

«История головоломок в легендах и гипотезах» консультация для родителей



Обрубова Анна Григорьевна,
воспитатель СП «Детский сад «Василёк» ГБОУ ООШ№20

Многие головоломки созданы народной мудростью в незапамятные времена. В течение тысячелетий человека сопровождали предметы, применение которых требовало не только физических навыков, но и интеллектуальных усилий. Это сейчас мы их можем назвать играми-головоломками, хотя в ту пору они предназначались зачастую совсем не для игры, а носили утилитарный или сакральный (культовый, ритуальный) характер. Задолго до Новой эры, возможно, более 4 тысяч лет назад, в Древнем Китае была уже известна эта необычная конструкция.



Она состоит из проволочных колец, закреплённых на концах металлических подвесок, и челнока, который проходит сквозь кольца.

Другой конец каждой подвески пропущен сквозь пластину. Задача состоит в том, чтобы разъединить челнок и кольца.

Согласно легенде, один китайский воин, перед тем как отправиться в свой очередной многолетний поход, специально придумал эту головоломку для своей жены, чтобы как-то занять её во время своего отсутствия. Когда он

через четыре года вернулся, его жена трофеям обрадовалась, но попросила мужа сходить повоевать где-нибудь ещё года четыре, поскольку она уже приблизилась к решению задачи – ей

осталось снять челнок с последнего кольца. Почему же этой умной и терпеливой женщине понадобилось столько лет для решения этой задачи?

Ответ будет ясен, если мы проведём математический анализ этой головоломки, а сейчас отметим, что такая же конструкция была одновременно известна древним скандинавам и использовалась ими в качестве запора для сундуков. Аналогичная вещь, реализующая ту же идею, но изготовленная из кусочков кожи и кожаных колец, была известна также древним кочевым племенам Азии.

В России эта конструкция известна более пяти столетий под названием «меледа» (меледить – значит морочить себе голову), игра эта ассимилировалась и стала органичной частицей народной культуры, описание этой игры вошло в Толковый словарь Даля. Когда Владимир Иванович Даль составлял свой знаменитый словарь, словом «головоломка» в России обозначались легко опрокидываемые средства передвижения с двумя колёсами на одной оси: двуколки, кабриолеты. А трудное, утомительное умственное занятие, а также человека, склонного к трудам такого рода, называли «головолом».

Лабиринты – самые загадочные сооружения на Земле. Они существуют с древних времён. В нашей стране с древними лабиринтами можно познакомиться на Соловецких островах, там их около 30. Возраст спиральных сооружений из камней датируется по одним источникам первым, по другим – третьим тысячелетием до н.э. Мистичность этих сооружений исходит из следующих фактов: животные избегают лабиринты, растительность на протяжении веков не меняется – это мхи и ягодники, а высаженные человеком растения погибают.

У лабиринтов есть свои суеверия, одни считают их оберегами, другие говорят, что если «лабиринт» исполнит заветное желание, то человеку за его исполнение придется пожертвовать семью годами своей жизни. В современном мире для туристов обозначен свод правил и разъяснений:

- нарисуйте на ладони узор лабиринта – беда обойдет стороной;
- запрещен вход беременным, детям до 7 лет и людям старше 70 лет – лабиринт отнимает души стариков и детей, а у беременных ребенок запутывается в пуповине;
- нельзя фотографироваться в лабиринте и на его фоне – могут начаться проблемы, например, со здоровьем, ухудшаются память, зрение.
- при входе в лабиринт наденьте на себя чужие вещи, заблудившись, поменяйтесь со спутником одеждой и выход незамедлительно найдется;
- не забудьте что-нибудь подарить лабиринту и тогда он вас выпустит.

Вот так и по сей день рождаются различные суеверия и легенды о неразгаданных загадках древнейшего символа истории.

А мы продолжаем...

Всем известная **игральная кость в виде кубика** с нанесёнными на его шести гранях точками от 1 до 6 была известна не только и в Древней Индии, и у этрусков ещё до основания Рима, и в Месопотамии, и в Америке задолго до Колумба. Образцы таких игровых костей, найденные в египетских пирамидах, вы можете увидеть в Москве в Музее изобразительных искусств им. Пушкина в зале Древнего Египта.

Логические игры нашли своё отражение в античной истории и поэзии.

Геродот рассказывает, что предки этрусков страдали от небывалого голода. Чтобы прогнать мрачные мысли, они придумывали себе развлечения, в том числе изобрели игры в мяч и в кости. Один день они ели, а на другой играли, да так азартно, что забывали о голоде. Во всех этих случаях кости служили не только для игры. При помощи костей выясняли волю богов и действовали в соответствии с их приговором, выясняли, виновен или нет подозреваемый, казнить его или помиловать. Известна фраза Юлия Цезаря, которую произнёс полководец перед тем, как перейти реку Рубикон со своим войском – *aleajactaest* - жребий брошен. Это означало, что боги, несмотря на немногочисленность войска Цезаря, советуют ему решительно начать войну. Публий Овидий Назон в своей знаменитой «Науке любви», давая наставления женщинам, как достойно вести себя за игрой, перечисляет около десятка интеллектуальных игр типа покера, шашек и других. Интересно замечание Овидия о том, что «эти забавы природа оставила женскому полу, а у мужчин развлечения иные – меч, диск, дрот и конная рысь по кругам».

Античная литература оставила нам такие красивые сюжеты как легенда о Ящике Пандоры, Нити Ариадны, Гордиевом Узле и т. п., которые с формальной точки зрения сводятся к постановке и решению логической проблемы, то есть являются головоломками.

Ариадна, как и подобает женщинам, нашла наиболее изящное решение своей логической проблемы: она предусмотрительно снабдила своего возлюбленного Тесея клубком ниток, чтобы помочь ему выбраться из лабиринта. Александр Македонский, как настоящий полководец, решил проблему Гордиева узла чисто по-мужски – разрубил его мечом. Аналогично полтора тысячелетия спустя задачу «поставить яйцо на острый конец» решил Христофор Колумб: мужественный мореплаватель заставил яйцо стоять вертикально, силой расплющив его конец.

Эти и другие легенды, заключающие в своей фабуле решение логической задачи, периодически являлись причиной появления новых и новых головоломок на данные темы.

В Китае одной из древнейших считается головоломка **танграм**, суть которой в том, чтобы составить определенную фигуру из 7 элементов неправильной формы. Этой игрой, как писал Льюис Кэрролл, в своей книге «Модная китайская головоломка», увлекался Наполеон, когда был сослан на остров святой Елены.

Наиболее широкое распространение головоломки получили на рубеже XIX и XX веков. Сэм Лойд считается автором популярнейшей во всем мире головоломки «**Пятнашки**». Игра была настолько популярной, что некоторые работодатели вынуждены были издать приказ о запрете приносить её на работу.

Следующим толчком в развитии головоломок стало изобретение в 1974 году венгром Эрно Рубиком знаменитого кубика. **Кубик Рубика** стал не только игрушкой, но и объектом исследований математиков и инженеров. С тех пор по всему миру регулярно проводятся соревнования по скоростной сборке кубика.

Современная индустрия головоломок стремительно развивается.

Постоянно на рынке появляются новые игры, конструкции и издания, призванные держать интеллект человека в тонусе, развивать логику, тренировать нестандартное мышление и повышать интеллектуальный уровень в целом.

Благодаря изобретателям и современным технологиям история изготовления головоломок не окончена. Головоломки были и остаются показателем культуры человечества, а значит впереди нас ждут новые интересные легенды.