

Komplekti sisu

- 7 tükki;
- juhis, mis sisaldab üle 800 idee ja selgituse.

Tangram pole tegelikult mäng. See koosneb ainult 7 tükist — ruudust, rööpkülikust ja viiest kolmnurgast, millega moodustatakse tuhandeid erinevaid kujundeid ja mudeleid. Näited annavad erinevaid ideid, milliseid kujundeid on võimalik luua. Tangram annab võimaluse luua oma kujutlusvõime põhjal erinevate kujundite maailm.

Päritolu

Tangram leiutati Hiinas. Seda tüüpi mänguga seotud raamatuid on Kaug-Idas avaldatud alates 19. sajandi algusest. Kuid idee on palju vanem. Tangram levis oma päritoluriigist kaugemale ning vallutas kiiresti Euroopa ja Ameerika Ühendriigid. Esimene Tangrami käsitlev dokument on pärit 1818. aastast. Sel ajal ilmus algsest mängust hulgaliselt analooge nimega „Hiina pusle“.

Mängimine

Kujundi moodustamiseks pead kasutama kõiki 7 tükki. Tükid asetatakse üksteise kõrvale, mitte kunagi üksteise peale. Ülesande lahendamiseks pead kopeerima täpselt selle kujundi, mille oled valinud: isegi kõige väiksemad erinevused tükikide kokkupanekul muudavad mudeli kuju. See ongi mängu võlu.

Kui arvad, et mõnda kujundit on liiga keeruline luua, uuri juhendi viimaseid lehti, kust leiad lahendused. Kuid ära anna liiga kergesti alla. Tangram aitab sul trennida kannatlikkust, viies sind kujundi detailidesse ja arendades samal ajal täiuslikkust.

Žaidimo rinkinys

- 7 figūros;
- lankstinukas su daugiau nei 800 idėjų įvairiausioms formoms sudėti, su paaiškinimais.

Tangram iš tiesų net nėra žaidimas. Tik iš septynių figūrų: kvadrato, lygiagretainio ir penkių trikampių galite sudėlioti įvairiausias formas ir daugiakampius. Knygelėje pateikti pavyzdžiai padeda suprasti, kiek daug skirtingų figūrų galite sukurti. Tangram suteikia jums galimybę susikurti savo formų pasaulį, kurio ribas kurs tik jūsų vaizduotė.

Žaidimo kilmė

Tangram buvo išrastas Kinijoje. XIX amžiuje Toluosiuose Rytuose buvo leidžiamos knygos apie šį žaidimą, tačiau pati idėja kilo gerokai anksčiau. Tangram paplito savo gimtojoje šalyje ir labai greitai užkariavo žaidėjų širdis Europoje ir Jungtinėse Amerikos Valstijose. Pirmieji šaltiniai, kuriuose minimas šis žaidimas, siekia 1818 m. Tuo metu buvo naudojamos įvairios šio žaidimo imitacijos, vadintos „Kiniškomis dėlionėmis“.

Kaip žaisti

Jūs turite panaudoti visas 7 figūras norimai formai sudėti. Figūras dėkite vieną šalia kitos, niekada vieną ant kitos. Dėliodami figūras turite tiksliai atkartoti pasirinktą piešinį: net ir menkiausi pakeitimai jungiant figūras pakeis detalių išsidėstymą ir iškraipys norimą sudėti formą. Tame ir slypi visas žaidimo įdomumas, priversiantis gerai pasukti galvą.

Jei užstringate dėliodami kurią nors pasirinktą formą, peržiūrėkite sprendimus, pateiktus paskutiniuose lankstinuko puslapiuose, kur rasite kaip teisingai sudėlioti visas formas. Tačiau nepamirškite, kad tangram skirtas ugdyti kantrybę ir pastebėti mažiausius formų skirtumus, kuriuos galėsite tobulinti viso žaidimo metu.

Spēles komplekts

- 7 figūras;
- grāmatiņa ar vairāk nekā 800 formām un paskaidrojumiem.

Tangram nav gluži spēle tās klasiskajā izpratnē. Tas sastāv tikai no 7 figūrām — kvadrāta, paralelograma un 5 trijstūriem, no kurām var salikt visdažādākās formas. Piemēri noteikumu grāmatiņā parāda dažādās formas, kuras jūs varat izveidot. Tangram dod jums materiālu, lai jūs varētu izveidot visdažādākās formas, kas vien parādās jūsu iztēlē.

Rašanās

Tangram tika izgudrots Ķīnā. Kopš 19. gs. sākuma Tālajos Austrumos tiek izdotas daudzas grāmatas par šo spēli, tomēr pati ideja ir daudz senāka. Tangram veiksmīgi izlauzās no savas dzimtenes un kļuva populārs gan Eiropā, gan ASV. Pirmā Tangram dokumentācija ir datējama ar 1818. gadu. Kopš tā laika ir iznākušas daudzas variācijas par šo spēli, parasti ar nosaukumu „ķīniešu mikla“.

Spēles noteikumi

Ir jāizmanto visas 7 figūras, lai izveidotu formu. Figūras vienmēr tiek liktas viena otrai blakus un nedrīkst pārklāties. Ir jāizveido tieši tāda figūra, kā parādīts tevis izvēlētajā uzdevumā — pat mazas atšķirības, saliekot kopā figūras, var rezultēties manāmi atšķirīgā gala formā. Tas arī ir viens no šīs spēles pievilcīgākajiem aspektiem.

Ja tev kādu formu izveide šķiet pārāk grūta, vari aplūkot uzdevumu grāmatiņas pēdējās lapas, kurās ir parādīti risinājumi. Bet nepadodies pārāk ātri! Tangram palīdz trenēt arī savu pacietību, ļaujot tev izanalizēt uzdevuma detaļas, kā arī attīsta savu vēlmi pēc perfekcijas.

Комплект игры

- 7 фигур;
- буклет, содержащий в себе более чем 800 идей и пояснений.

Танграм — не совсем игра. Это всего 7 фигур — 1 квадрат, 1 параллелограмм и 5 треугольников, из которых можно сложить тысячи различных форм и очертаний. Из примеров далее вы поймете, какое огромное количество фигур вы можете создать. Танграм дает вам возможность погрузиться в мир форм, которые создает ваше воображение.

История игры

Танграм был придуман в Китае. В начале 19-го века на Дальнем Востоке были опубликованы первые книги, специализирующиеся на играх подобного типа. Но сама идея зародилась гораздо раньше. Танграм стремительно распространился за пределами страны и быстро завоевал Европу и США. Первые документированные свидетельства о Танграме датируются 1818 годом. В то время было выпущено большое количество имитаций оригинальной игры под названием «Китайская мозаика» (“Chinese puzzle”).

Правила игры

Чтобы создать требуемую форму, в решении вы должны задействовать все 7 фигур. Фигуры размещаются рядом друг с другом, их нельзя помещать поверх других фигур. Ваша задача в точности воссоздать форму, указанную в выбранном задании, ведь даже малейшее отличие в расположении фигур изменит контур создаваемой модели. Именно в этом и заключается вся прелесть игры.

Если некоторые задания окажутся для вас слишком сложными, то решения вы можете найти на последних страницах буклета. Но не стоит сдаваться слишком быстро! Танграм разовьет в вас чувство терпения, внимательность к деталям, а также стремление к идеалу.