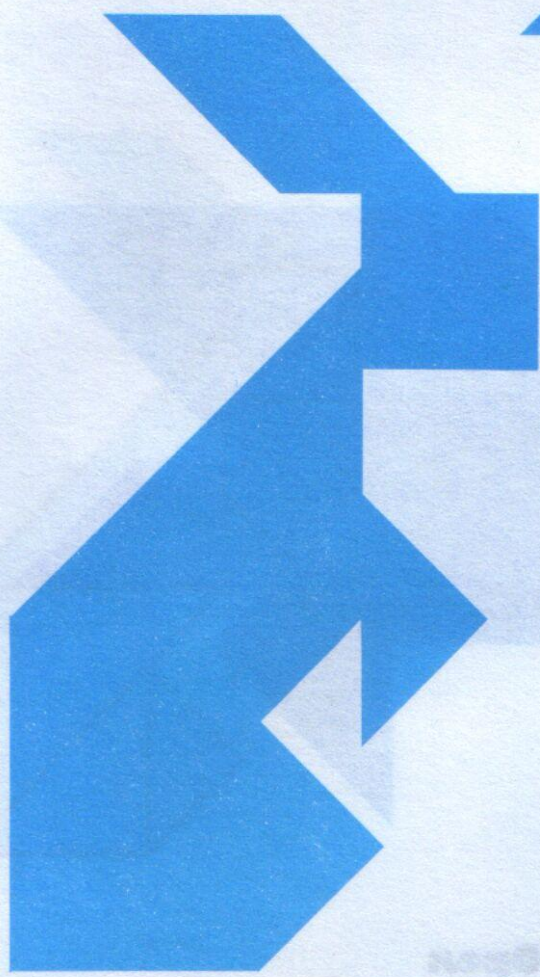
**Здороваясь человек**





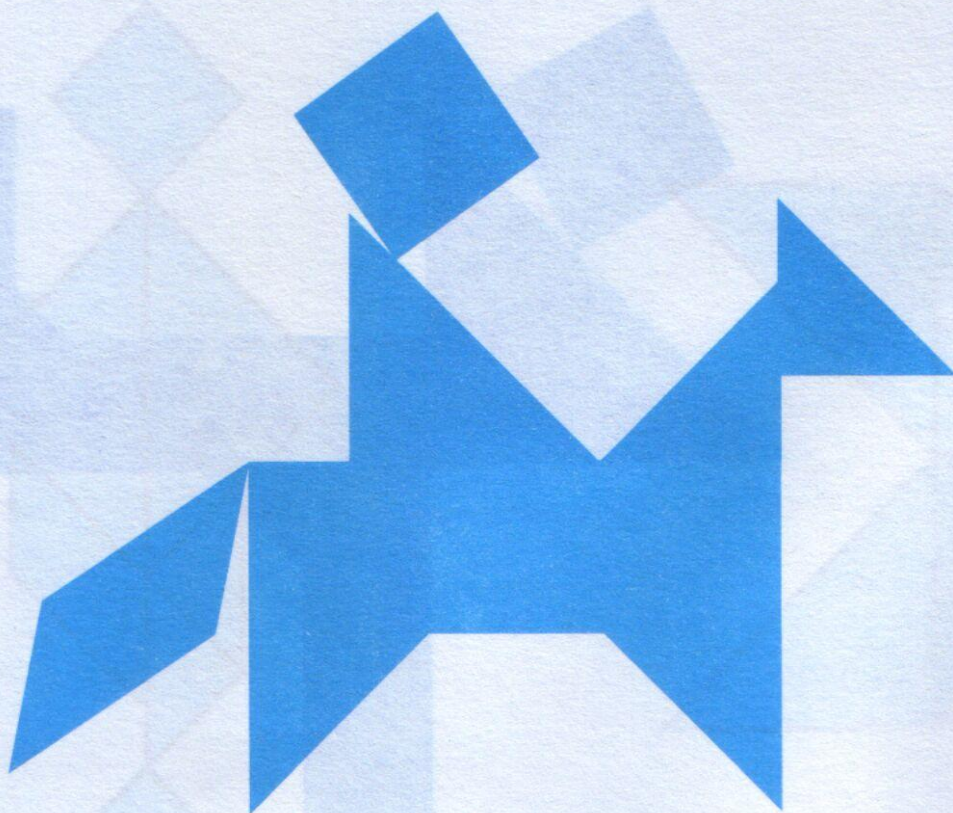


**Каратист**

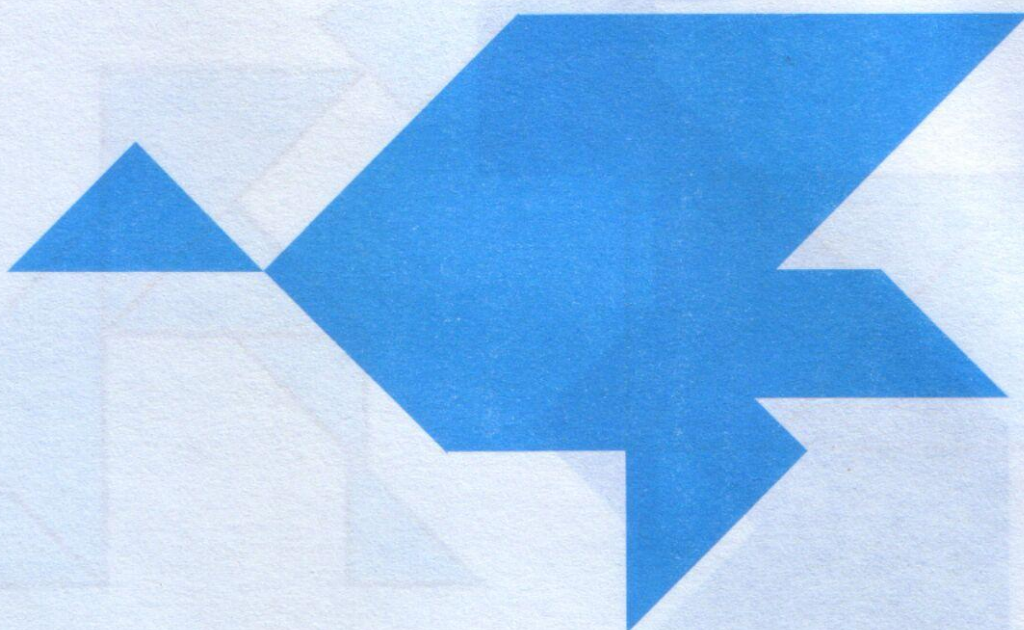


**Кролик**



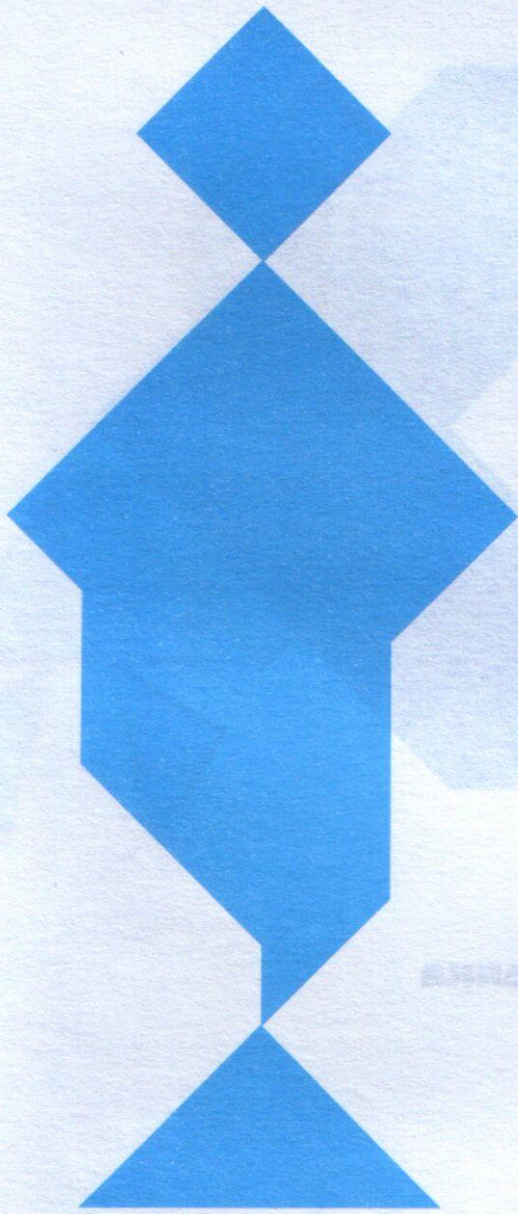


**Всадник**



**Орел**



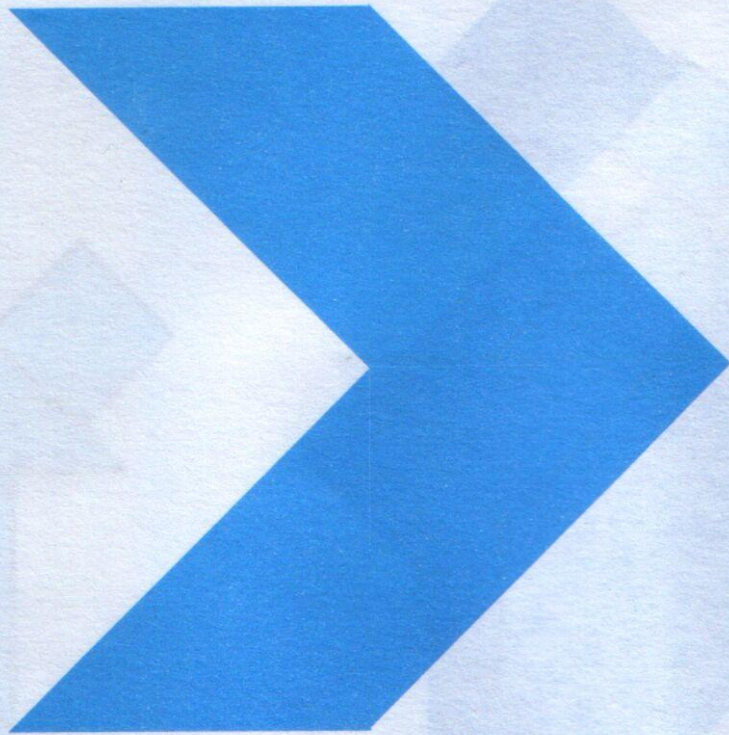


**Манекен**

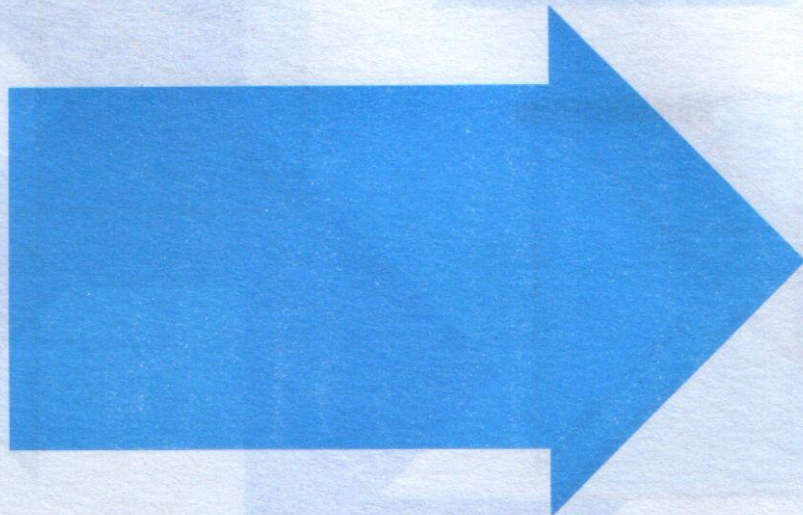


**Кавалер**



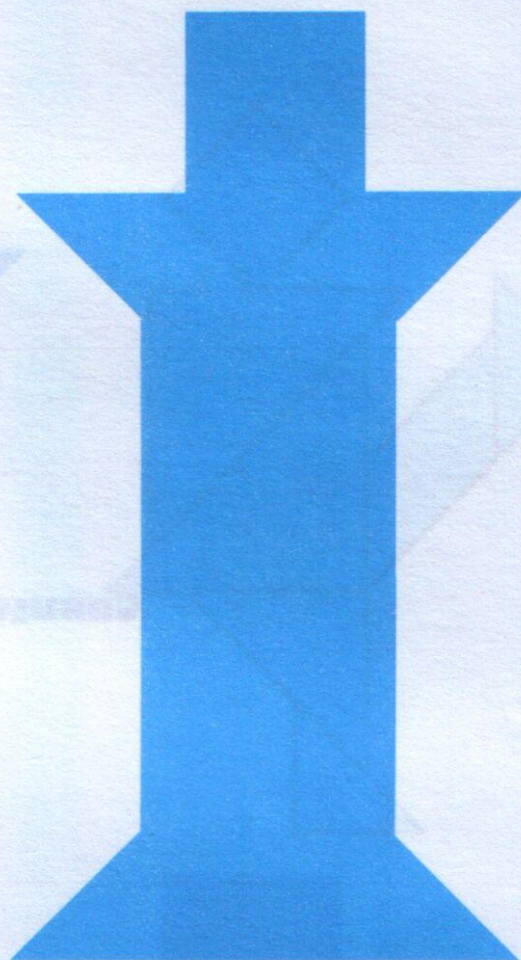


**Стрелка**

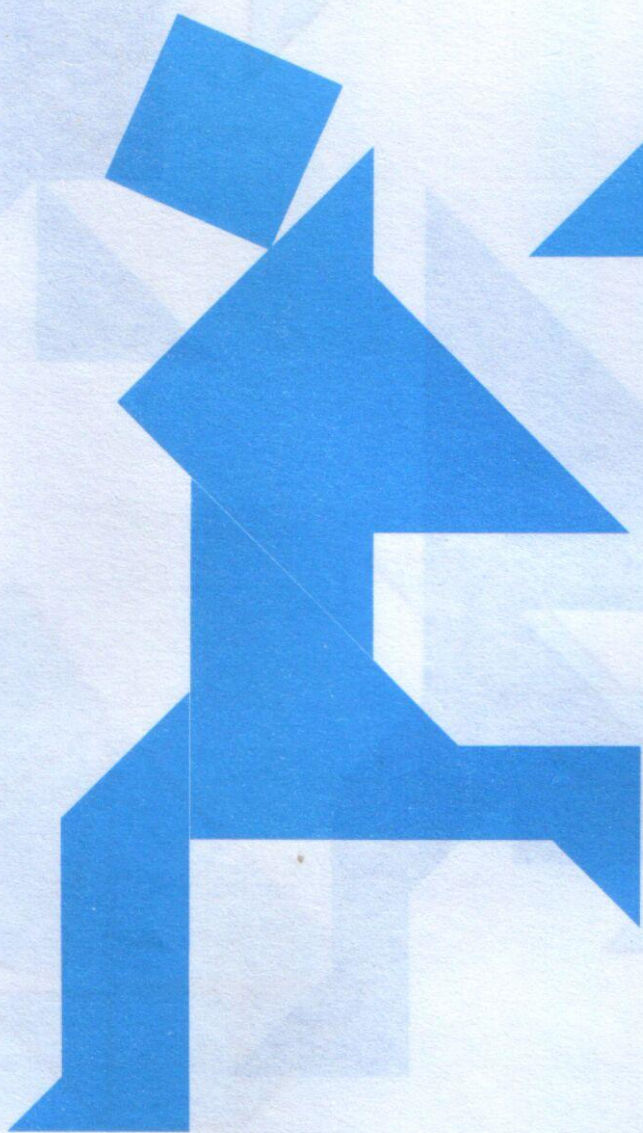


**Стрелка**





**Маяк**



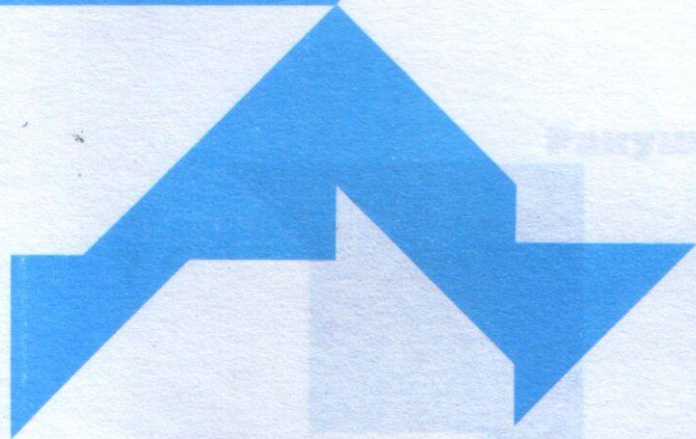
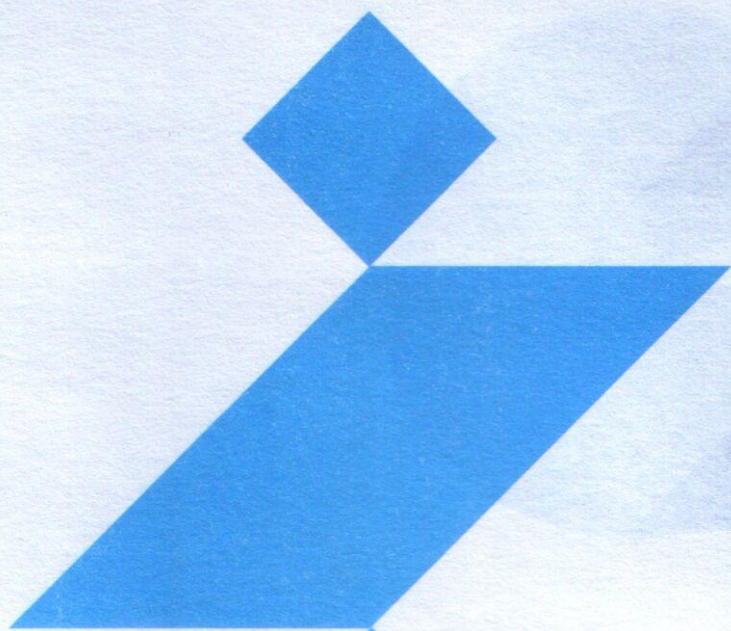
**Бегущий человек**



The image features two stylized human figures in a vibrant blue color against a light blue background. The background is decorated with faint, overlapping geometric shapes, including squares and triangles, creating a layered, architectural effect. The figure on the right is standing upright, with a diamond-shaped headpiece and a rectangular body. The figure on the left is in a dynamic, forward-leaning pose, with a square headpiece and a body that suggests movement. The overall aesthetic is modern and minimalist.

**Священник**



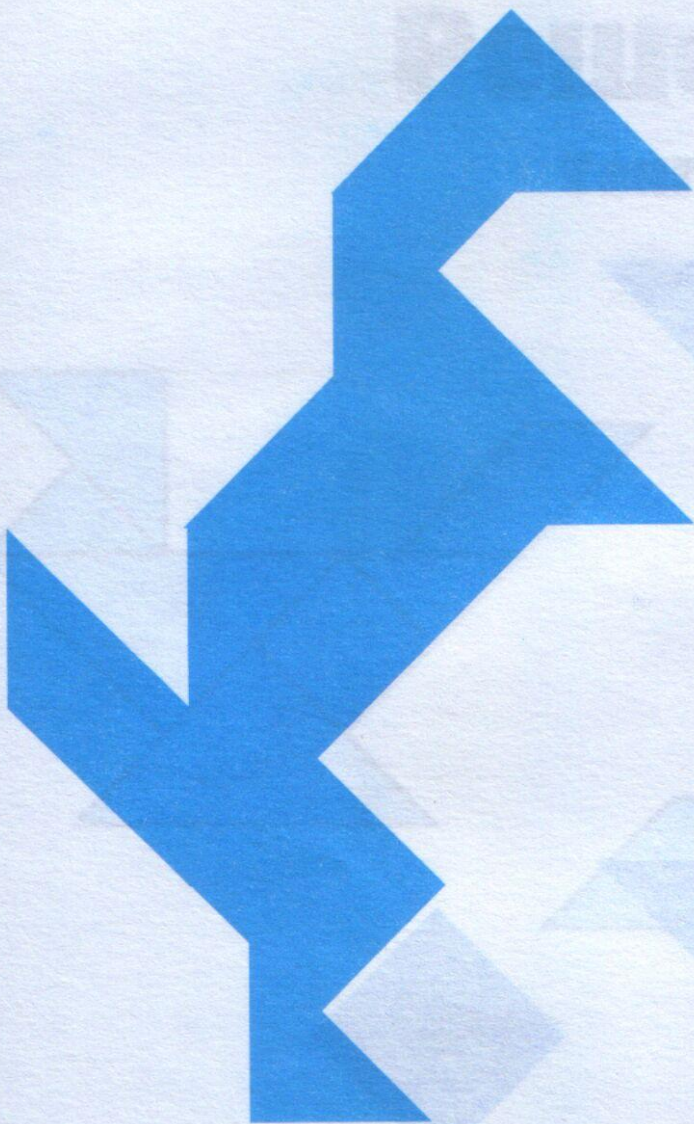


**Танцор**

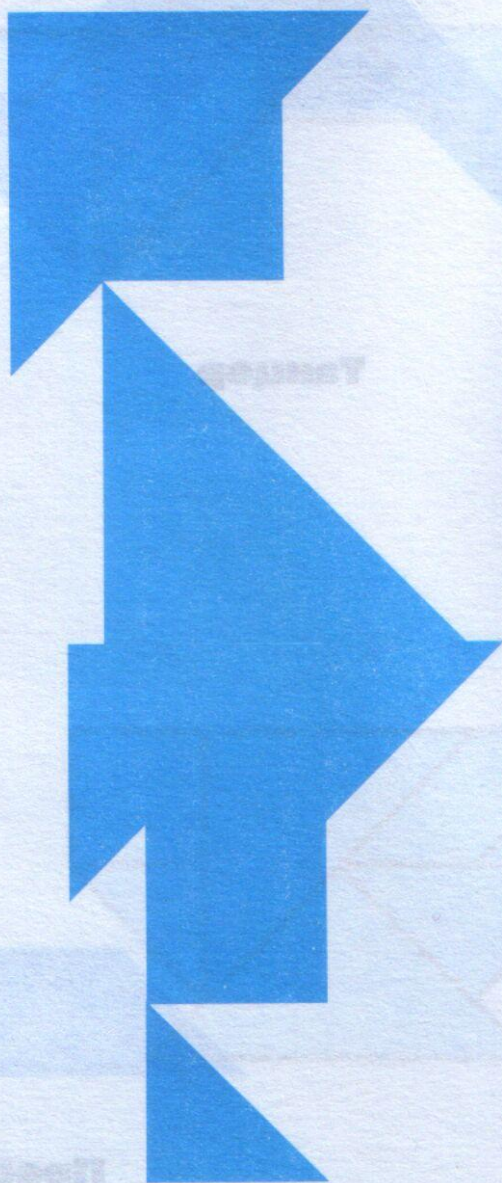


**Проситель**





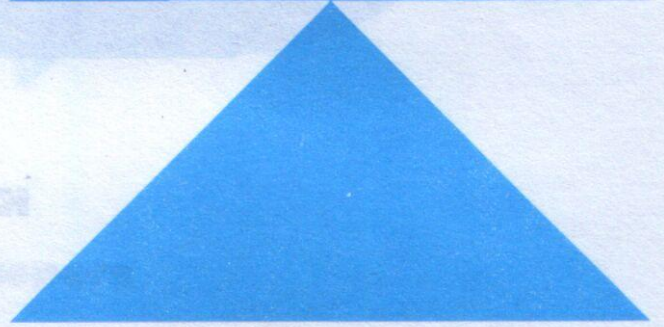
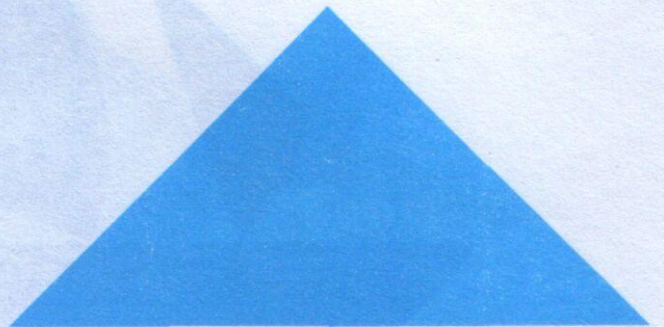
**Динозавр**



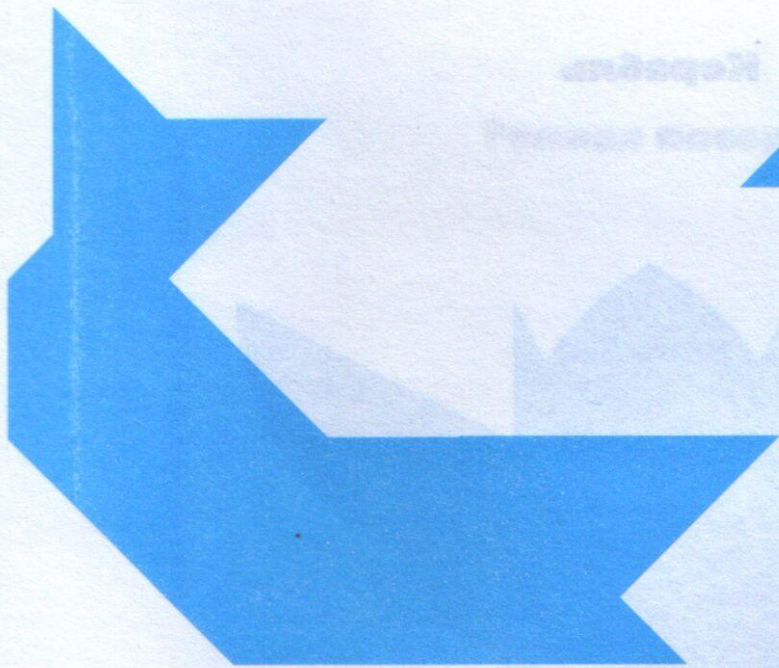




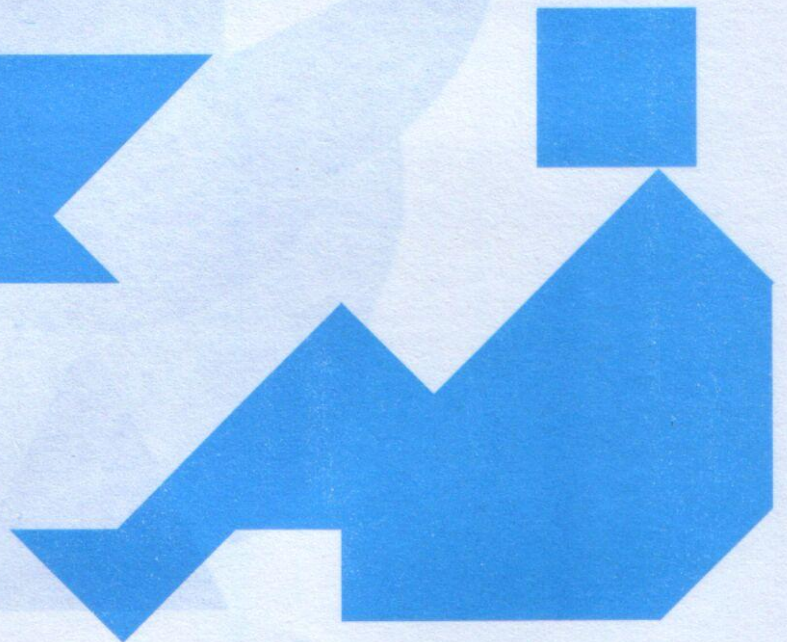
**Ворона**



**Елка**



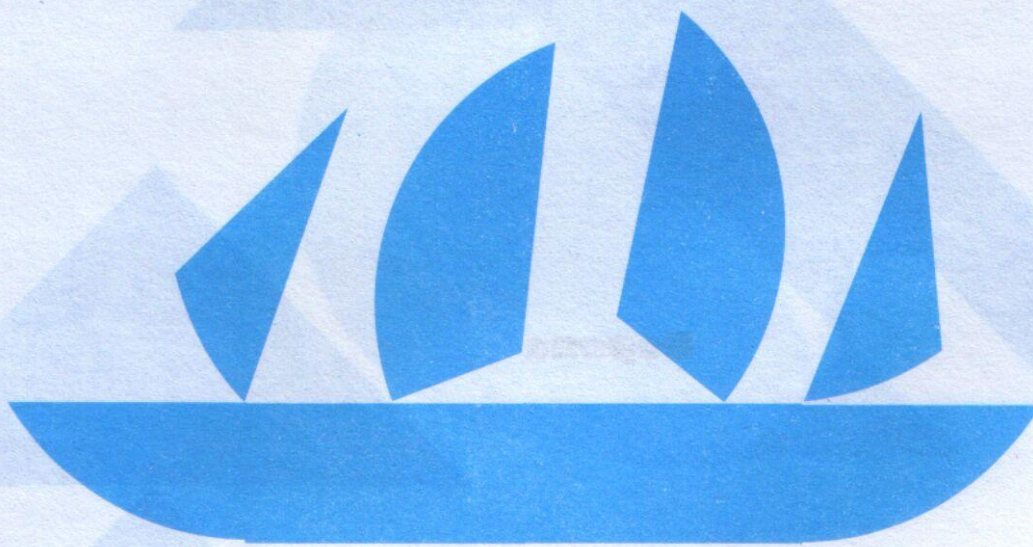
**Кит**



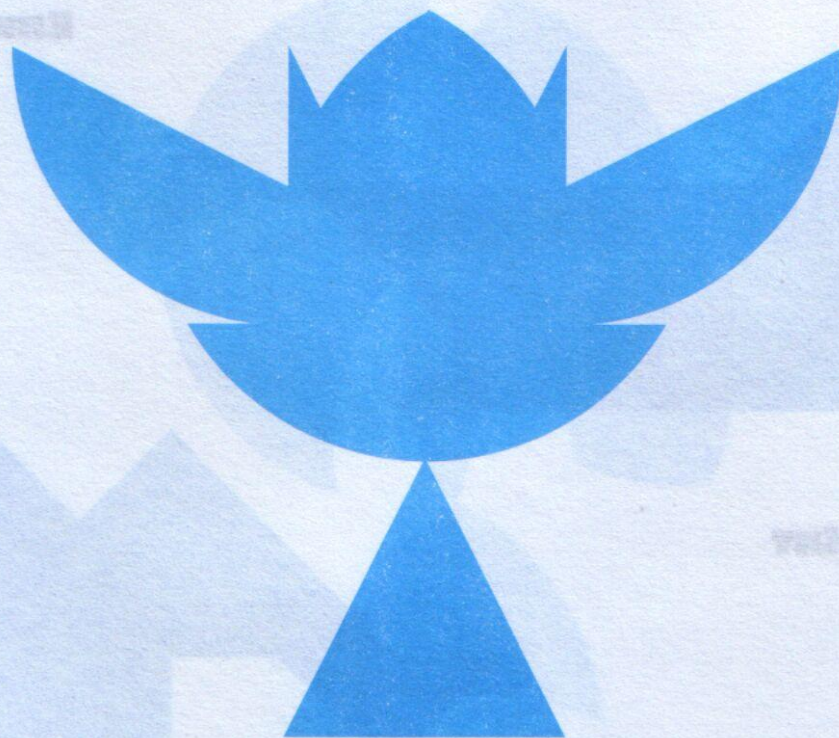
**Сидящий человек**



# Магический круг

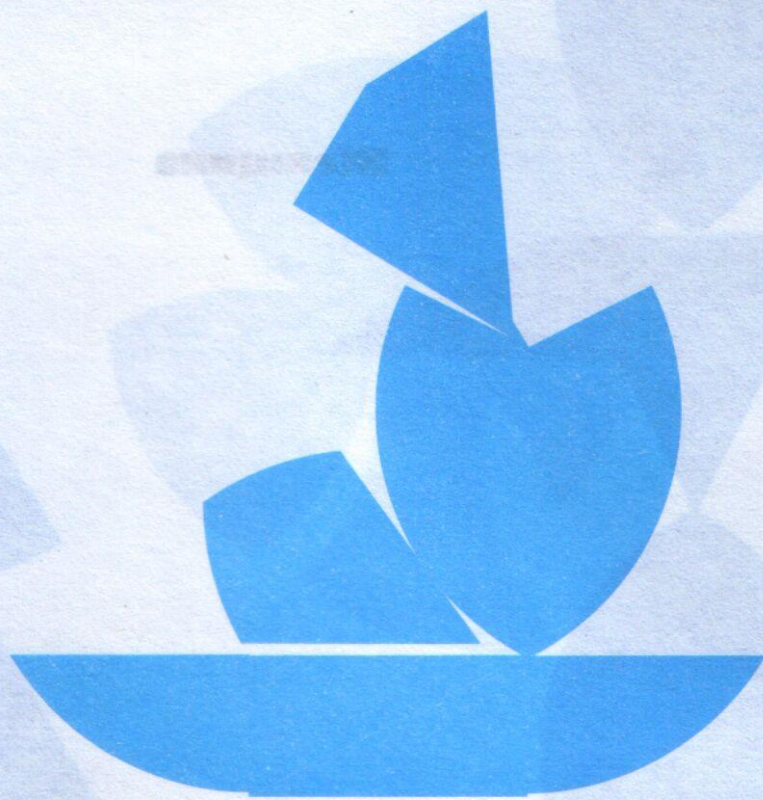


**Корабль**

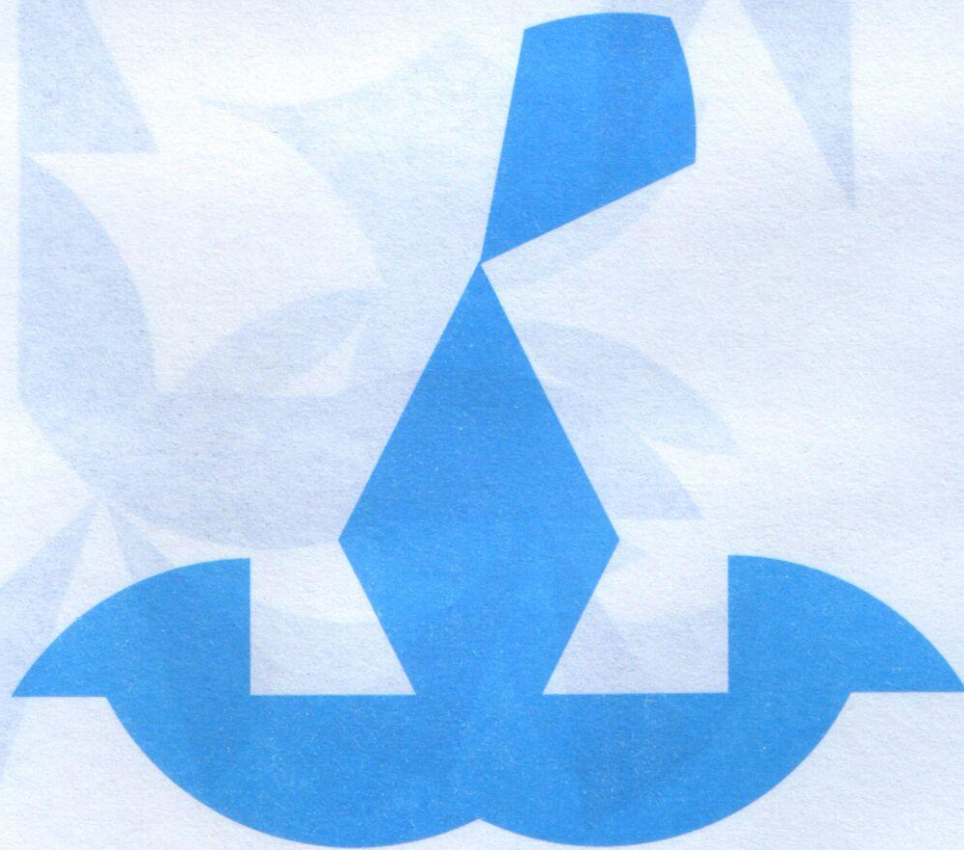


**Цветок**



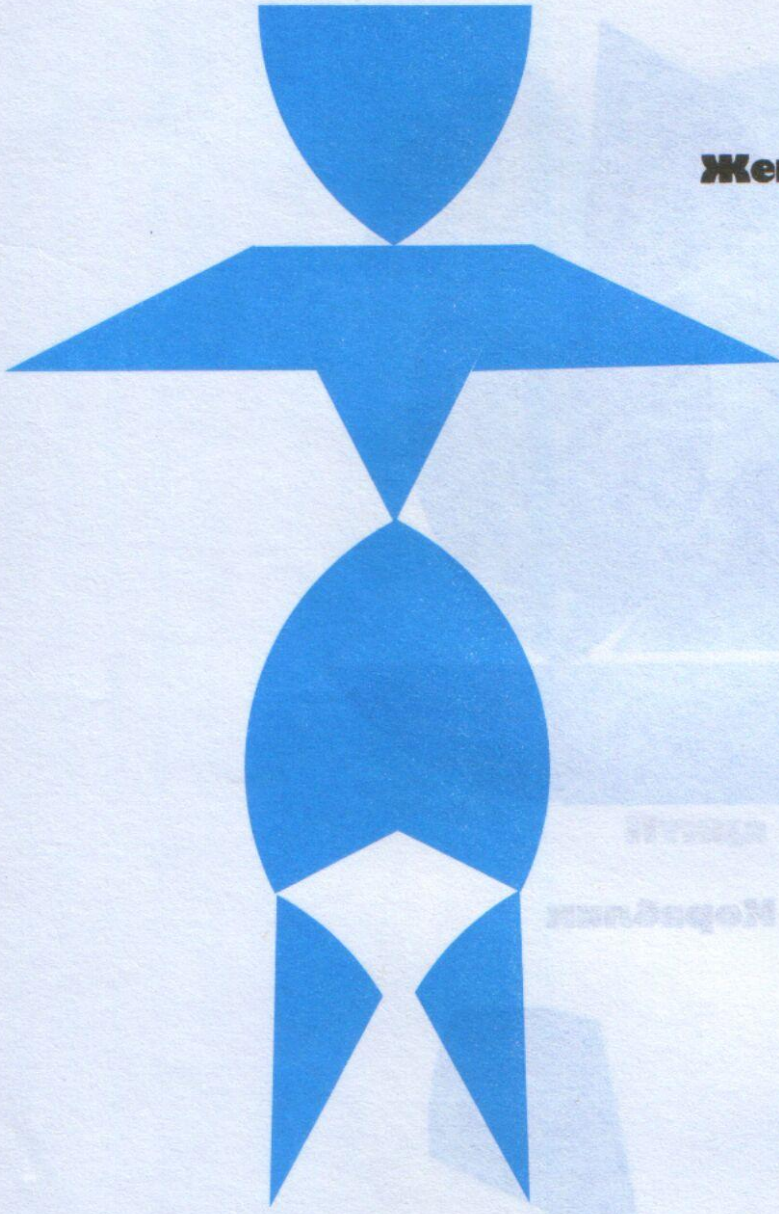


**Кораблик**



**Кораблик**



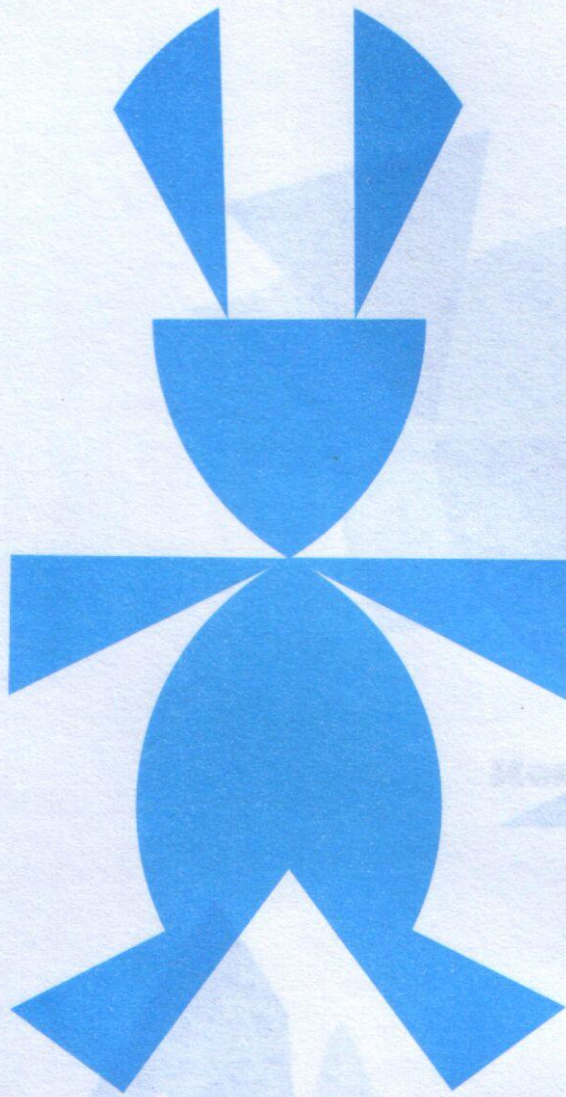


**Женщина**

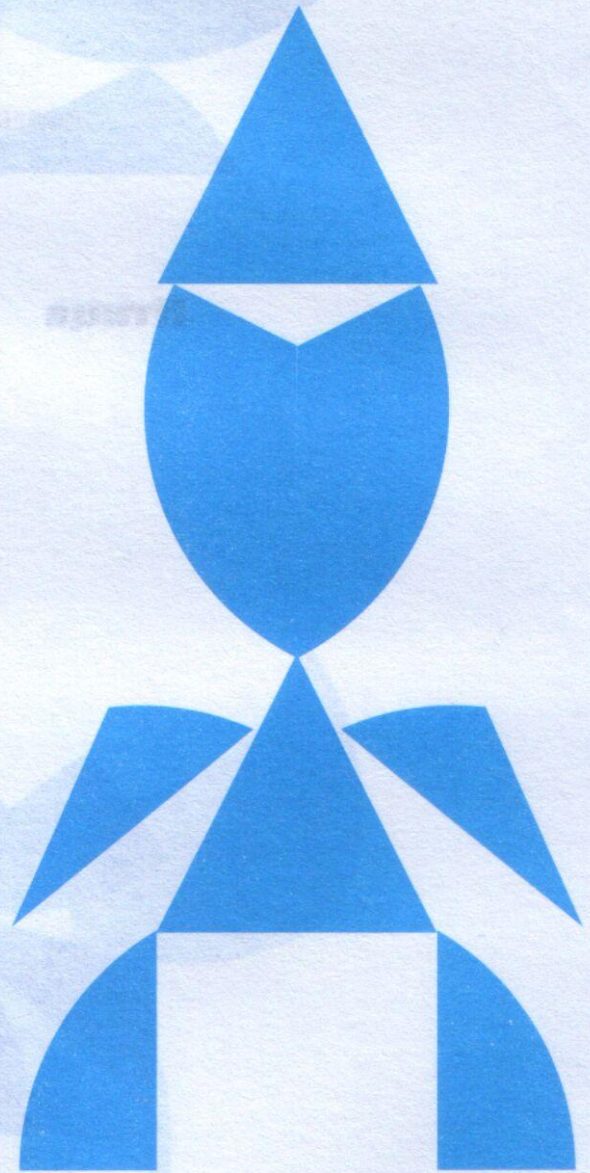


**Жираф**



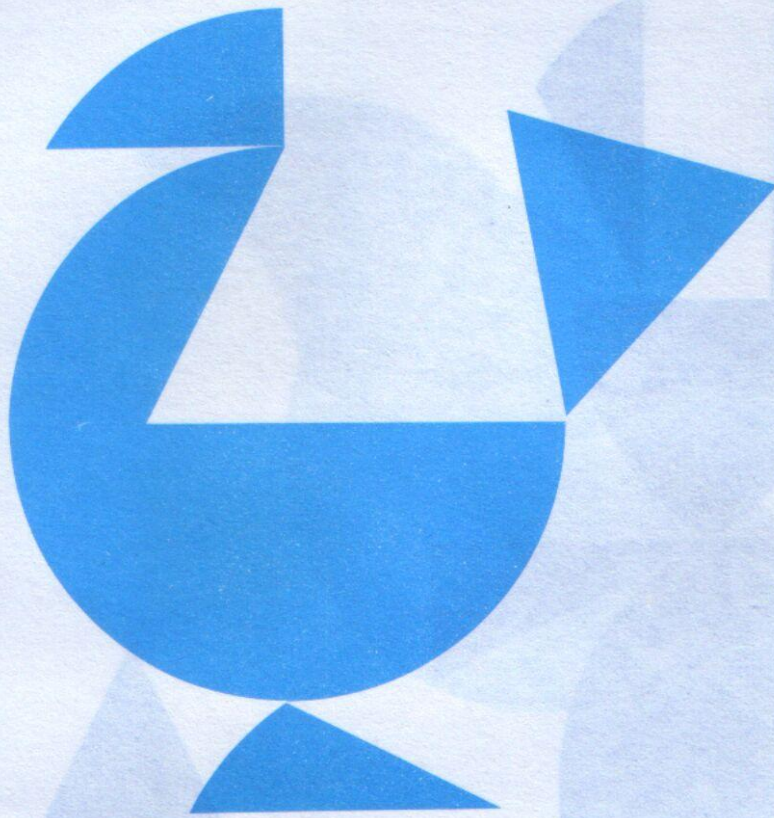


**Заяц**

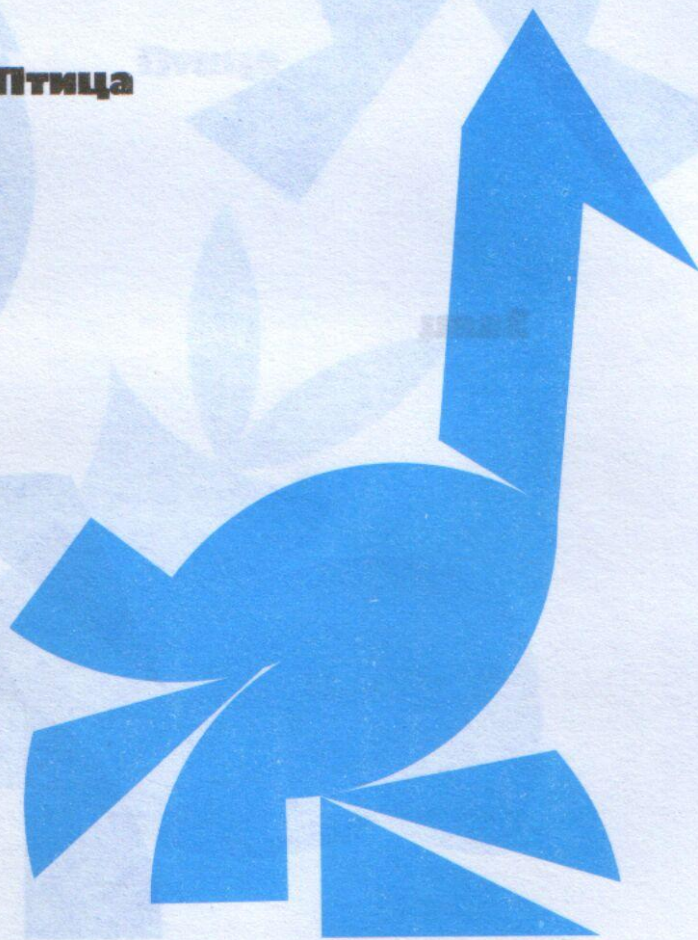


**Клоун**



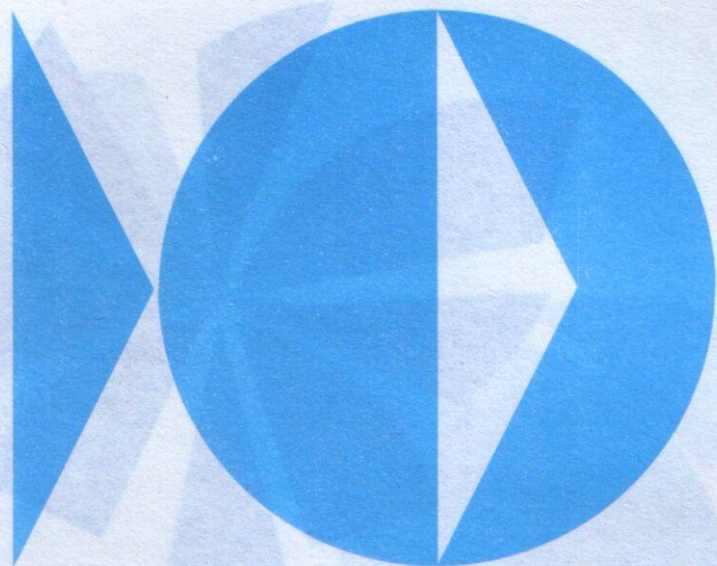


**Птица**

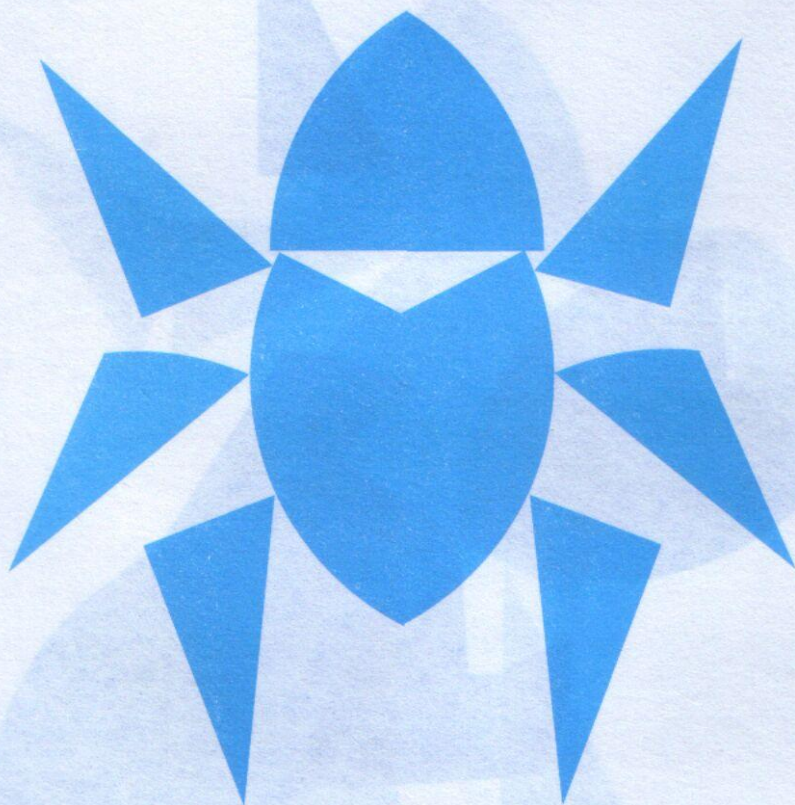


**Птица**





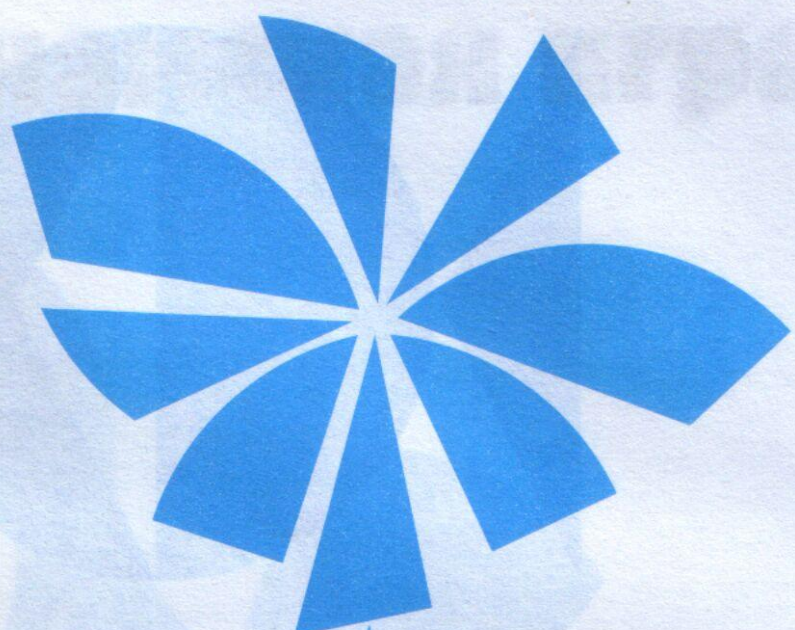
**Рыба**



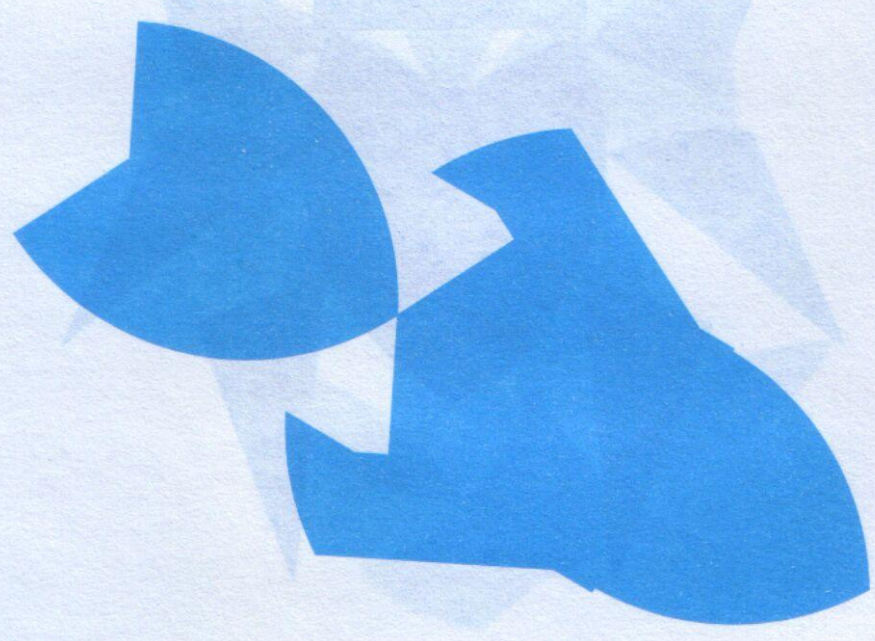
**Жук**



ВНЕШНЕЕ ПОСРЕДСТВО

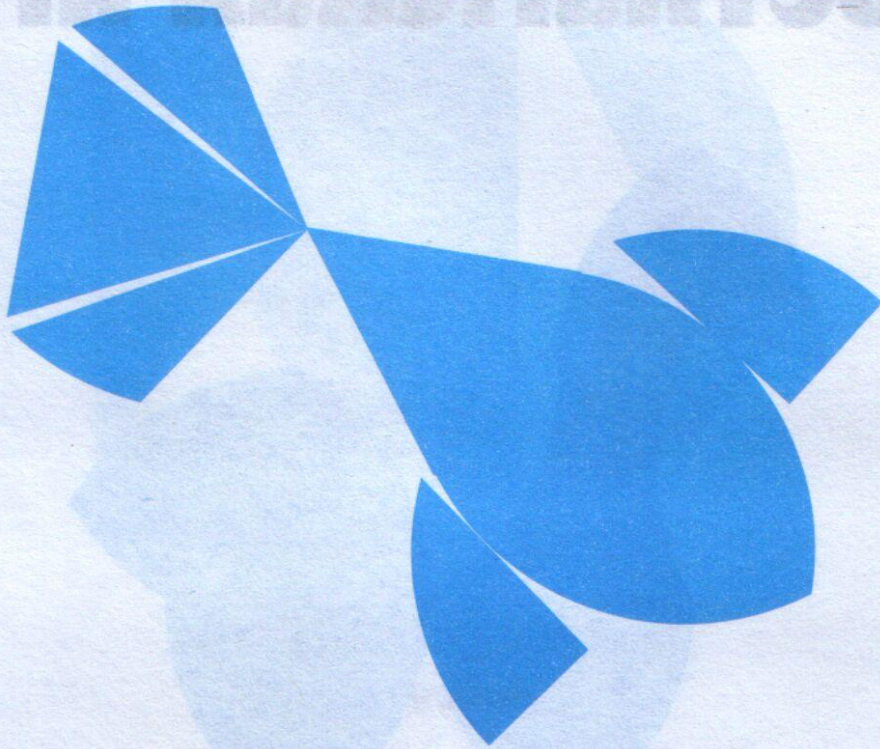


**Пальма**



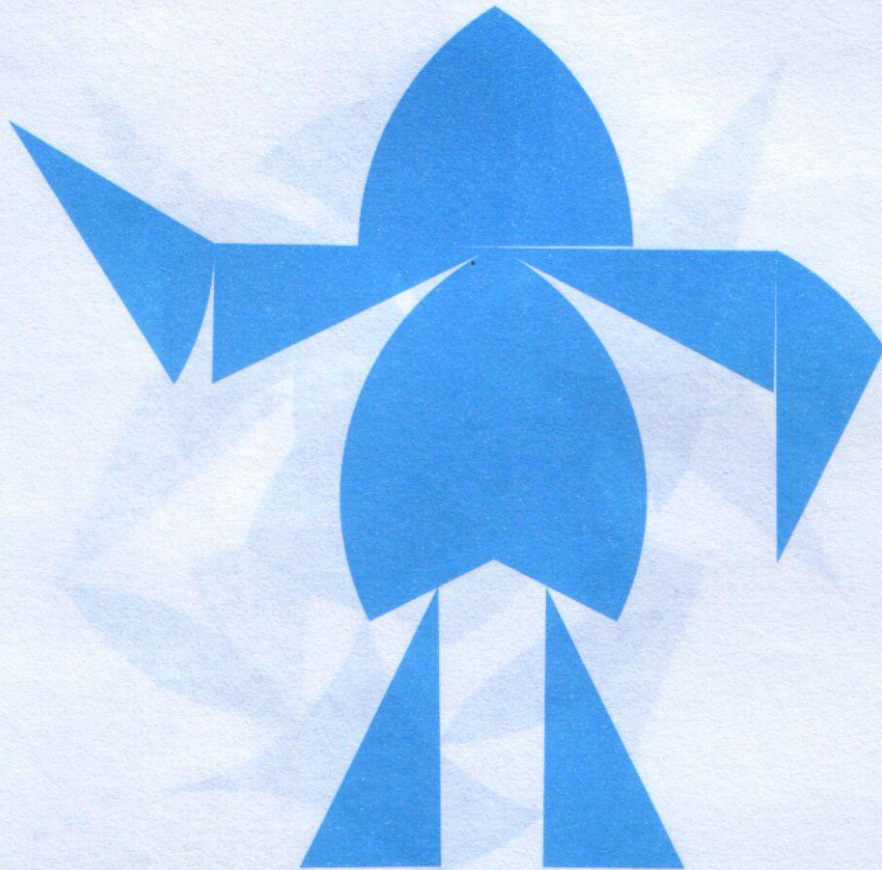
**Рыба**





**Рыба**

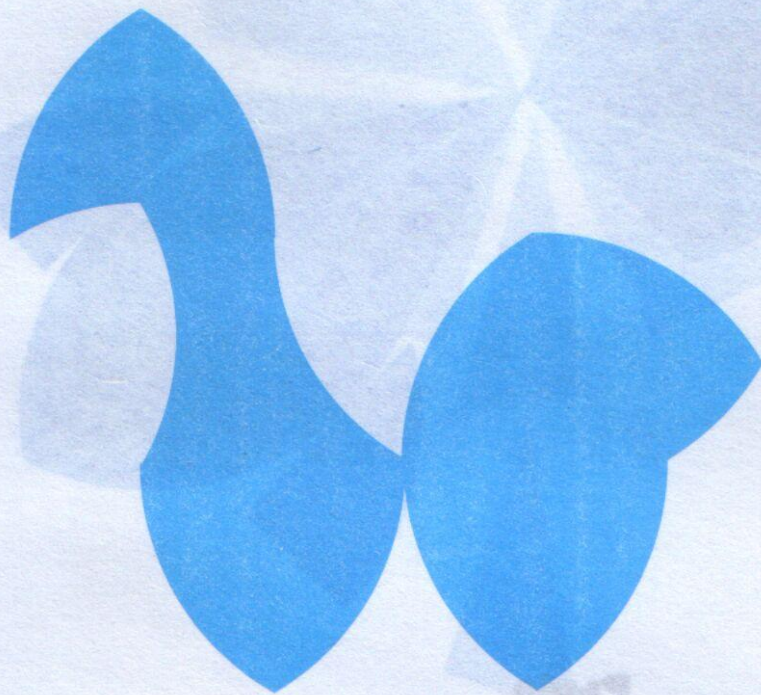
СЮИТИ



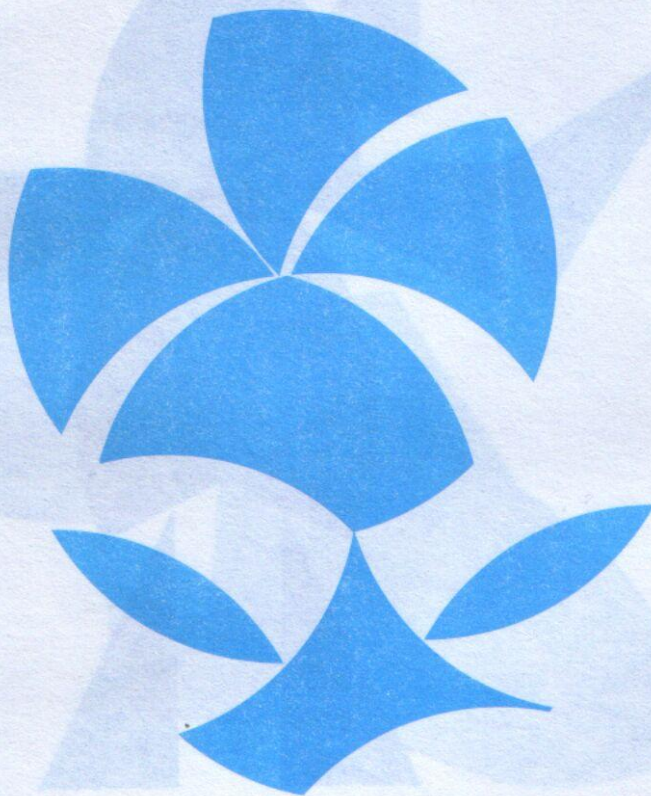
**Робот**



# Вьетнамская игра

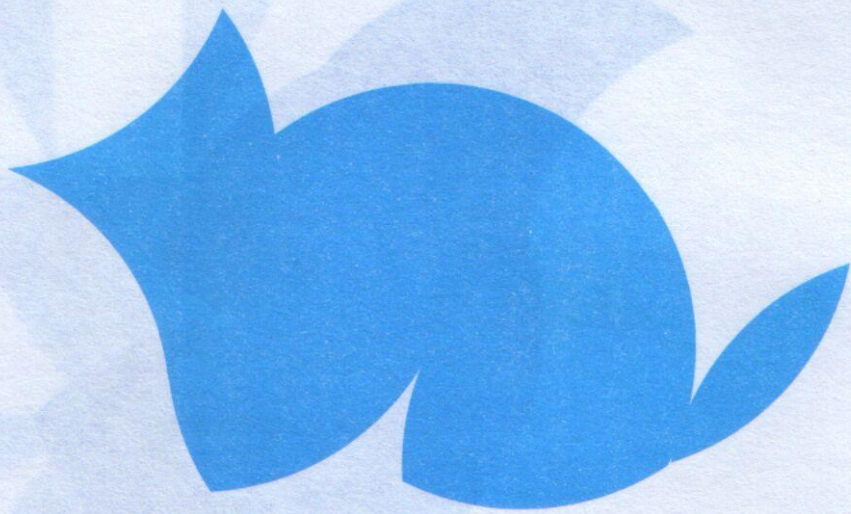


**Птица**



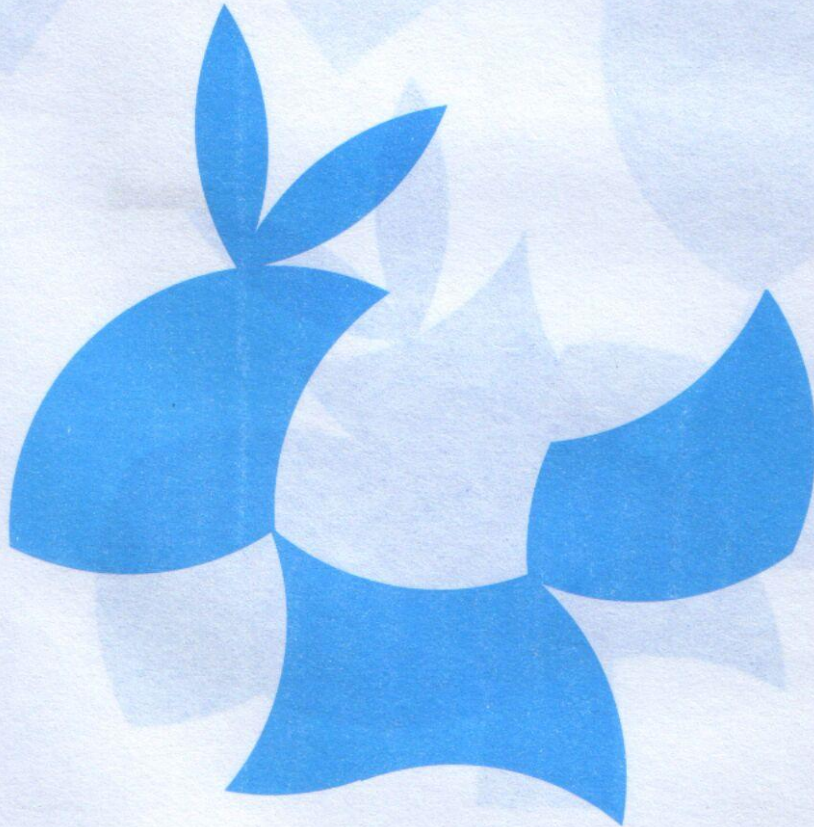
**Цветок**





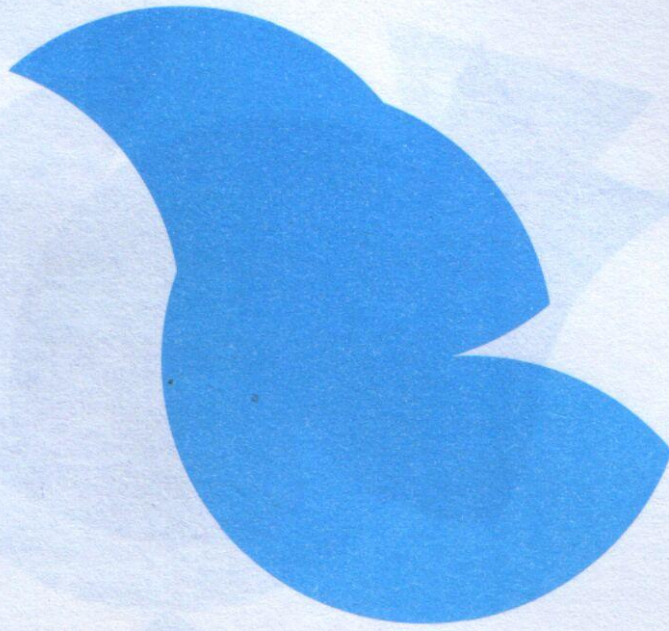
**Кошка**

котик



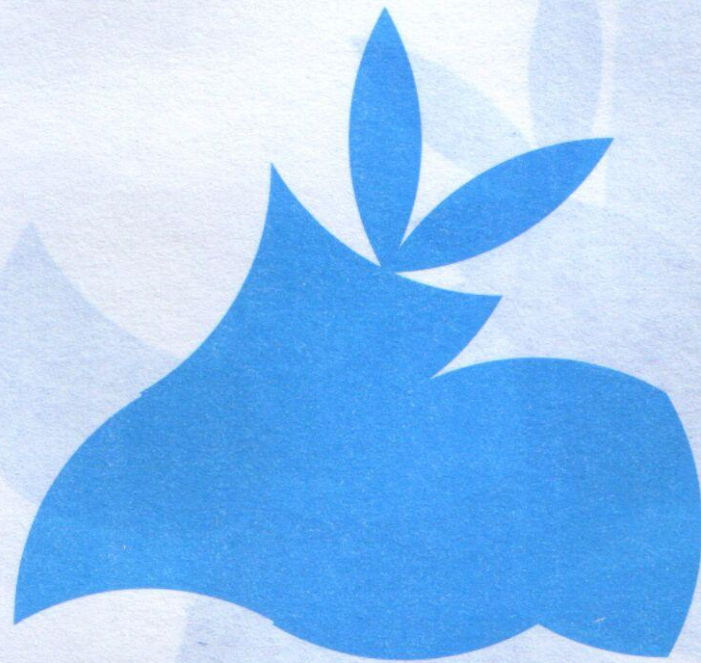
**Белка**





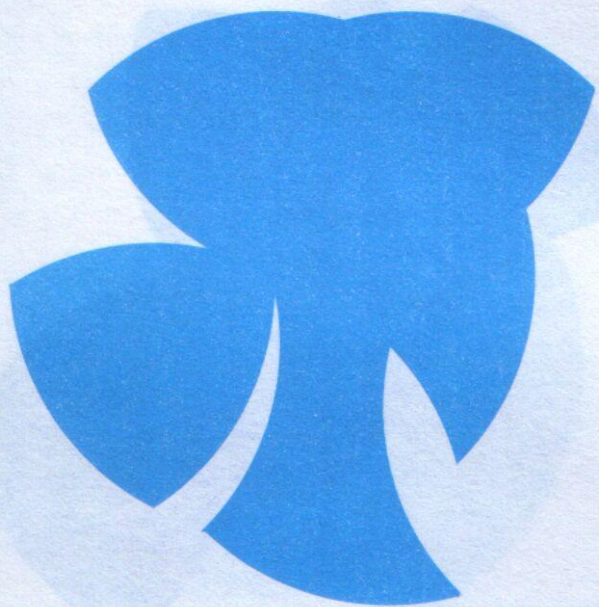
ПТИЦА

**Птица**

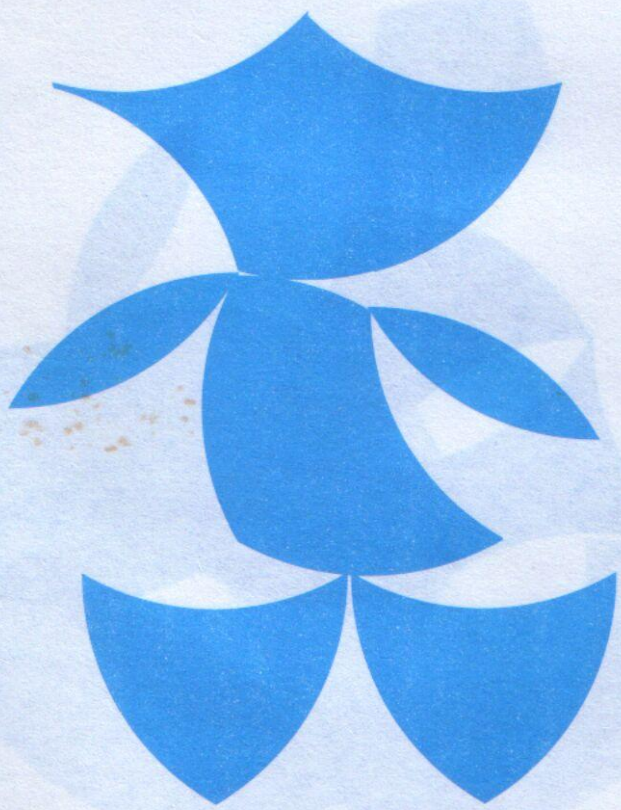


**Муравьед**



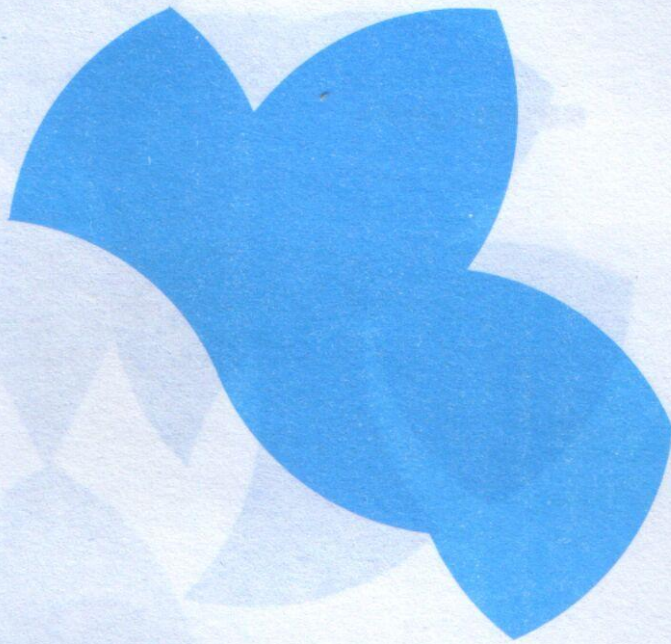


**Дерево**



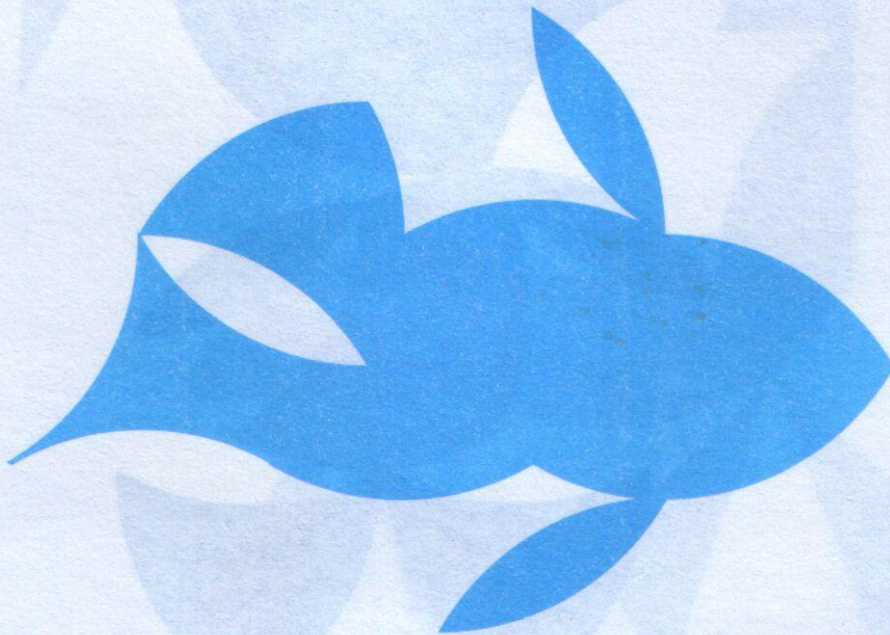
**Человечек**





**Птица**

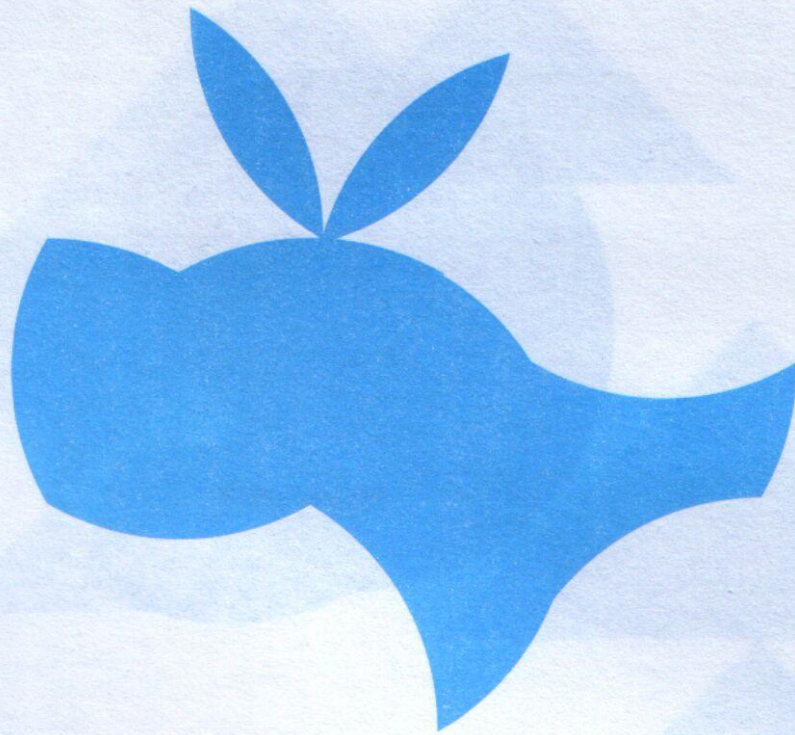
птица



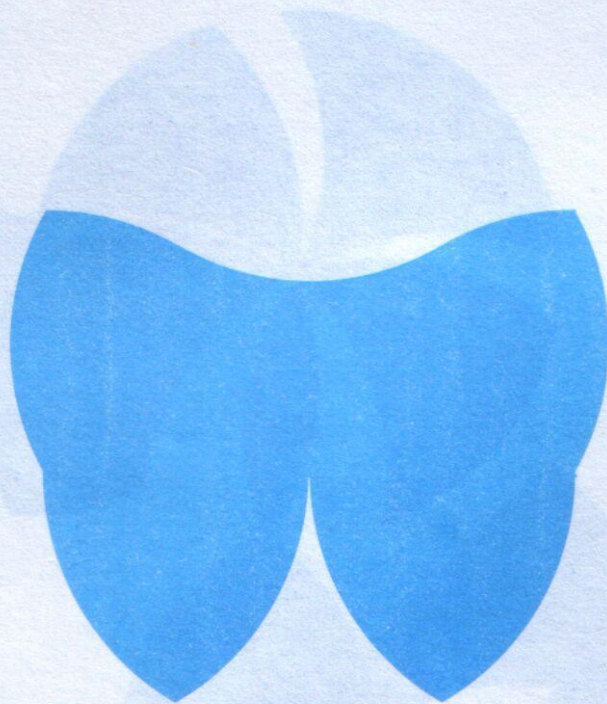
**Рыба**

рыба



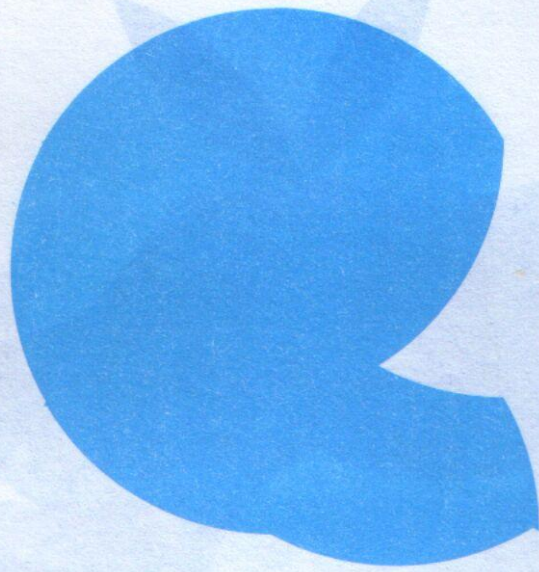


**Голова носорога**



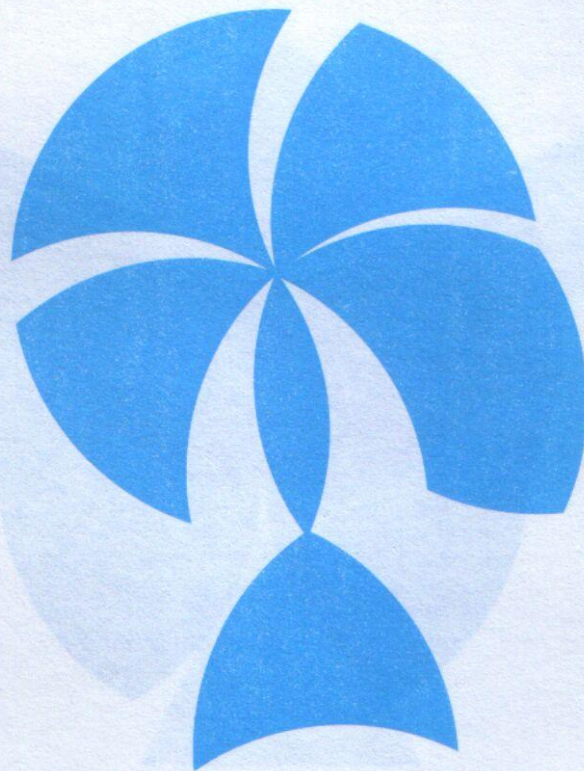
**Бабочка**





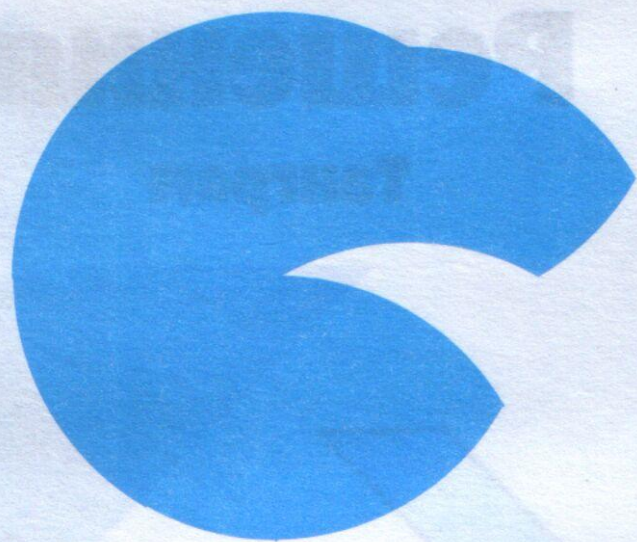
**Ракушка**

Людмила Дроздова

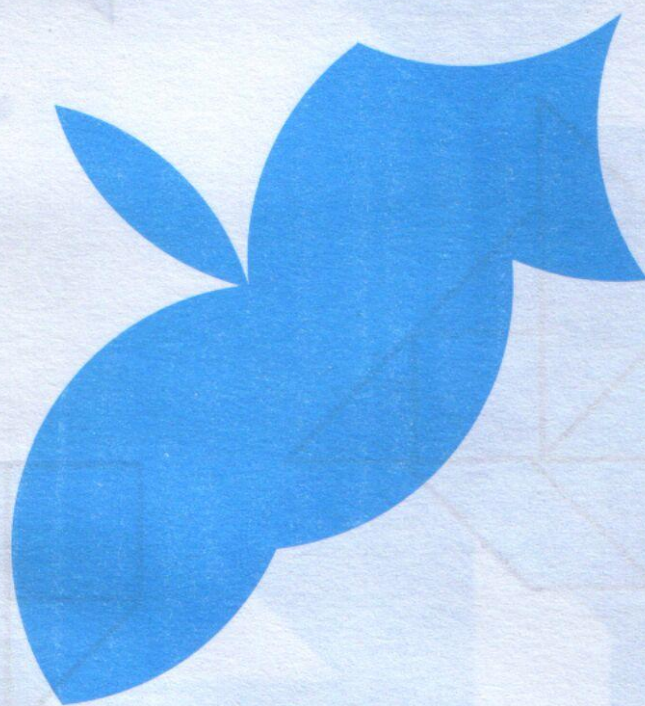


**Пальма**





**Ракушка**

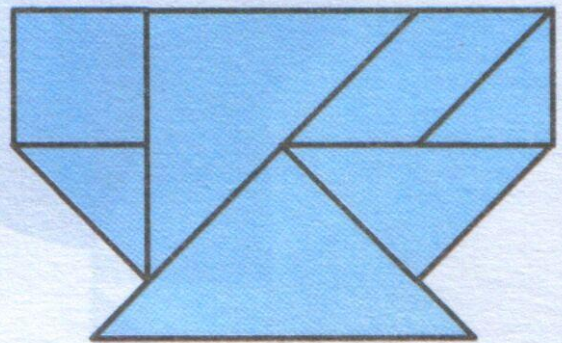
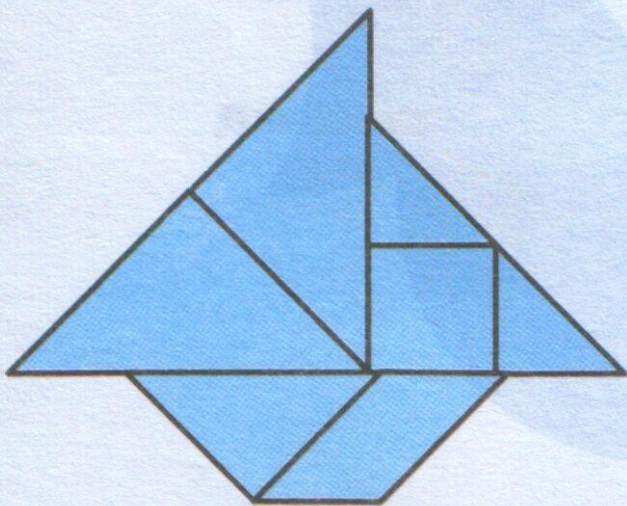
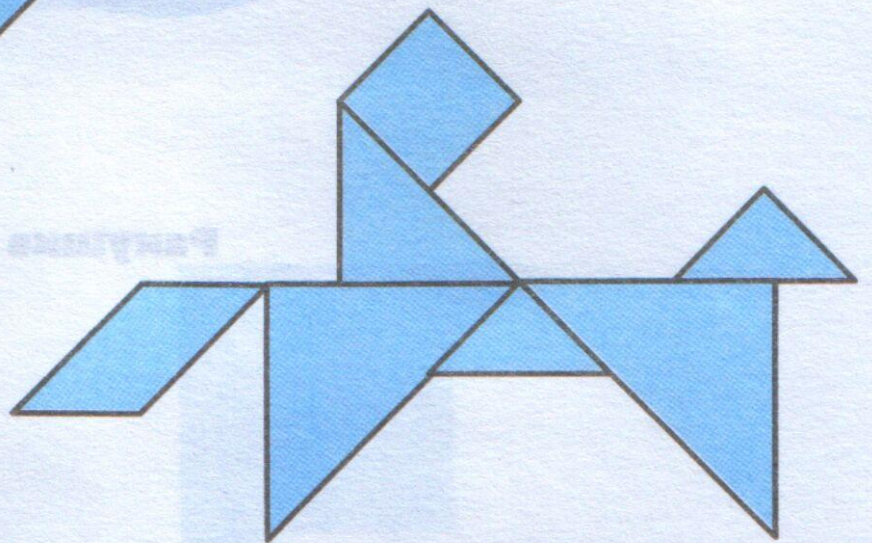
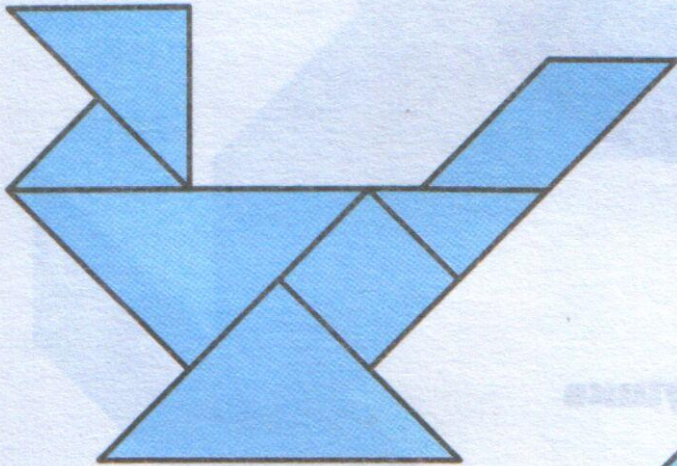


**Морской конек**

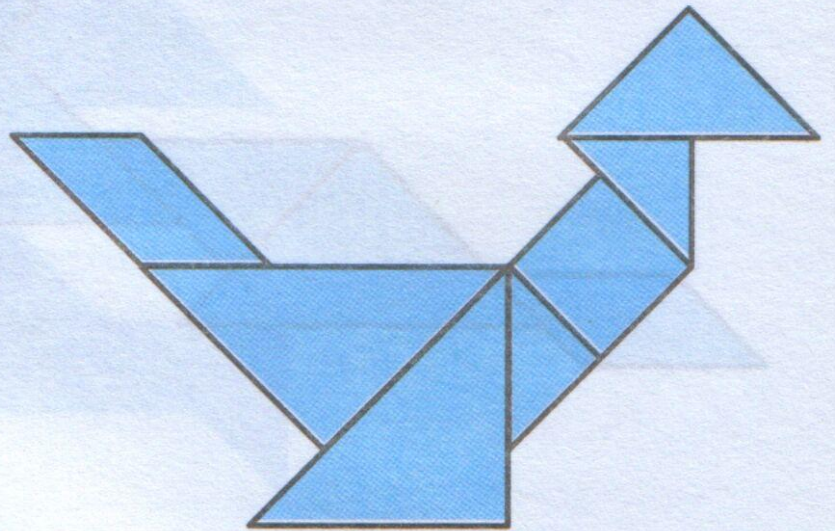
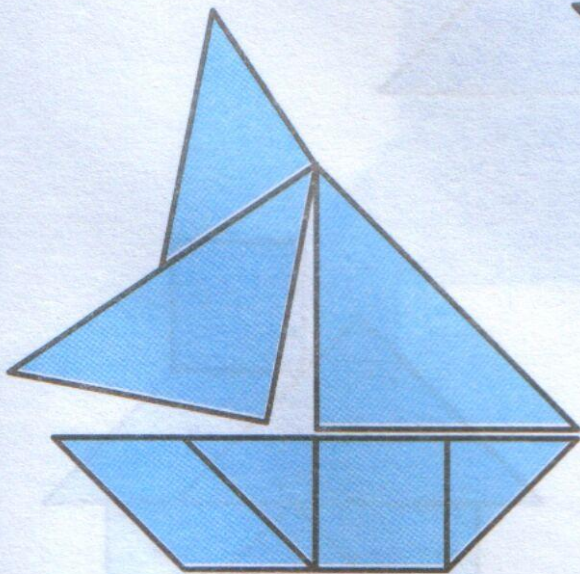
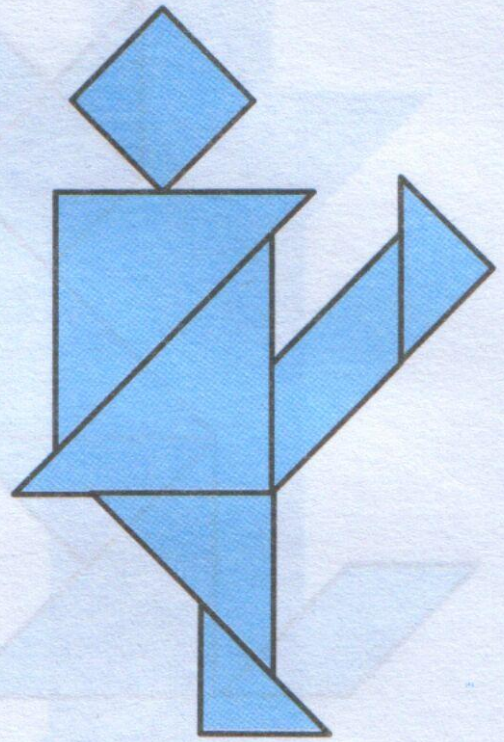
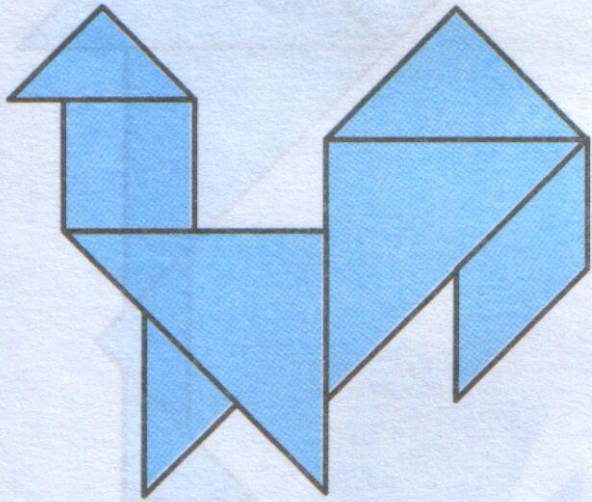


# Решения

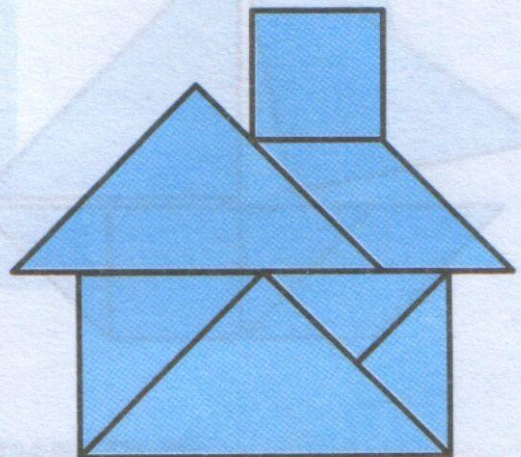
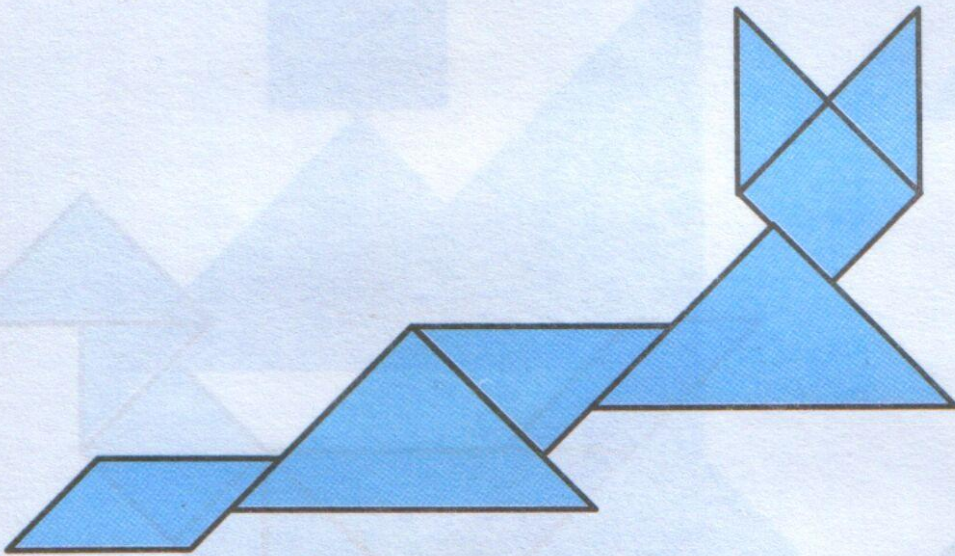
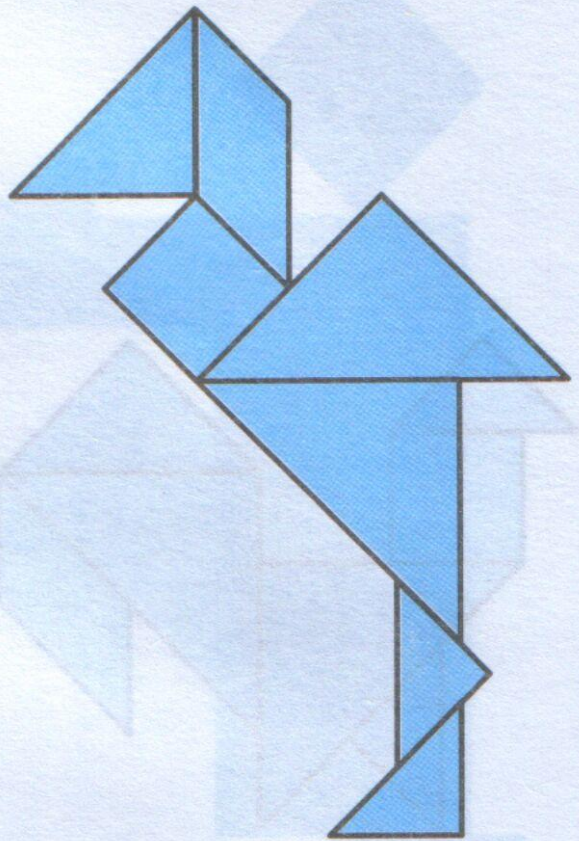
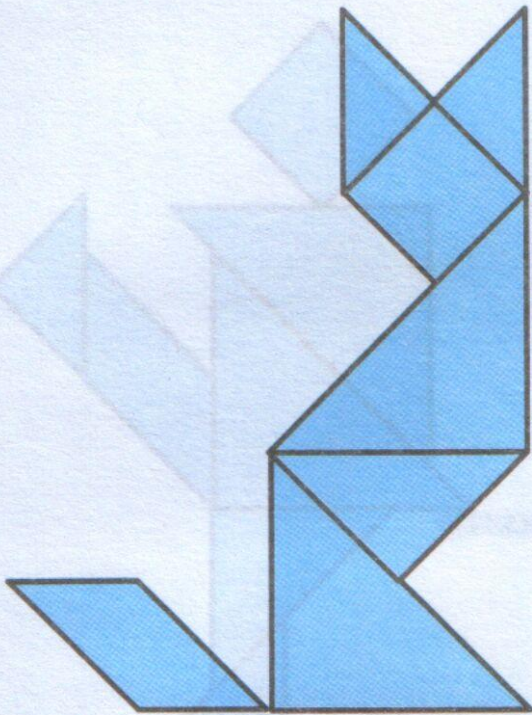
## Танграм



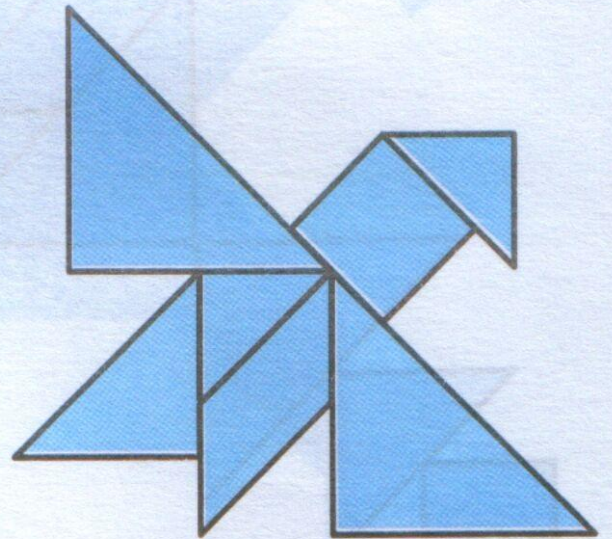
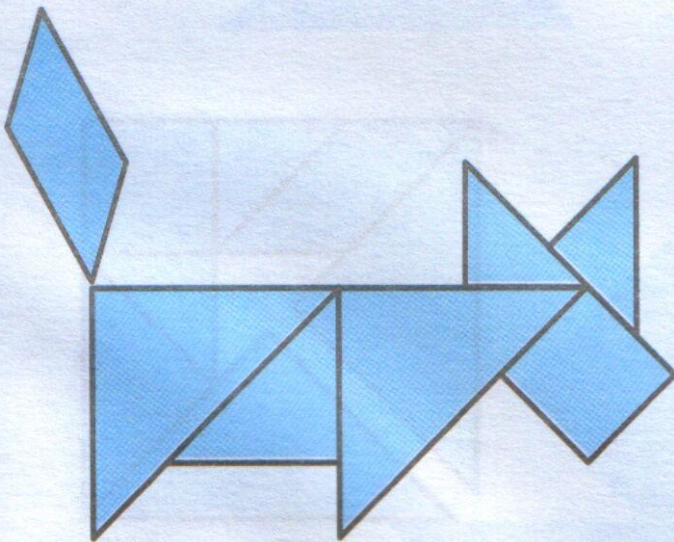
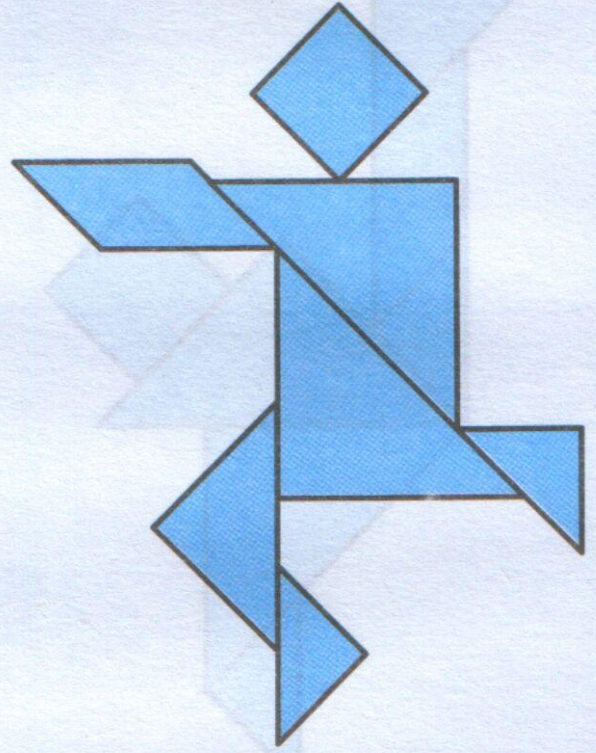
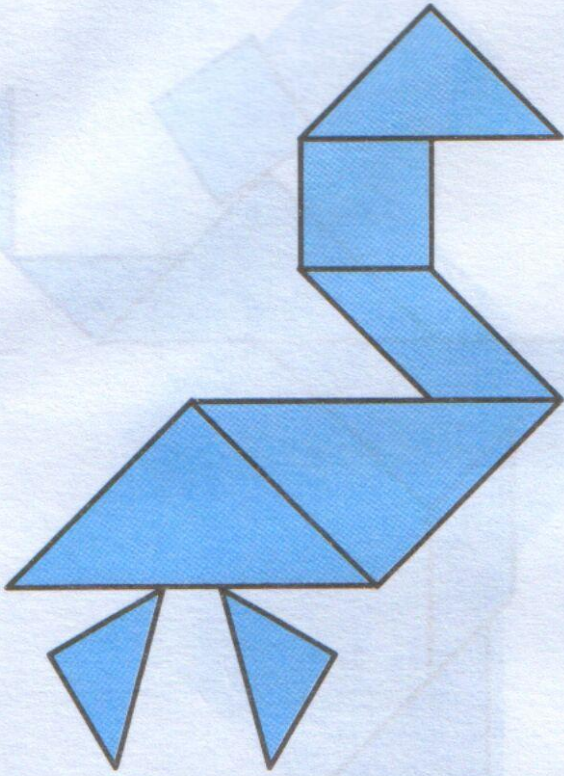




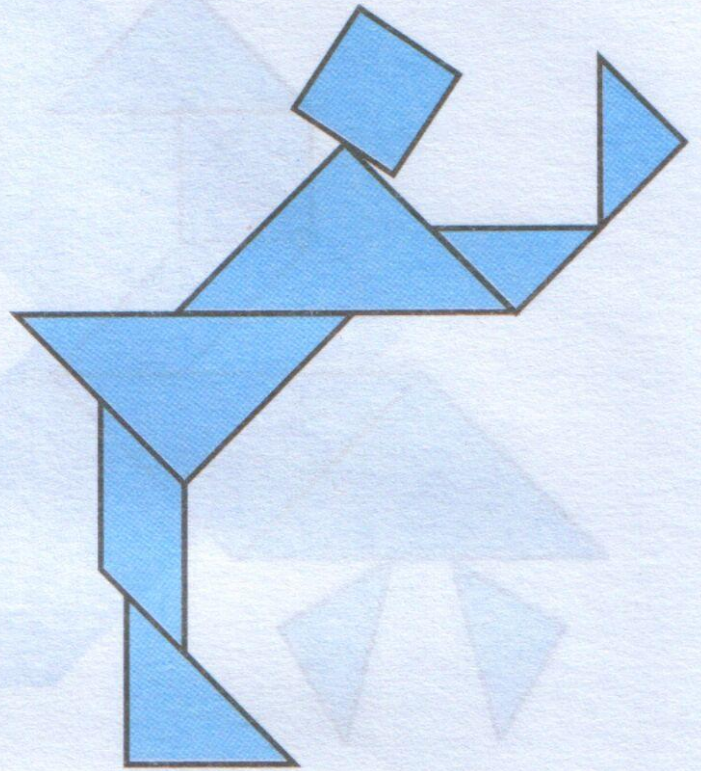
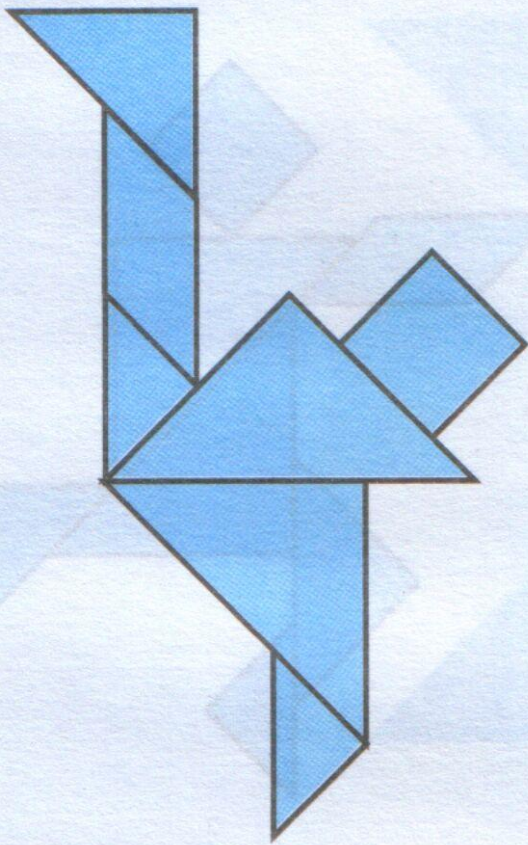




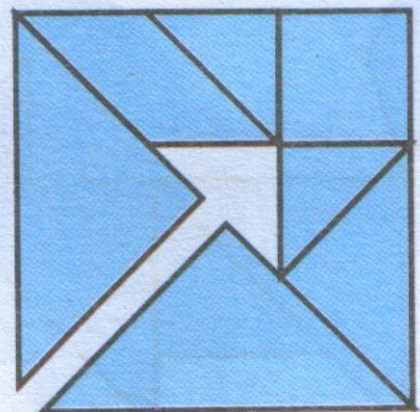
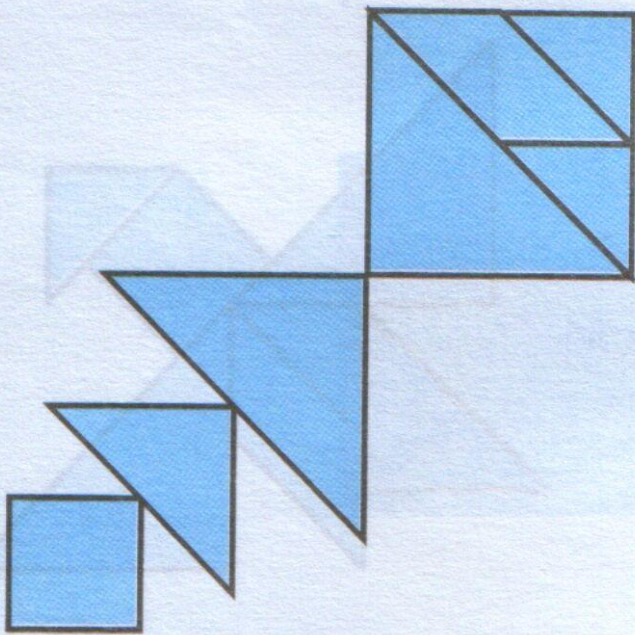




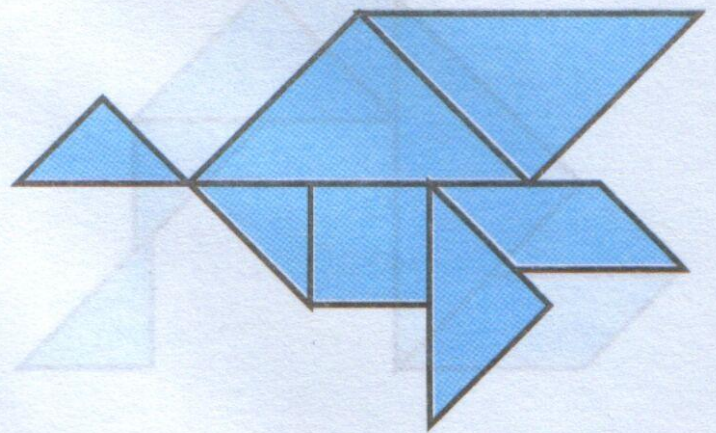
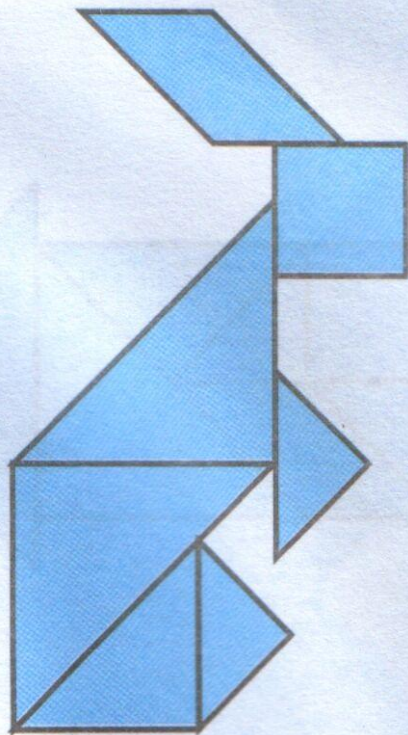
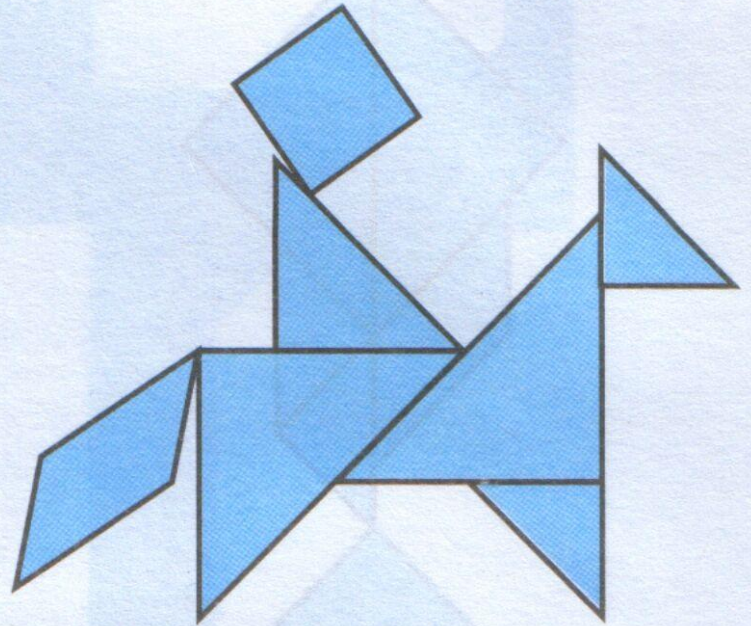
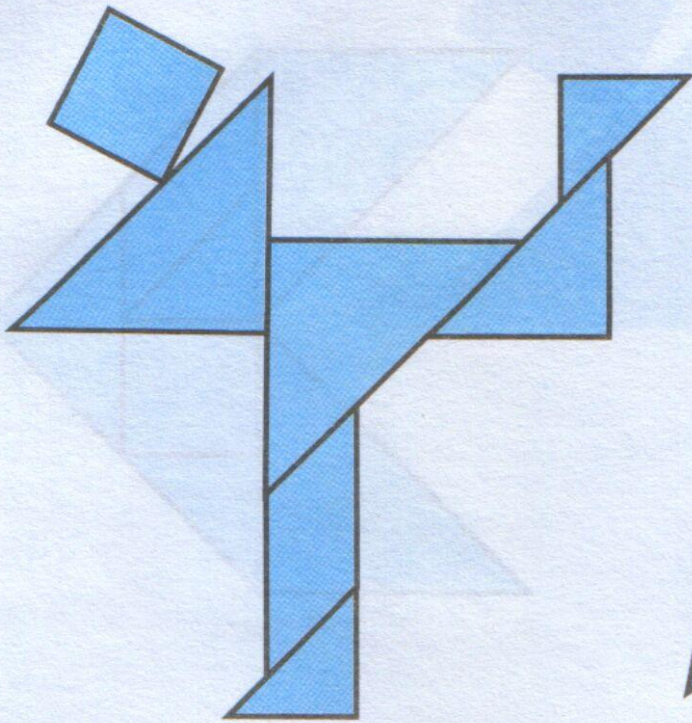




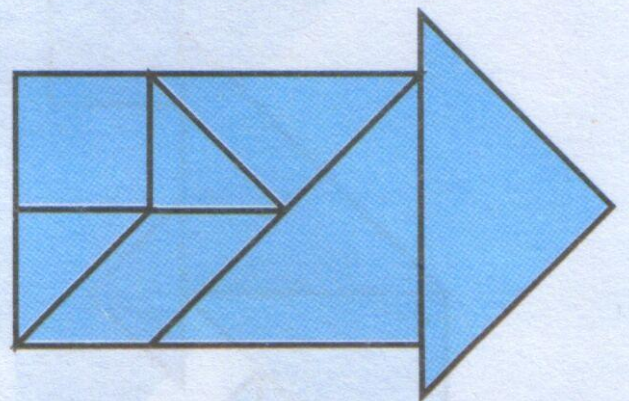
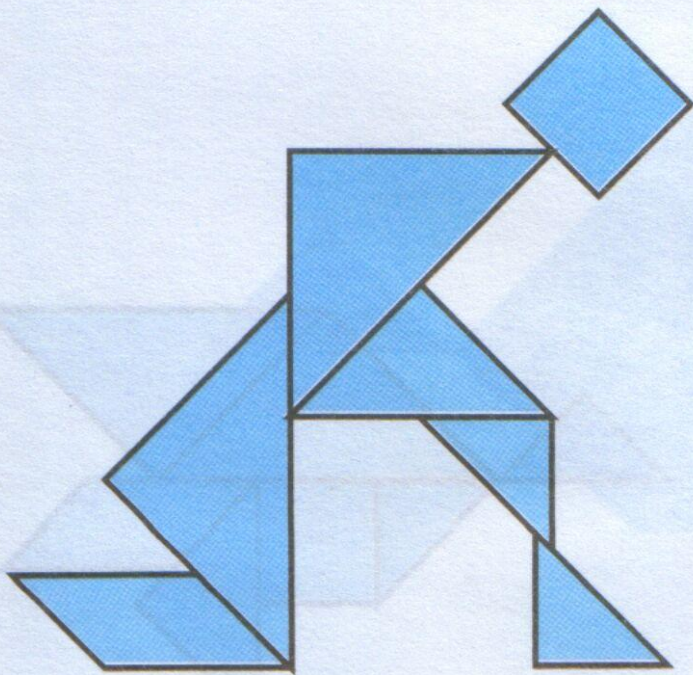
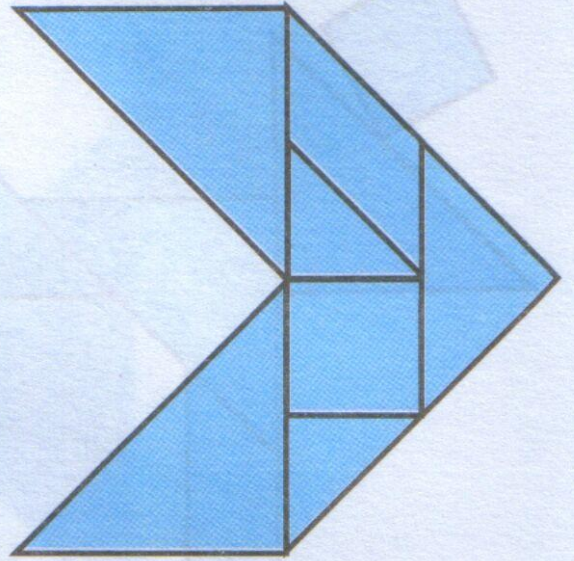
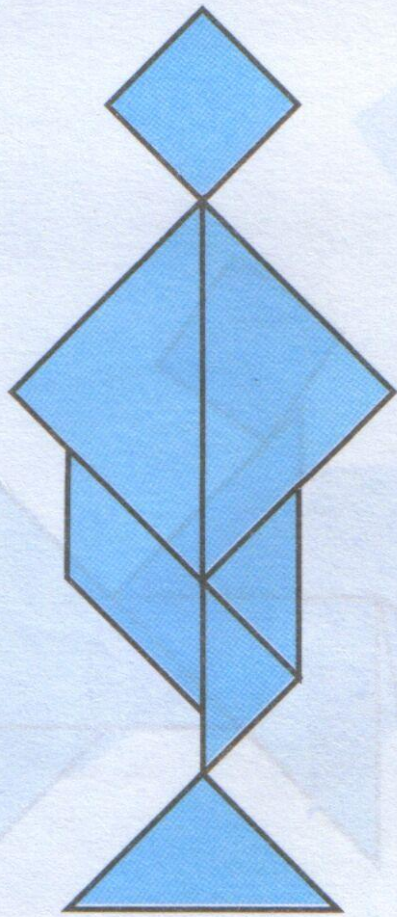
Exercise



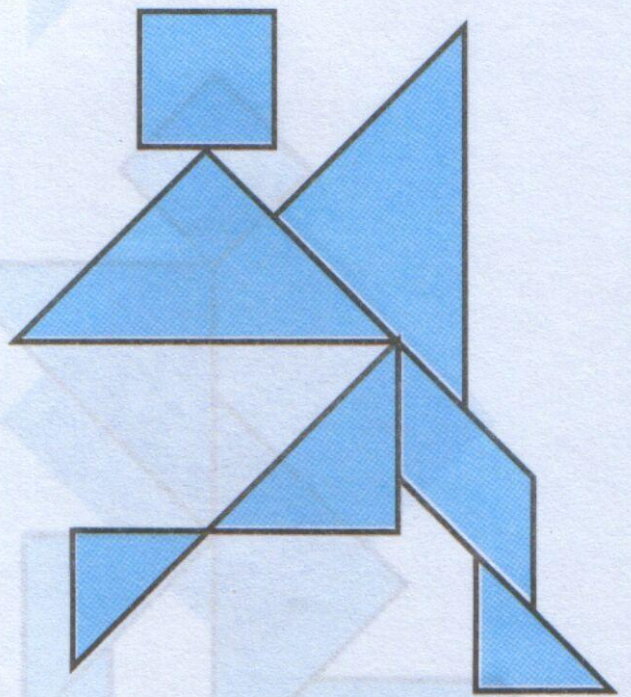
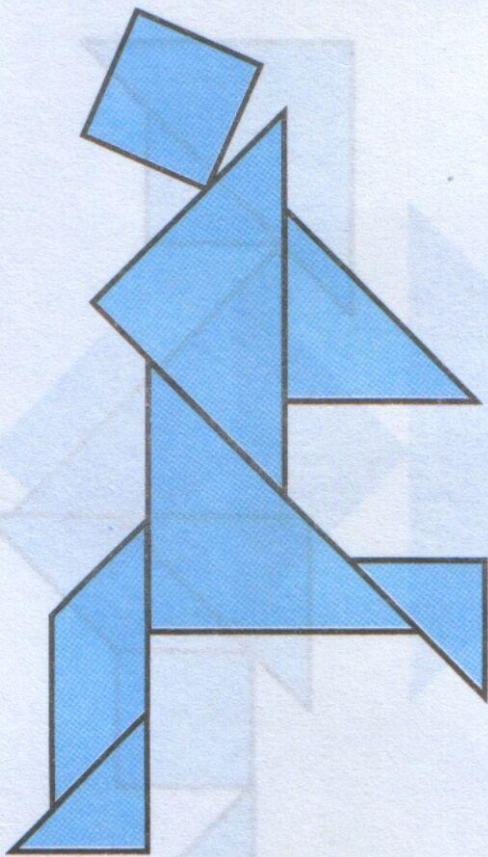
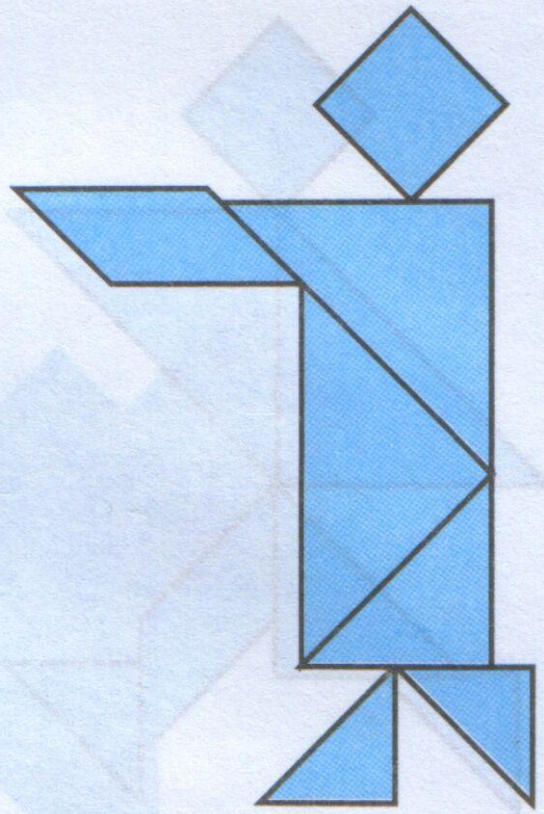
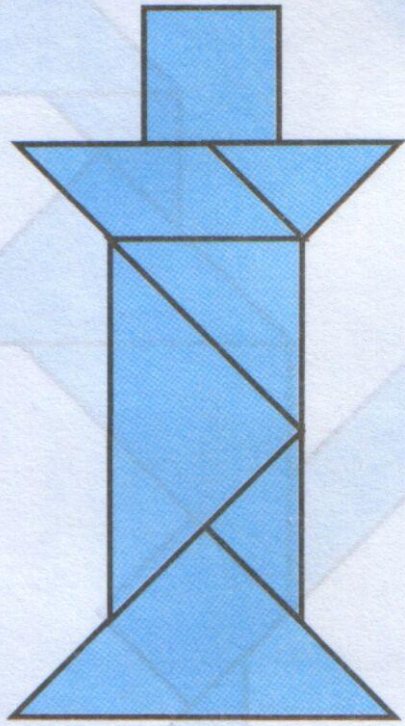




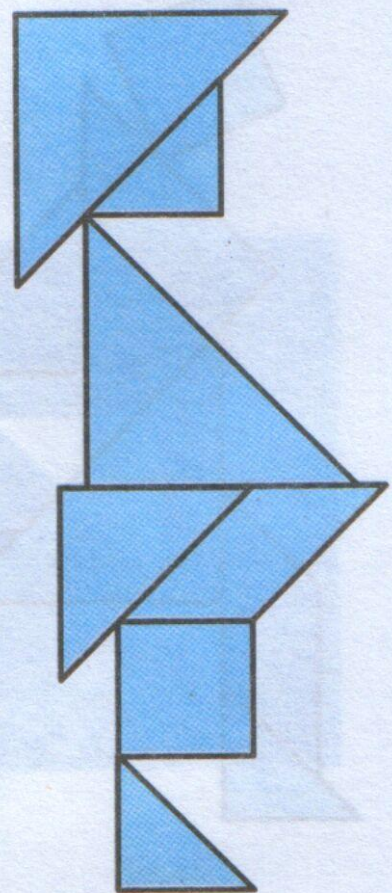
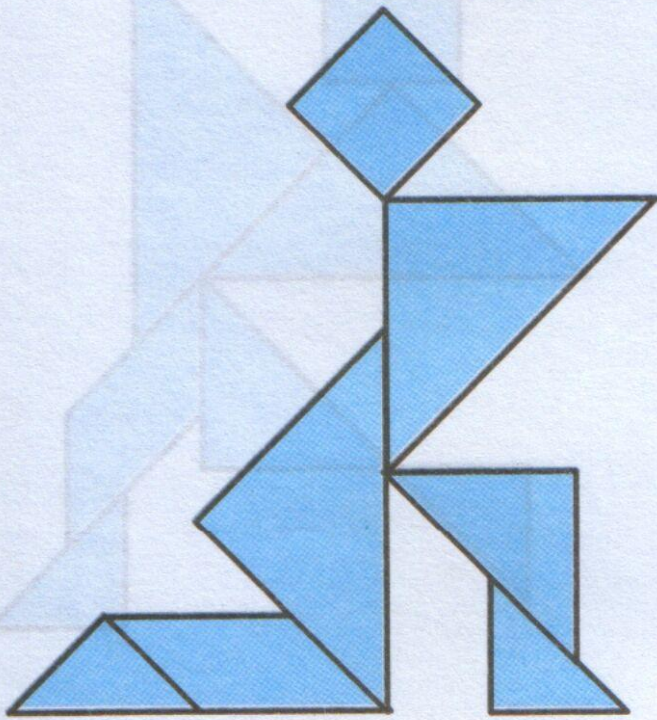
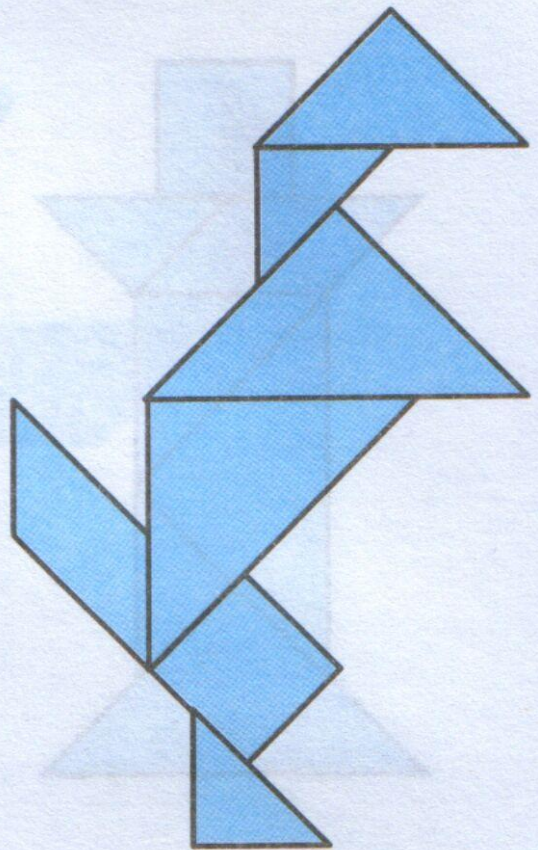
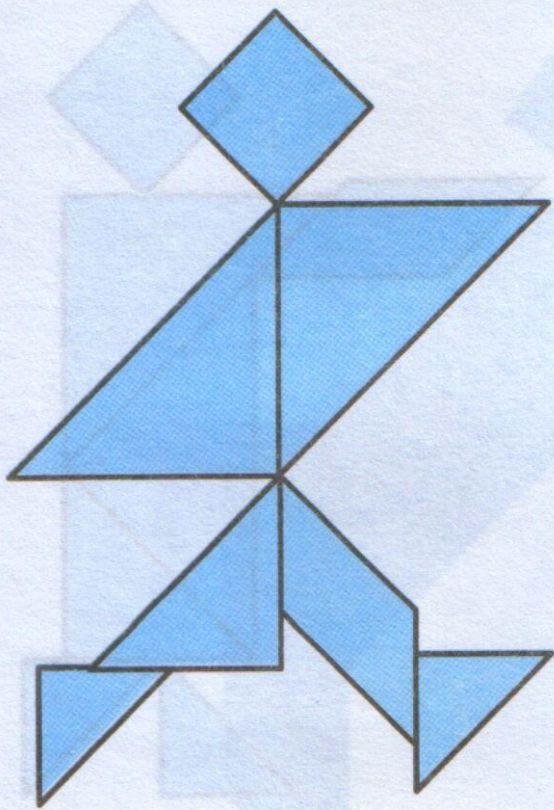




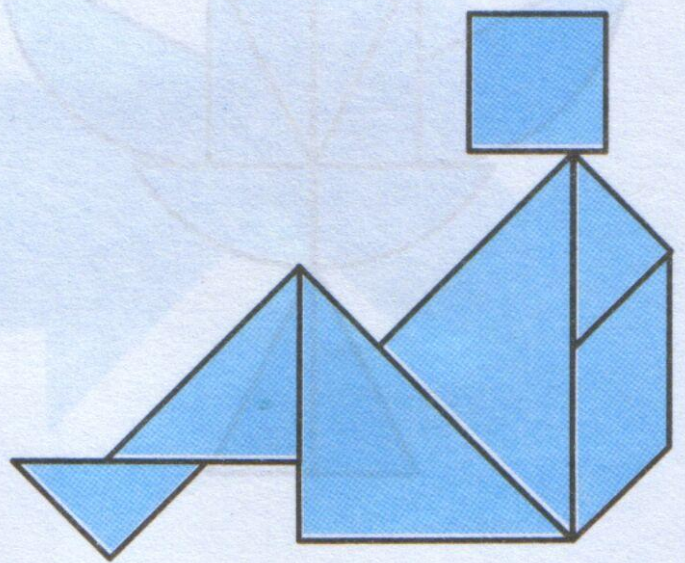
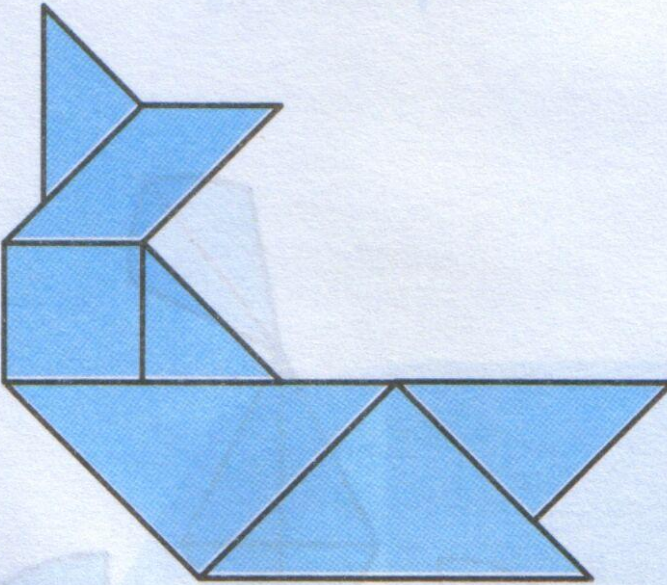
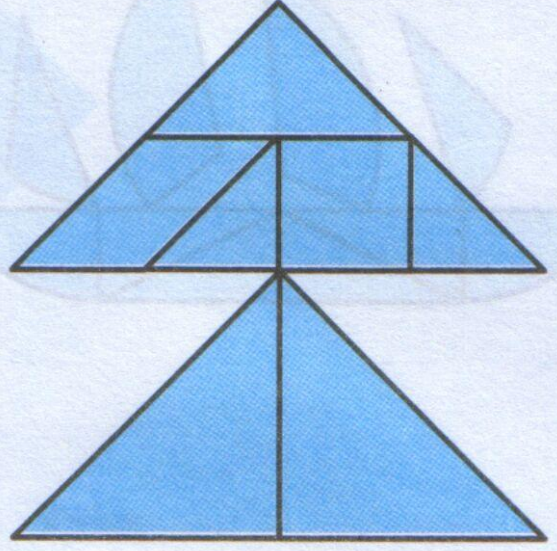
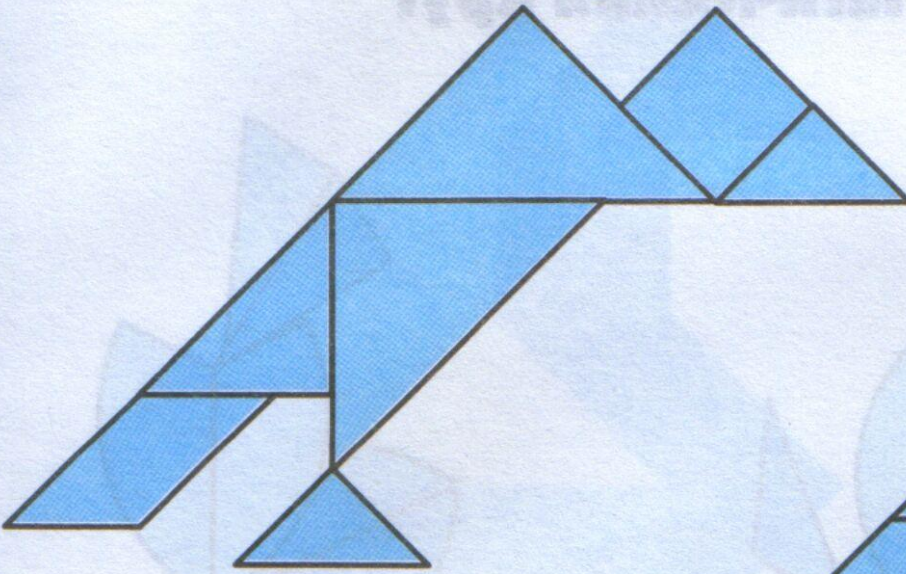






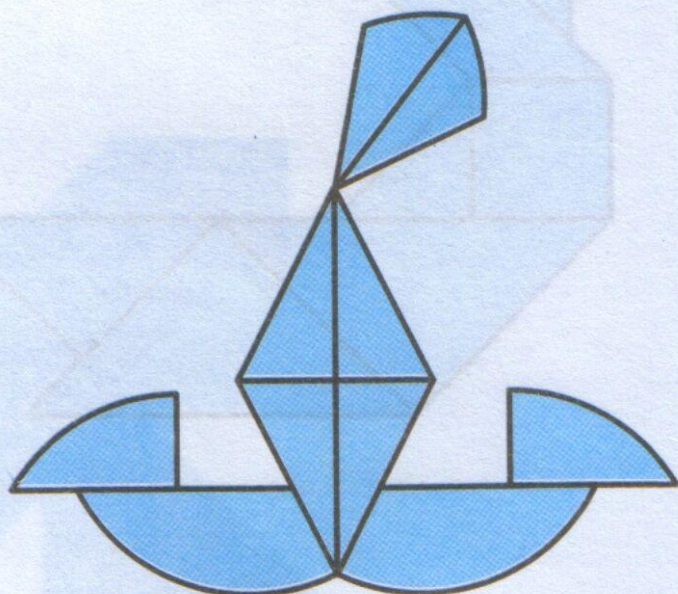
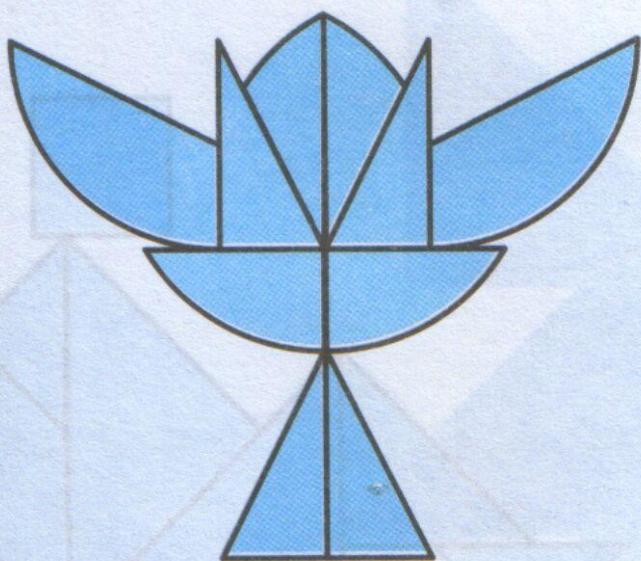
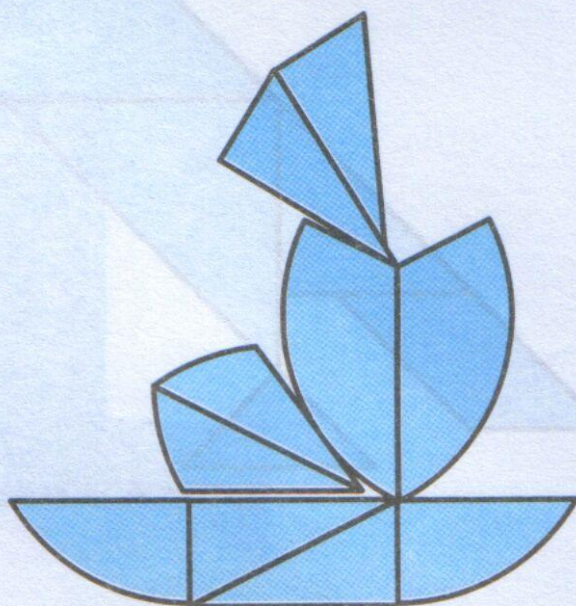
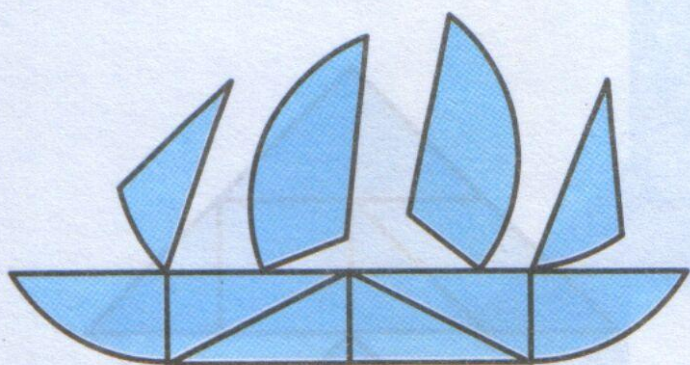




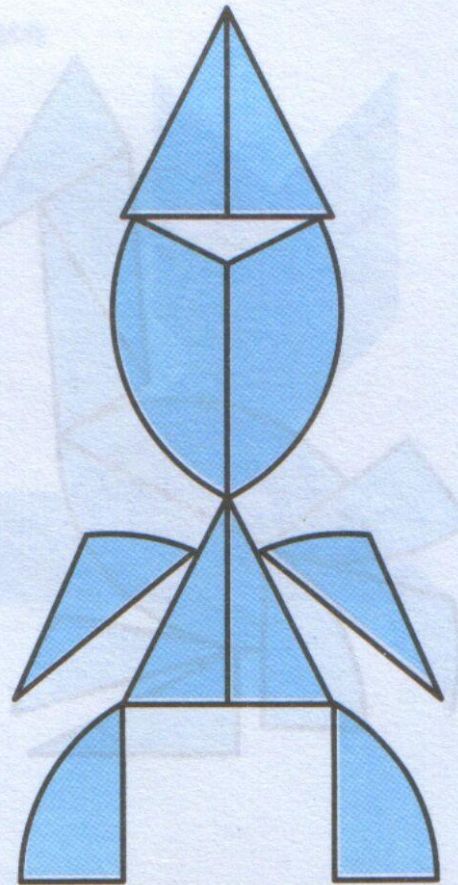
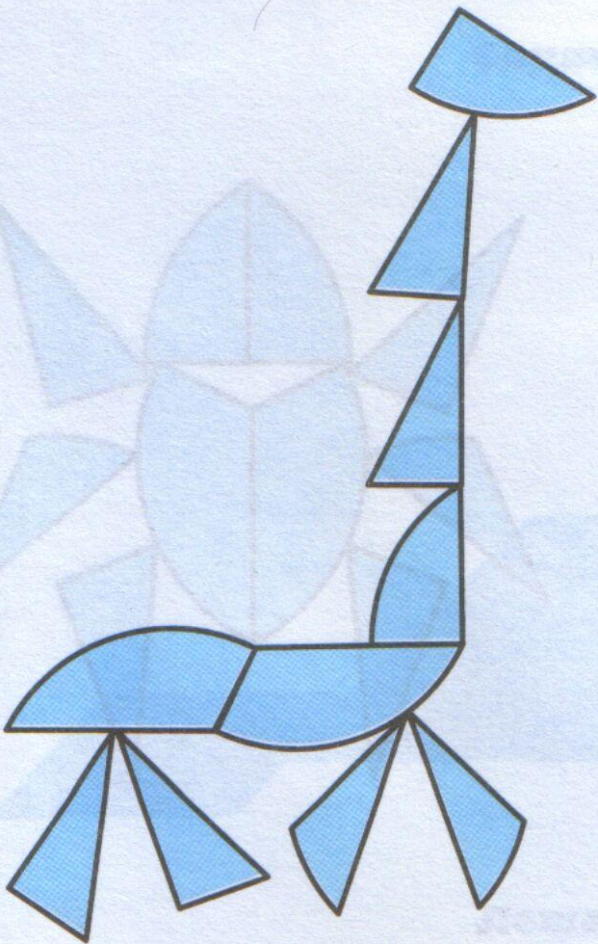
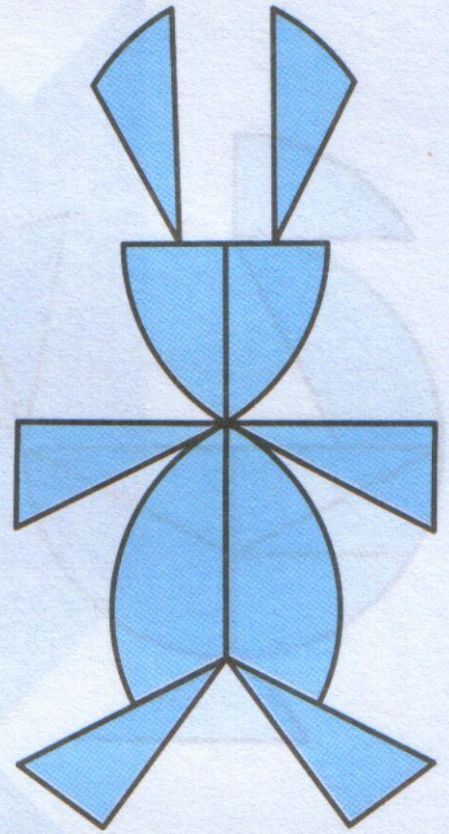
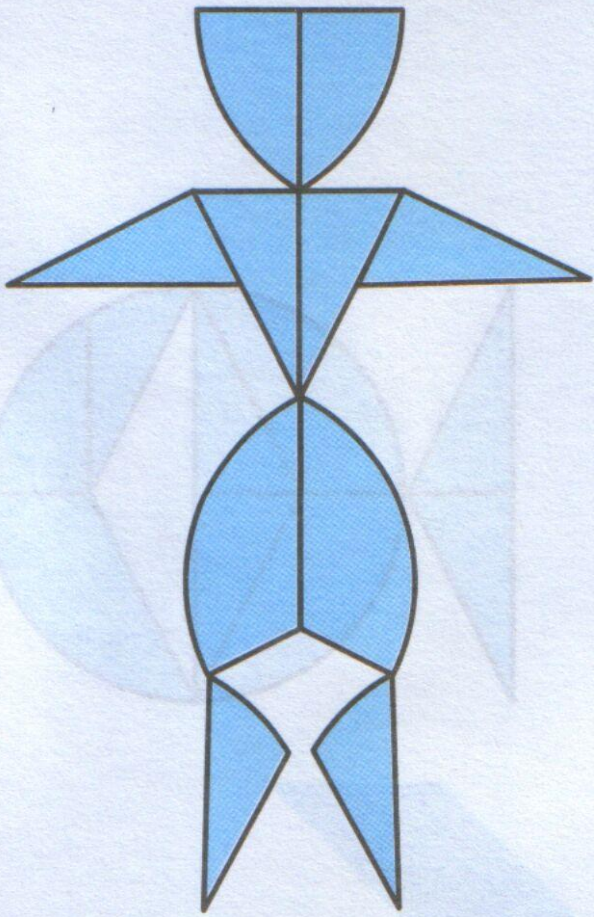




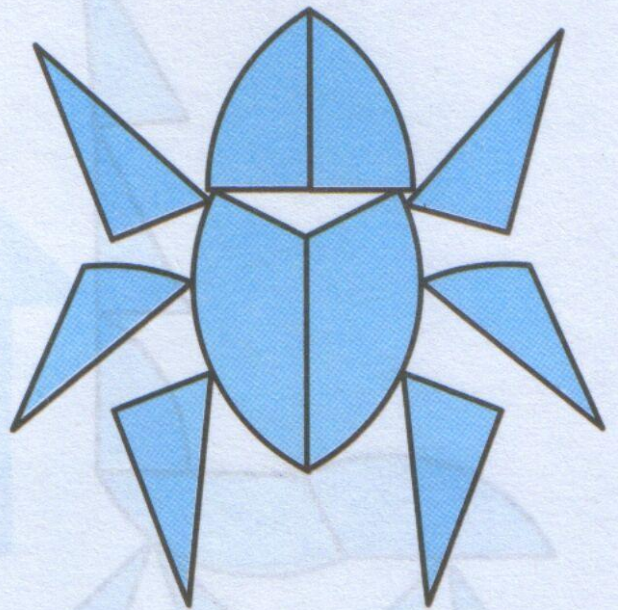
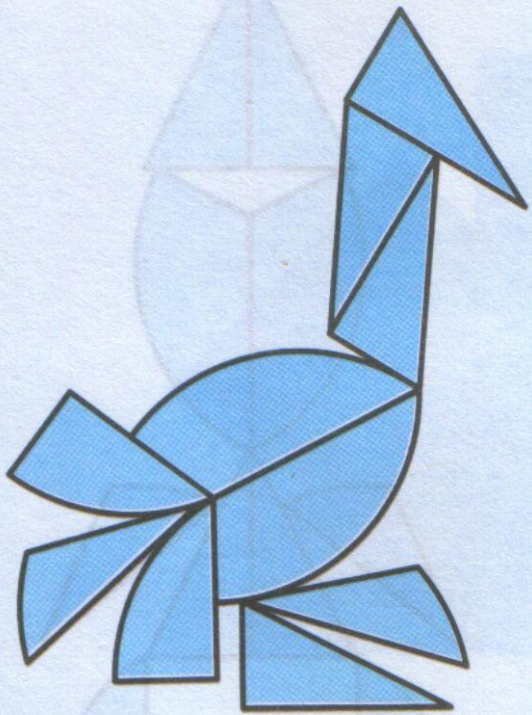
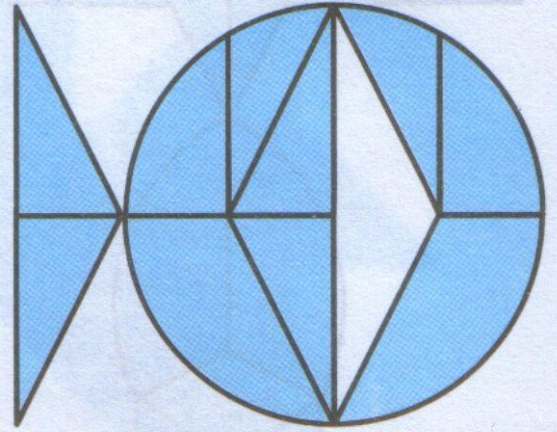
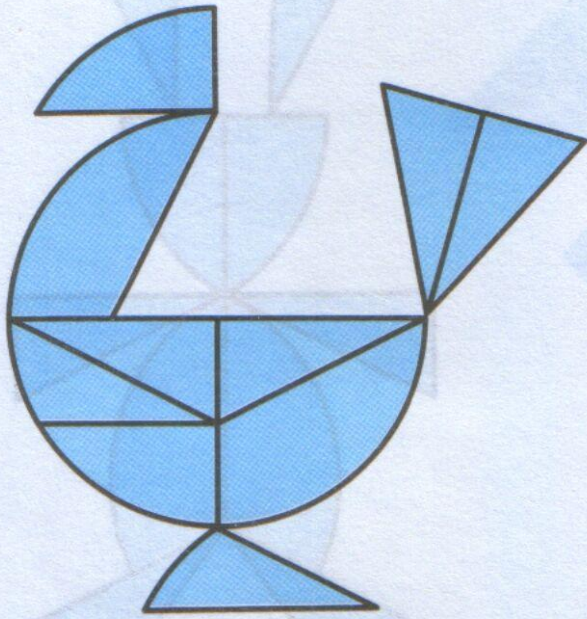
# Магический круг



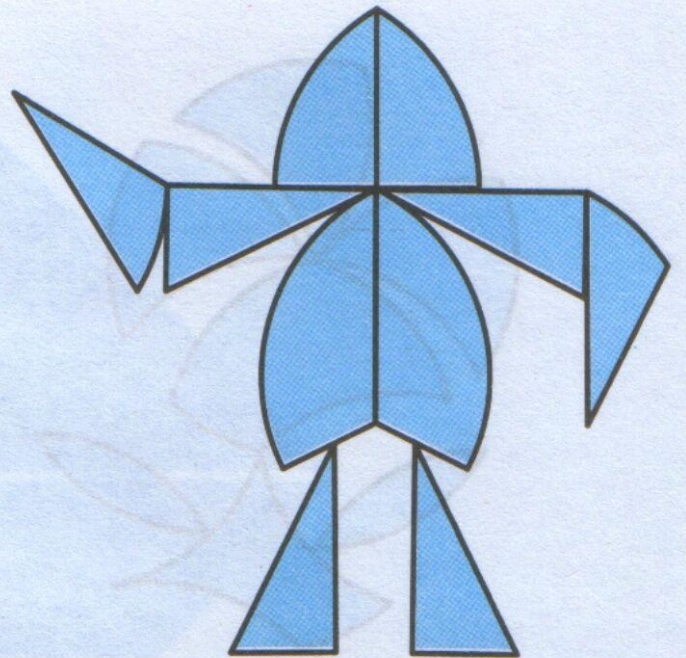
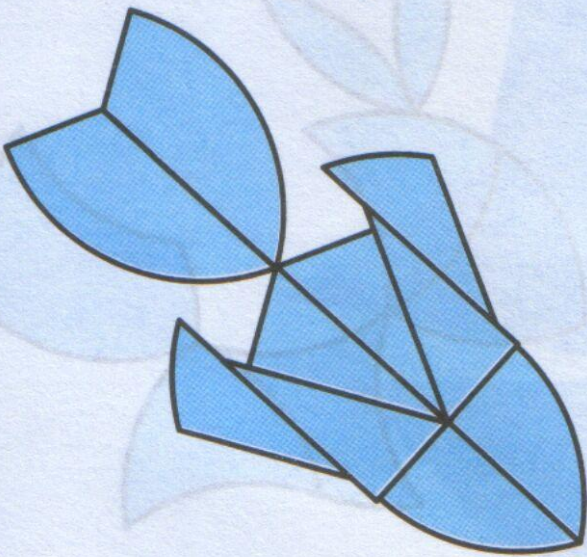
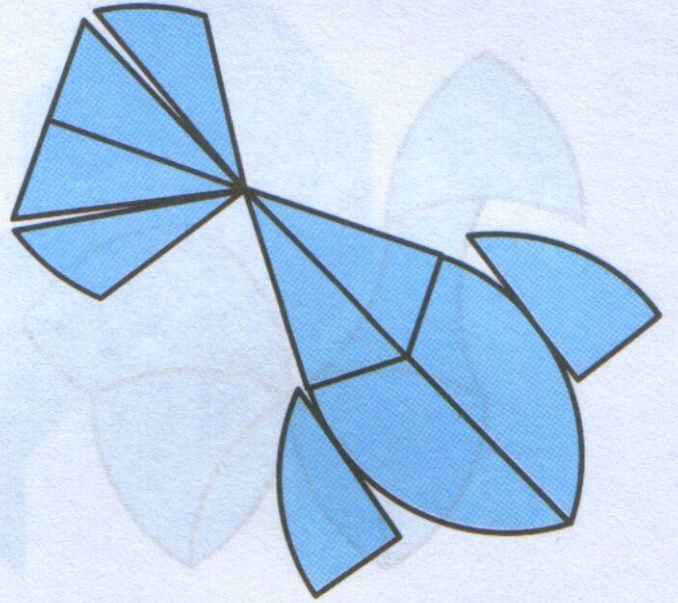
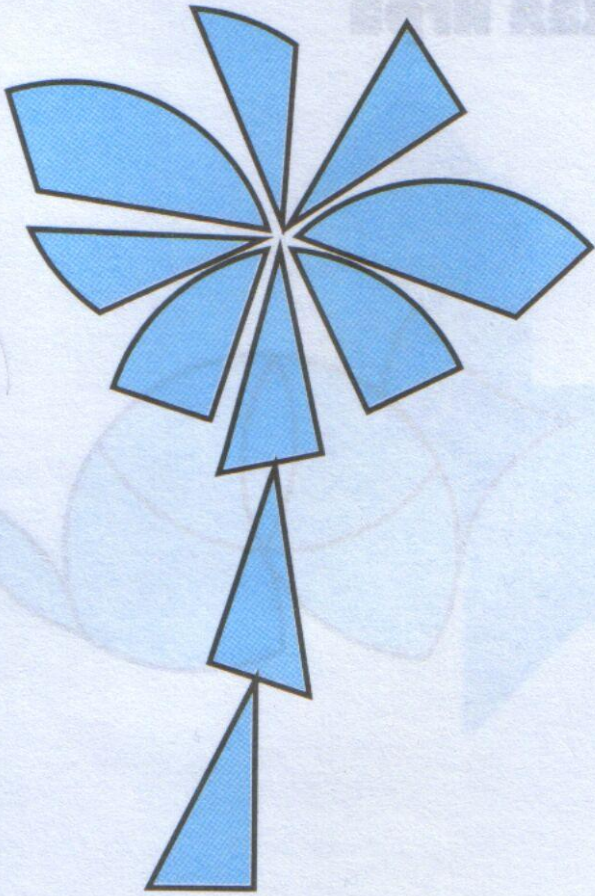






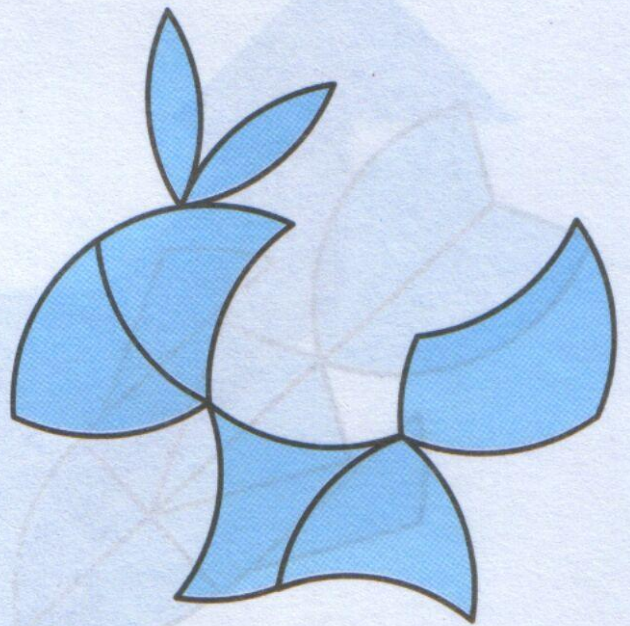
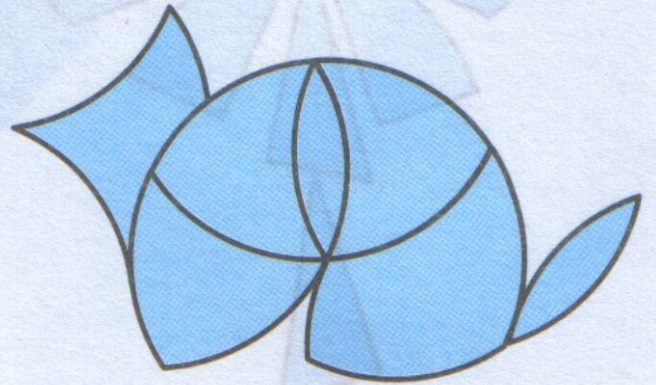
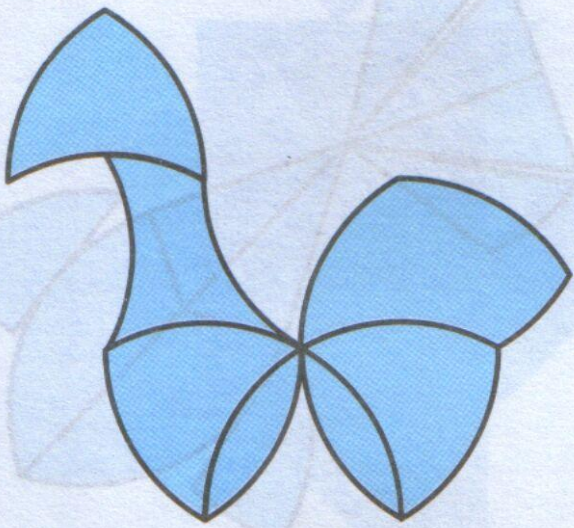




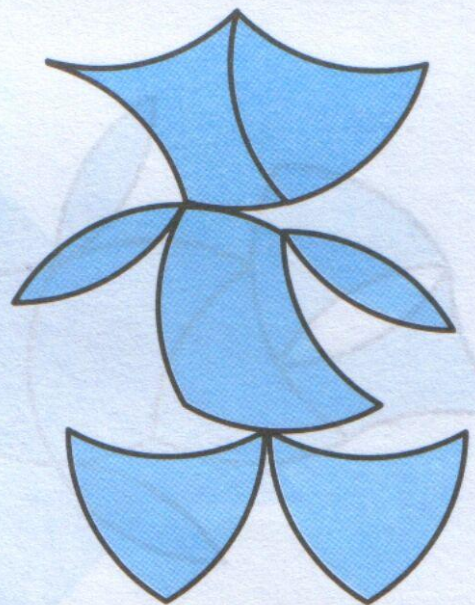
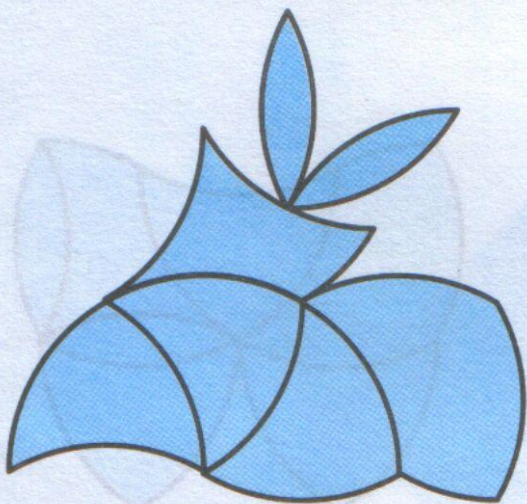
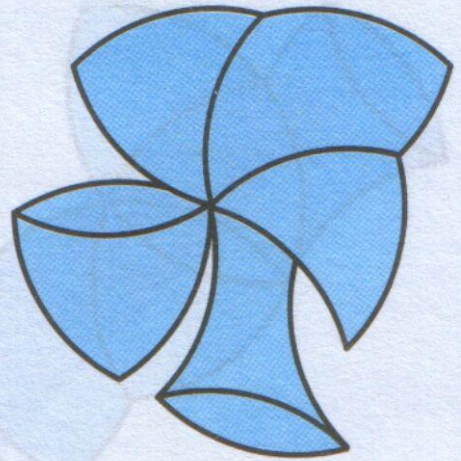
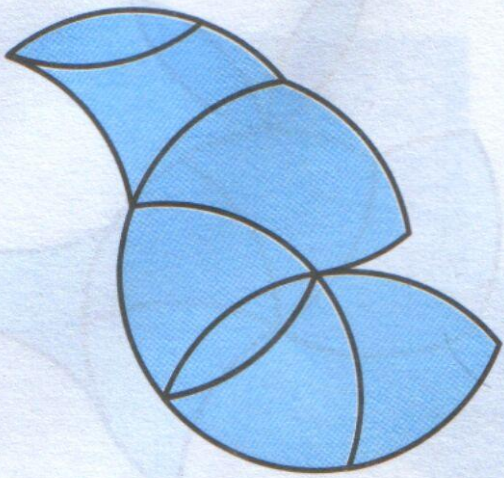




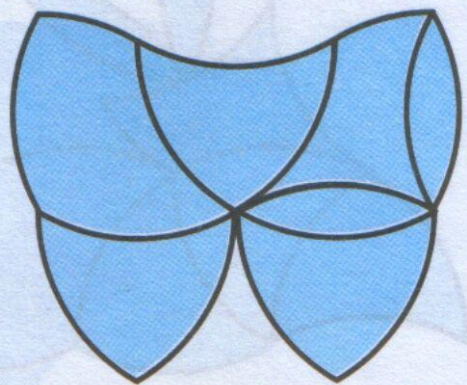
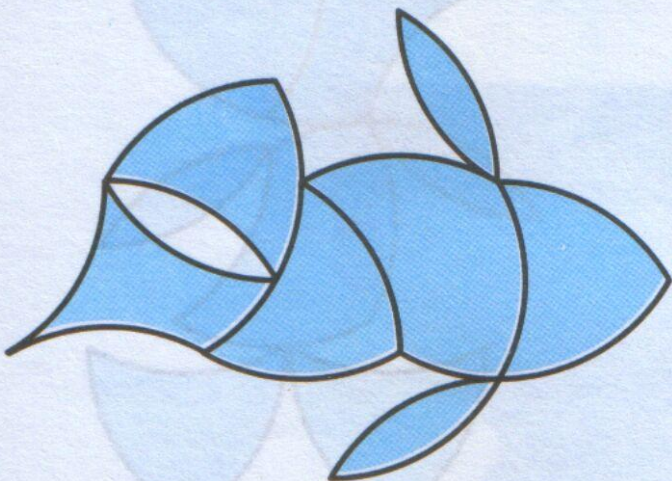
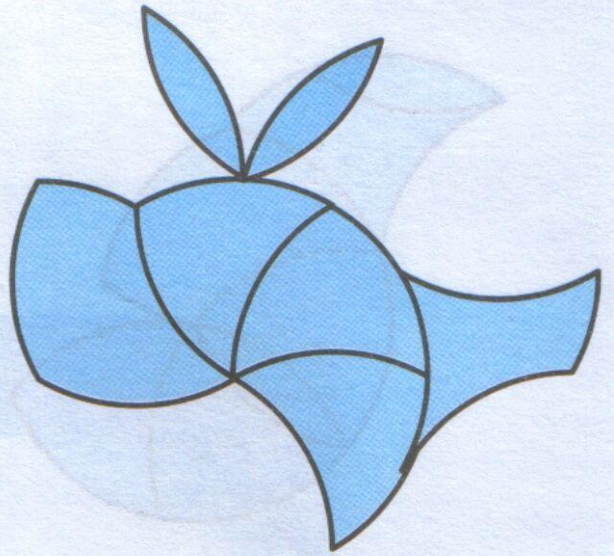
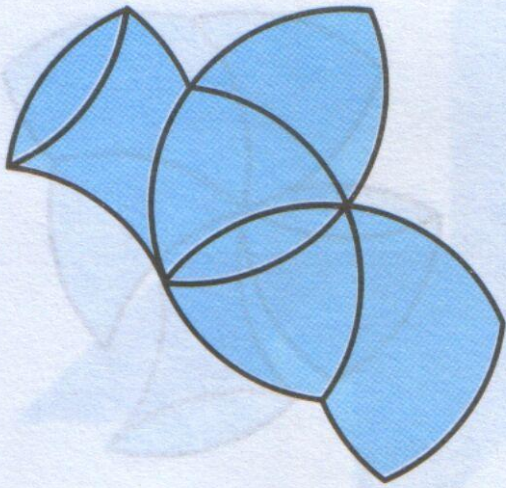
# Вьетнамская игра



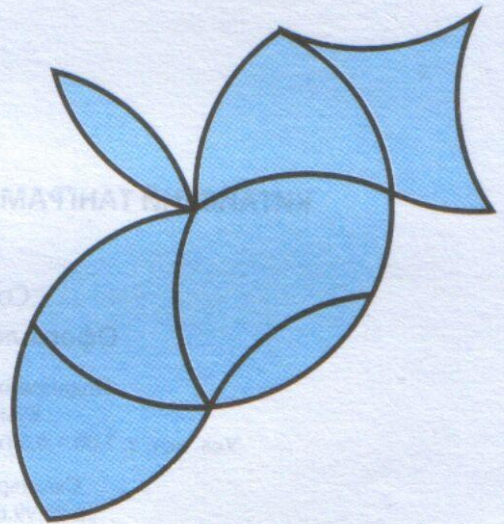
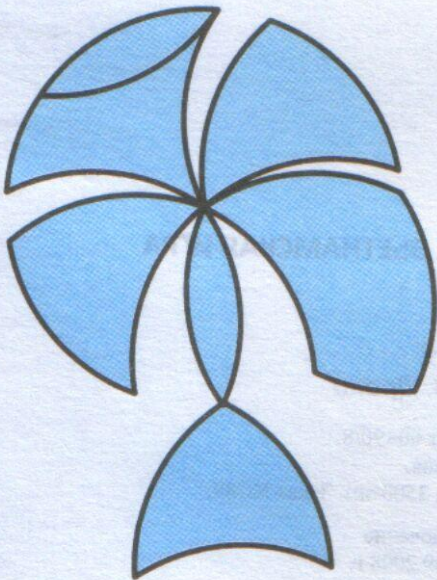
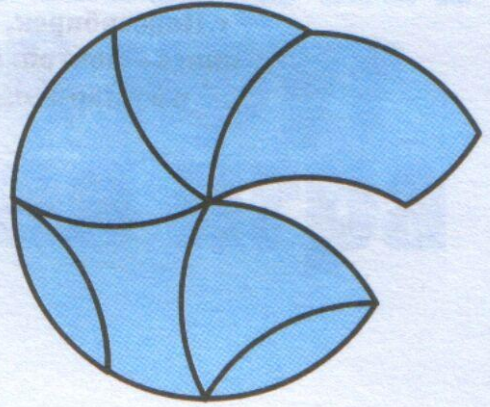
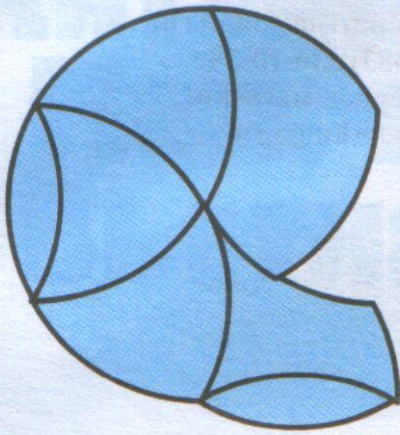














**ПО ВОПРОСУ ПРИОБРЕТЕНИЯ КНИГ ОБРАЩАТЬСЯ:**

г. Минск, тел. (8-10-375-17) 237-29-76;  
e-mail: [popuri@mail.ru](mailto:popuri@mail.ru); [www.popuri.ru](http://www.popuri.ru);  
г. Москва, Издательский дом «Белкнига»,  
тел. (495) 675-21-88, 600-58-41; e-mail: [popuri-m@mail.ru](mailto:popuri-m@mail.ru);  
г. Новосибирск, «Топ-Книга», тел. (383) 336-10-28;  
книга—почтой: 630117, а/я 560; Интернет-магазин:  
[www.top-kniga.ru](http://www.top-kniga.ru); e-mail: [office@top-kniga.ru](mailto:office@top-kniga.ru)

Издание для досуга

**КИТАЙСКИЙ ТАНГРАМ. МАГИЧЕСКИЙ КРУГ. ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА**  
Игры-головоломки

Составитель *М. В. Драко*  
Оформление обложки — *М. В. Драко*

Подписано в печать 10.07.2009. Формат 60×90/8.  
Бумага офсетная. Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 7,00 + 0,5 (вкл.). Уч.-изд. л. 5,04. Тираж 3500 экз. Заказ №789.

Санитарно-эпидемиологическое заключение  
№ 77.99.60.953.Д.010108.09.08 от 22.09.2008 г.

ООО «Попурри». Лицензия № 02330/0548529 от 03.02.2009.  
Республика Беларусь, 220113, г. Минск, ул. Мележа 5, корп.2, к. 403.

Отпечатано в типографии **ZIMALETTO**.  
ЛП № 02330/0150029 от 03.09.2007 г.  
Республика Беларусь, г. Минск, 220030, ул. Октябрьская, 19/м, к. 10.  
[www.zimaletto.tv](http://www.zimaletto.tv)



Собранные в этой книге игры имеют тысячелетнюю историю — склонность к геометрическим загадкам свойственна людям разных эпох и национальностей.

Разрезать простую геометрическую фигуру (квадрат, круг, прямоугольник) на части и собрать ее вновь всегда было для человека сложной и увлекательной задачей. К сожалению, немногие из этих головоломок сохранились до наших дней. Проверку временем прошли лишь наиболее интересные и удачные находки.

Суть этих игр не просто в собирании первоначальной фигуры — из полученных деталей можно складывать самые разные силуэты (животных, людей, различные предметы). Однако существуют определенные правила: в каждую собираемую фигуру должны войти все ее элементы, причем их нужно расположить так, чтобы они примыкали один к другому, а не накладывались друг на друга. Сделать это непросто. Чем больше деталей имеет головоломка, тем труднее их правильно разместить.

Сначала попробуйте собирать фигуры по предложенным силуэтам (если задание вызовет затруднения, можно подсмотреть решение в конце книги), а потом можете придумать собственные фигуры — мы не ограничиваем вас в свободе творчества.

Эти головоломки будут интересны людям любого возраста, но в первую очередь принесут огромную пользу детям, поскольку стимулируют образное, пространственное и творческое мышление, развивают память, логику и воображение.

Желаем вам удачи и нестандартных решений!



ISBN 978-985-15-0054-9



9 789851 500549