

EINFÜHRUNG.....

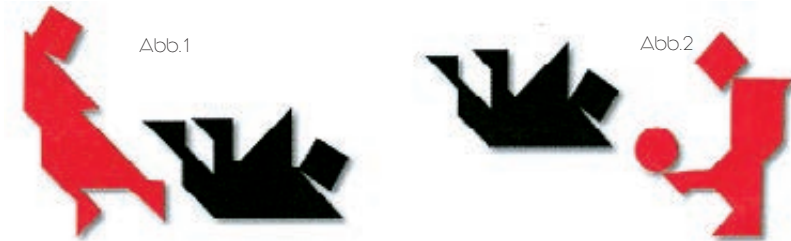


Tangram ist ein sehr altes Puzzlespiel aus China. Im Unterschied zu unseren Puzzlespielen, bei denen ein einziges Bild aus mehreren hundert Teilen zusammengesetzt wird, gibt es beim Tangram nur sieben unterschiedliche Teile, aus denen du hunderte von Figuren zusammenstellen kannst!

Die ersten Bücher mit Tangram-Figuren wurden gegen Ende des 18. Jahrhunderts in China gedruckt. Im 19. Jahrhundert gab es Tangram-Bücher auch in Europa. Bekannt war das Spiel dort allerdings schon vorher. In jedem neuen Tangram-Buch werden neben den alten auch immer wieder neue Figuren abgebildet. Die Figuren verändern sich im Laufe der Zeit mit dem Wandel der Technik. Darum findest du in diesem Buch auch Kameras oder Motorboote, die es zu Beginn des 19. Jahrhunderts natürlich noch nicht gab.

Mit den über 1000 Figuren in diesem Buch kannst du ein gutes Gespür für Tangram entwickeln. Die thematische Einteilung soll dir die Suche nach bestimmten Figuren erleichtern. Die Kunst dieses uralten Legespiels besteht darin, die in diesem Buch abgebildeten Figuren mit genau den sieben Teilen nachzulegen. Das ist verzwickter, als du denkst! Du siehst nämlich nur die Umrisse der Figuren, nicht, wie sie zusammengelegt wurden. Doch mit ein wenig Geduld wirst du erleben, wie aus nur sieben Puzzleteilen Tiere, Menschen, Häuser und vieles mehr entsteht. Und wenn du doch mal nachschauen willst: Auf den letzten Buchseiten findest du die Lösungen.

Die Formenvielfalt ist erstaunlich: Je nachdem, in welche Richtung sie zeigt und welche anderen Figuren dazugehören, kann eine Figur unterschiedliche Bedeutungen haben. So kannst du in dem gleichen Bild angriffslustige Gänse sehen (Abb. 1) oder aber einen Torwart (Abb. 2).

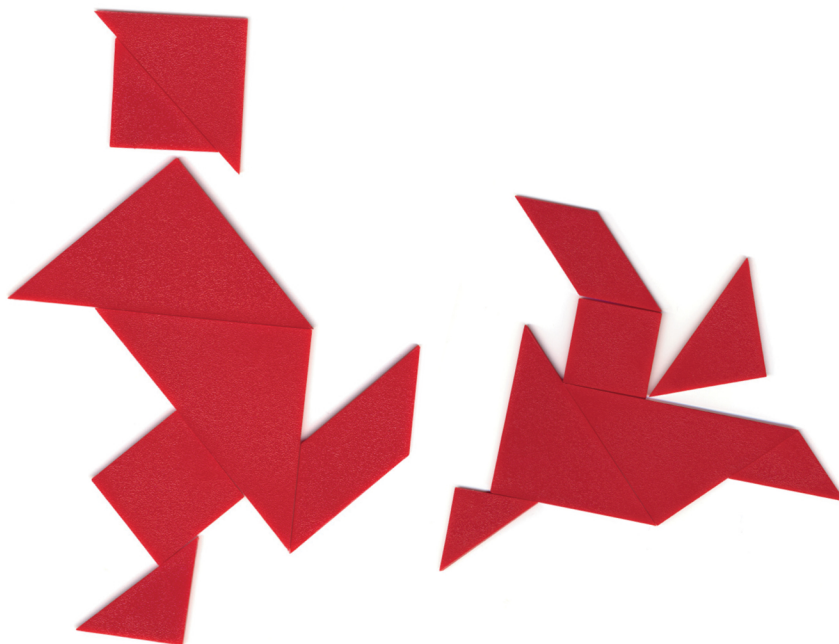


Tangram ist zwar vor allem ein Spiel, es wird jedoch oft auch in Prüfungen und Eignungstests eingesetzt. In der Schule ist das Legespiel ein beliebtes Mittel, um das Erkennen von Formen und das logische Denken zu trainieren – und um die Fantasie zu fördern!

TANGRAM

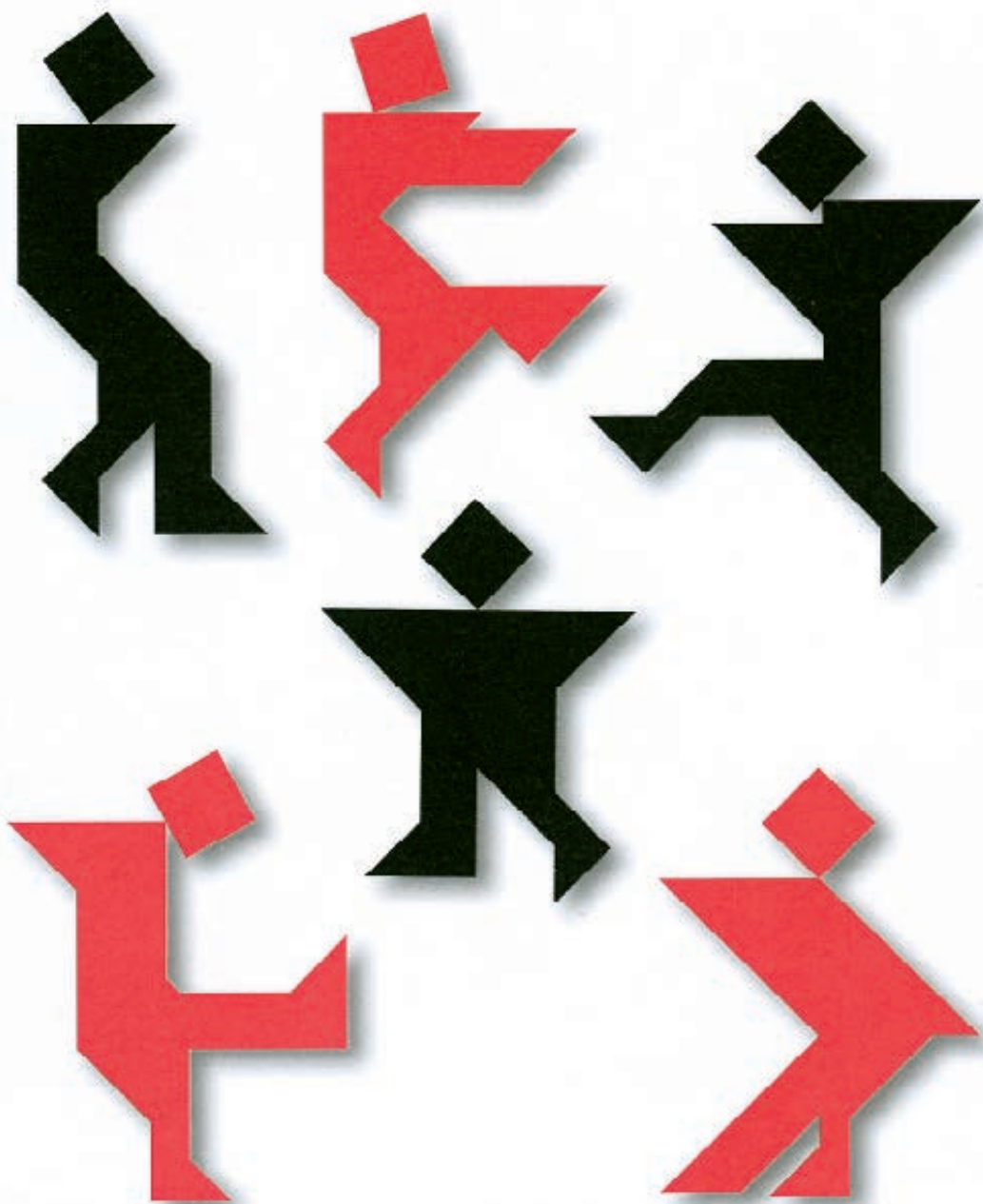
Daniel Picon

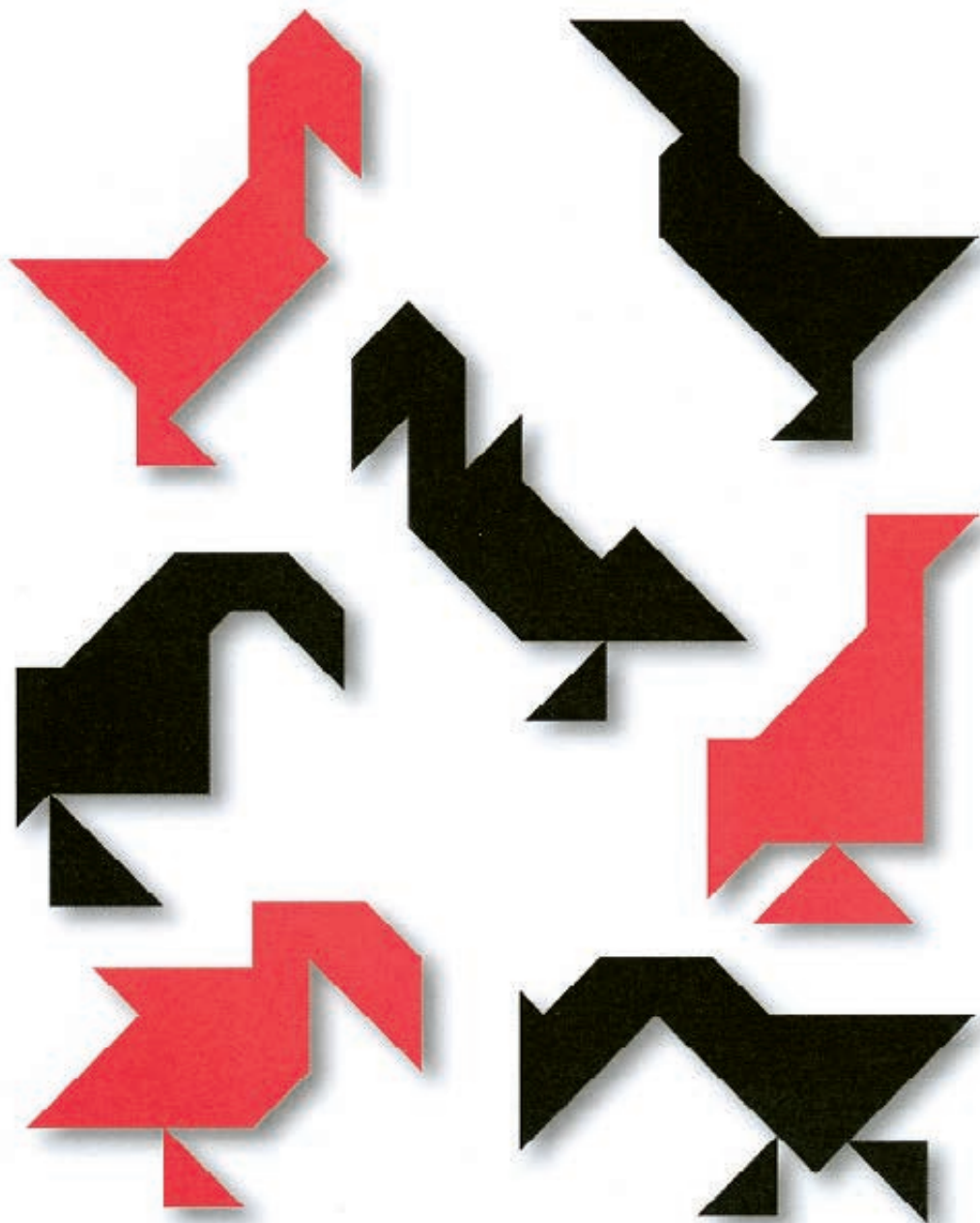
*Denk- & Spielspaß
mit Pfiff*



h. fullmann

TÄNZER...

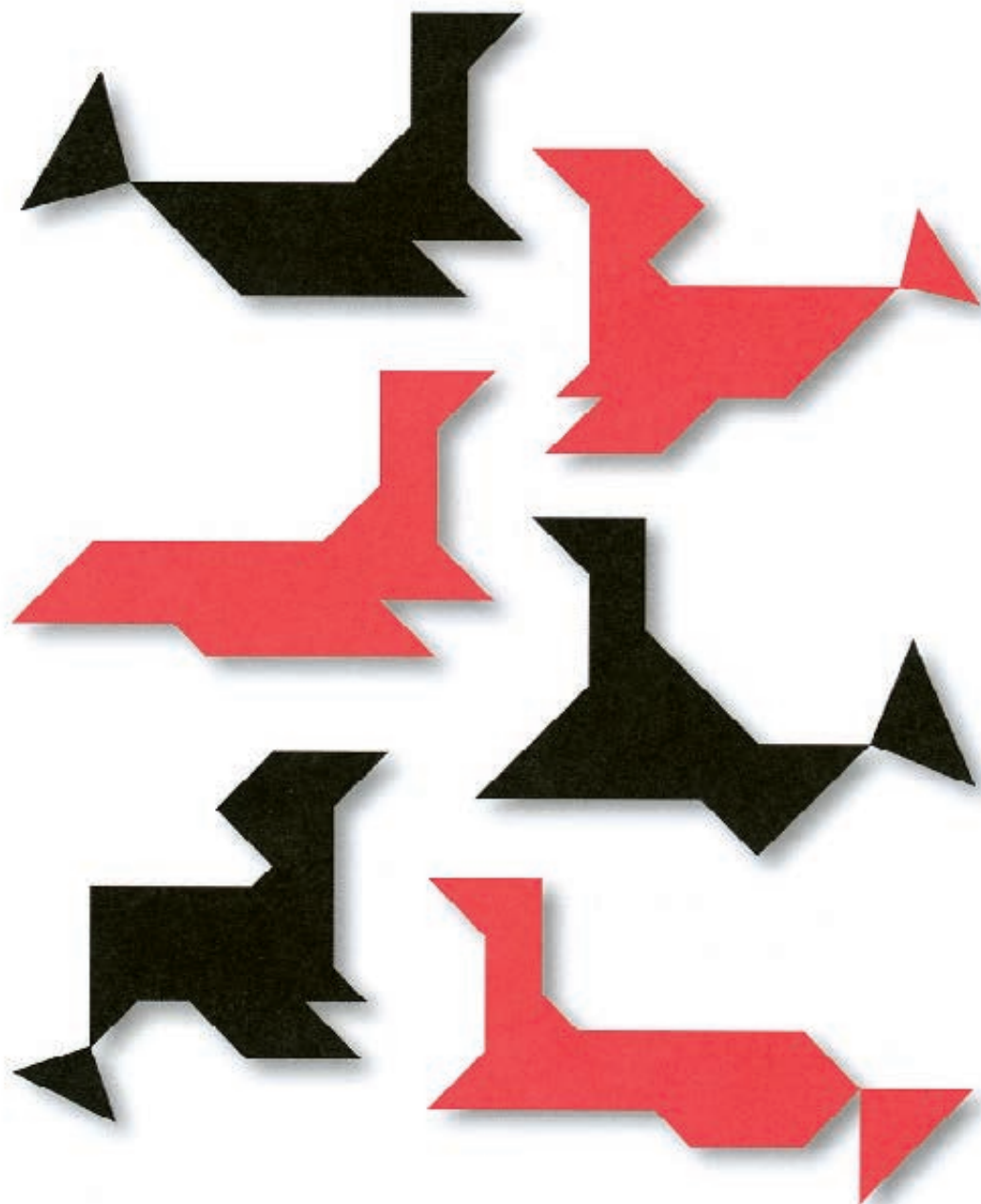




EICHHÖRNCHEN...



SEEHUNDE...



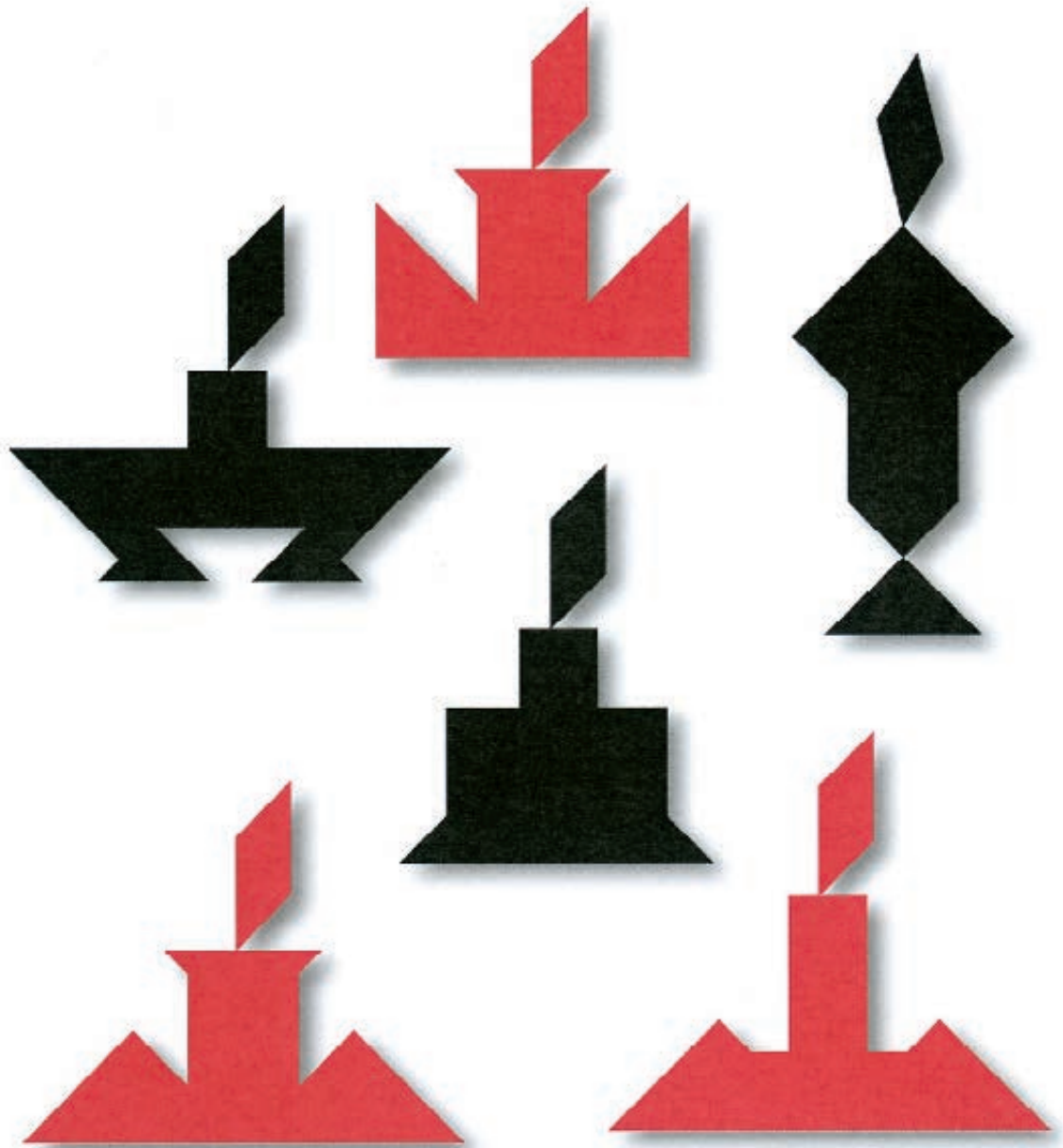
SEGELSCHIFFE...



SCHUPPEN UND SCHEUNEN...



KERZENSTÄNDER...

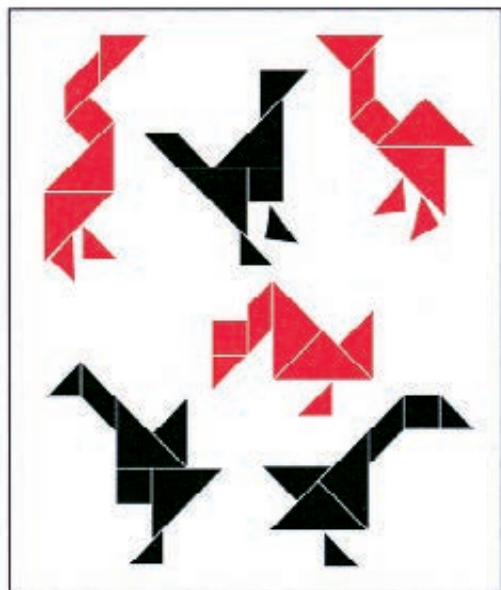


LÖSUNGEN





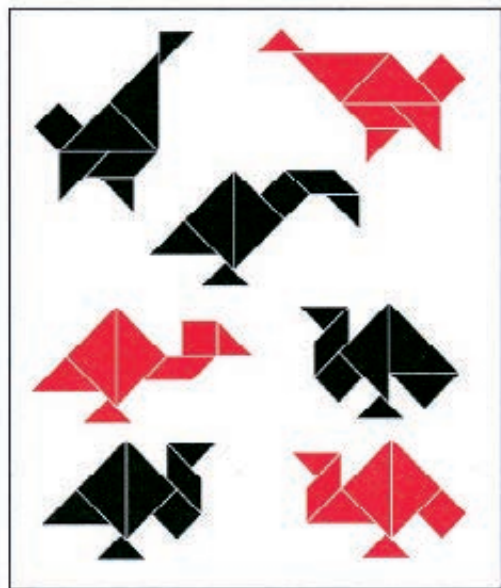
— 43 —



— 44 —



— 45 —



— 46 —

© der französischen Ausgabe: Éditions Mango, Paris 1997
Titel der französischen Ausgabe: Tangram
Alle Rechte vorbehalten

Genehmigte Sonderausgabe 2013
h.f.ullmann publishing GmbH

Redaktion und Produktion der deutschen Ausgabe:
akapit Verlagsservice, Berlin – Saarbrücken
Übersetzung aus dem Französischen:
Dagmar Mallett (für akapit Verlagsservice)

Umschlaggestaltung: Simone Sticker, basierend auf einem Layout von rincón2, Köln

Gesamtherstellung: h.f.ullmann publishing GmbH, Potsdam

Printed and manufactured in China, 2013

ISBN 978-3-8480-0577-2

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
X IX VIII VII VI V IV III II I

www.ullmann-publishing.com
newsletter@ullmann-publishing.com



Dies ist eine unverkäufliche Leseprobe des Verlags *h.f.ullmann publishing*.

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© *h.f.ullmann publishing*, Potsdam (2016)

Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter www.ullmann-publishing.com.