

به نام خدایی که دانه را شکافت و جان را آفرید ...

بازی‌های فکری



تهیه و تنظیم از سایت «آیات»
(ayat.ir)

□ پانتومیم

گروه سنی: ۸ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل ۴ نفر

اهداف: آموزش و تقویت تفکر، همدلی، دقت و تمرکز

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته

امکانات: زمان سنج برای اندازه‌گیری نوبت بازی هر گروه

شرح بازی:

این بازی، بازی مفرحی است که می‌تواند در خانه، مهمانی‌ها، مدرسه و دیگر جمع‌های دوستانه انجام شود. وقتی که بچه‌ها این بازی را انجام می‌دهند بهتر است یکی از اولیاء یا مربی، سرپرستی بازی را به عهده بگیرد. سرپرست تعدادی کلمه را که می‌تواند اسم اشیاء، حیوانات، مکان‌ها یا توصیف حالات و معانی (مثل غم، دوستی، ...) باشد روی کارت‌هایی می‌نویسد. بچه‌ها به دو گروه تقسیم می‌شوند. از هر گروه یک نفر انتخاب می‌شود و یک کارت از میان دسته‌ی کارت‌ها می‌کشد. این فرد باید با اجرای پانتومیم (نمایش، بدون صحبت کردن) به بقیه‌ی اعضای گروه خودش بفهماند که چه کلمه‌ای روی کارت نوشته شده بوده است. البته بقیه‌ی افراد گروه می‌توانند صحبت کنند و سؤالاتی بپرسند، و کسی که پانتومیم را اجرا می‌کند می‌تواند با ایما و اشاره به آن‌ها جواب دهد. هر گروه مدت زمان خاصی (مثلاً ۳ دقیقه) فرصت دارد تا کلمه‌ی مورد نظر را بیابد. بعد از اینکه کار یک گروه تمام شد نوبت به گروه بعدی می‌رسد. در نهایت مدت زمانی که هر یک از گروه‌ها برای کشف کلمه صرف کرده‌اند مقایسه می‌شود و گروه برنده مشخص می‌شود.

چند نکته در مورد بازی:

* بازیکنی که پانتومیم را اجرا می‌کند می‌تواند با دست به اشیائی اشاره کند، اما نمی‌تواند با دست کلمه‌ای را در هوا ترسیم کند.

* بهتر است بازیکنی که پانتومیم را اجرا می‌کند به نوبت انتخاب شود تا همه‌ی اعضای گروه این نقش را ایفا کنند.

* افراد به مرور که در این بازی تجربه پیدا می‌کنند روش‌هایی را کشف می‌کنند که سریع‌تر به جواب برسند. اما برای مربی بهتر است از پیش به بعضی از این روش‌ها فکر کرده باشد تا بتواند بچه‌ها را راهنمایی کند. مثلاً هم‌گروهی‌ها باید بیاموزند که سؤال‌های خوب و به‌جا بپرسند و کار کسی که پانتومیم بازی می‌کند را راحت کنند. بعضی از سؤال‌ها در شروع بازی می‌تواند راهگشا باشد، مثل اینکه «چیزی که می‌خواهی توصیف کنی یک معنا است یا نه؟» یا اینکه «آدم است؟ شیء است؟» و ... پرسندگان نقش مهمی را در این بازی ایفا می‌کنند. از جمله چیزهای دیگری که بچه‌ها یاد می‌گیرند به آن توجه کنند اجزای کلمات است. مثلاً کسی که می‌خواهد کلمه‌ی «راهنما» را بازی کند، می‌تواند توجه کند که این کلمه از «راه» و «نما» درست شده است و دو جزء را مجزا بازی کند. در این مورد هم باید به بچه‌ها کمک کرد (در واقع، توجه بیشتر به زبان از مزیت‌های بزرگ این بازی برای کودکان محسوب می‌شود)

* مربی بهتر است دسته کارت‌هایی با سطح دشواری مختلف داشته باشد تا بتواند برای سنین مختلف یا بازیکن‌هایی با تجربه‌های مختلف استفاده کند. برای بازیکن‌های کم سن و سال باید از کلماتی که مستقیماً قابل بازی کردن هستند استفاده شود، مثل بعضی حیوانات، یا کارهای ساده در خانه. به تدریج می‌توان سطح بازی را بالا برد و معانی و حالات را نیز وارد کرد.

* برای کودکان با سن‌های پایین‌تر می‌توان این بازی را یک‌طرفه انجام داد. یعنی مربی خود نقشی ساده را بازی کند و از بچه‌ها بخواهد حدس بزنند که او چه نقش را بازی می‌کند.

* این بازی می‌تواند بین بزرگ‌ترها هم اجرا شود. در قوانین بازی هم می‌توان مطابق نیاز تغییراتی داد. مثلاً می‌توان به جای استفاده از کارت و حضور داور، هر یک از گروه‌ها را مسؤول تعیین کلمه برای گروه دیگر کرد. یعنی، یک فرد از یک گروه نزد افراد گروه دیگر می‌رود و آن‌ها کلمه‌ای را مخفیانه به او می‌گویند و او سعی می‌کند آن کلمه را به هم‌گروهی‌های خود بفهماند. به این ترتیب بازی جالب‌تر می‌شود، چون هر گروه باید سعی کند کلمه‌ای را انتخاب کند که حدس زدنش مشکل‌تر باشد.

□ عدد بازی

گروه سنی: ۱۰ سال به بالا

تعداد بازیکنان: دو بازیکن (یا دو تیم دو تا چهار نفره)

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

اهداف: تقویت تفکر منطقی، دقت و تمرکز

امکانات: کاغذ و قلم



شرح بازی:

در شروع بازی، هر بازیکن یک عدد چهار رقمی با ارقامی غیر تکراری (برای گروه سنی پایین‌تر، سه رقمی و برای بازیکنان حرفه‌ای پنج یا شش رقمی) را برای خود انتخاب می‌کند. در طول بازی هدف بازیکن‌ها یافتن عددی است که بازیکن مقابل انتخاب کرده است. بازیکن‌ها به نوبت باید عددی را که حدس می‌زنند حریفشان انتخاب کرده باشد بگویند. حریف هم باید آن‌ها را راهنمایی کند، به این ترتیب که بگوید چه تعداد از رقم‌های عدد حدس زده شده واقعاً در عدد اصلی وجود دارد و چه تعداد از این رقم‌ها سر جای درستشان قرار گرفته‌اند. او می‌تواند این کار را با اعلام یک کسر انجام دهد، مثلاً اگر بگوید ۲ به ۳، منظورش این است که ۳ تا از رقم‌های عددی که حدس زده‌ای در عدد من وجود دارند و ۲ تایشان سر جای درستشان هستند. برای مثال، اگر بازیکنی عدد ۵۳۶۲ را انتخاب کرده باشد، در مقابل حدس ۸۱۳۶ باید بگوید صفر به ۲، یعنی ۲ تا از ارقام این حدس در عدد من هستند (یعنی رقم‌های ۳ و ۶) ولی هیچ کدام سر جایشان نیستند، یا در مقابل حدس ۵۶۳۴ باید بگوید ۱ به ۳، یا در مقابل حدس ۳۵۶۲ باید بگوید ۲ به ۴.

بعد از اینکه یک بازیکن حدس خود را اعلام کرد و راهنمایی گرفت، نوبت به بازیکن دیگر می‌رسد که حدس خود را اعلام کند. هر کس که زودتر توانست عدد طرف مقابل را بیابد برنده است.

راهنمایی و تدبیر: هر یک از بازیکنان برای اینکه سریع‌تر به جواب برسند می‌توانند بازی را به این ترتیب شروع کنند که ابتدا رقم‌های ۰ تا ۹ را به دو دسته‌ی چهارتایی و یک دسته‌ی دو تایی تقسیم و بعد دو دسته‌ی چهار تایی را به عنوان اولین و دومین حدس مطرح کنند، مثلاً ۲۰۱۳ و ۵۴۷۶، اگر راهنمایی‌های حریف به این حدس‌ها به نحوی بود که معلوم شد سه رقم از عدد او در این دو حدس است، می‌توان فهمید که یکی از دو رقمی که ابتدا کنار گذاشتیم در عدد او وجود دارد، و اگر تنها دو رقم از عدد او در این دو حدس اول باشد، آن‌گاه هر دو رقمی که ابتدا کنار گذاشتیم در عدد انتخابی او هست. البته این یک پیشنهاد برای شروع بازی است و ممکن است روش‌های بهتری هم وجود داشته باشد.

کلمه بازی

گروه سنی: ۱۰ سال به بالا

تعداد بازیکنان: دو بازیکن (یا دو تیم دو تا چهار نفره)

اهداف: تقویت تفکر منطقی، دقت و تمرکز

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته

امکانات: کاغذ و قلم

شرح بازی:

شبهه عدد بازی را می‌توان با کلمات و برای گروه‌های سنی پایین‌تر انجام داد. یعنی کلمات ساده‌ی معناداری انتخاب می‌شوند و بازیکنان حروف را حدس می‌زنند. در این صورت باید توجه شود که اولاً در کلمه حروف تکراری نباشد، و ثانیاً تعداد حروف کلمه از ابتدا اعلام شود. شکل تغییر یافته‌ای از کلمه‌بازی را می‌توان برای کودکانی که حروف و کلمات را آموخته‌اند به این شکل اجرا کرد؛ در هر دور بازی کلمه‌ی معنی‌دار انتخاب می‌شود (محدودیتی روی کلمه نیست، مثلاً حروف می‌توانند در کلمه تکرار شوند) و به تعداد حروف آن روی کاغذ خط کشیده می‌شود، مثلاً برای کلمه‌ی «بادبادک» ۷ خط روی کاغذ می‌کشیم (این کار را کسی که با کودک بازی می‌کند انجام می‌دهد، که ممکن است یکی از والدین یا مربی یا در صورت امکان یک همبازی باشد). بازیکن حروفی را حدس می‌زند. هر حرفی که درست بود روی خطی که جای حرف را نشان می‌دهد نوشته می‌شود، مثلاً برای کلمه‌ی «بادبادک» اگر بازیکن حرف «الف» را حدس زد، «الف» را روی خط‌های دوم و پنجم می‌نویسیم. حروفی که اشتباه حدس زده شده‌اند را هم در گوشه‌ای می‌نویسیم تا فراموش نشوند. بازی به این شکل ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که بازیکن بتواند کلمه را بیابد. البته برای تعداد حدس‌ها می‌توان محدودیت گذاشت، مثلاً می‌توان گفت که بازیکن با حداکثر ۷ حدس باید کلمه را پیدا کند.

در جستجوی کلمات

گروه سنی: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دامنه‌ی لغات، توجه به املاي کلمات، افزایش دقت و فکر کردن

وسایل لازم: قلم و کاغذ

محل بازی: فضای باز، فضای بسته

شرح بازی:

ابتدا یک جدول خالی برای قرار دادن حروف درست می‌کنیم (مثلاً یک جدول ۶×۶). هر بازیکن به نوبت فقط می‌تواند هر بار یک حرف را در جدول وارد کند (در هر خانه‌ی خالی از



جدول می‌تواند حرفش را قرار دهد). هر بازیکن باید تلاش کند تا حرف مورد نظر خود را طوری در جدول قرار دهد که کلمات معناداری در جهت‌های افقی، عمودی و اریب ساخته شود. امتیاز هر بازیکن در هر مرحله بر اساس تعداد حروف کلماتی است که او توانسته، پیدا کند. از بین کلمات، فعل‌ها و مصدر آن‌ها (مانند آمد، رفتن، گرفت و ...)، اصوات بیان‌کننده عواطف (آه، آخ و ...) و اسم‌های خاص (مانند حمید، سعدی و ...) استثناء هستند و امتیازی ندارند. می‌توانید برای انجام بازی یک جدول تشکیل دهید و کلمات هر بازیکن و امتیازهای او را در آن بنویسید. در ضمن کلماتی که یک‌بار پیدا شده است نباید دوباره امتیازی به آن‌ها اختصاص داد. به عنوان مثال به جدول زیر توجه کنید:

| | | | | | |
|--|---|---|---|--|--|
| | | | | | |
| | س | ر | خ | | |
| | | م | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

با توجه به جدول بالا کلماتی مانند رُخ، خَر، خرس، سرخ، مُخ، حَم، مِس، سَم، سَر، رَس، رَم قابل قبول هستند. برای ثبت امتیازها بهتر است که یک جدول به صورت زیر تشکیل شود تا وضعیت امتیازها و کلمات هر بازیکن مشخص شود. با فرض اینکه بازیکن A، حرف «خ» را به عنوان اولین حرف نوشته است و بازیکن B، حرف «ر» را پس از آن در جدول نوشته است و پس از آن بازیکن A، حرف «س» و بازیکن B، حرف «م» را، جدول امتیازها به صورت زیر می‌باشد.

| بازیکن B | بازیکن A |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| رُخ، خَر-۴ امتیاز | |
| | خرس، سرخ، سَر، رَس-۱۰ امتیاز |
| مُخ، حَم، مِس، سَم، رَم-۱۰ امتیاز | |

برنده‌ی بازی کسی است که پس از تکمیل شدن جدول بیشترین مجموع امتیاز را به خود اختصاص داده باشد.

❑ شهر بازی

گروه سنی: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دقت

فضای بازی: فضای بسته، فضای باز

امکانات: کاغذ و قلم

شرح بازی:

مربی طبق نقشه‌ی ایران روی یک صفحه کاغذ تعداد زیادی از شهرهای مهم ایران را می‌نویسد و کنار هر کدام یک دایره‌ی کوچک می‌گذارد. دانش‌آموزان باید به ترتیب که مربی تعیین می‌کند شهرهایی که مربی می‌گوید به هم وصل کنند. مثلاً مربی به احمد می‌گوید از اصفهان برو به قم. دانش‌آموز باید با خودکار این «۲» شهر را به هم وصل کند به طوری که به شهرهای دیگر اصابت نکند. این بازی در ابتدا آسان به نظر می‌رسد ولی رفته‌رفته با شلوغ شدن خط‌ها به جذابیت آن افزوده می‌شود. علاوه بر آن دانش‌آموزان حق ندارند خط‌های دیگر را قطع کنند.

برندگان این بازی کسانی هستند که بدون قطع جاده‌ها بتوانند از نزدیک‌ترین مسیر به شهر مورد نظر برسند.

✓ برای جذاب‌تر شدن بازی بهتر است رنگ خودکارها با یکدیگر تفاوت داشته باشد.

✓ می‌توان از نام کشورها، شهرها، و ایالات خارجی نیز استفاده نمود.



□ گل یا پوچ

گروه سنی: ۵ سال به بالا

تعداد بازیکنان: ۲ تا ۱۰ نفر

اهداف: تقویت حس بینایی

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته

امکانات: یک عدد سنگ کوچک یا تپله

شرح بازی:

چنانچه بازی به صورت گروهی انجام شود افراد به ۲ دسته‌ی مساوی تقسیم شده و روبروی هم می‌نشینند و به‌طور مثال به ۲ گروه (الف) و (ب) نامیده می‌شوند، ابتدا برای شروع بازی بین ۲ گروه، قرعه صورت گرفته و افراد مثلاً گروه الف که شروع‌کننده‌ی بازی خواهند بود (سنگ) را به‌طوری‌که گروه مقابل نبیند در میان مشت دو دست خود دست نموده و پس از فریب‌دادن چشمان طرف مقابل، افراد گروه «الف» مشت‌های خود را به حالت بسته جلوی حریف آورده و نشان می‌دهند که سنگ در مشت آن‌هاست. افراد گروه «ب» به ترتیب شروع به باز کردن مشت گروه مقابل نموده به این ترتیب که مثلاً یکی از افراد گروه «ب» مشت دست راست یکی از افراد گروه «الف» را نشان داده و می‌گوید «پوچ». اگر در دست دانش‌آموز، سنگ نباشد باید دست راستش را باز نگاه داشته و این یک امتیاز برای گروه «الف» محسوب می‌شود و همین‌طور بازی ادامه پیدا می‌کند تا اینکه گروه «ب» موفق به پیدا کردن «گل» در دست رقیب شود.

البته امکان دارد که در ابتدا یا اواسط بازی یکی از افراد ریسک نموده و دست دانش‌آموزی را به علامت «گل» نشان دهد که اگر گل در دستش بود بازی به دست گروه «ب» می‌افتد. این بازی علاوه بر این که هیجان‌آور و نشاط‌آمیز است دربردارنده‌ی نوعی حس همکاری و تعاون است. هر چه افراد ۲ گروه زیادتر باشند به هیجان بازی افزوده خواهد شد.

□ ساختن مربع

گروه سنی: ۷ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل ۲ نفر

اهداف: افزایش دقت و تمرکز

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته

امکانات: یک ورق کاغذ سفید، دو خودکار غیر هم‌رنگ

شرح بازی:

ابتدا به یکی از بازیکنان درون کاغذ سفید را نقطه‌گذاری می‌کند (۱۰ نقطه در ۱۰ نقطه)، آنگاه بازی به اجرا درمی‌آید. ابتدا نفر اول ۲ نقطه را از هر کجای صفحه که بخواهد به هم وصل می‌کند. نفر دوم باید مراقب باشد که نفر اول با خط‌هایی که به هم وصل می‌کند یک مربع کامل نسازد. در حقیقت برنده بازی کسی است که بتواند بر تعداد مربع‌های خویش بیافزاید. در یک مربع لزومی ندارد که رنگ خطوط متفاوت باشند، مهم آن است یک نفر مربع را تکمیل کند و آن یک نفر یک امتیاز خواهد گرفت. ضمناً هر بازیکن برای خود یک علامت خواهد داشت، مثلاً (الف) و (ب) که در درون مربع خویش می‌نویسند. در پایان با شمارش علامت‌ها برنده‌ی بازی مشخص خواهد شد.

□ بازی ۰- X

گروه سنی: ۸ سال به بالا

تعداد بازیکنان: ۲ نفر

اهداف: افزایش دقت، آموزش تفکر و حل مسئله

فضای بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل بازی: قلم و کاغذ، ۳ عدد لوبیا، ۳ عدد نخود

شرح بازی:

۰- X یک بازی دو نفره است که در هر مکانی قابل اجراست؛ یک نفر علامت ۰ و نفر دیگر علامت X را انتخاب کنید. نخست دو جفت خط موازی به گونه‌ای بکشید که با یکدیگر زاویه‌ی قائمه ایجاد کنند و نه خانه‌ی مربعی شکل به‌وجود آید (مطابق شکل). سپس یکی از



دو بازیکن علامت O و بازیکن دیگر علامت X را به نوبت در هر کدام از نُه خانه‌ی جدول ترسیم می‌کنند. هدف از بازی قرار گرفتن Xها و Oها به صورت ردیف سه تایی عمودی، افقی و یا اریب می‌باشد. ممکن است حالتی پیش بیاید که تمام خانه‌ها از حروف X و O پر شود و در عین حال کسی برنده نشود. بازیکنی که بازی را شروع می‌کند از امتیاز بیشتری برخوردار است، بنابراین بهتر است که بازیکنان، بازی را به نوبت شروع کنند. شکل دیگر بازی:

هر بازیکن سه مهره انتخاب می‌کند که با مهره‌های حریف متفاوت است؛ مثلاً یک نفر سه عدد لوبیا و نفر دیگر سه عدد نخود انتخاب می‌کند. هدف و قوانین بازی به صورت قبل می‌باشد با این تفاوت که هر بازیکن فقط از سه مهره‌اش استفاده می‌کند. بعد از قرار گرفتن هر ۶ مهره در صفحه (۳ لوبیا و ۳ نخود، که شبیه قرار دادن Oها - Xها می‌باشد) چنانچه کسی برنده نشده بود بازی با حرکت دادن مهره‌ها روی صفحه ادامه پیدا می‌کند. به گونه‌ای که هر بار هر کس می‌تواند یک مهره‌ی خود را جابه‌جا کرده و در محل مورد نظرش قرار دهد.

□ بازی تانگرام

گروه سنی: ۶ سال به بالا

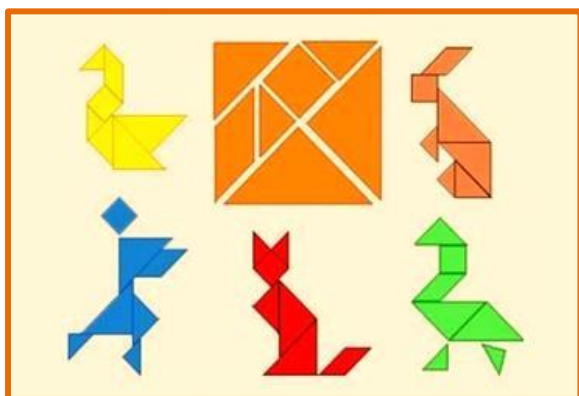
تعداد بازیکنان: ۱ نفر

اهداف: افزایش دقت، رشد هوش هندسی - فضایی، آموزش تفکر و حل مسئله

فضای بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل بازی: بازی تانگرام

شرح بازی:



تاریخچه: صدها سال قبل کاشی‌ساز ماهر به نام «تان» در چین باستان زندگی می‌کرد. روزی او کاشی مربع شکل زیبایی ساخت و می‌خواست آن را به امپراتور هدیه دهد اما در راه کاشی از دستش به زمین افتاد و چند تکه شد.

تان که خیلی از این اتفاق ناراحت شده بود روی زمین نشست و به تکه‌های کاشی نگاه کرد. کاشی به هفت قطعه کاملاً منظم تقسیم شده بود. دو مثلث بزرگ، دو مثلث کوچک، یک مثلث متوسط، یک مربع و یک متوازی‌الاضلاع.

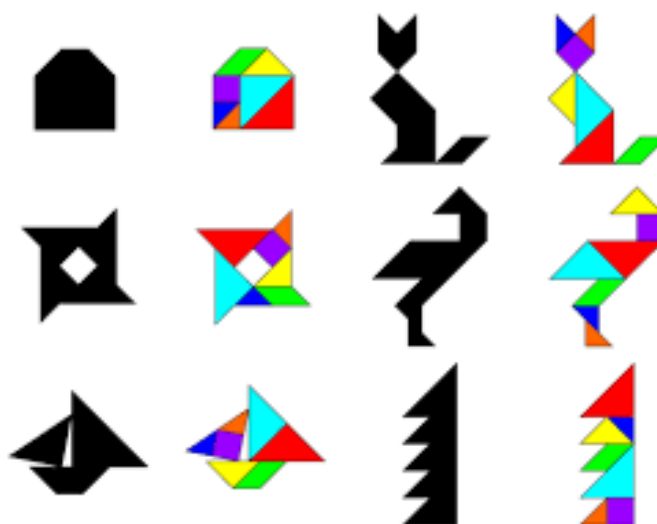
تان از اینکه تکه‌ها با این نظم شکسته شده بودند تعجب کرد و پیش خود فکر کرد که چطور می‌شود با قراردادن تکه‌ها در کنار هم کاشی مربعی اولیه را ساخت؟!

او شروع کرد به بازی کردن با تکه‌های کاشی و آن‌ها را به شکل‌های مختلفی کنار هم قرار داد. وقتی که او با این هفت تکه بازی می‌کرد موفق شد چندین شکل جالب را با کنار هم قراردادن آن‌ها درست کند و به این ترتیب بازی **تانگرام** ایجاد شد.

شاید باور کردنش مشکل باشد، اما تاکنون بیش از ۶۰۰۰ شکل معنادار از این هفت قطعه ساخته شده است!

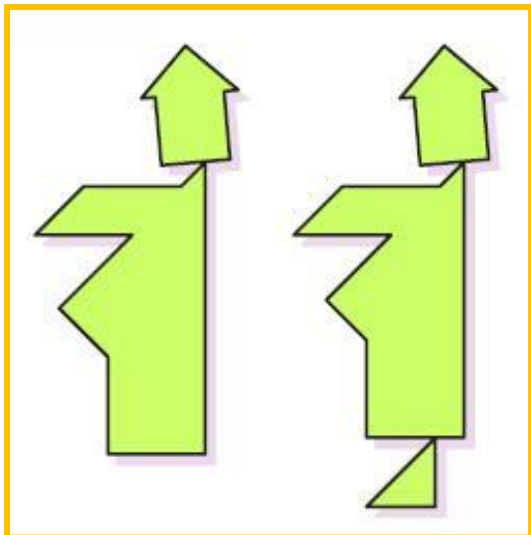
شما می‌توانید بازی تانگرام را با اسفاده از کارتن، مقوا، کاغذ، پارچه، نمد، چوب و غیره تهیه کنید و به سلیقه‌ی خودتان تزیینش کنید.

نکته: برای ساخت هر شکل باید از هر هفت قطعه استفاده کنید و در ضمن نمی‌توانید قطعات را روی هم قرار دهید.



عجیب ولی واقعی!

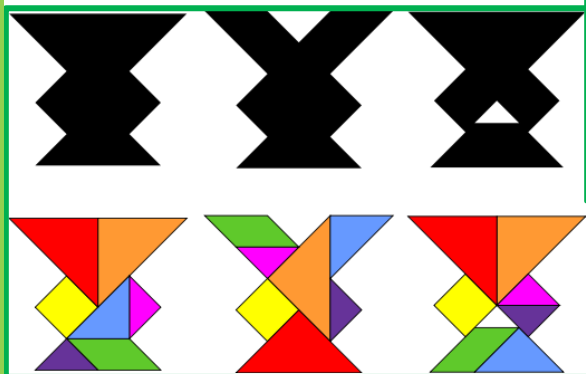
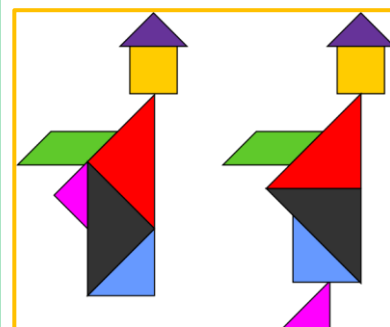
می‌توان با تانگرام معماهای عجیبی ایجاد کرد. برای مثال به دو شکل مقابل، که دو راهب چینی هستند توجه کنید. هر دوی این شکل‌ها با هفت قطعه تانگرام قابل ساخت می‌باشند اما چطور چنین چیزی ممکن است؟ راهب سمت چپ بدون پا است در حالی که راهب سمت راست پا دارد. هر دو شکل با استفاده از هفت قطعه کاملاً یکسان ساخته شده‌اند پس پای راهب سمت چپ کجا رفته است؟



در ادامه سه شکل زیر را بدون نگاه کردن به جواب حل کنید.

قواعد بازی را به یاد داشته باشید:

برای ساخت هر شکل باید از هر هفت قطعه استفاده کنید و در ضمن نمی‌توانید قطعات را روی هم قرار دهید.

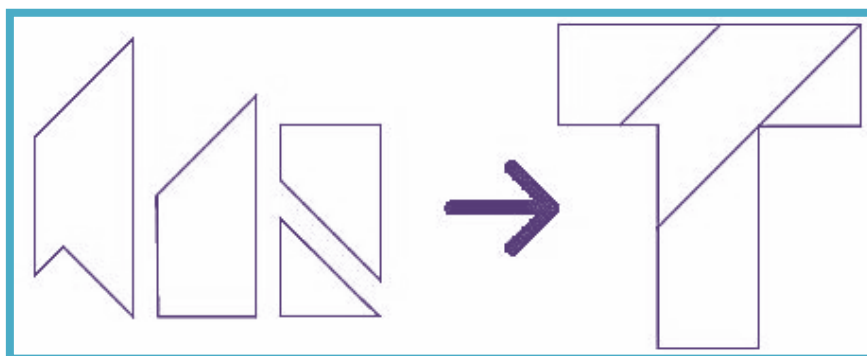


تانگرام T

تانگرام سنتی به شکلی که معرفی شد معروف‌ترین شکل تانگرام است، اما بازی‌های مختلف دیگری ساخته شده‌اند که به آن شباهت دارند.

بازی‌هایی که در بعضی از آن‌ها باید با کنار هم قرار دادن چند قطعه یک شکل خاص و ثابت را ساخت.

برای مثال در بازی معروف T باید با کنار هم گذاشتن ۴ قطعه‌ی خاص، حرف T را به وجود آورد. می‌توانید قطعات این بازی و شیوه حل آن را در شکل ببینید.

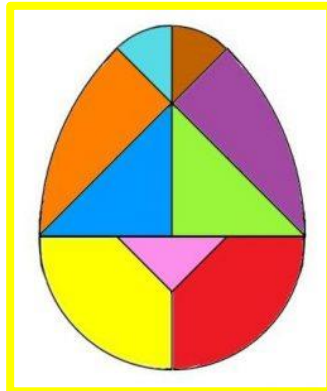
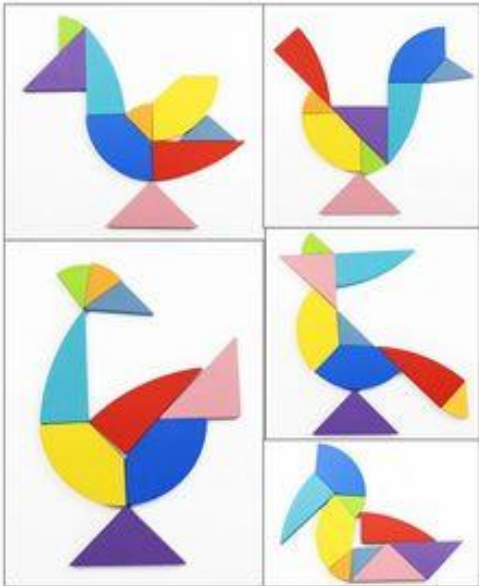


تانگرام تخم مرغی

در بعضی بازی‌ها نیز این امکان وجود دارد که مانند تانگرام سنتی با استفاده از چند قطعه شکل‌های متنوعی ساخت. یکی از زیباترین بازی‌های این نوع تانگرام تخم مرغی است. قطعات این بازی با استفاده از برش شکل یک تخم مرغ ایجاد می‌شوند و می‌توان با آن‌ها شکل‌های متنوع و زیبایی از پرندگان را ساخت.

در تصاویر می‌توانید قطعات تانگرام تخم مرغی و چند نمونه از شکل‌هایی که با آن‌ها ساخته شده است را ببینید.

اکنون نوبت شماست که تانگرام خودتان را بسازید. چه شکلی است و چند قطعه دارد؟ چه شکل‌هایی با آن ساخته می‌شود؟



روش ساخت تانگرام

