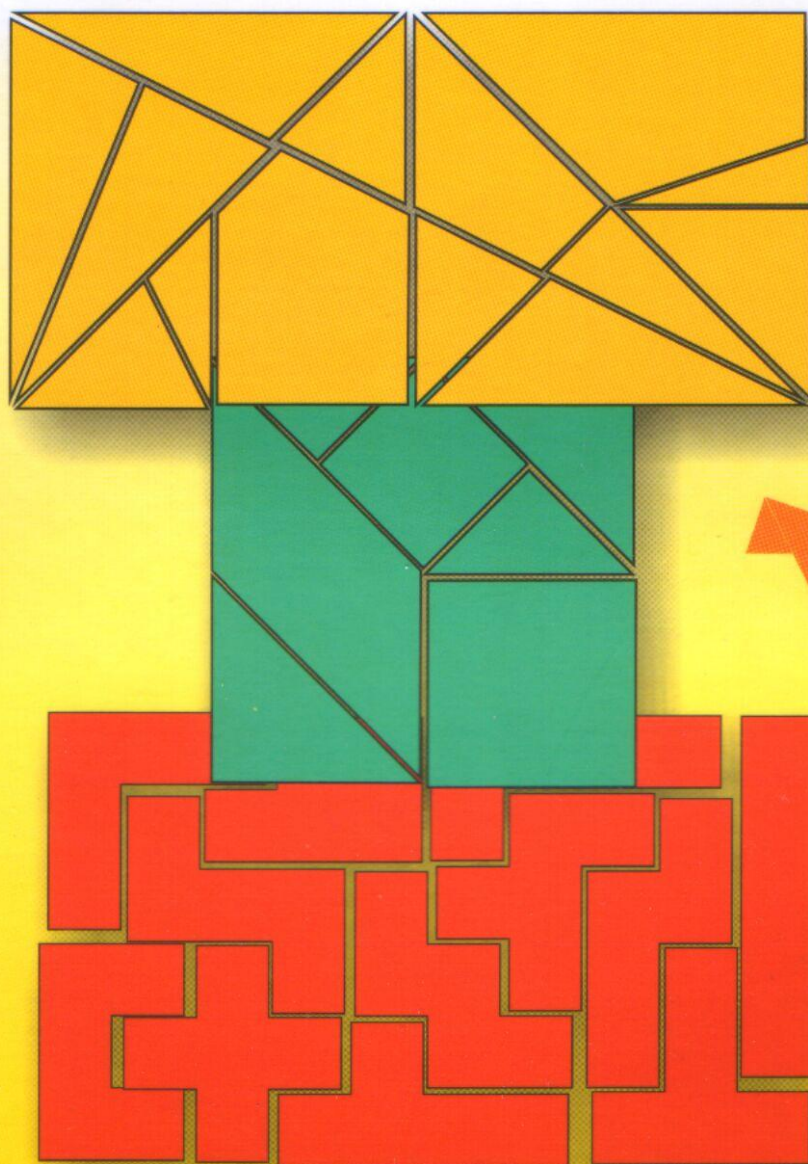


ЗНАМЕНИТЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Стомахион Игра Пифагора Пентамино



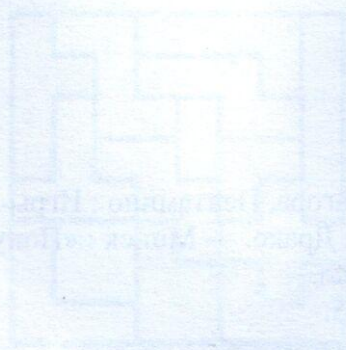
СОБЕРИ ВСЕ ФИГУРКИ
И ПРИДУМАЙ СВОИ

от 3 до 99 лет

**РЕШЕНИЯ
В КОНЦЕ
КНИГИ**

ЗНАМЕНИТЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВЛОМКИ

Стомахион, Игра Пифагора, Пентамино



Минск 2009

УДК 794
ББК 74.100.58
С81

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

С81 **Стомахнион. Игра Пифагора. Пентамино** : Игры-головоломки / Сост. М. В. Драко. — Минск : «Попурри», 2009. — 56 с. : ил. + 4 с. вкл.
ISBN 978-985-15-0052-5.

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.

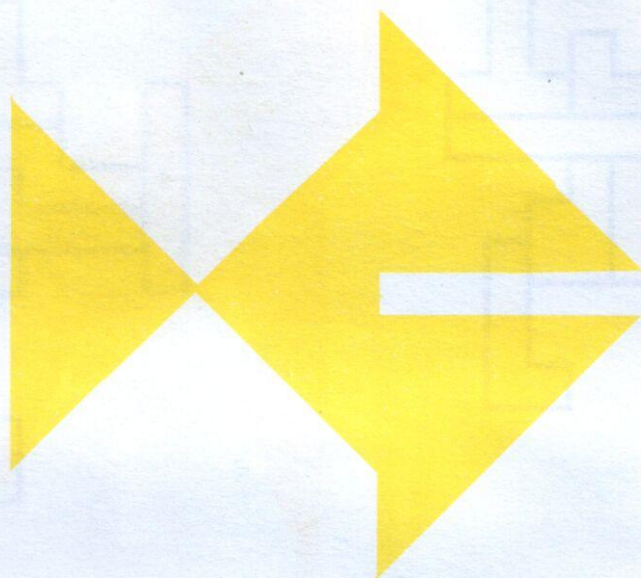
ISBN 978-985-15-0052-5

УДК 794
ББК 74.100.58

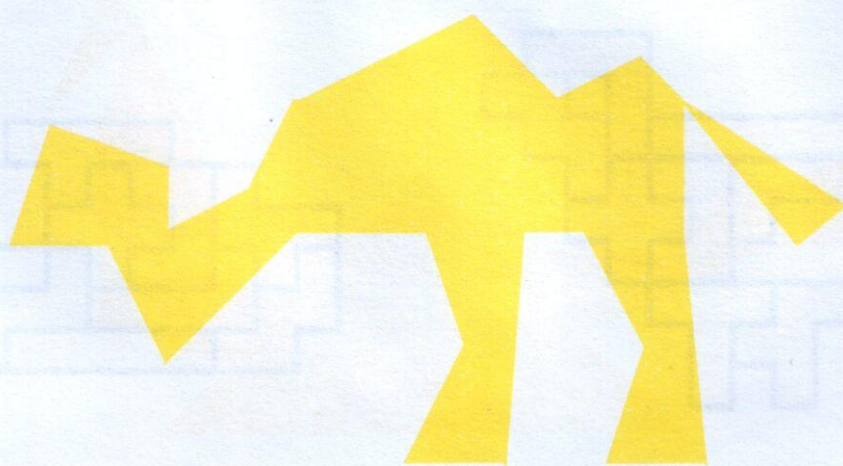
© ООО «Попурри», 2009

Стомахион

Игра Архимеда



Рыба



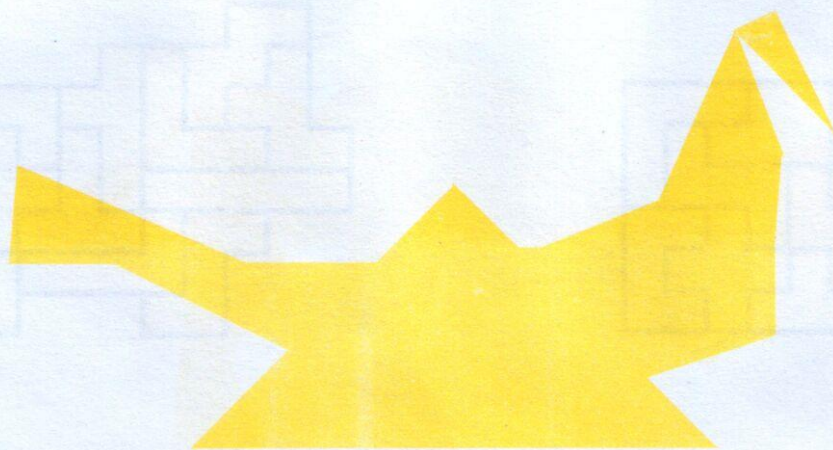
Верблюд

НОМЕРНОТЪ

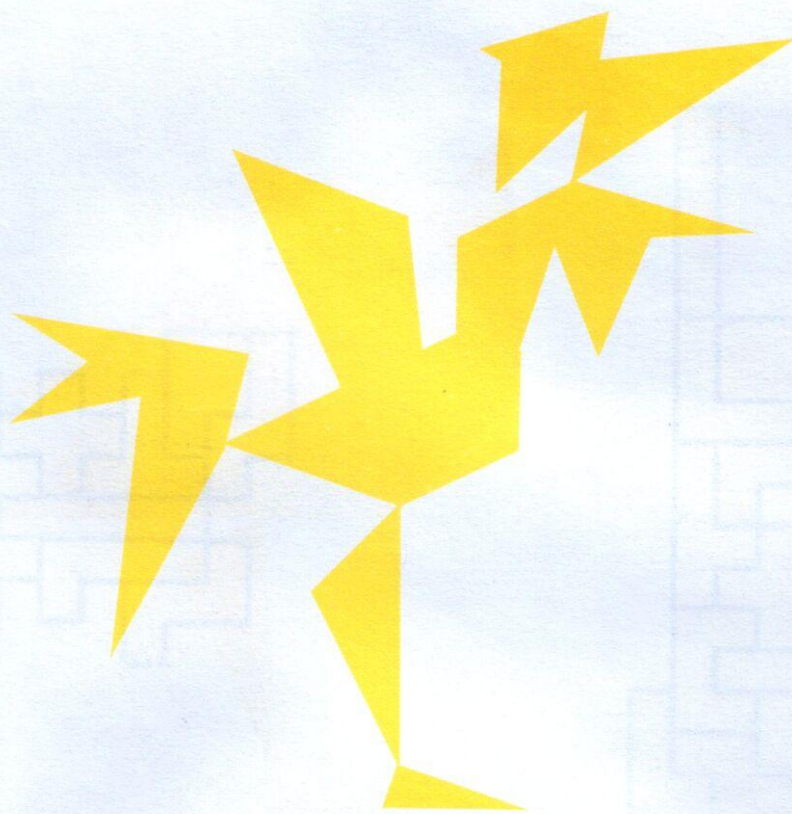
вдому и навън



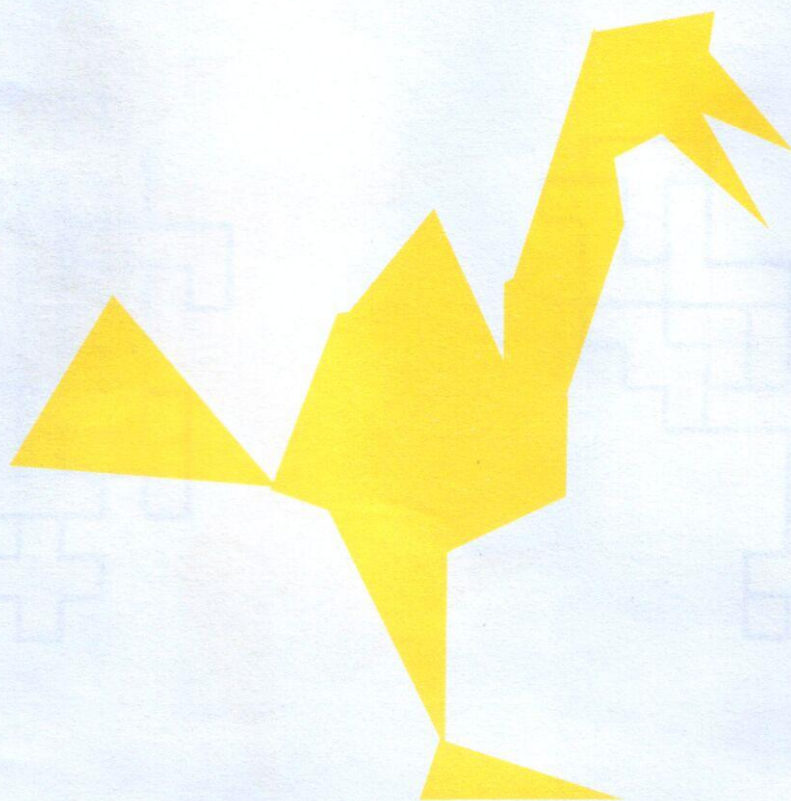
Птица



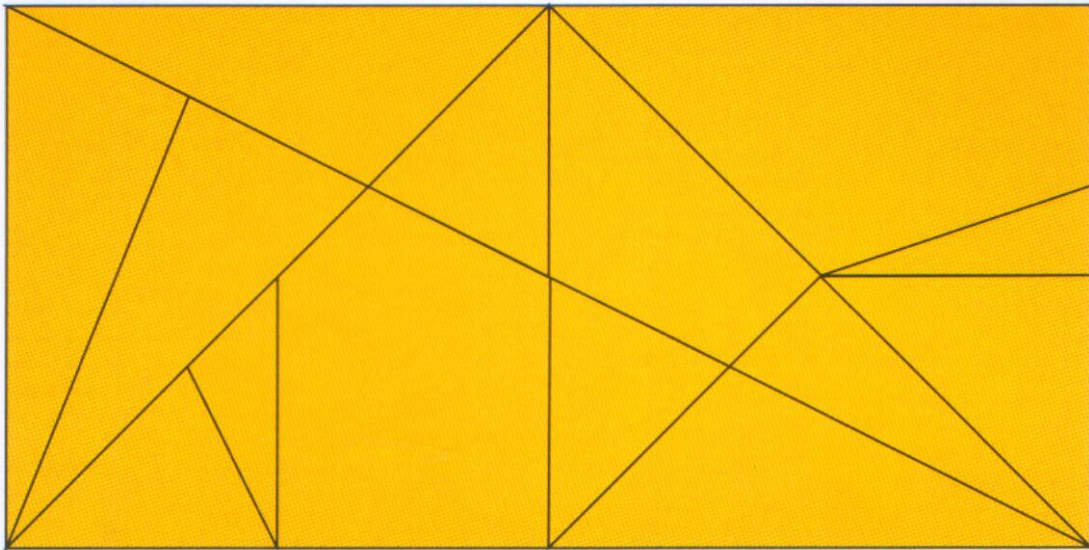
д. Птица



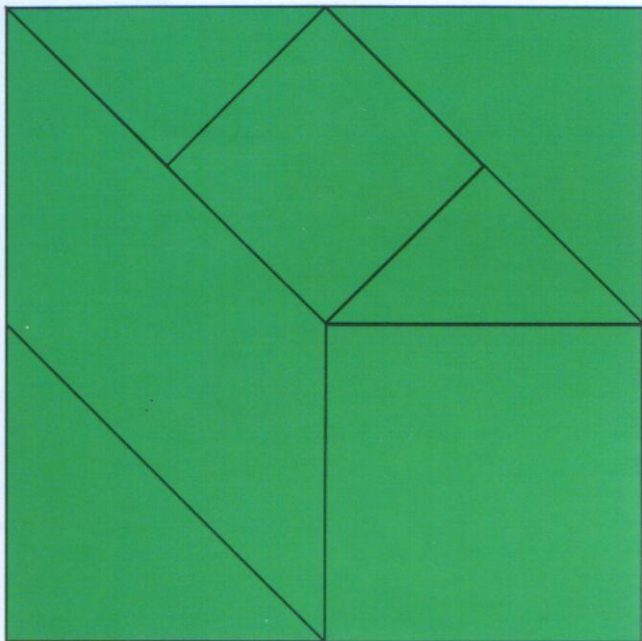
Петух



Птица



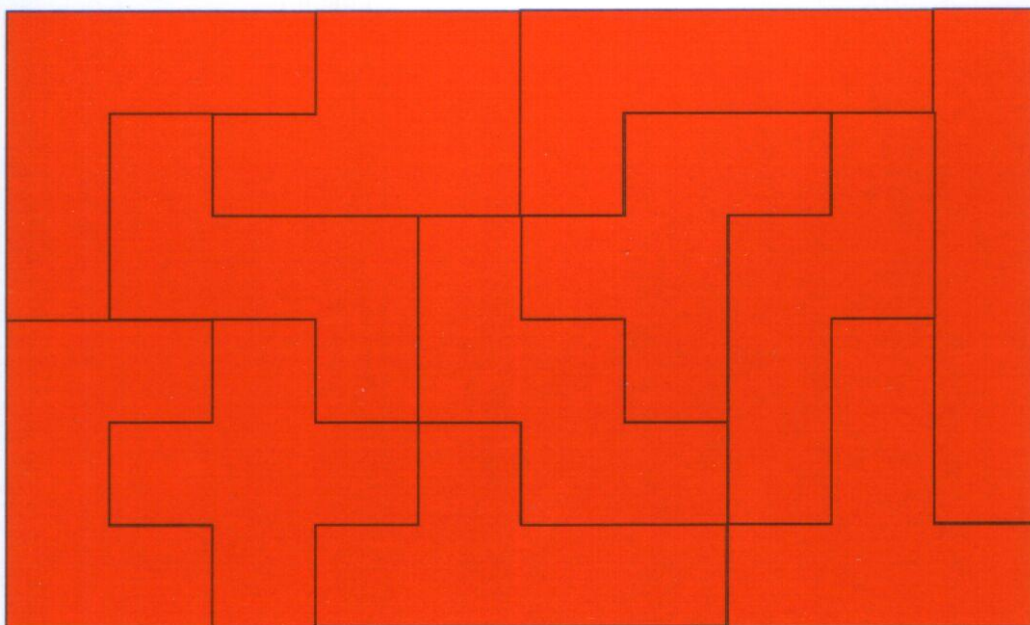
**Стомахион
(игра Архимеда)**

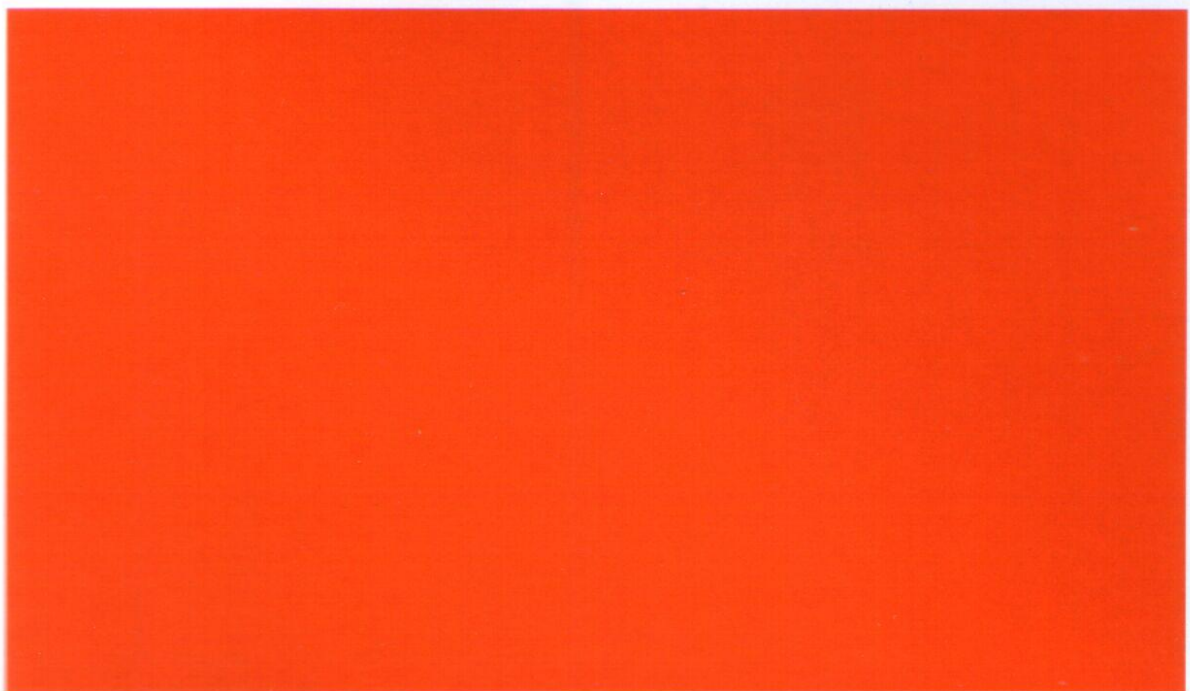
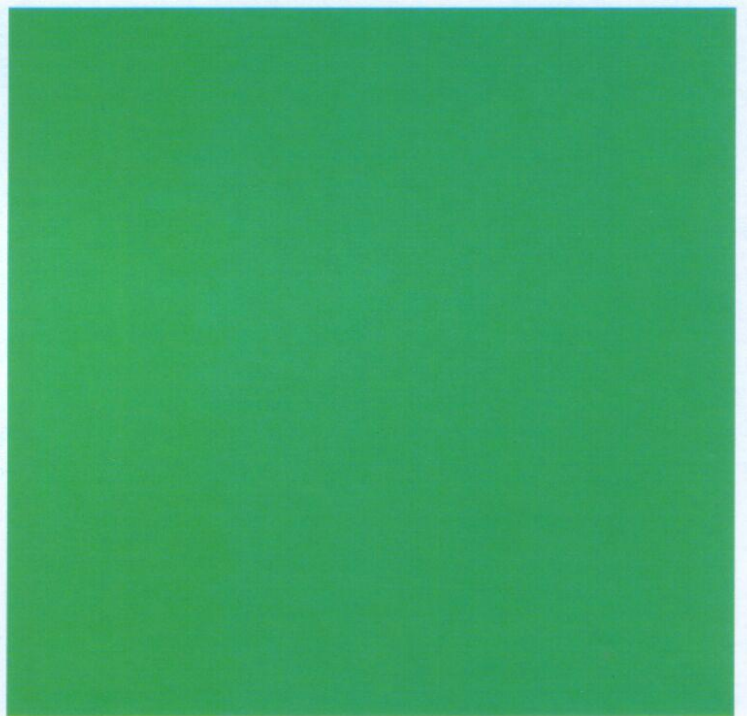
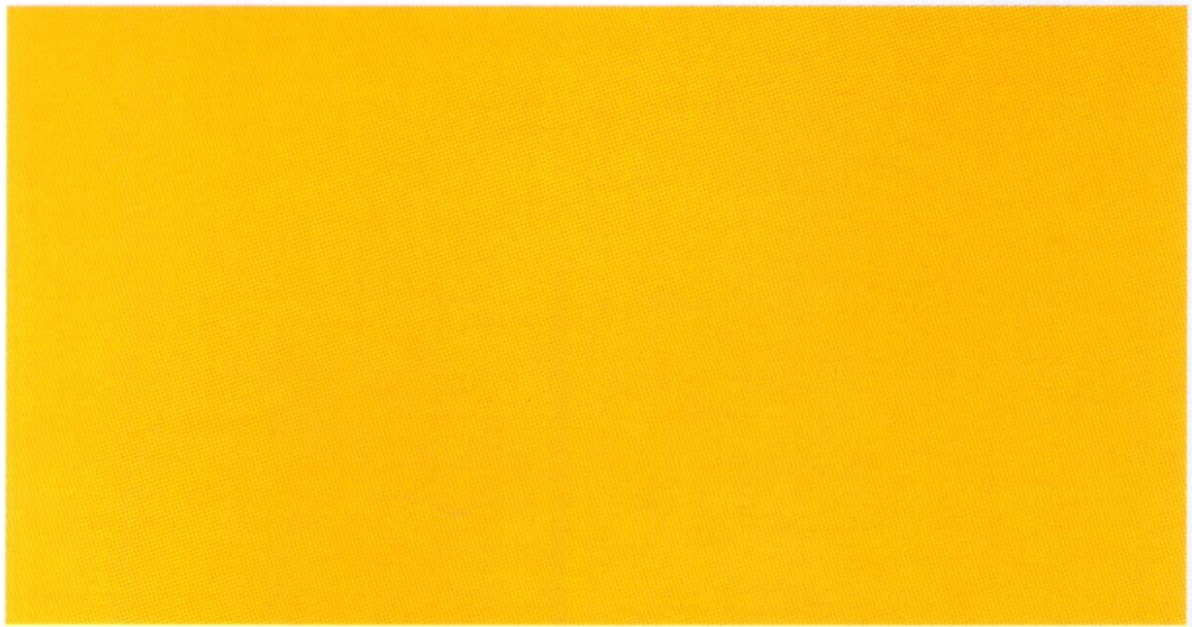


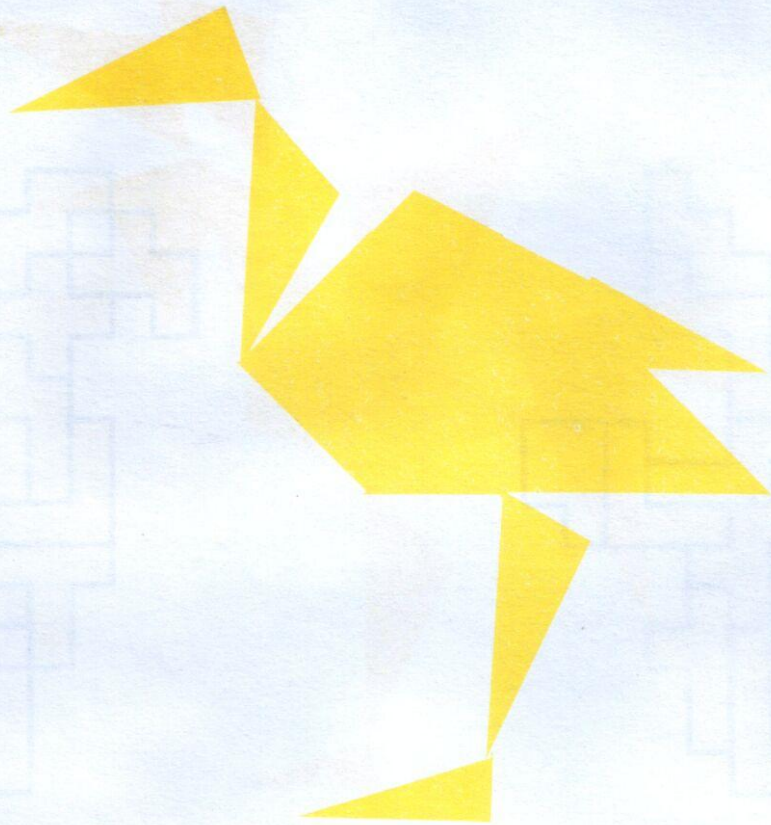
Игра Пифагора

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

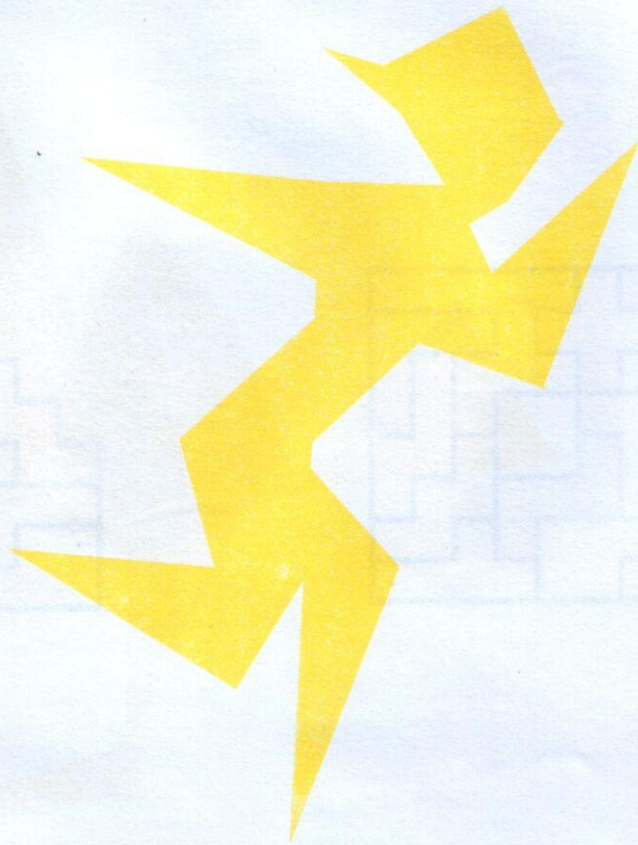
Пентамино



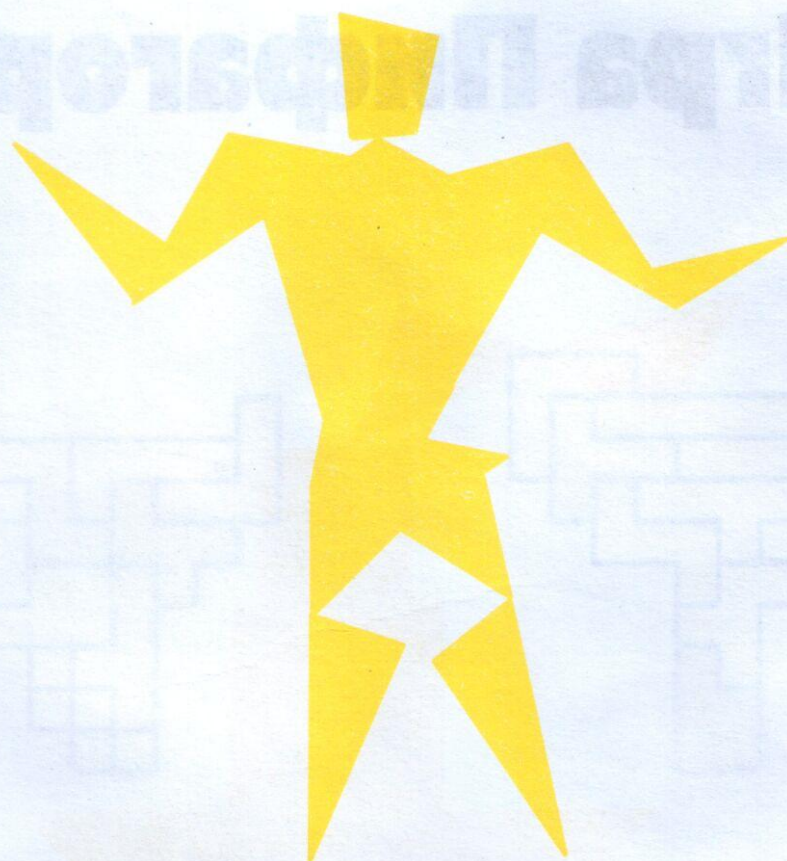




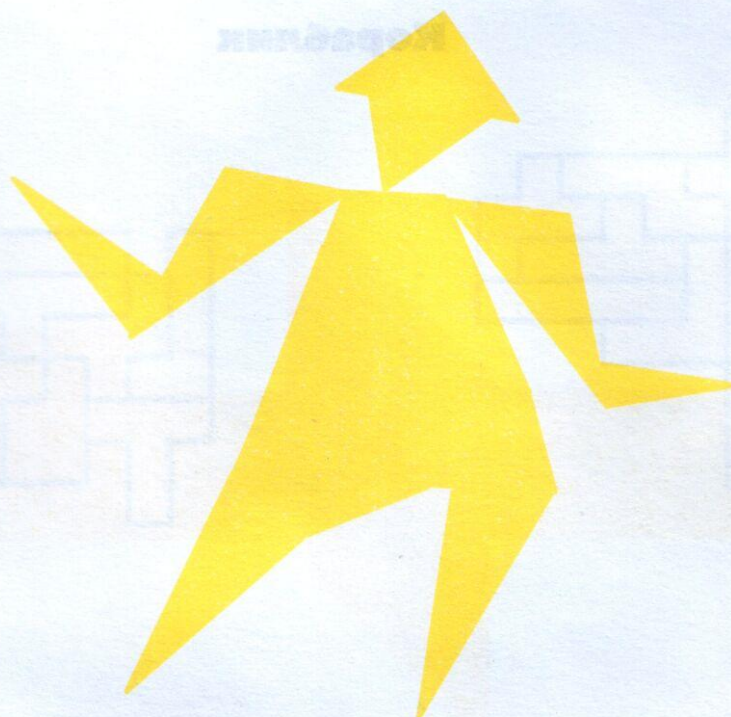
Птица



Бегун

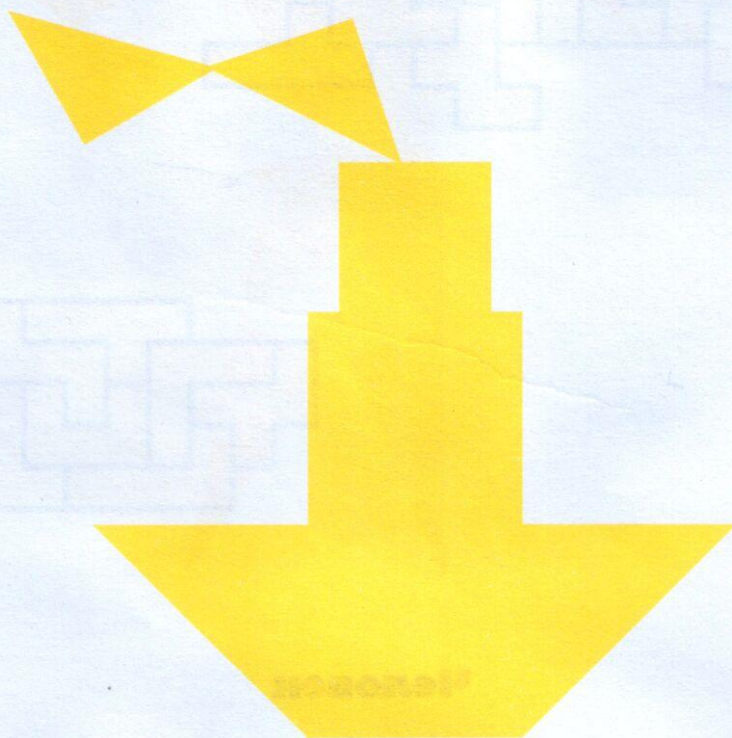


Человек

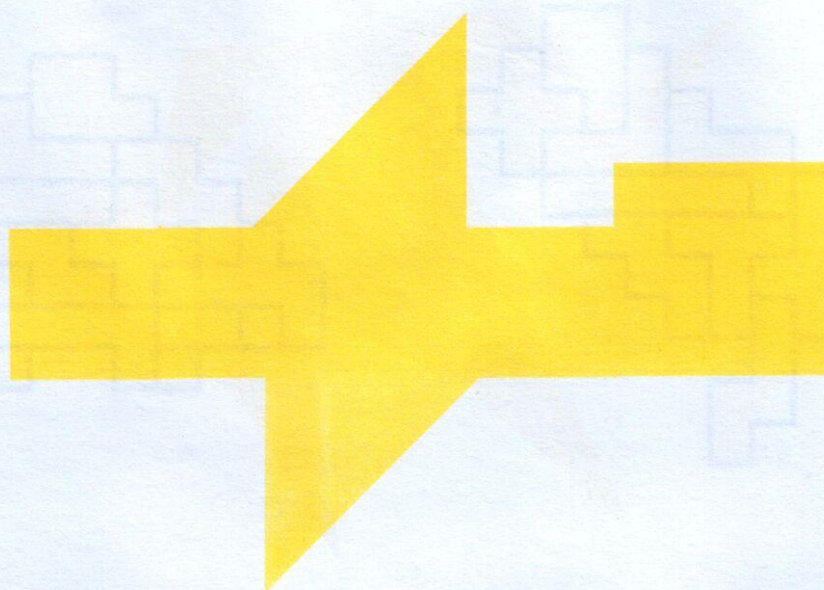


Человек

Игра Пифагора



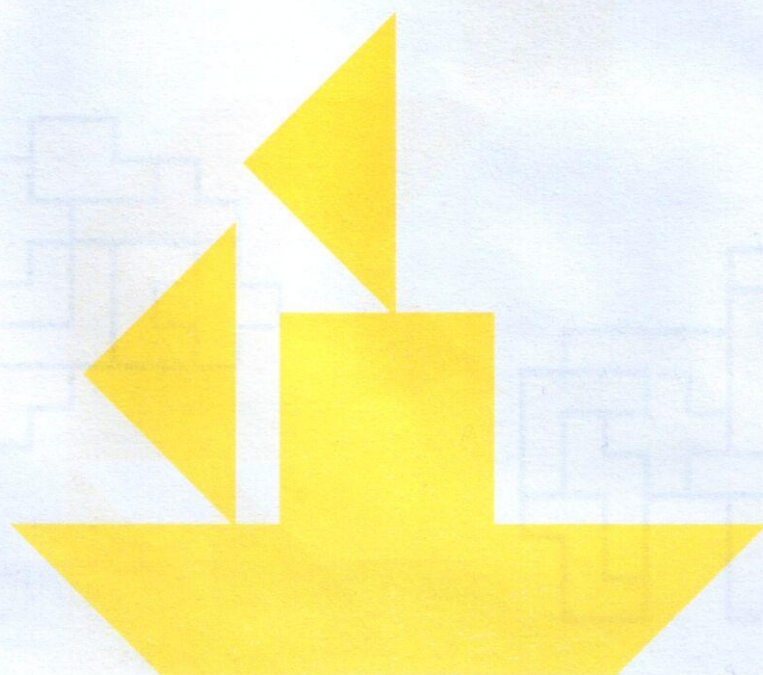
Кораблик



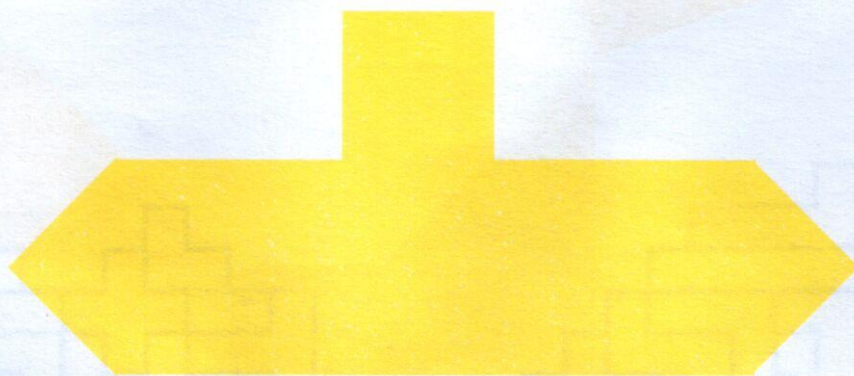
Самолет



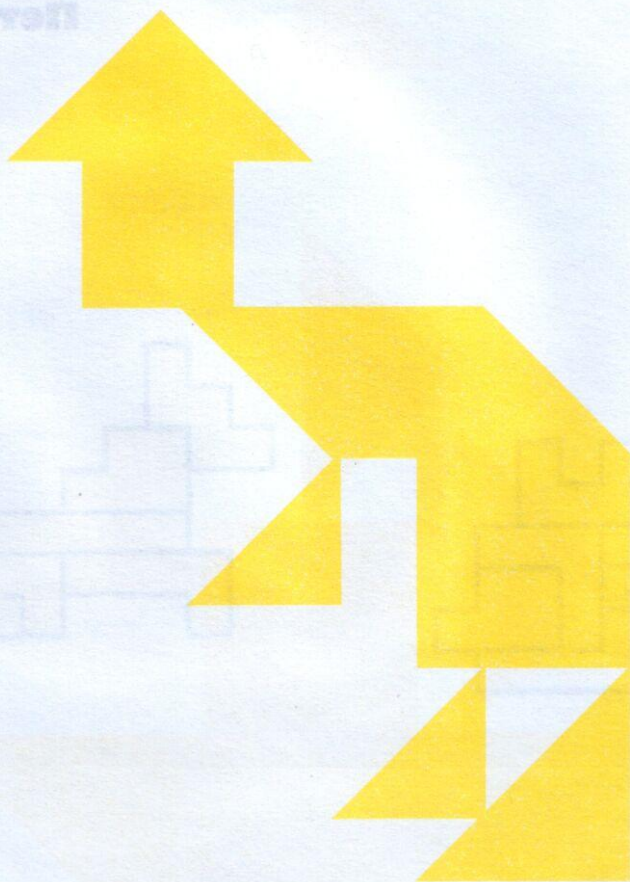
Петух



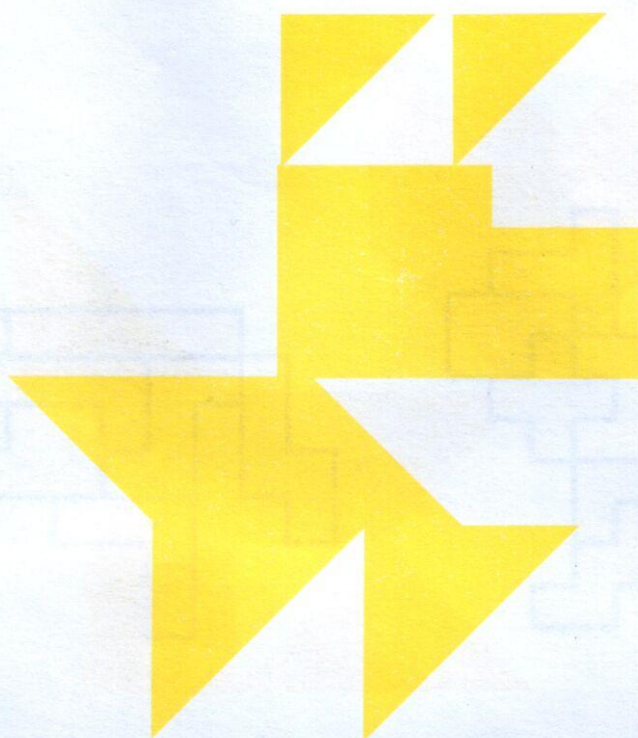
Кораблик



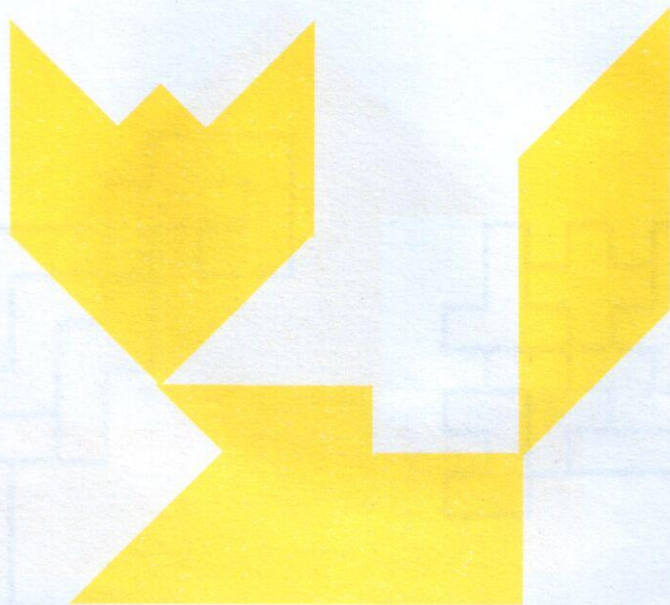
Подводная лодка



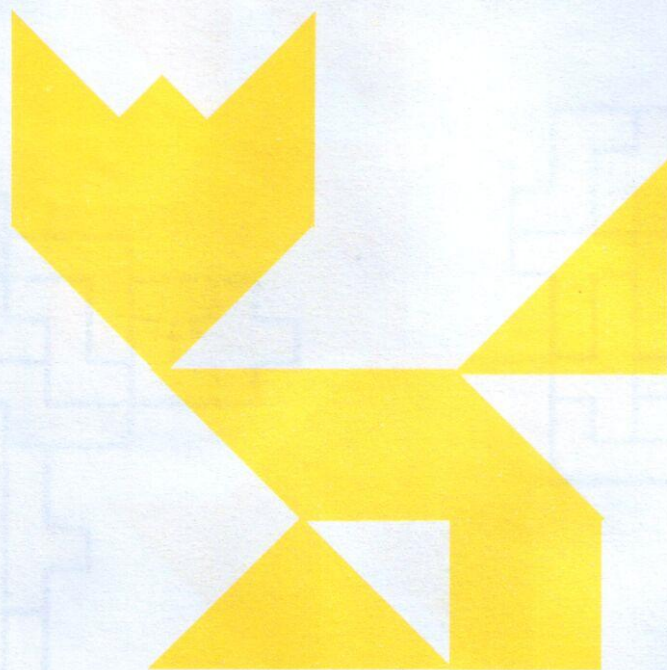
Старик



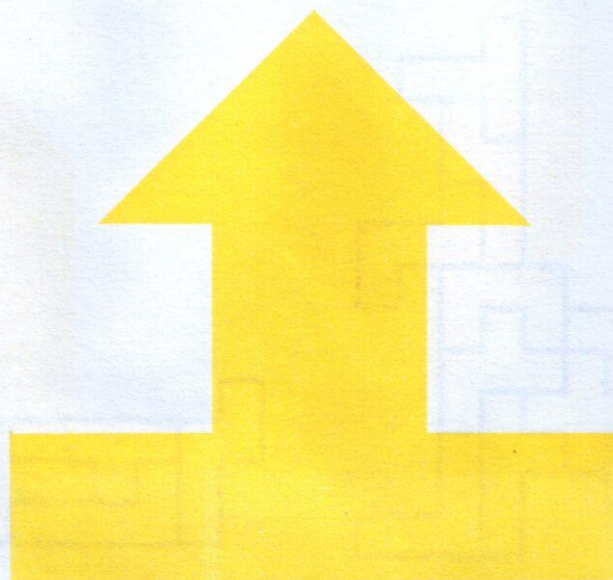
Собака



Кошка

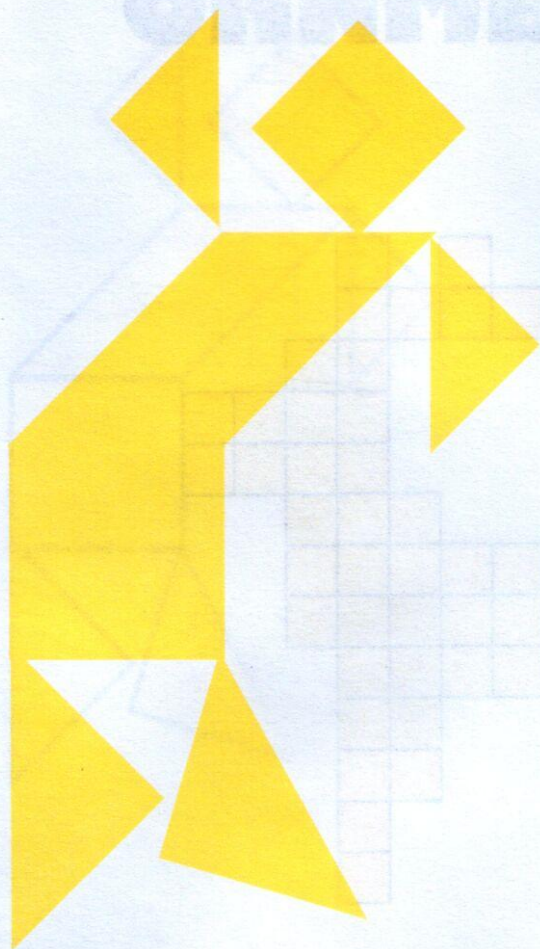


Кот

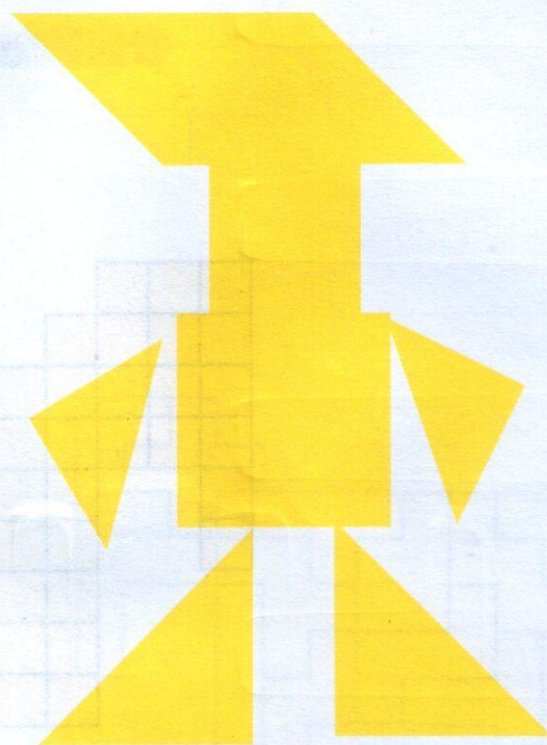


Домик

ОНИМЕТНЭП

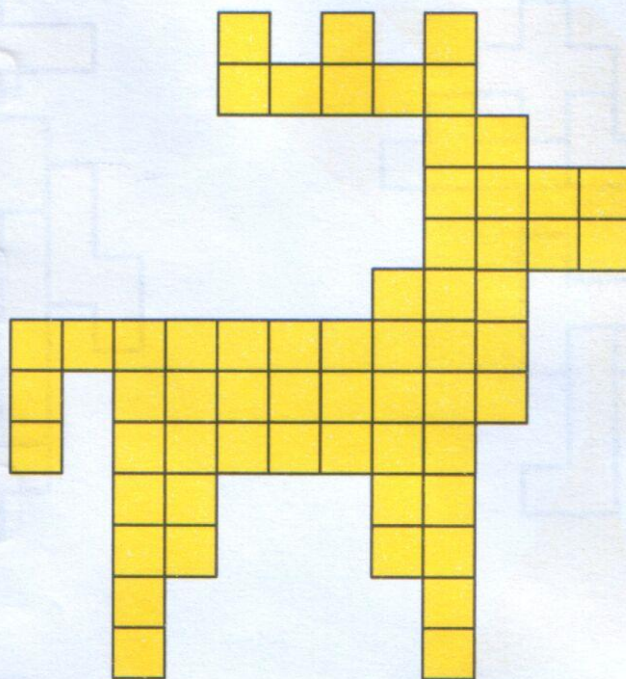


Человек

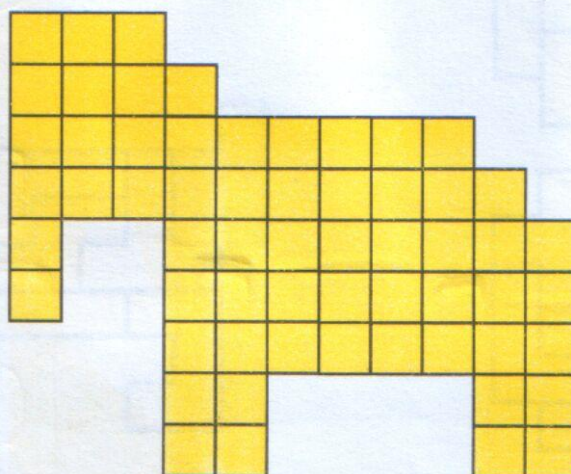


Человек

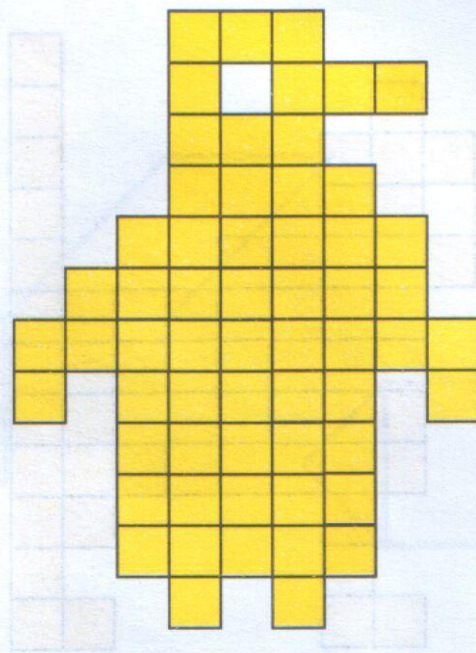
Пентамино



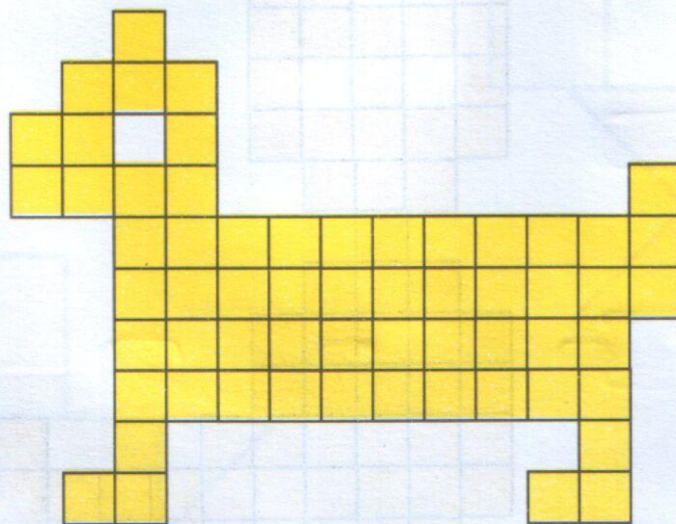
Олень



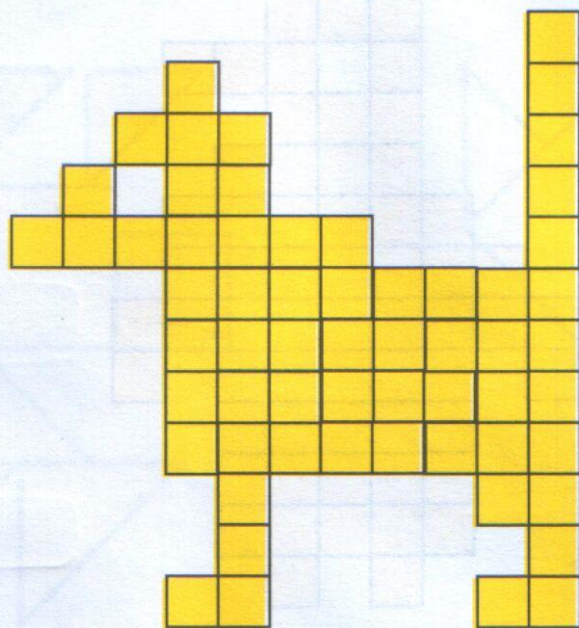
Слон



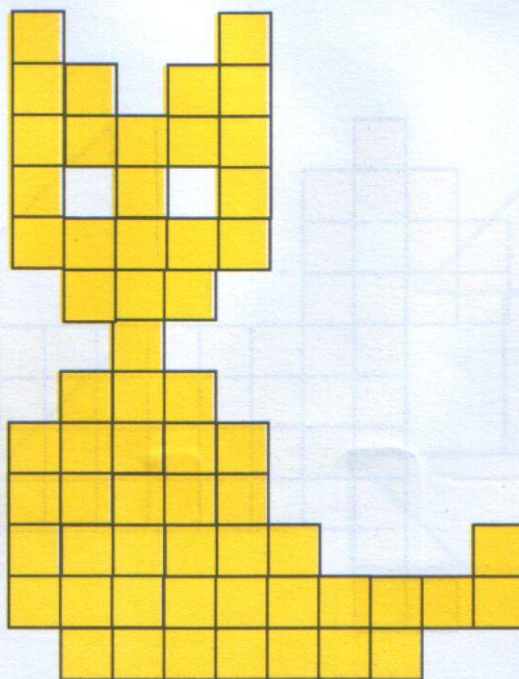
ПИНГВИН



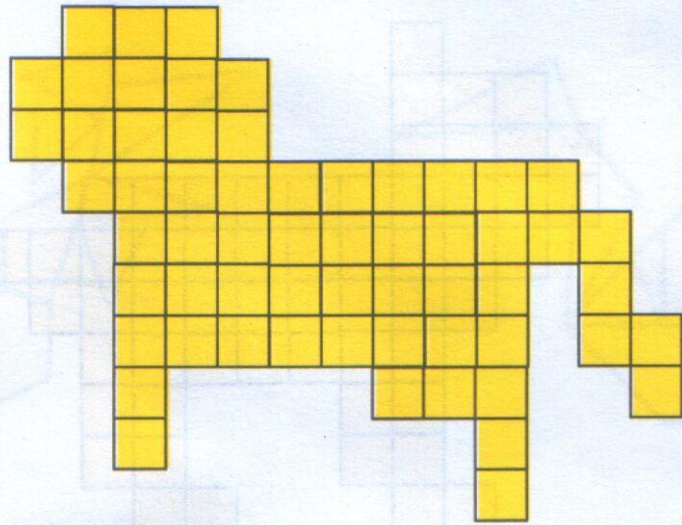
Кошка



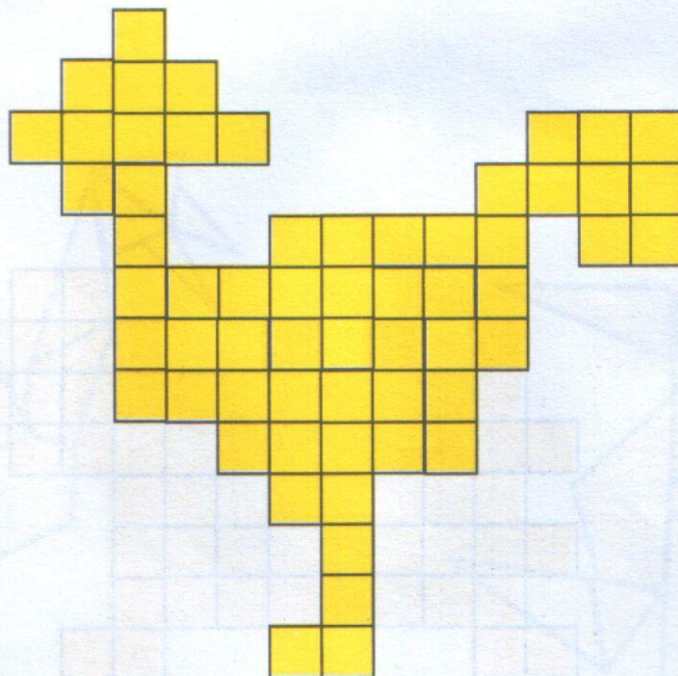
Кот



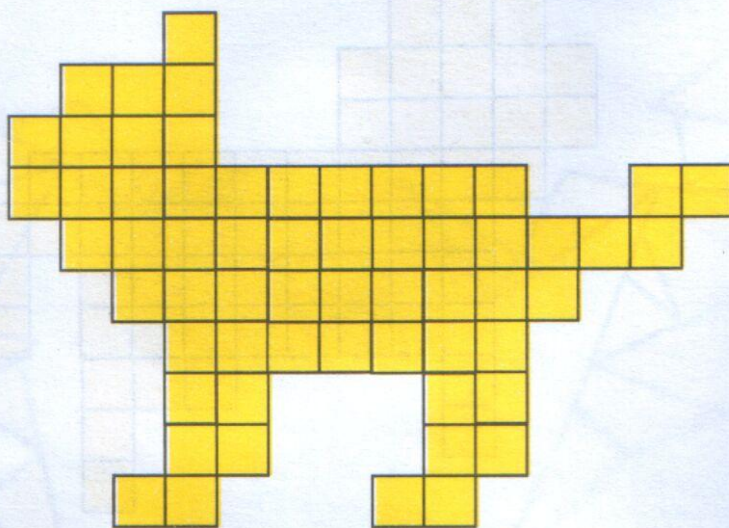
Кошка



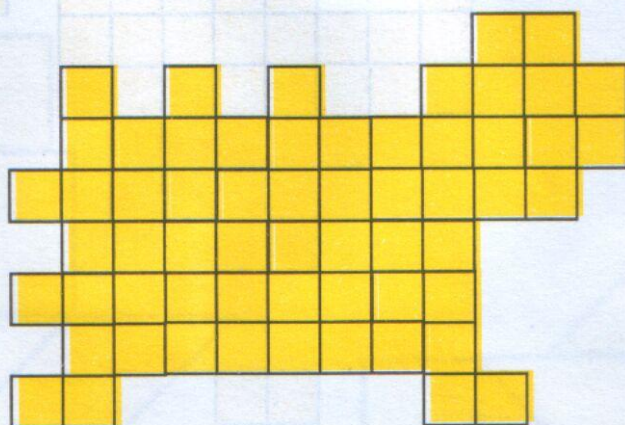
Лев



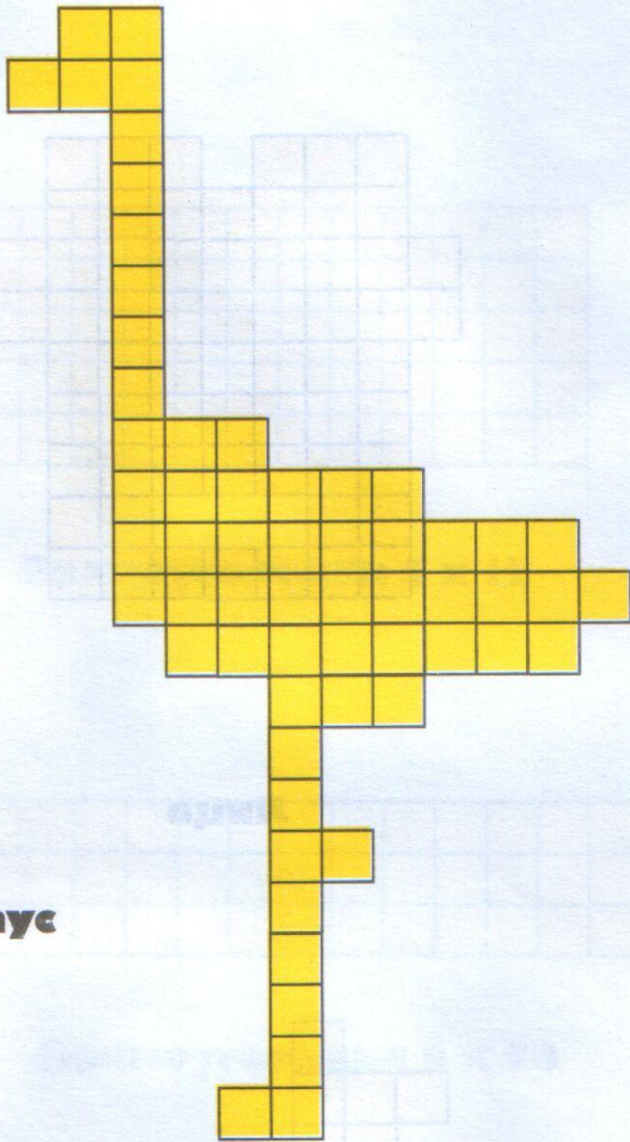
Петух



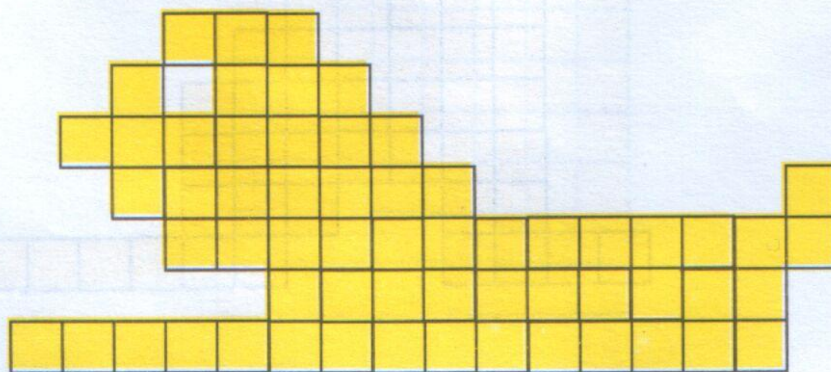
Кошка



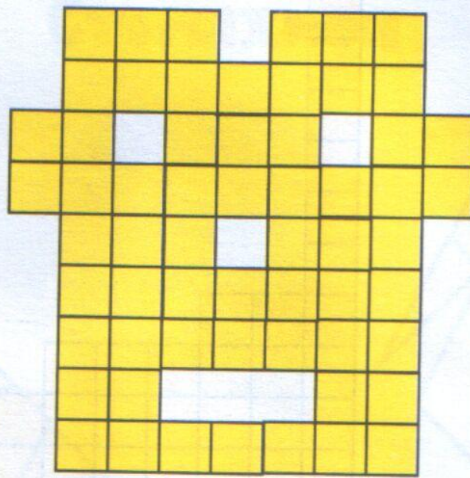
Дикобраз



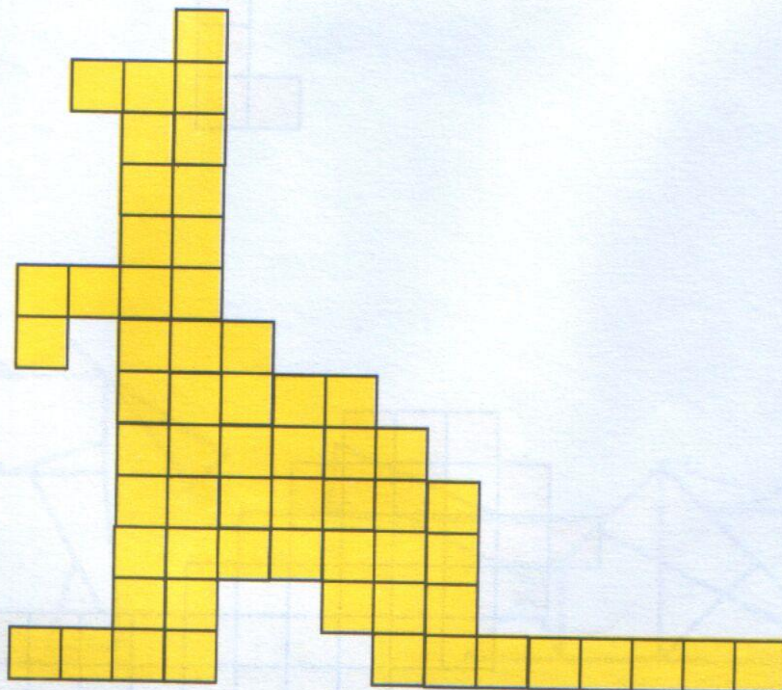
Страус



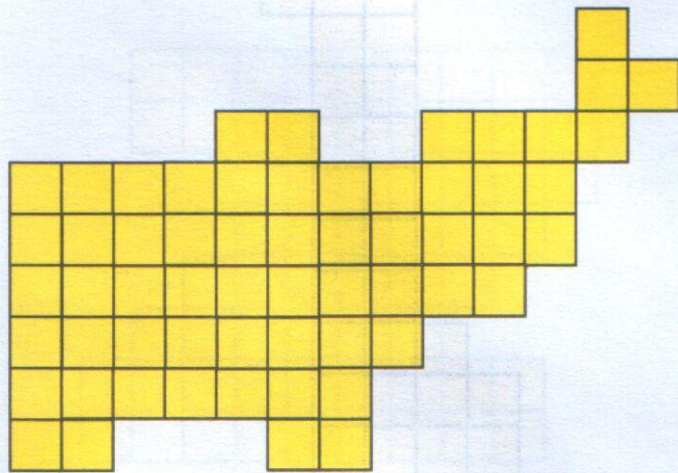
Лев



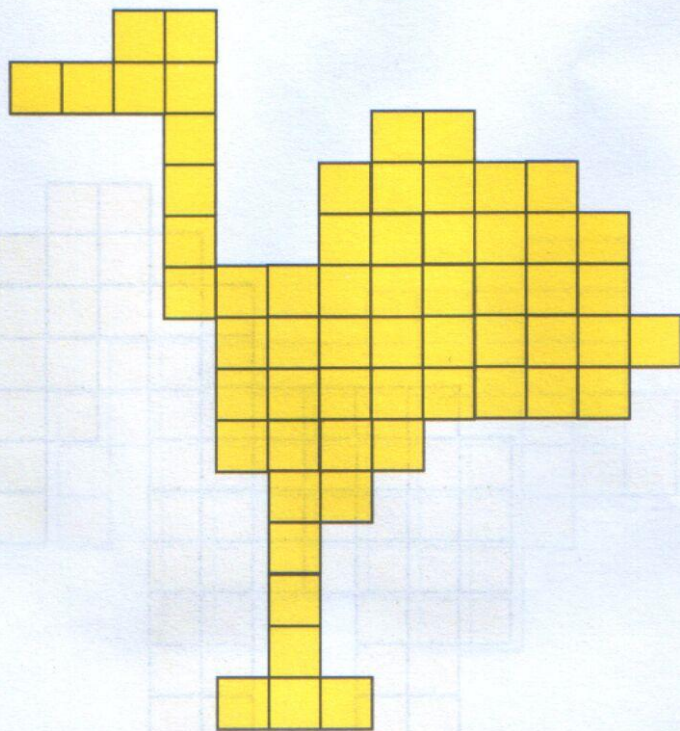
Лицо



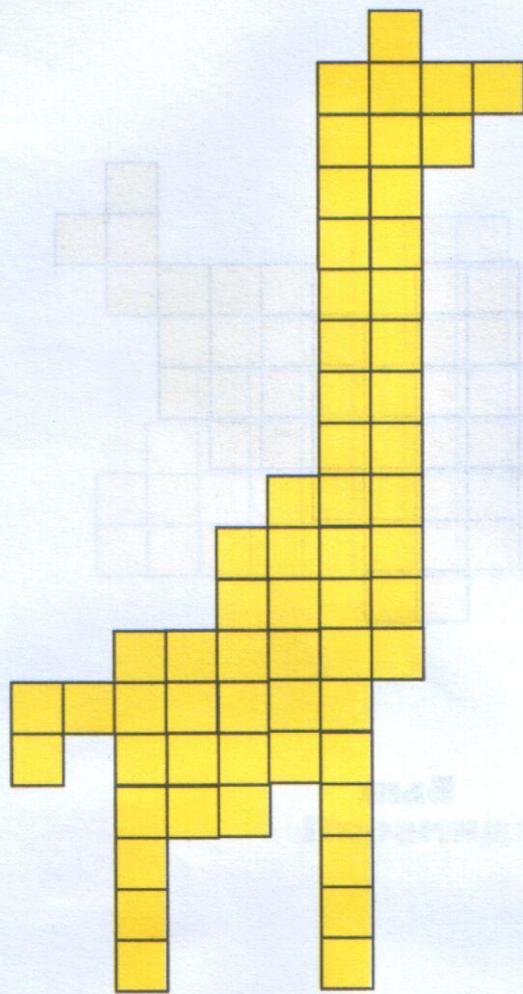
Кенгуру



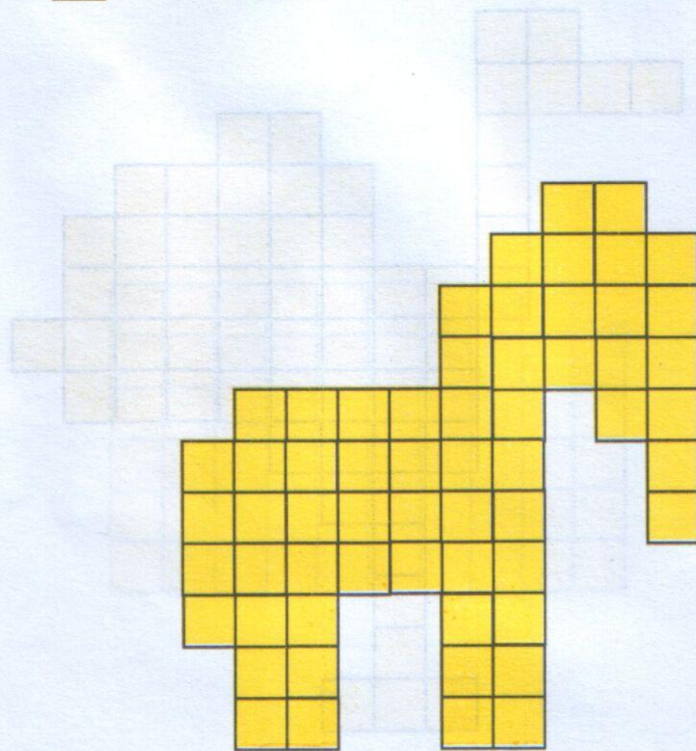
Бык



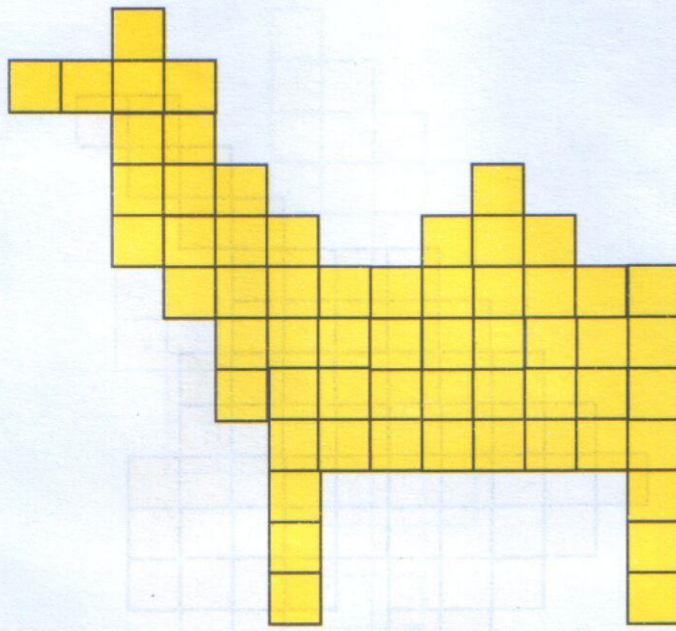
Страус



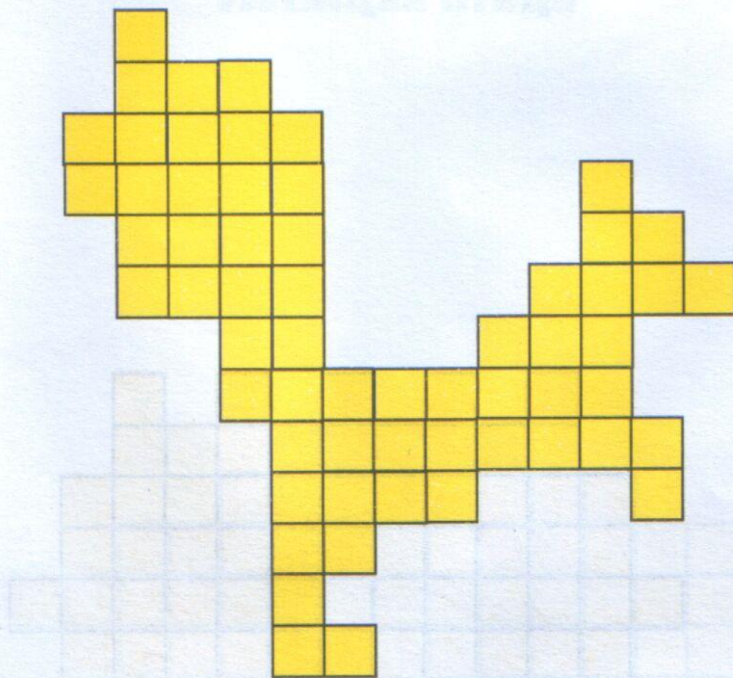
Жираф



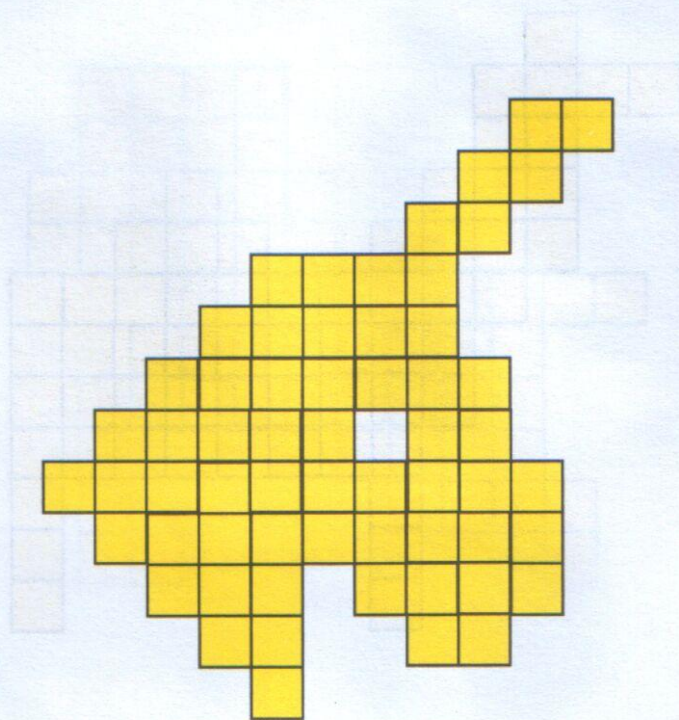
Слон



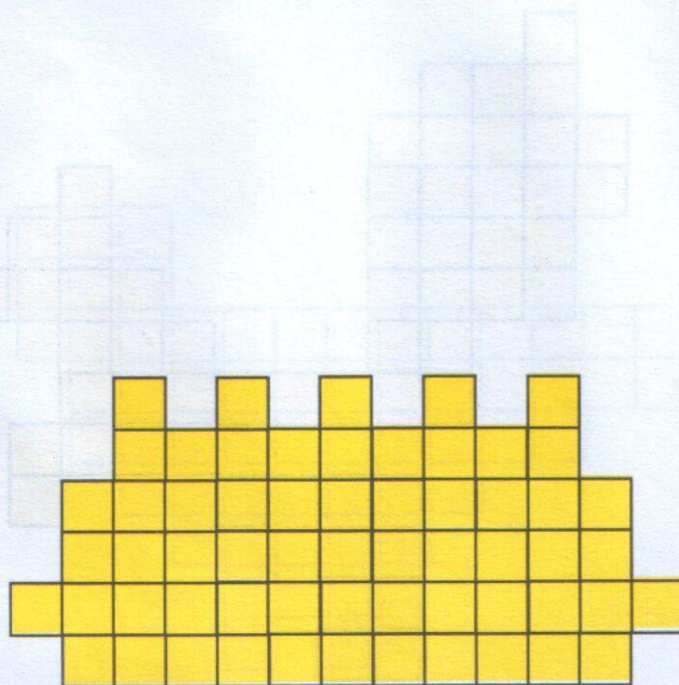
Верблюд



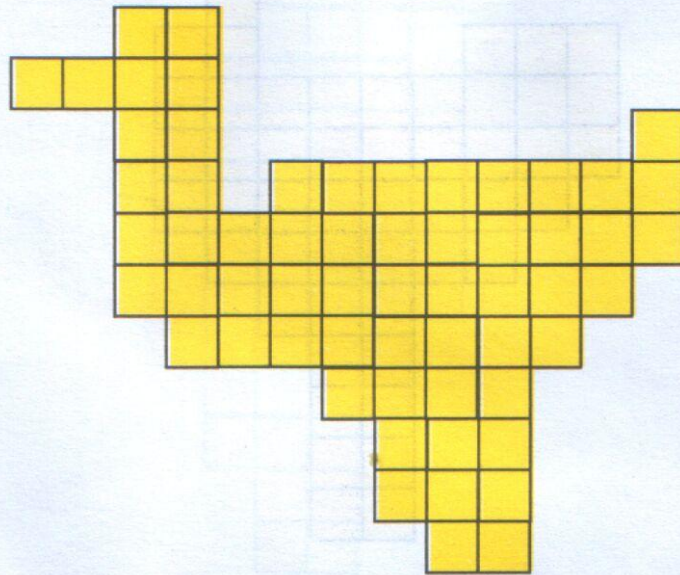
Белка



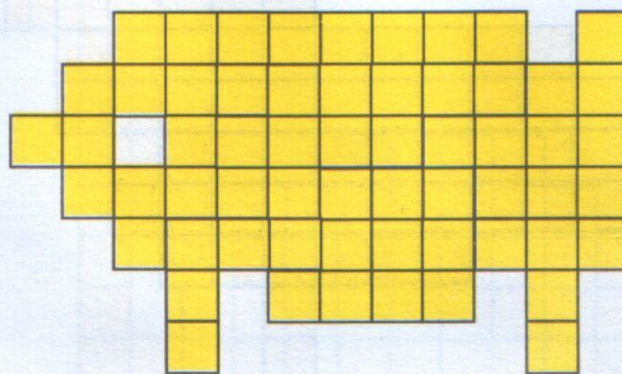
Голова единорога



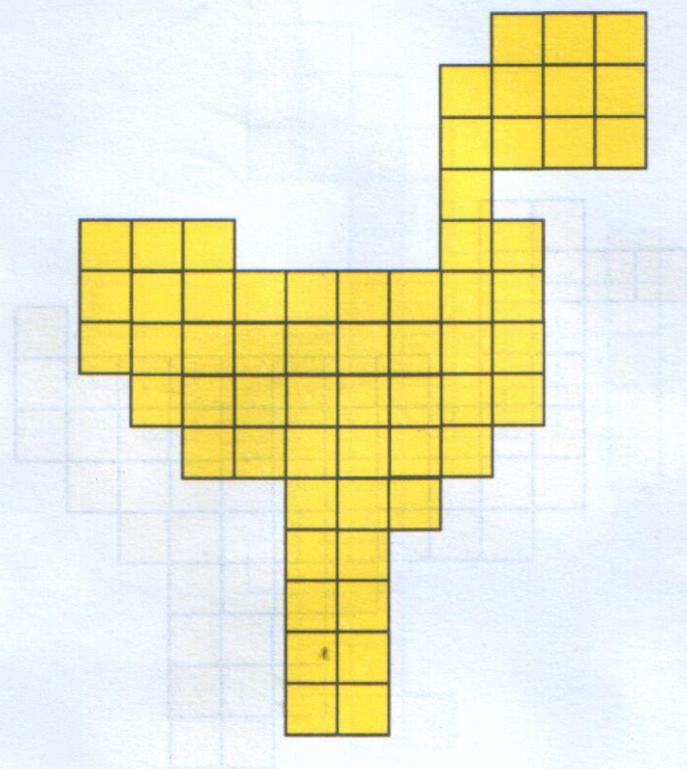
Еж



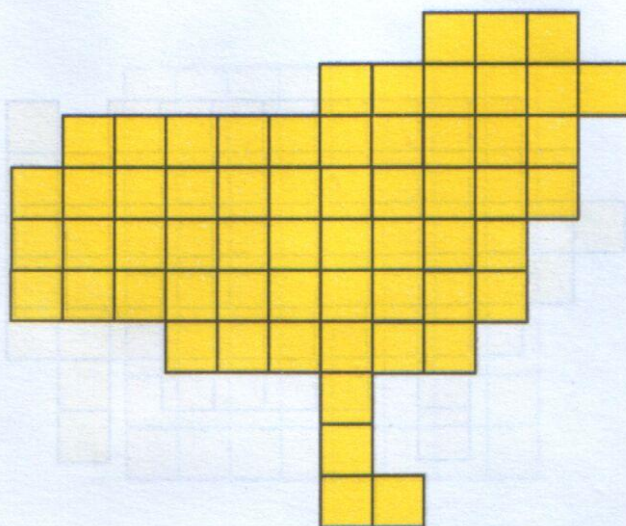
Утка



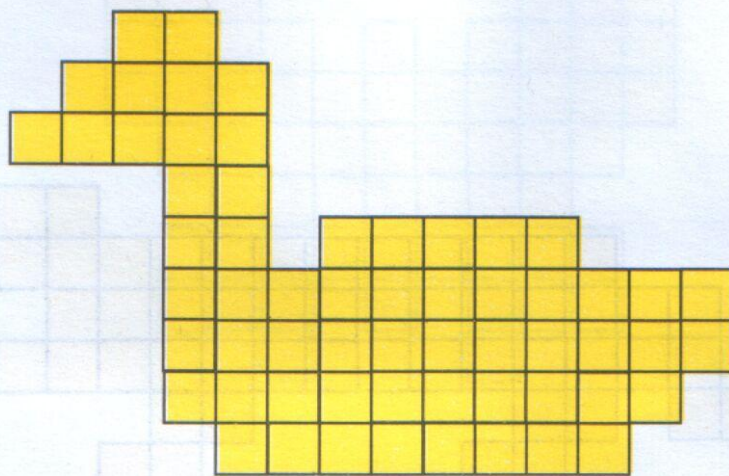
Свинья



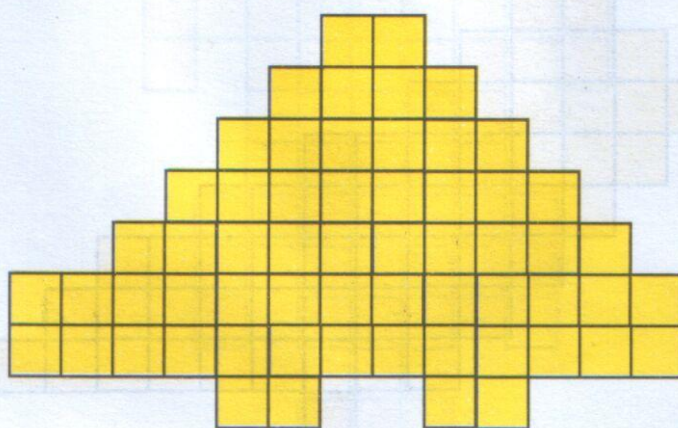
Курица



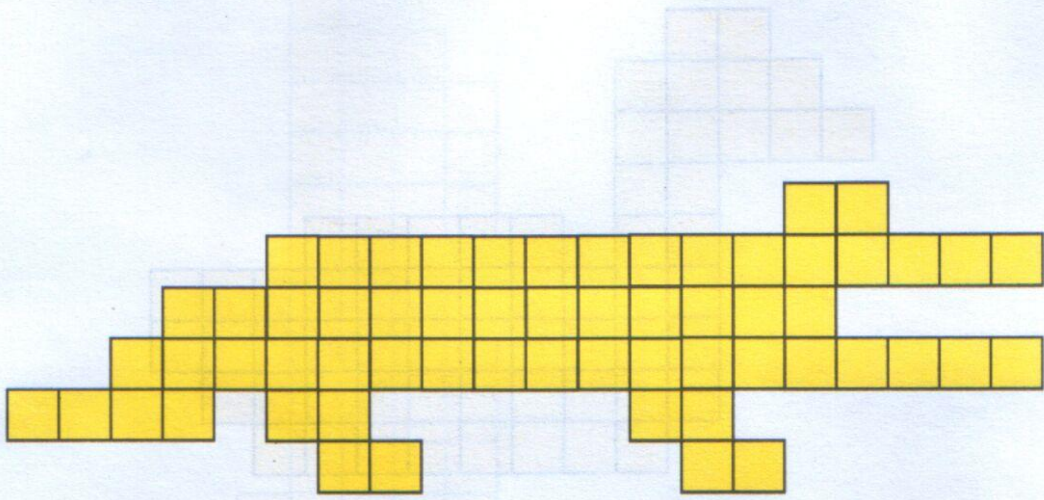
Цыпленок



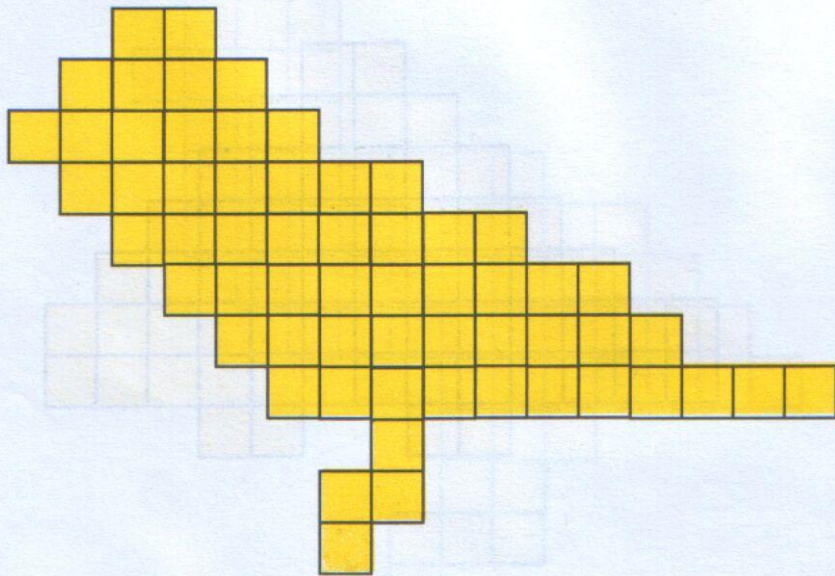
Утка



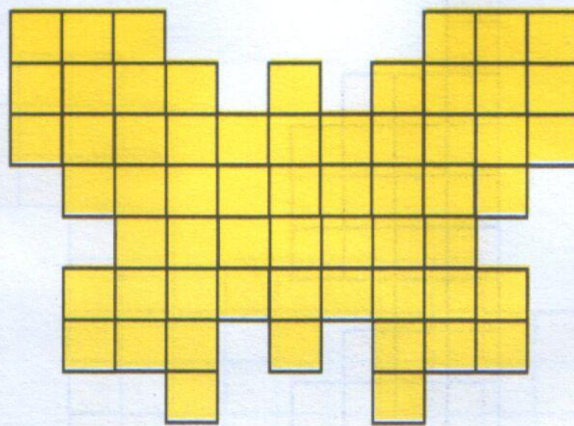
Черепаха



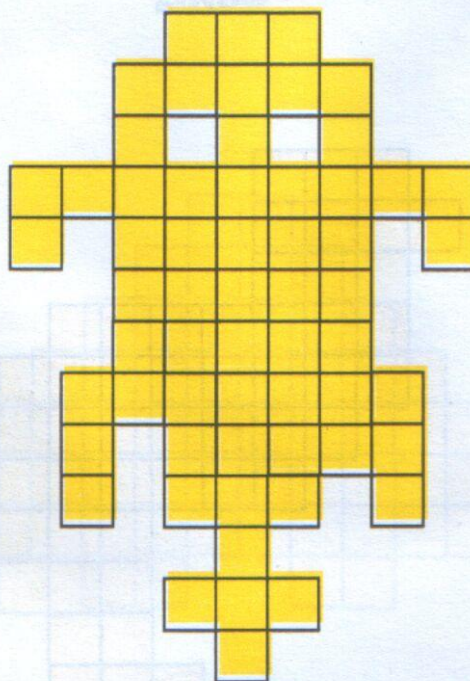
Крокодил



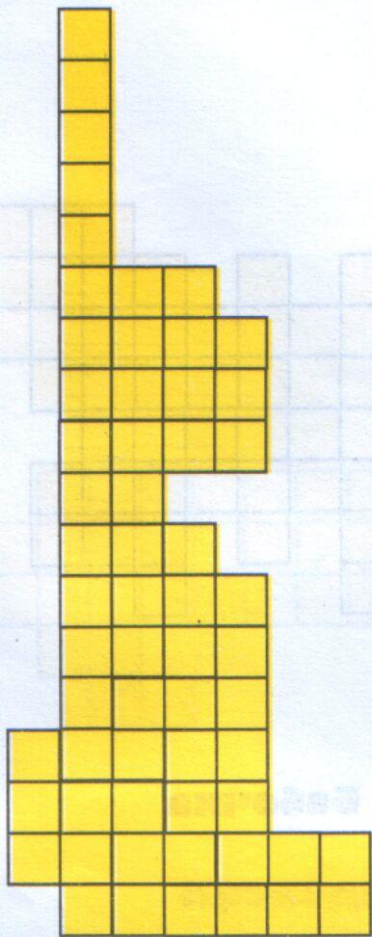
Птица



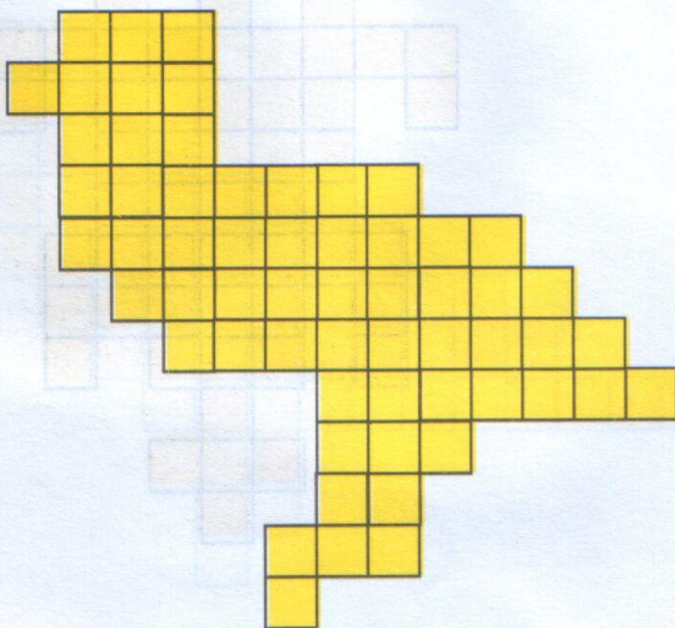
Бабочка



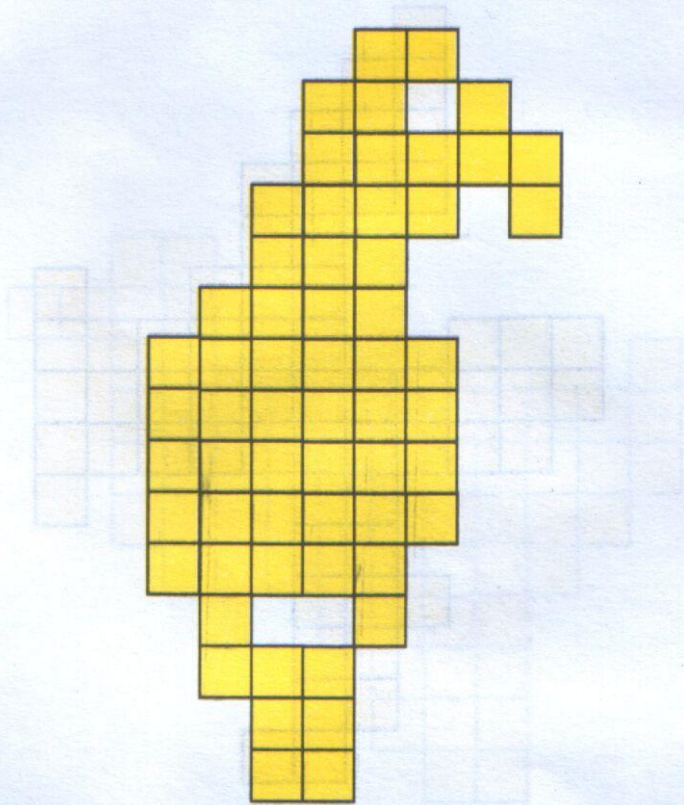
Ящер



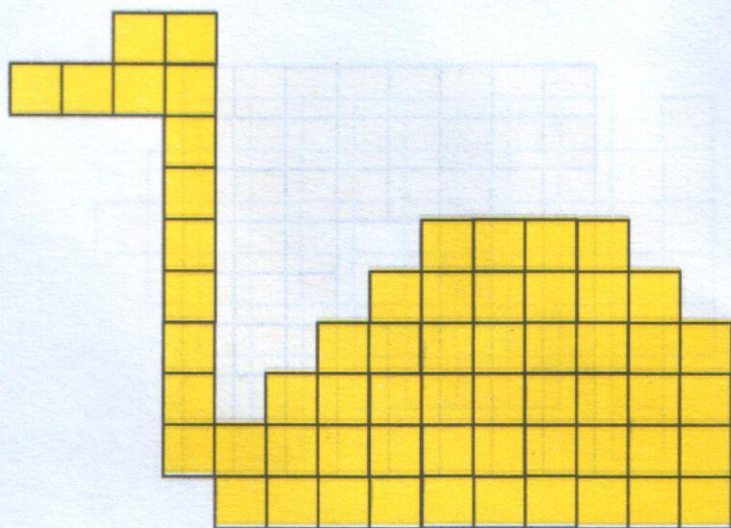
Заяц



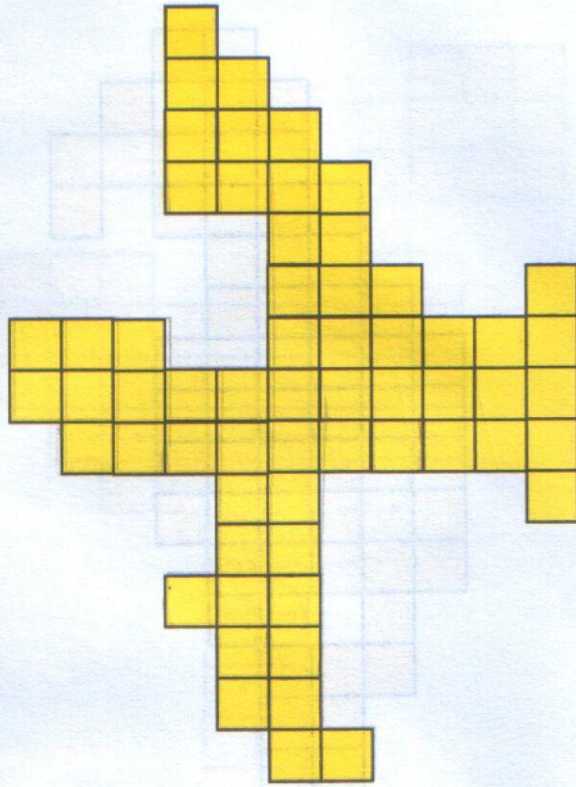
Птица



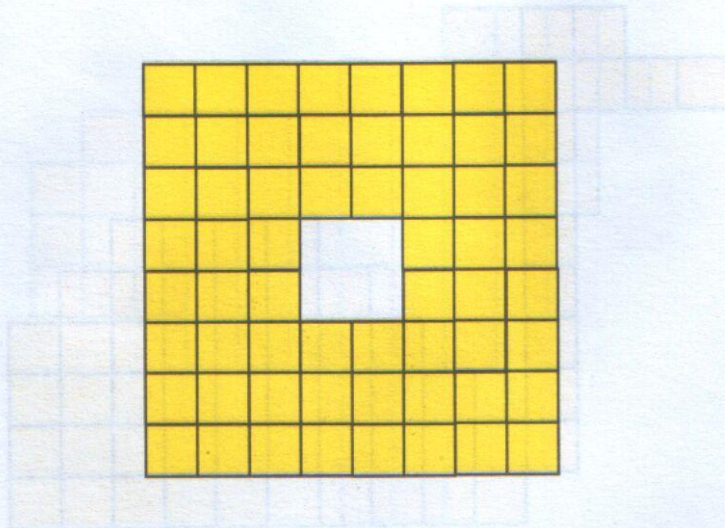
Попугай



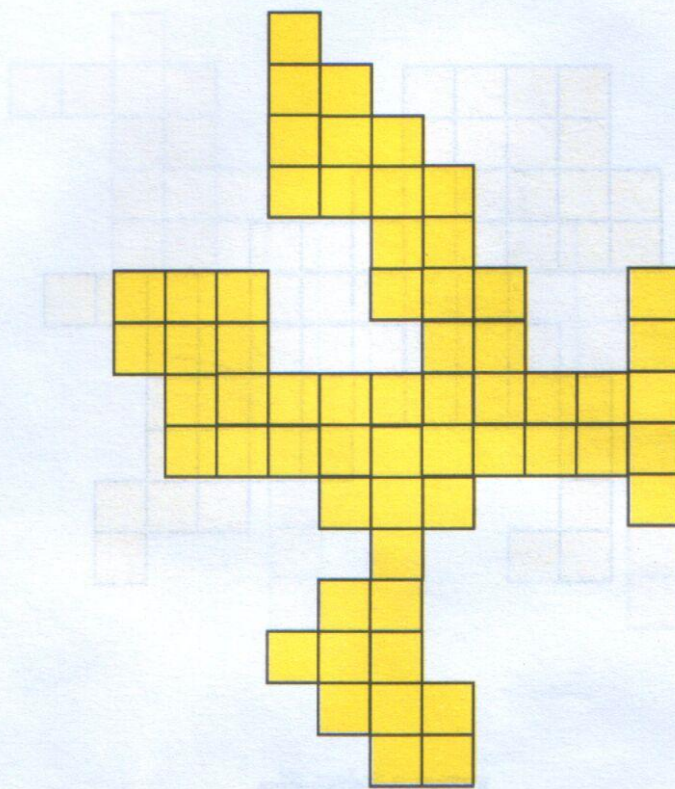
Лебедь



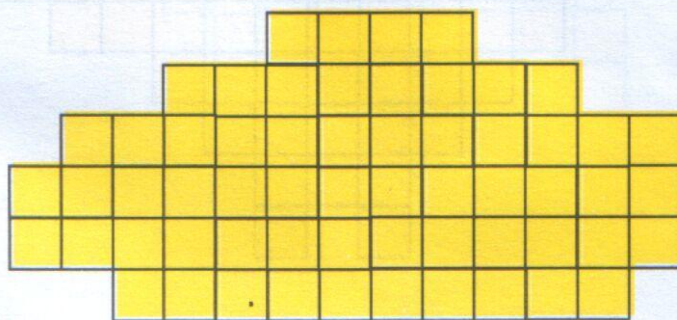
Летящая птица



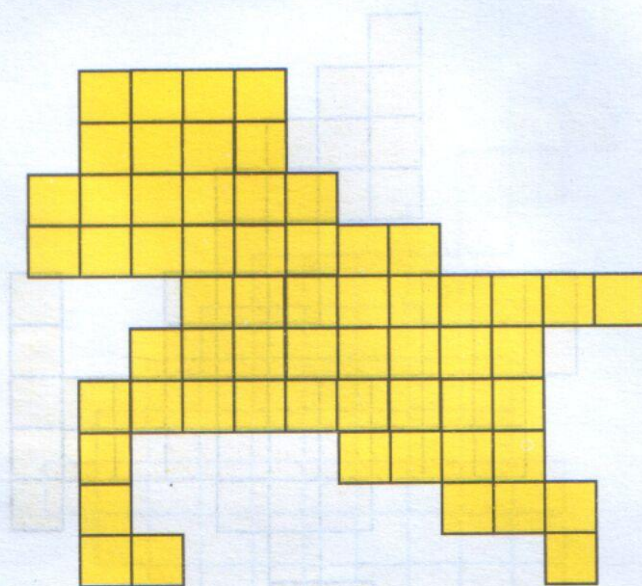
Квадрат



Летящая птица

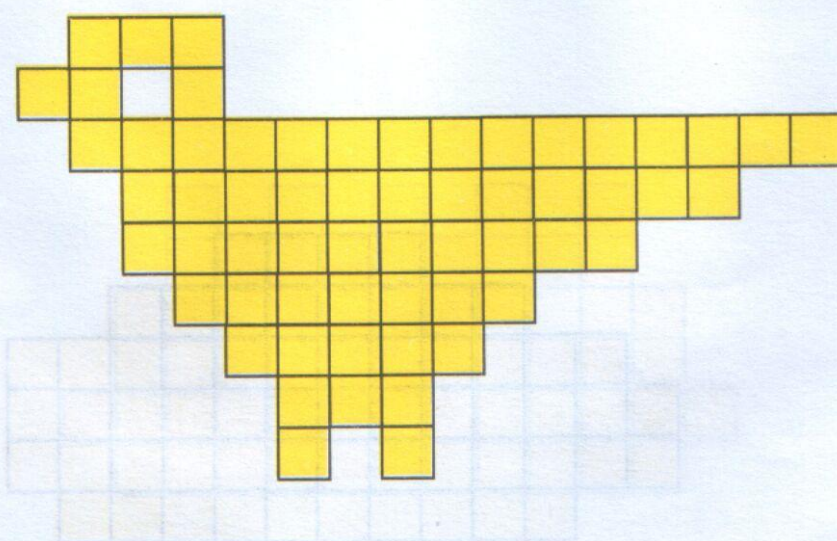


Черепаха

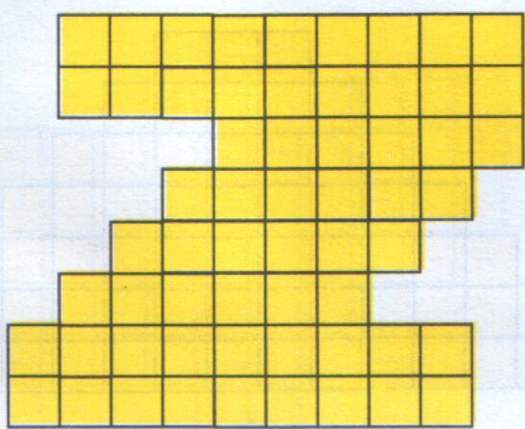


Обезьяна

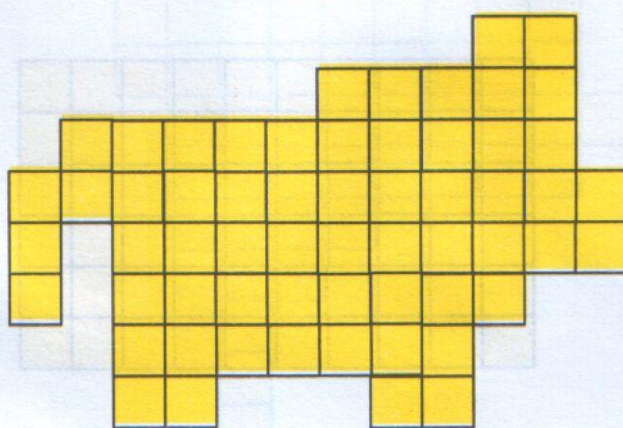
Решение кроссворда
с помощью компьютера



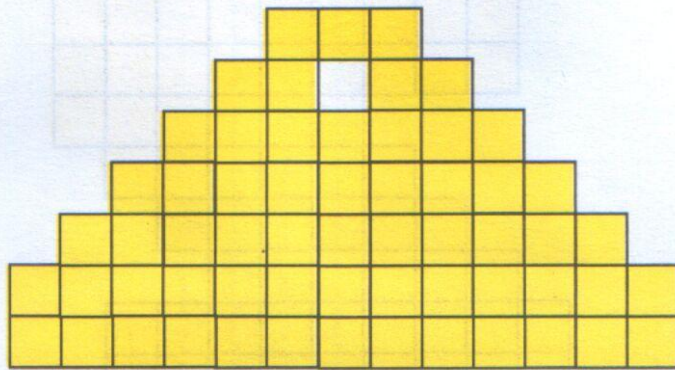
Фазан



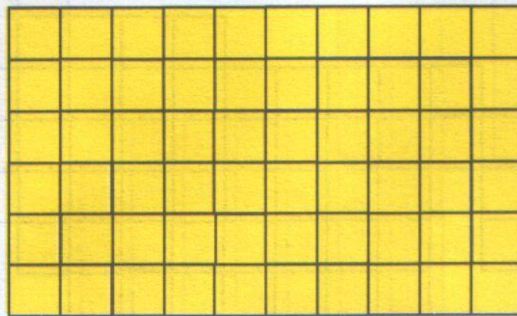
Буква Z



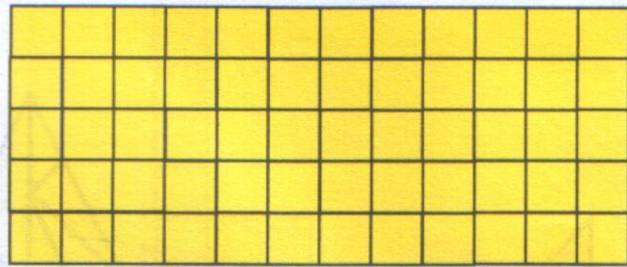
Дикий кабан



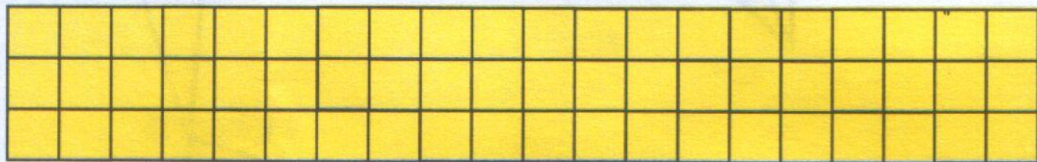
Пирамида



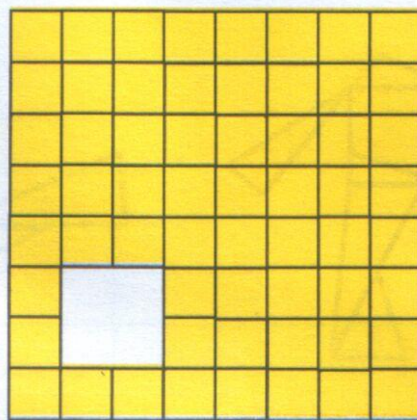
Прямоугольник 6 x 10



Прямоугольник 5 x 12



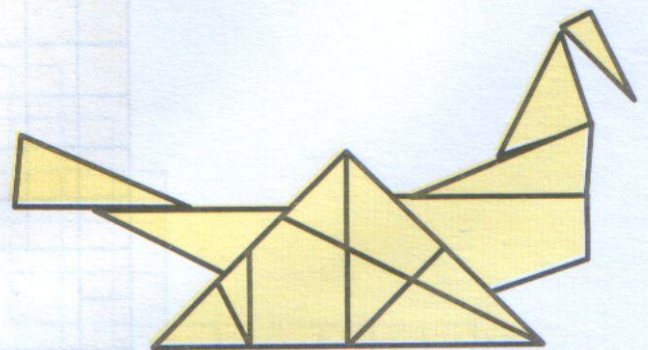
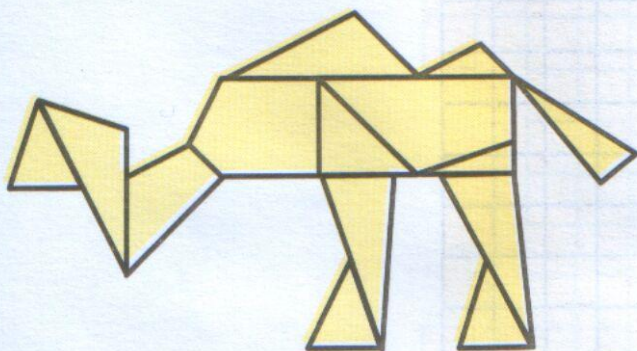
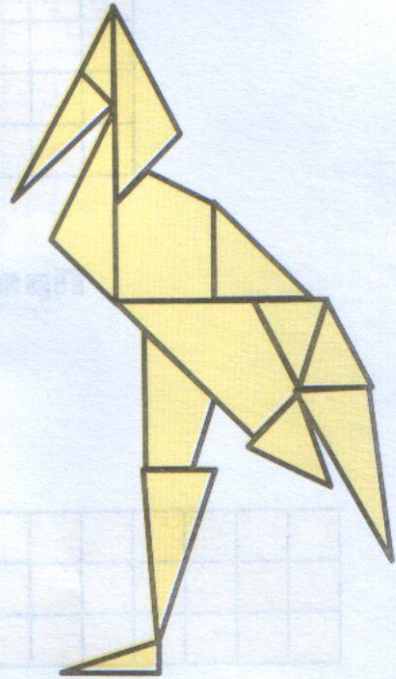
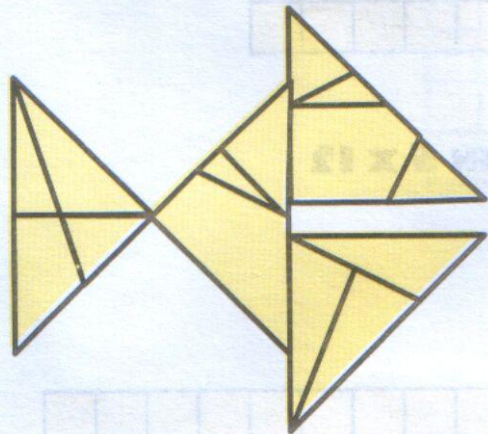
Прямоугольник 3 x 20

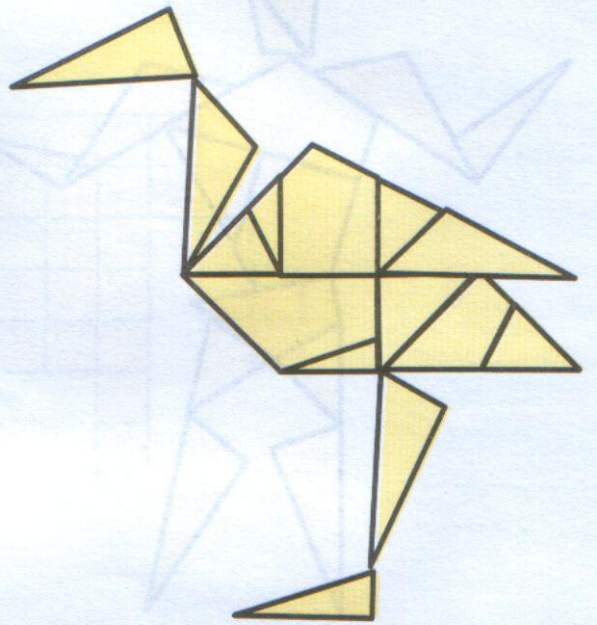
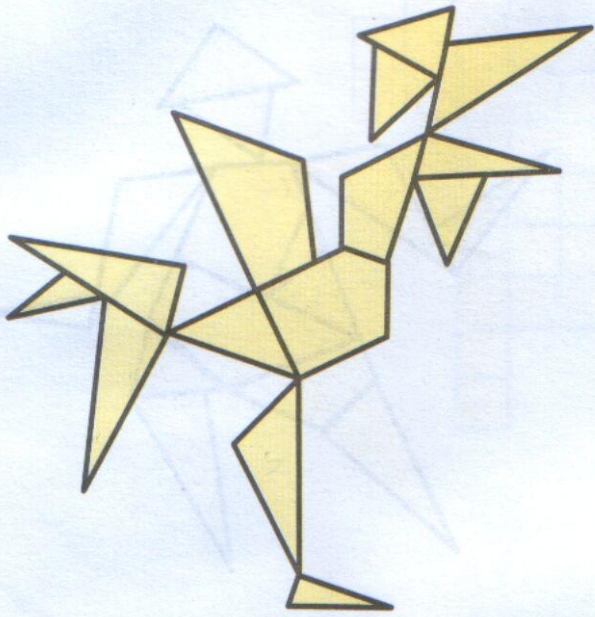


Квадрат

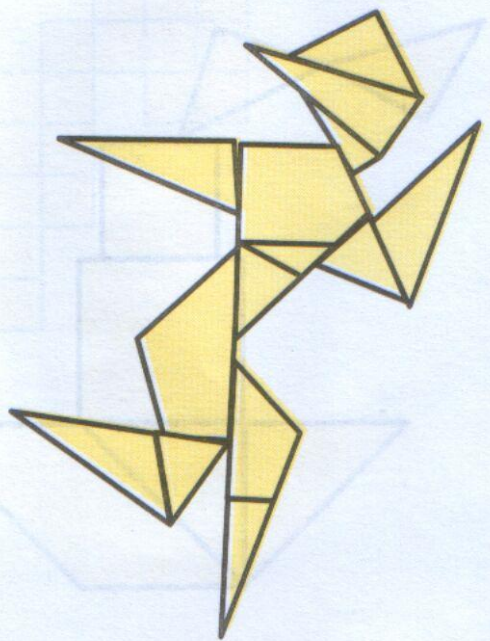
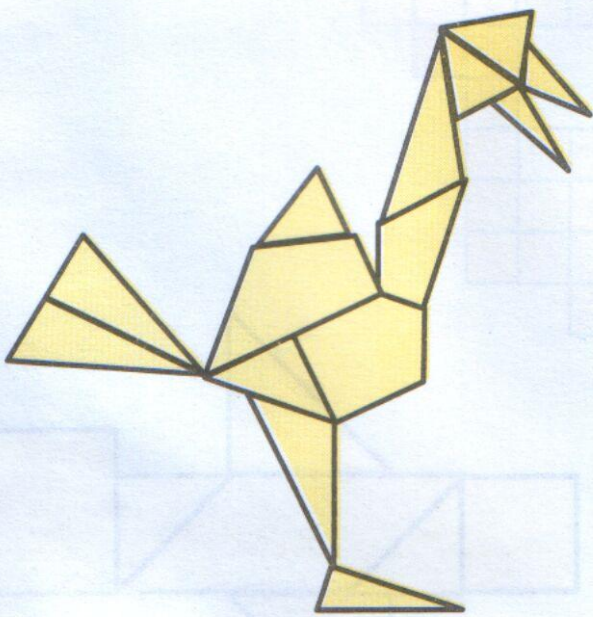
Решения

Стомахион

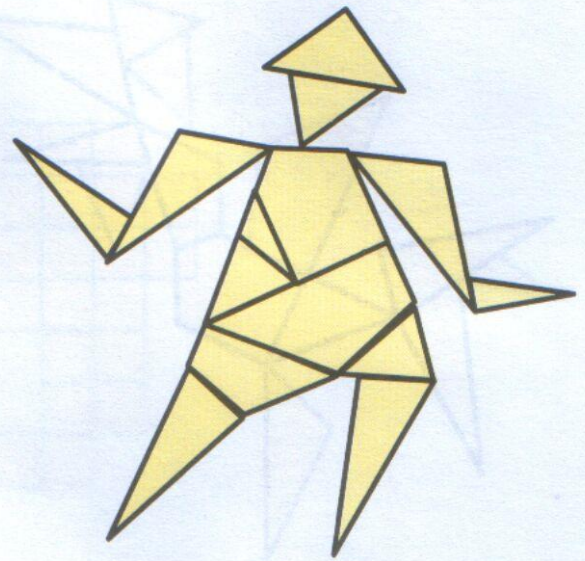
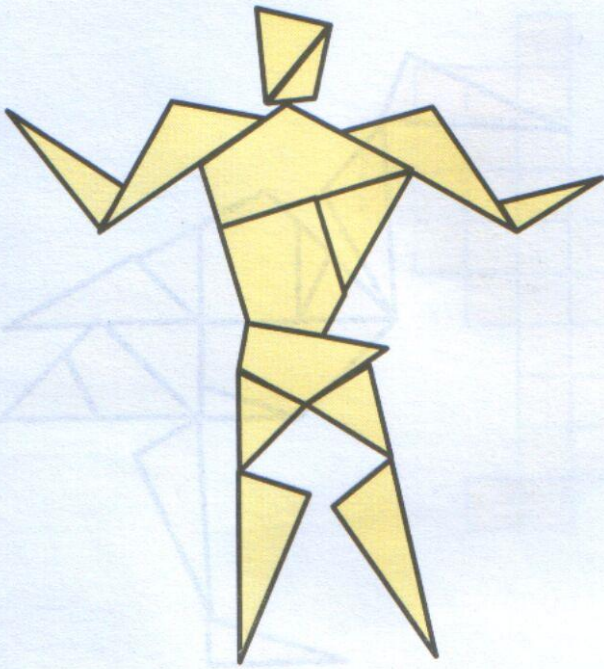




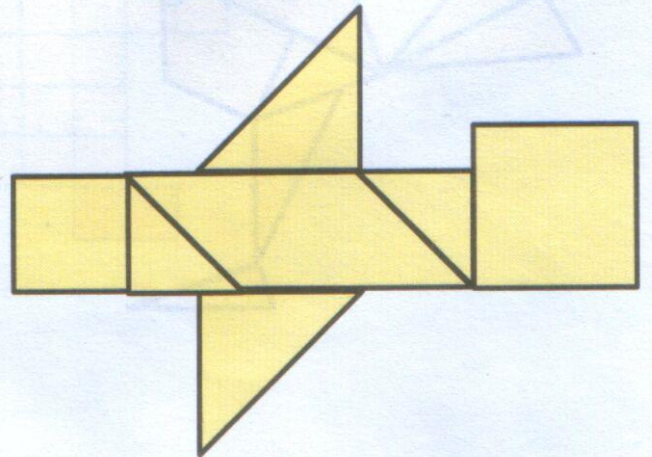
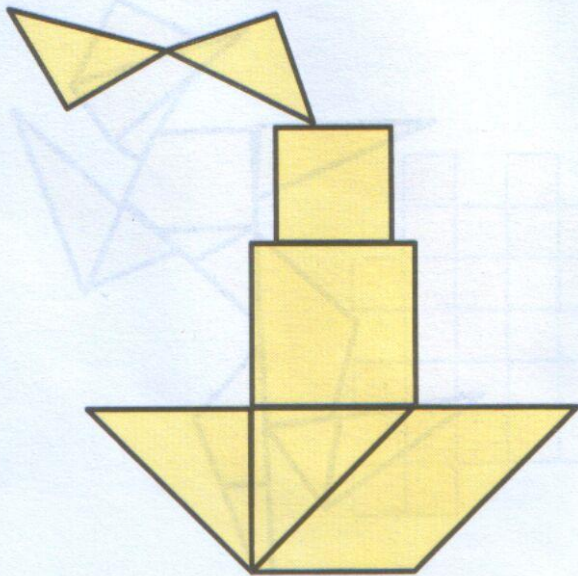
origami crane

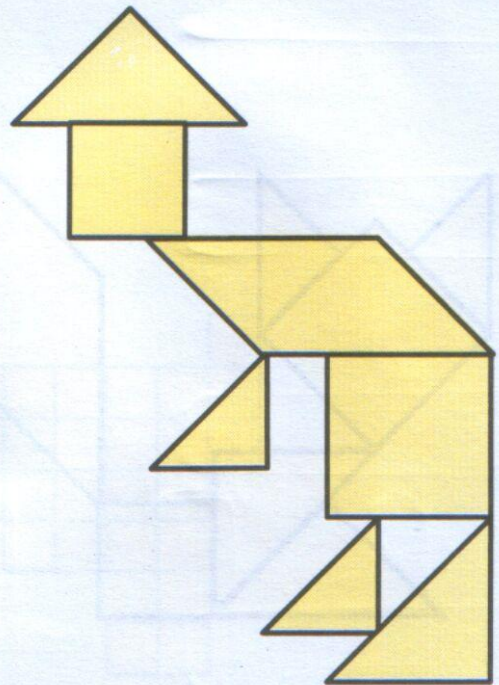
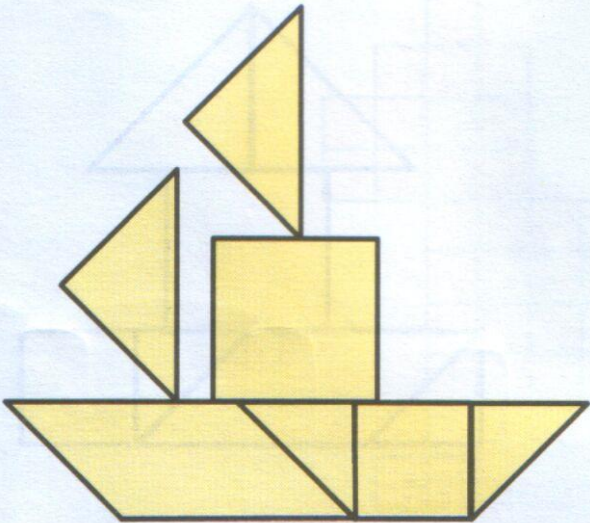
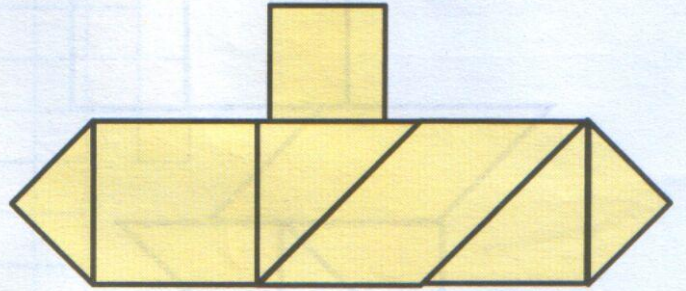
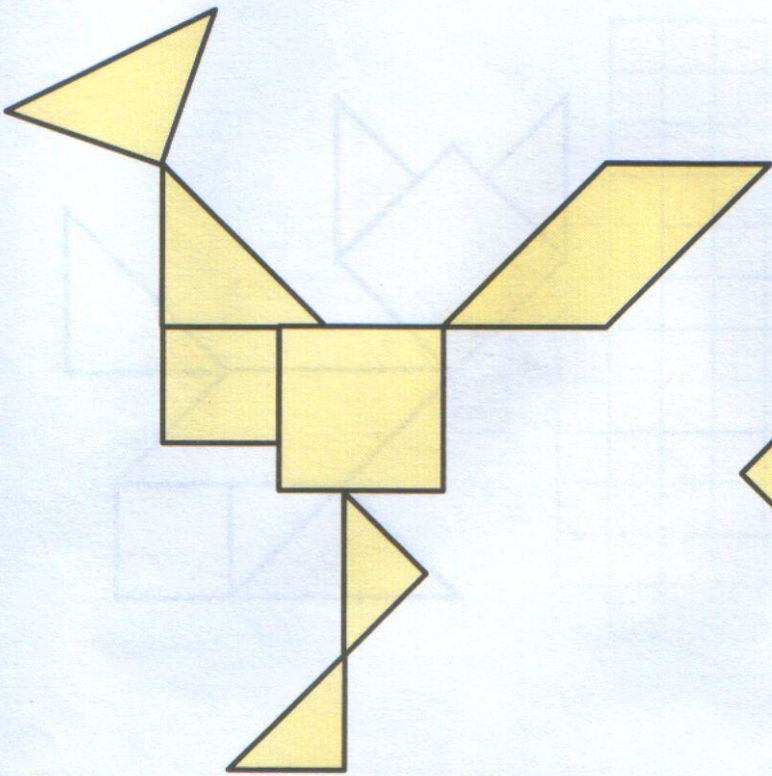


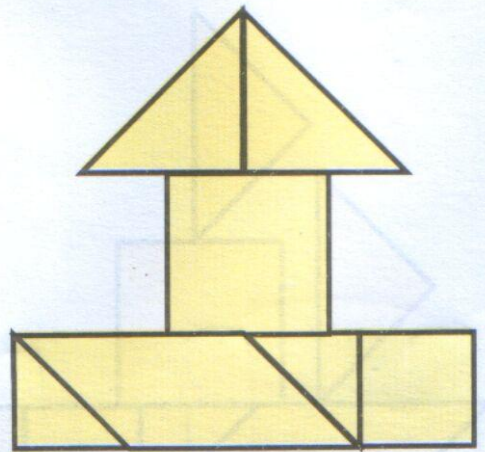
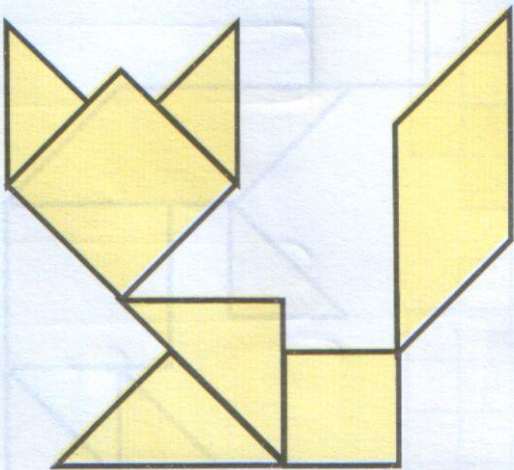
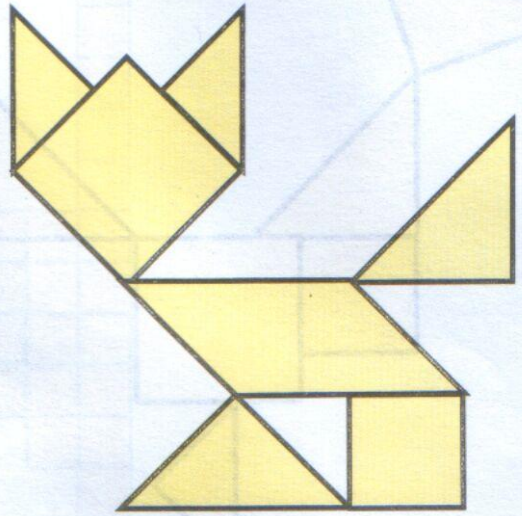
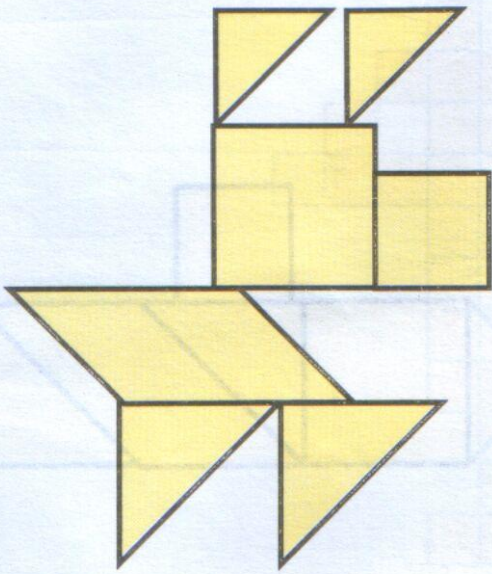
origami

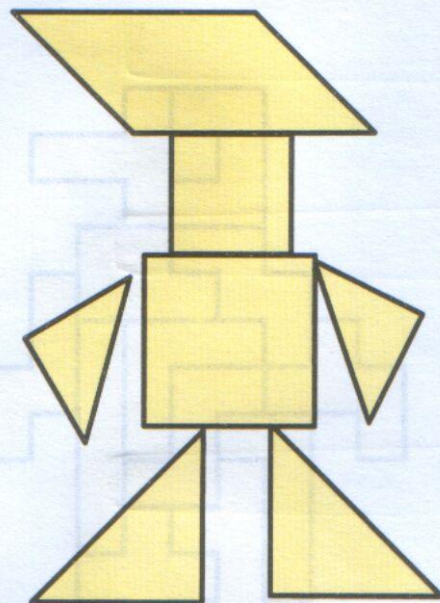
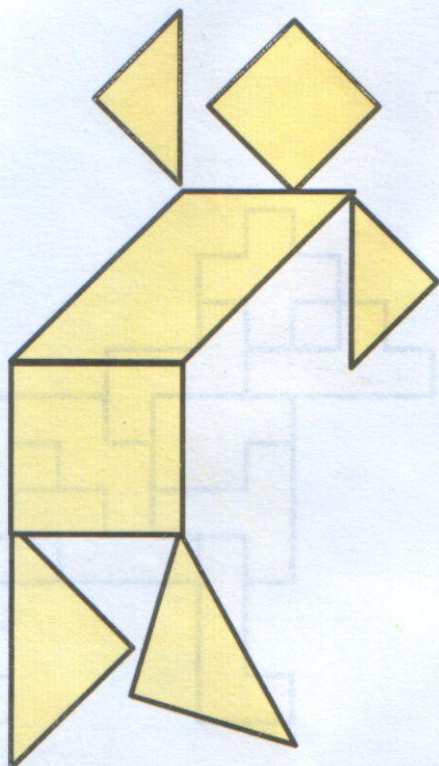


Игра Пифагора

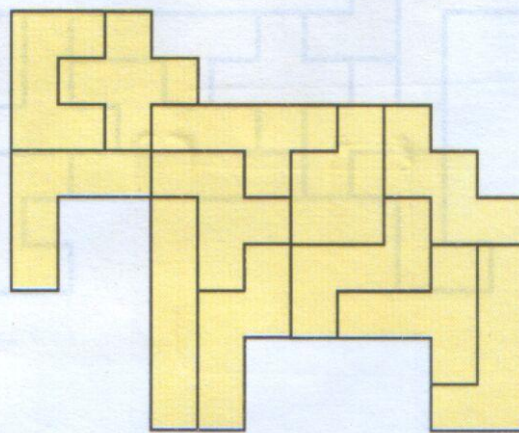
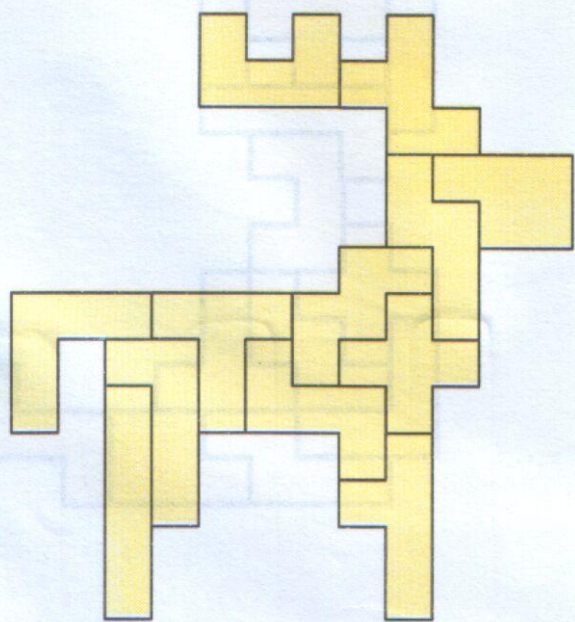




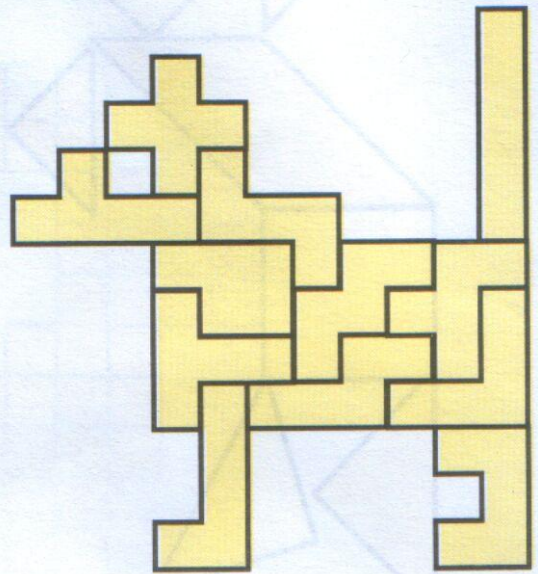
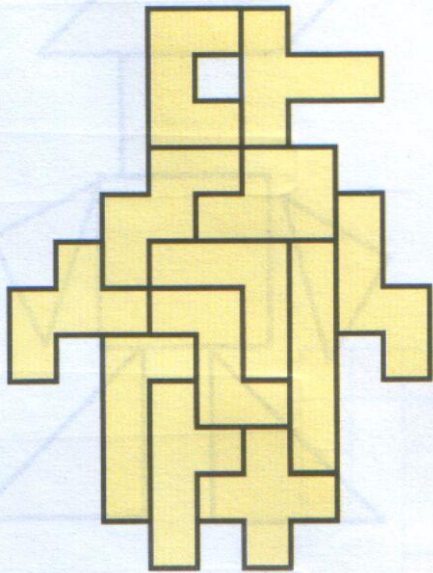




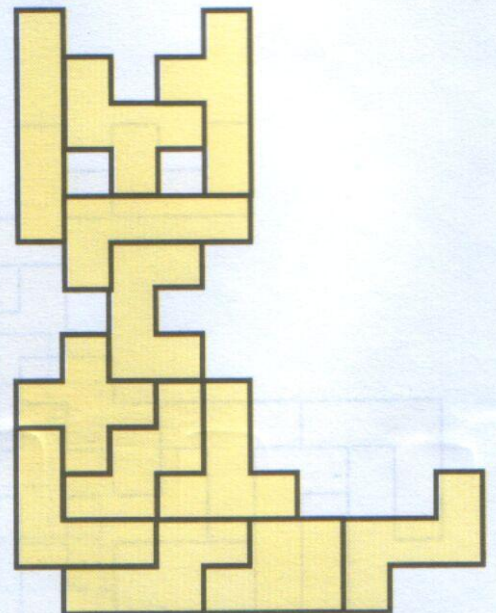
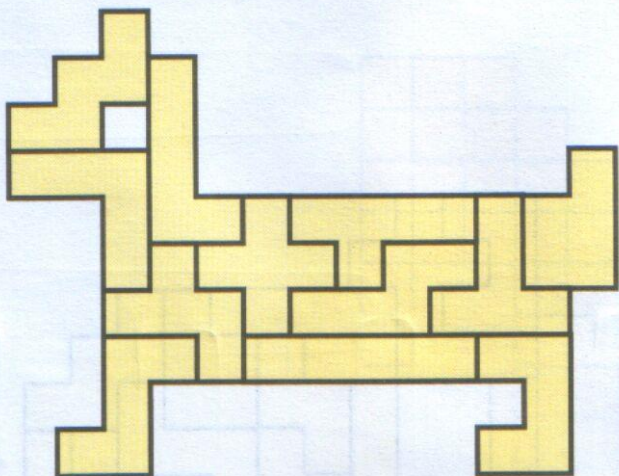
Пентамино

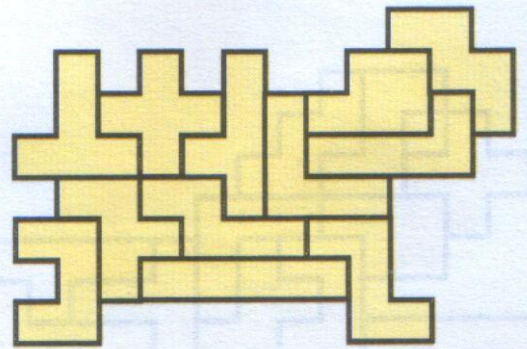
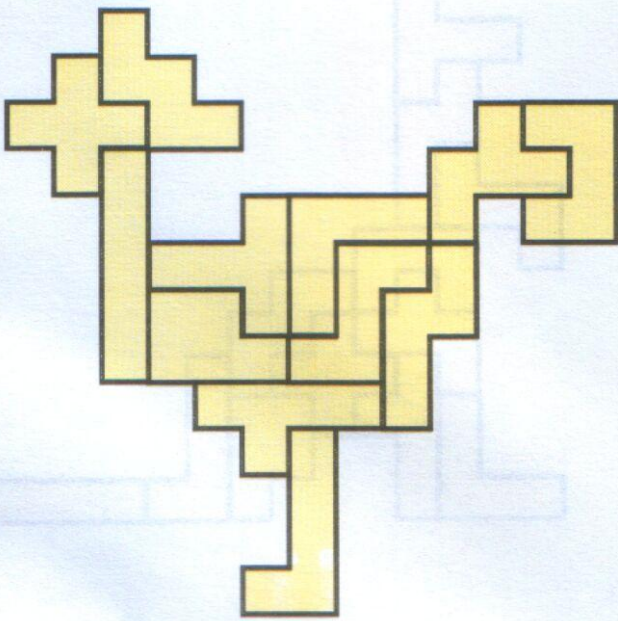
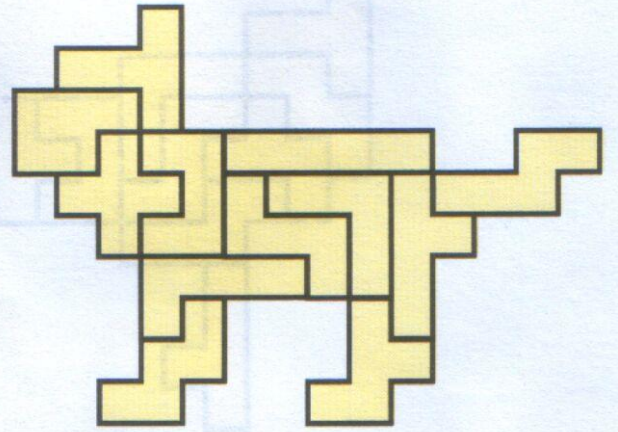
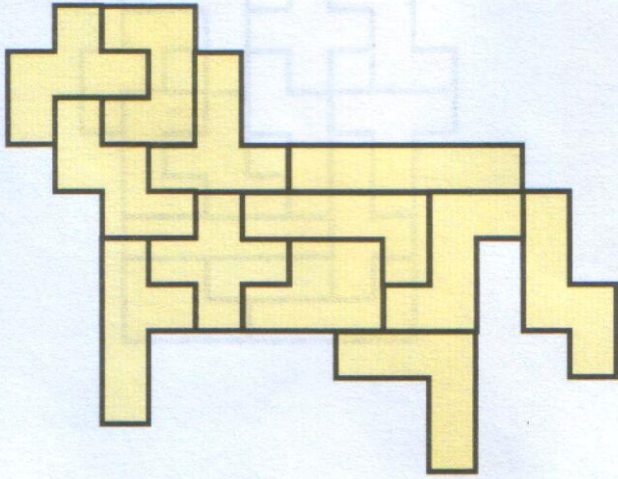


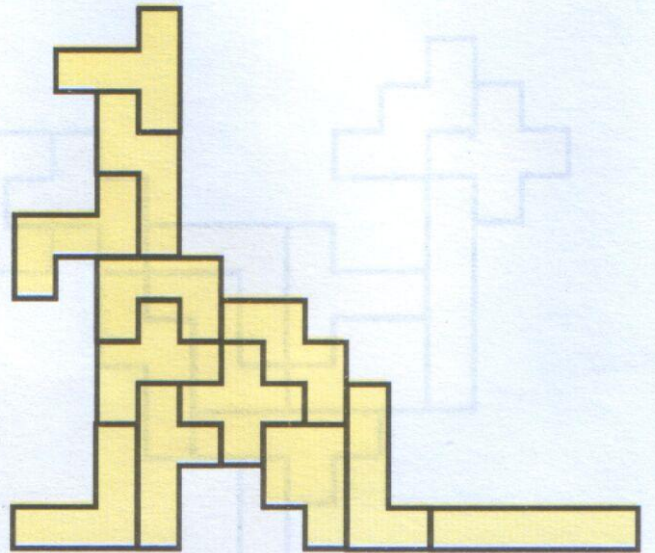
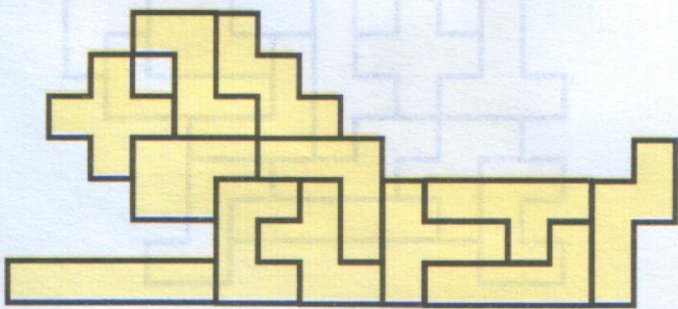
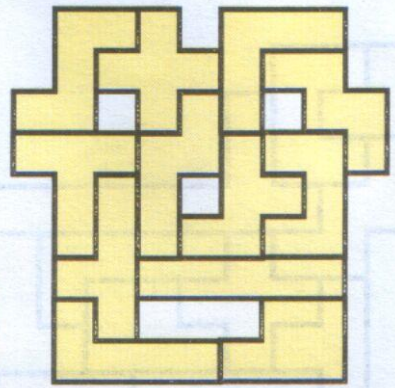
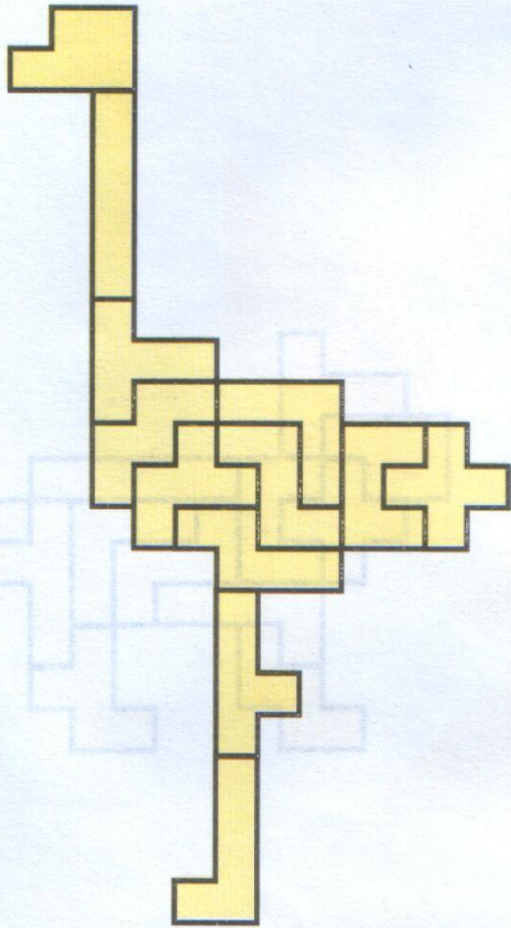
FIGURAS

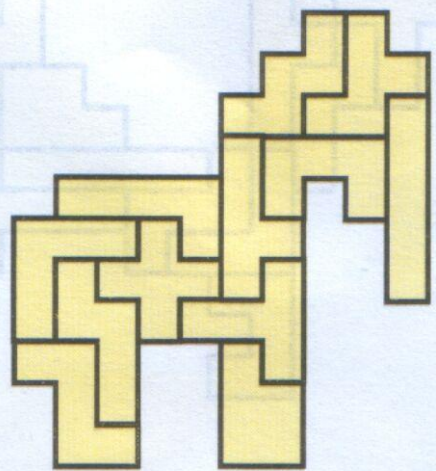
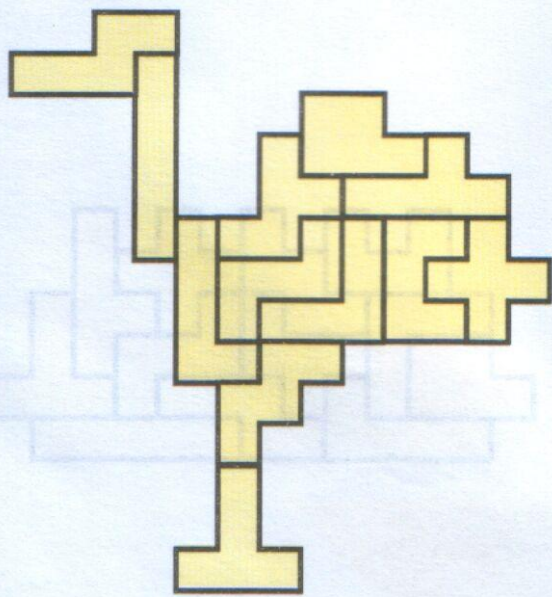
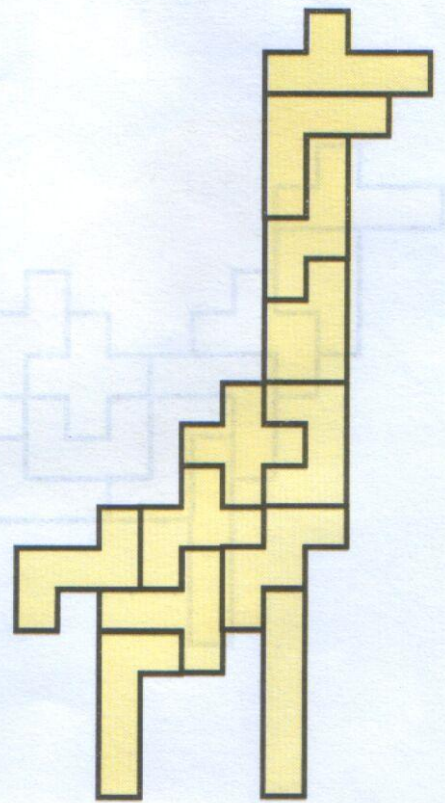
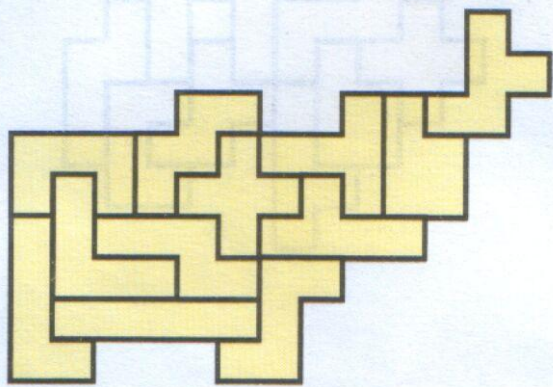


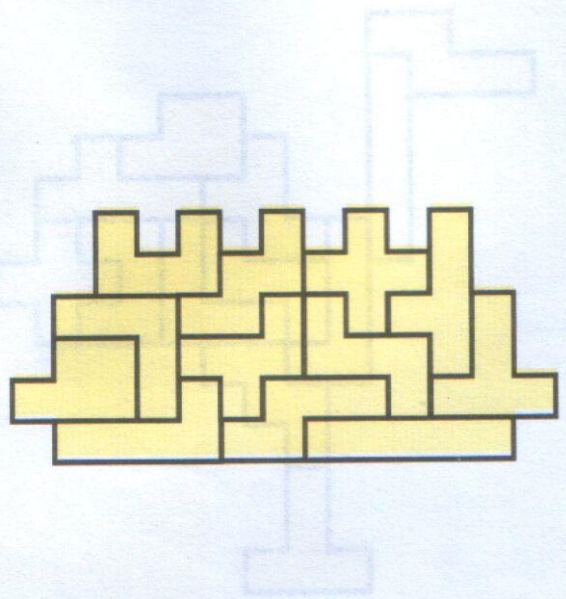
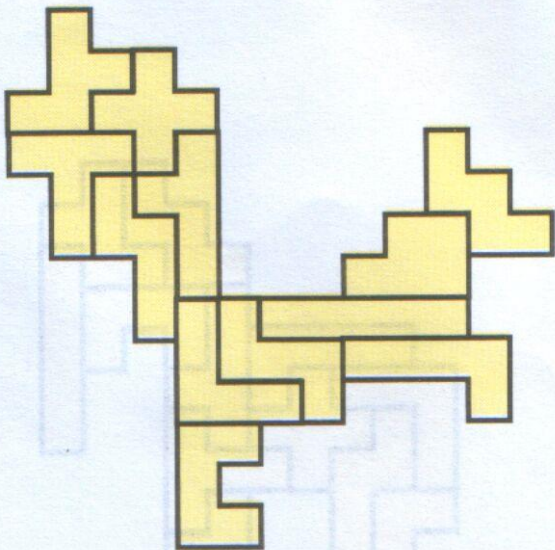
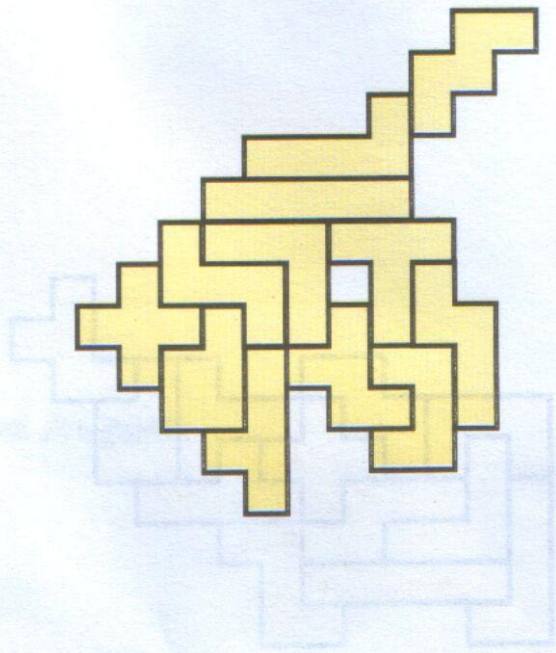
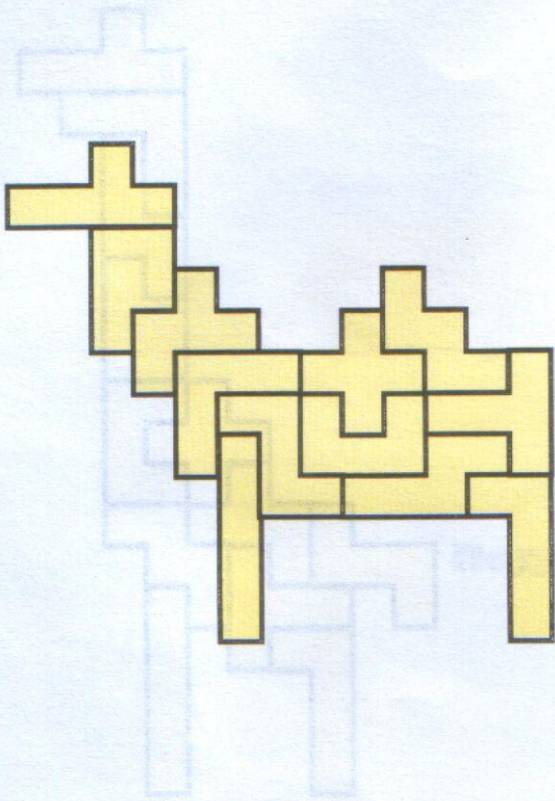
FIGURAS

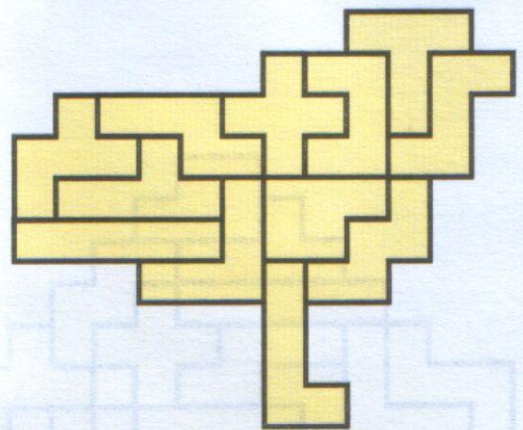
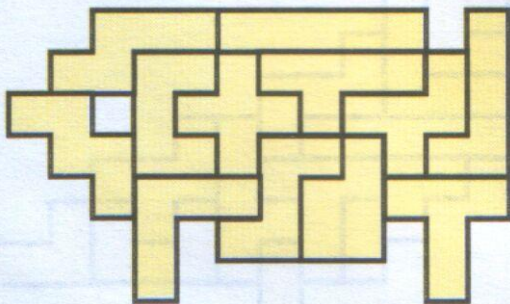
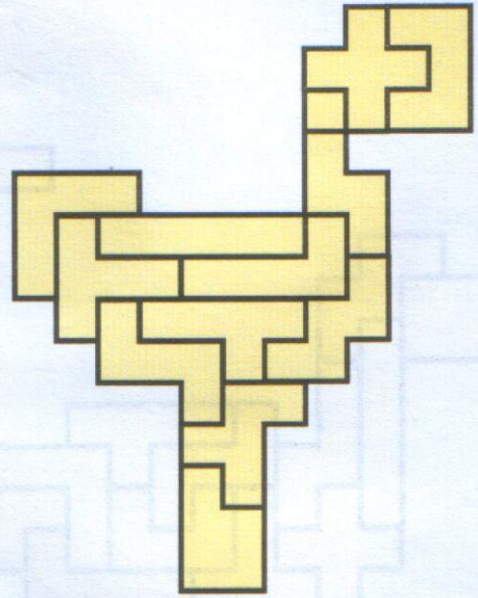
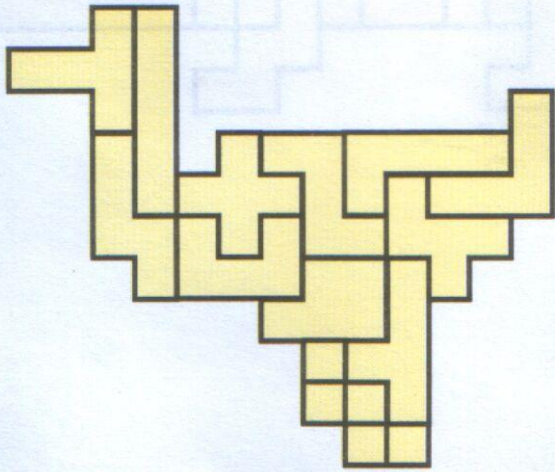


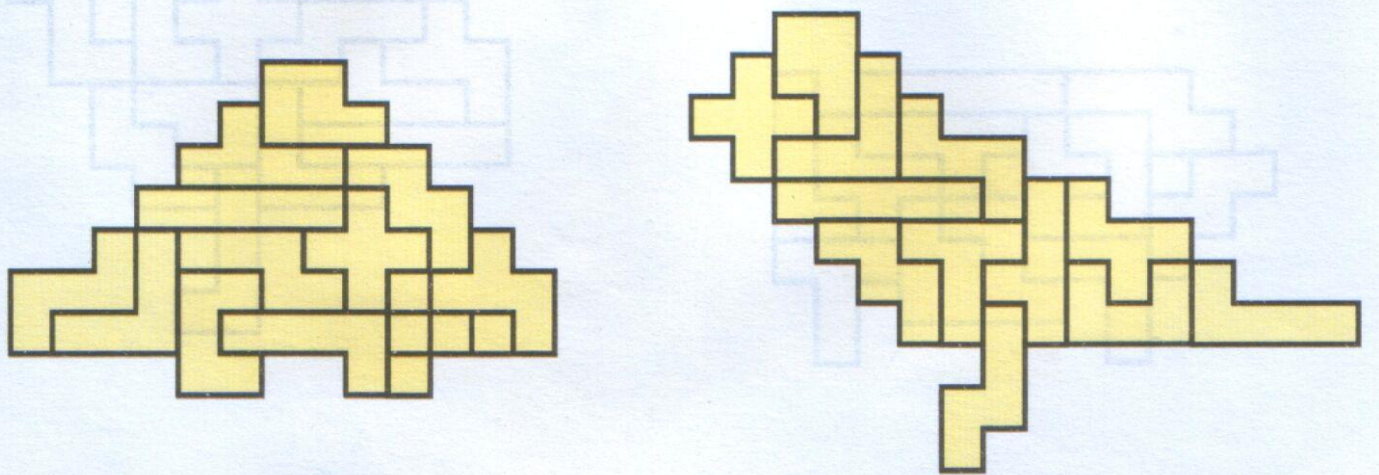
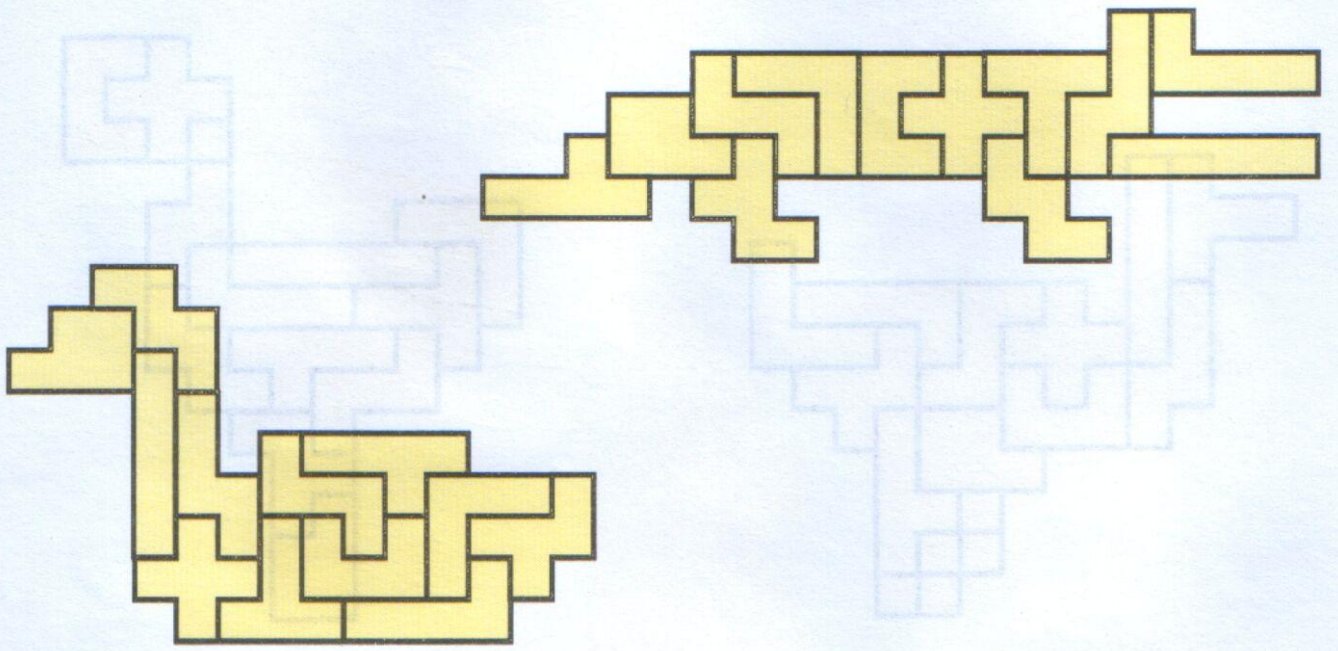


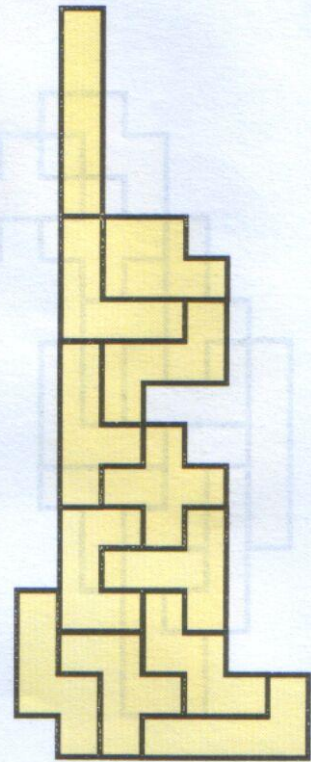
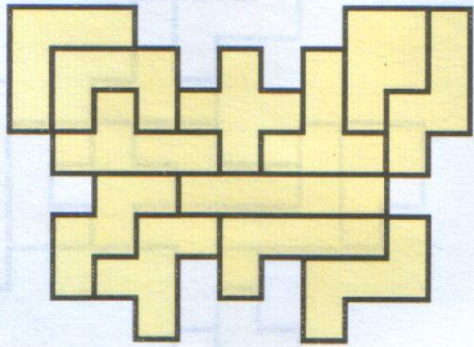




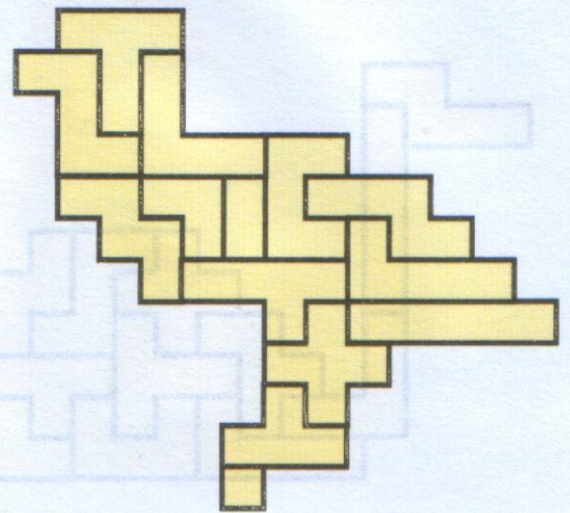
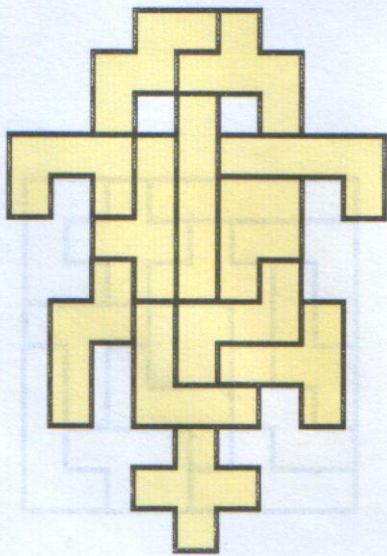




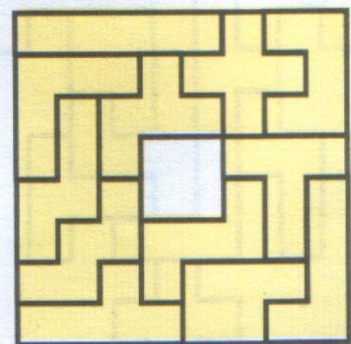
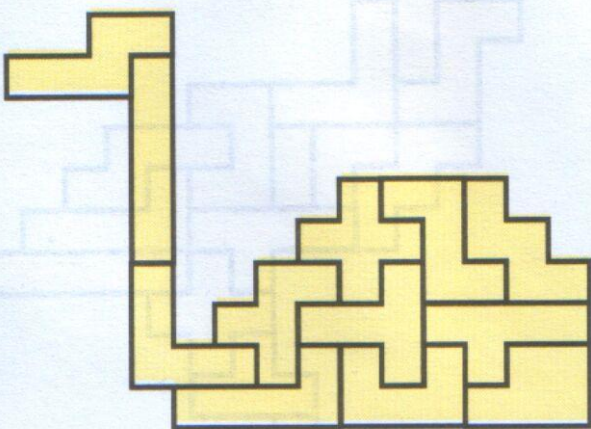
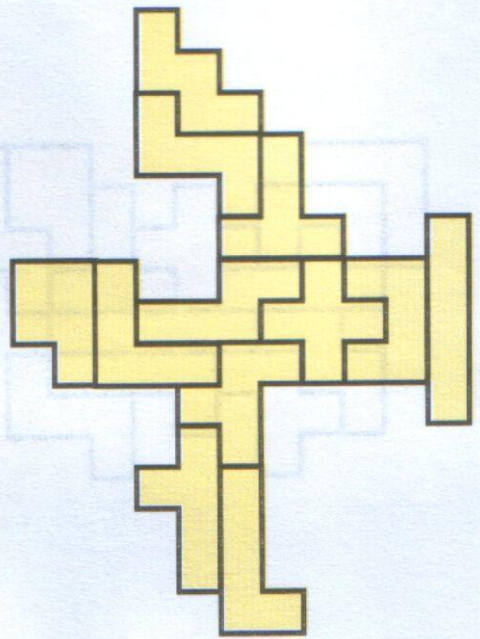
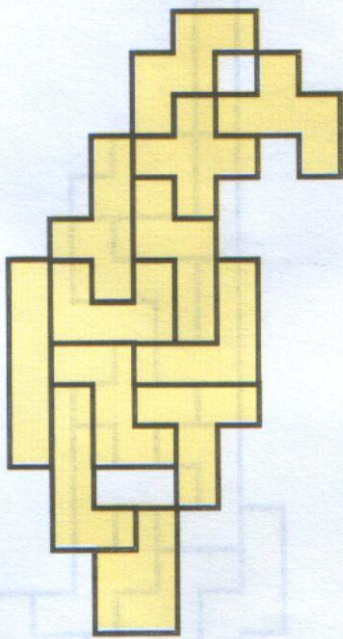




Deriv

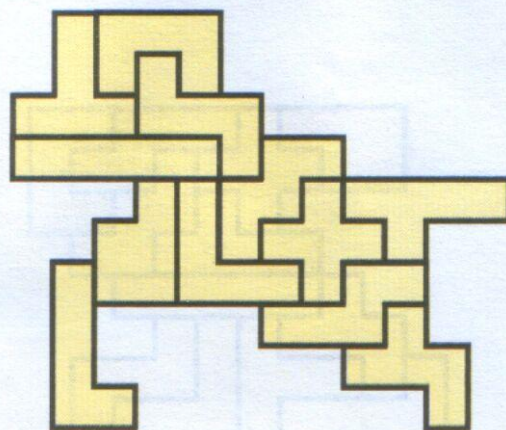
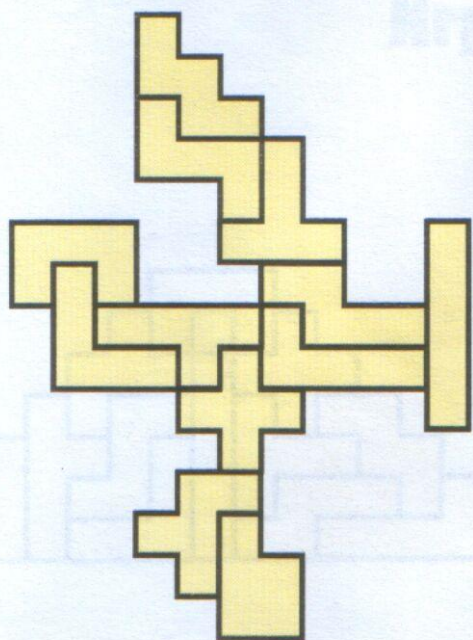


Deriv

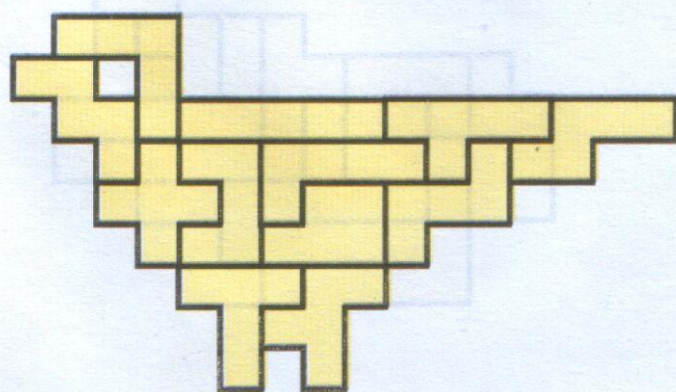
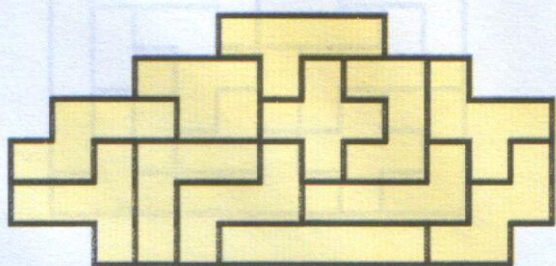


СЛОЖИМОН

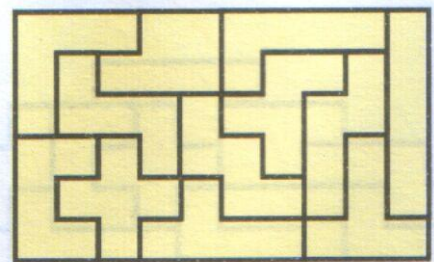
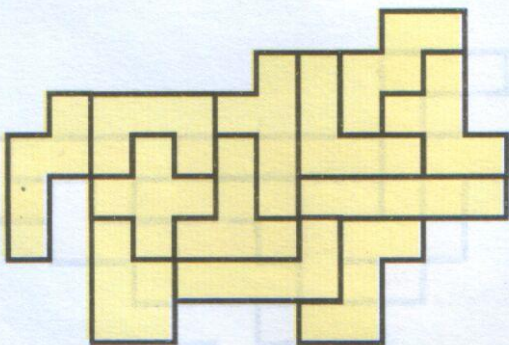
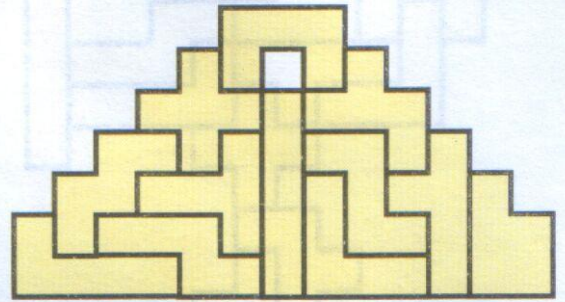
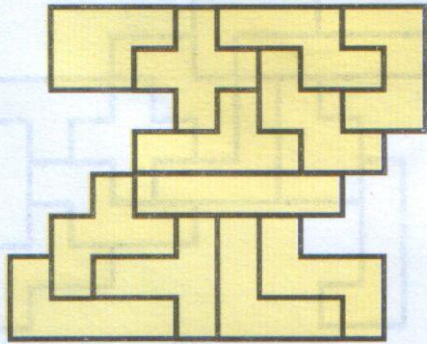
Крпа Ахмурска



Крпа



Слојеват



ПО ВОПРОСУ ПРИОБРЕТЕНИЯ КНИГ ОБРАЩАТЬСЯ:

г. Минск, тел. (8-10-375-17) 237-29-76;

e-mail: popuri@mail.ru; www.popuri.ru;

г. Москва, Издательский дом «Белкнига»,

тел. (495) 675-21-88, 600-58-41; e-mail: 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; e-mail: office@top-kniga.ru

Издание для досуга

СТОМАХИОН. ИГРА ПИФАГОРА. ПЕНТАМИНО

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. 4,53. Тираж 3500 экз. Заказ №797.

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

ООО «Попури». 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

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!



129-
12.13