

**Михаил Абрамович
Гершензон**

ГОЛОВОЛОМКИ ПРОФЕССОРА ГОЛОВОЛОМКИ

**сборник загадок, фокусов
и занимательных задач**



**Издательство АСТ
Москва**

УДК 82-93
ББК 84-9(2Рос=Рус)
Г42

Гершензон, Михаил Абрамович.

Г42 Головоломки профессора Головоломки: сборник загадок, фокусов и занимательных задач / Гершензон М.А.; ил. Б. Школьника. — Москва : Издательство «АСТ», 2017. — 320 с.

ISBN 978-5-17-096810-7.

Что может быть интереснее и увлекательнее загадок, лабиринтов и головоломок? Ведь иногда простая задачка может завести в тупик и лишить спокойствия на целый день. Но тем не менее, поломав голову над такой трудностью и придя в итоге к правильному решению, вы сможете получить потрясающий заряд энергии и уверенности в собственных силах!

Головоломки М.А. Гершензона разнообразны и необычны — это рисунки-лабиринты, оптические иллюзии, загадки по принципу оригами, фокусы, шутки, задания на логику и внимательность. Каждый сможет найти интересную для себя задачу и придумать свое оригинальное решение! Примерьте на себя роль веселого художника или всезнайки, придумавшего собственные загадки, найдите несоответствия и ошибки в обычных художественных текстах, поразмышляйте над головоломками и задачами.

УДК 82-93
ББК 84-9(2Рос=Рус)

ISBN 978-5-17-096810-7.

© Гершензон М., текст
© Школьник Б., ил.
© ООО «Издательство АСТ»

От редакции

Увлекательные затеи и коварные логические задачи, фокусы и самоделки, интересные наблюдения и необычные заметки — все это неотъемлемая часть замечательных книг, которые подготовлены и написаны Михаилом Абрамовичем Гершензоном (1900–1942 гг.). В послесловии к одному из своих сборников автор писал: «В этой книжке есть разные затеи — и легкие, и трудные, выбирай, что захочешь. Если сам не осилишь, попроси старших помочь тебе. Взрослые люди, по правде, тоже любят всякие затеи, только они перезабыли, чем развлекались, когда были детьми...».

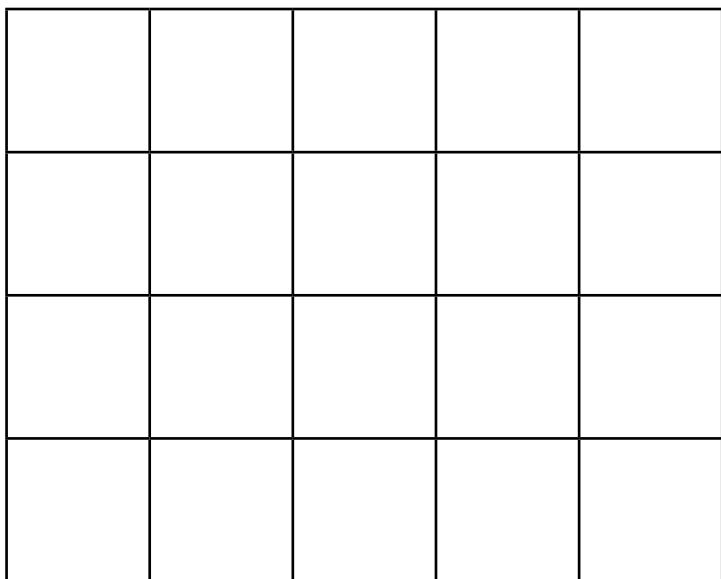
Эти слова, которые были сказаны много лет назад, на самом деле актуальны и в наше время. Разгадывание загадок, распутывание головоломок и квестов, которые развивают память и логику, заставляют придумывать нестандартные решения и расширять кругозор — увлекательное времяпрепровождение. Как порой полезно и интересно поломать голову над сложной

задачей, и сколько радости и восторга приносит ее правильное решение!

М.А. Гершензон был высокообразованным человеком, работал редактором детской литературы, переводил, увлекался английскими песнями и балладами. В его переводе и обработке мы впервые познакомились со «Сказками дядюшки Римуса», которые до сих пор любимы маленькими читателями. Его же перу принадлежат книги «Веселый час», «Только сколько», «Всезнайкины загадки» и другие.

За свою короткую жизнь Михаил Абрамович успел сделать очень многое: отредактировать, написать, перевести — и погиб, как его любимый герой Робин Гуд. В годы Великой Отечественной войны М.А. Гершензон был переводчиком на линии фронта, невоенным человеком. Но после гибели командира батальона он нашел в себе силы повести солдат в атаку и погиб, сраженный автоматной очередью, успев чиркнуть записку о том, что счастлив принять такую достойную смерть.

Михаил Абрамович написал хорошие книги, подарил нам удивительные переводы, остался на страницах своих трудов в загадках и научных опытах. Его талантливые произведения и в наше время волнуют умы читателей и заставляют разгадывать увлекательные и такие близкие нам головоломки.



Веселый художник

ИГРА ХУДОЖНИКОВ

Художники любят играть в такую игру. Каждый берет карандаш и лист бумаги, расчерчивает лист на 20 клеток. Ведущий игру заранее составляет список в 20 слов. Все наготове, с карандашами в руках. Ведущий выкликает слова, после каждого слова считая до трех. Пока он считает, все играющие должны успеть каким угод-

но рисунком в одной из клеток для памяти зарисовать это слово. Пусть рисунок будет непонятен для других — лишь бы играющий мог потом по порядку повторить все названные предметы и понятия. Кто больше успеет запомнить, тот выиграл и ведет следующую игру. Иногда одного штриха достаточно, чтобы запомнить слово. Вот примерный список: окно, пожар, лампа, заяц, человек, солнце, дыхание, решетка, свет, книга, дождь, дым, кролик, класс, огонь, шутка, лодка, магнит, пар, молния. Это трудный список. Можно придумать полегче*.

«СМЕШАЛОСТИ»

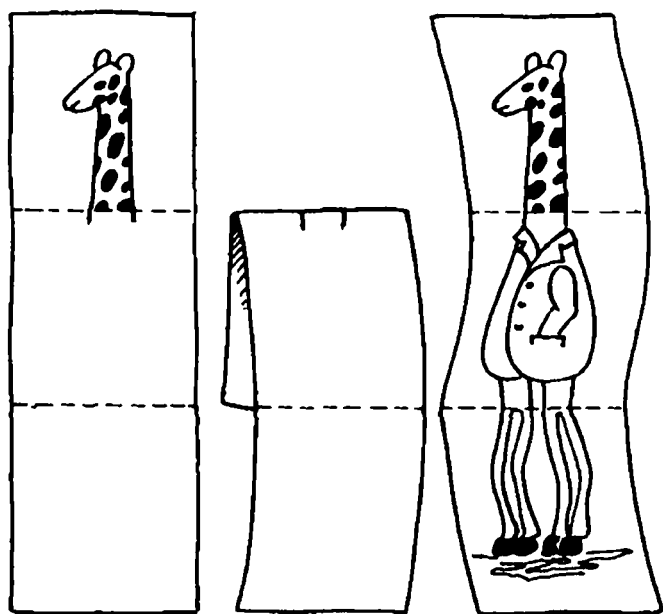
Есть такая веселая книжка — «Смешалости». В этой книжке рисунки зверей спутаны так же, как слова в названии «Смешалости». Представь себе зверя, у которого голова крокодила, а ноги — петуха. Или голова слона по-

* В конце разделов этой книги ты сможешь найти ответы на некоторые наиболее сложные задачи. Только не торопись сдаваться сразу, попробуй сам хорошенько подумать.

сажена на рыбий хвост. В такие «смешалости» очень весело играть.

Возьмите каждый по полоске бумаги, перегните каждую полоску на три части.

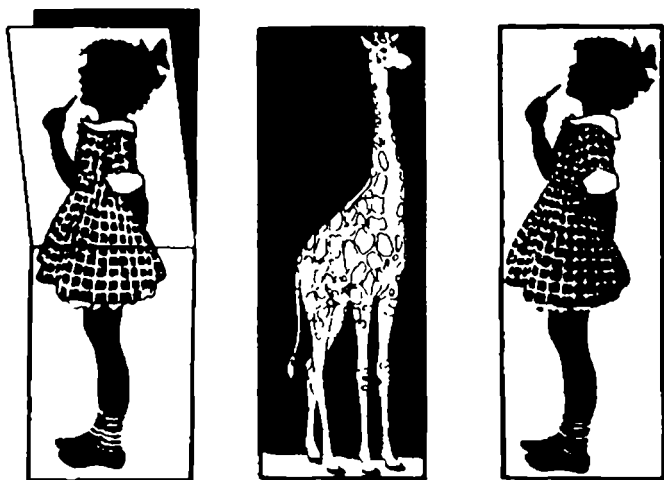
Вот я нарисовал голову жирафа, подогнул треть полоски, чтобы не было видно, чью голову я нарисовал, и двумя точками наметил на второй трети, где кончается шея. Потом передаю соседу. Он рисует чье-нибудь туловище, подгибает и передает соседу. Тот пририсовывает ноги.



Так все друг другу передают начатые рисунки, и сразу потом, как развернем полоски, у нас готов самый смешной зоопарк на свете.

ЧУДЕСНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ

Хочешь позабавить своего младшего братишку или сестренку? Отрежь три одинаковые полоски плотной бумаги. На двух полосках нарисуй, что вздумается: например, жирафа — на одной, девочку — на другой. Перегни обе полоски пополам. Нижнюю половинку первой картинке склей с верхней половинкой второй, свободные половинки наклеи на третью полоску.



Ты держишь фокусную карточку в руке так, чтобы виден был жираф. Потом быстрым движением откидываешь среднюю створку — и вдруг жираф превращается в девочку.

Если наловчиться, совсем незаметно будет, каким образом один рисунок сменяется другим.

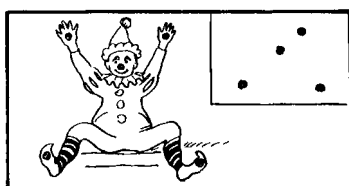
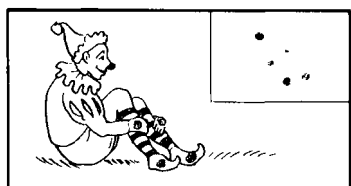
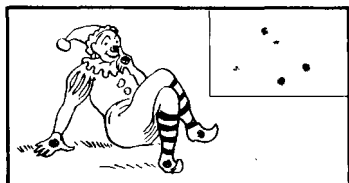
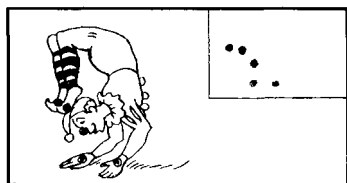
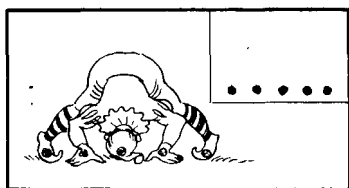
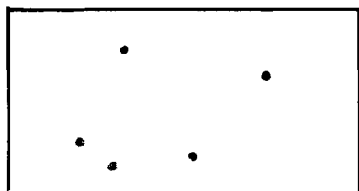
ПЯТЬ ТОЧЕК

Вот тебе листок бумаги, на котором поставлены пять точек. Я поставил их без всякого порядка, как попало. А ты должен нарисовать человечка так, чтобы две точки пришлись ему на кисти рук, две точки — на ноги. А нос человека должен быть там, где стоит пятая точка.

Тут на рисунках несколько клоунов, нарисованных таким образом. В маленьких клетках показано, как расположены были точки. Видно, что использовать точки можно по-разному.

Совсем не нужно быть художником, чтобы играть в эту игру. Но художники любят играть в «пять точек».

Очень весело, когда играют в «пять точек» несколько человек. Один из



играющих складывает вместе несколько листов бумаги и прокалывает всю пачку в пяти местах булавкой. Тогда на всех листах точки будут расположены одинаково. А «художники» не имеют права заглядывать друг к другу, — вот и получаются разные положения фигурок. Можно даже выдавать премии тем, кто лучше использует расположение точек.

ЕЩЕ ИГРА

Это совсем простая игра. Все садятся в кружок. Один из играющих — посредине. Он указывает на кого-нибудь и говорит:

— Назови пять предметов желтого цвета!

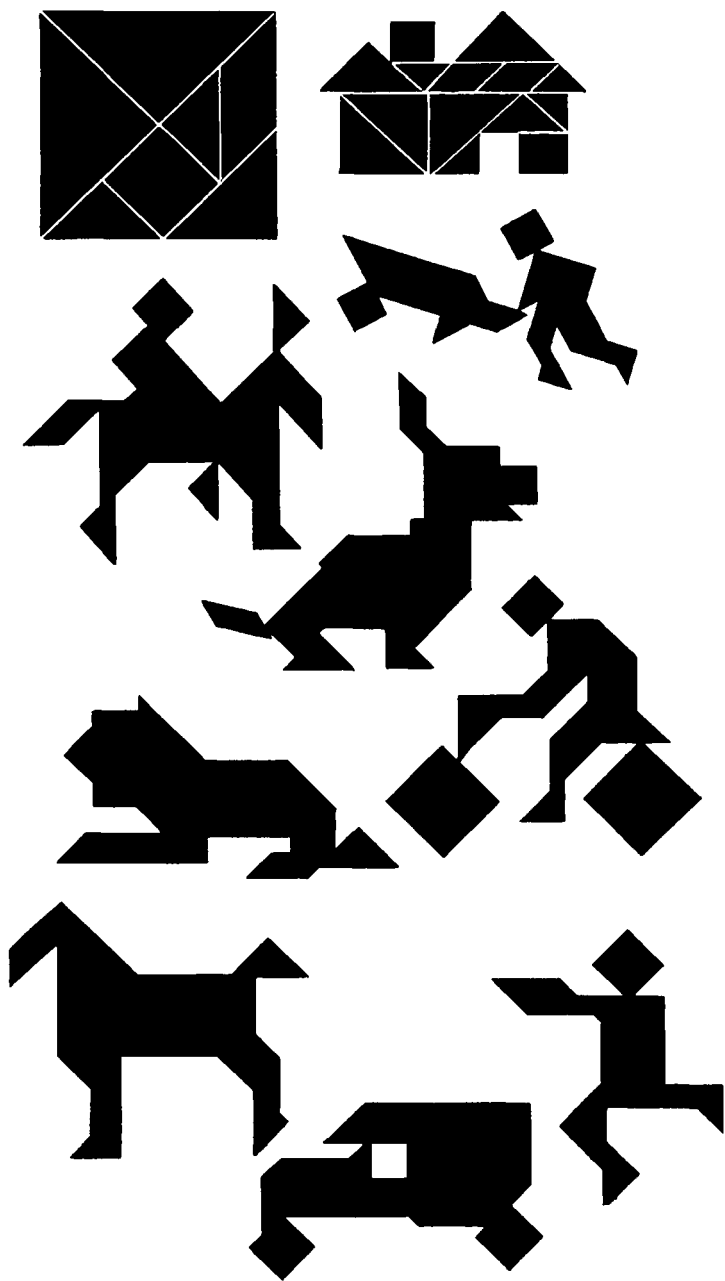
Или:

— Назови пять предметов синего цвета!

Так перебирает он разные цвета. Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры.

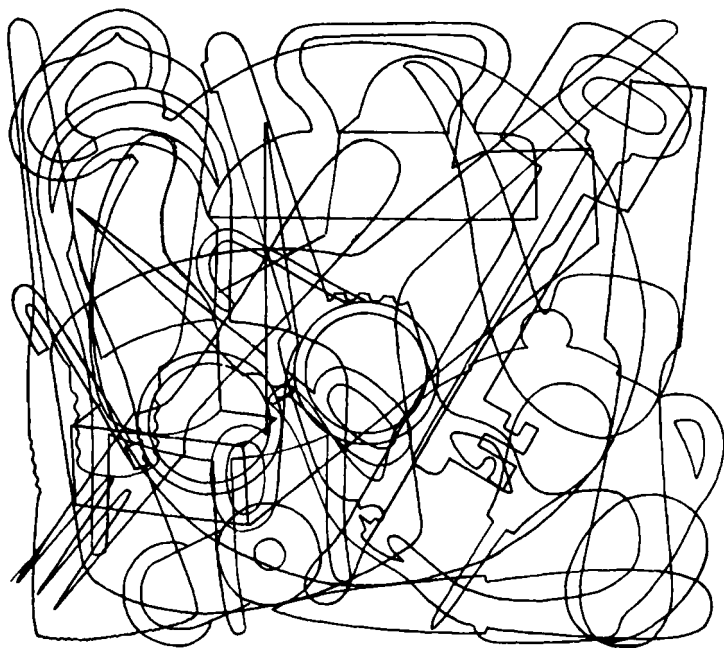
ТАНГРАМ

Танграм — это старинная игра. Вырежь три квадрата из бумаги разных цветов. Наклей их на картон и каждый квадрат разрежь по линейке так, как показано на рисунке. Вот несколько фигурок из чудесной страны Танграм. Составь их из своих разноцветных кусочков. Ты, наверно, придумаешь много новых фигурок, которых нет на этом рисунке.



ЧУР, БЕЗ ОШИБОК!

Целый день я сидел, рисовал, а был у меня только один листочек бумаги. Думаешь, мало можно нарисовать на одном листочке? Двадцать разных вещей я тут поместил. Вот, попробуй, найди-ка их все, только, чур, без ошибок!



ОДНИМ РОСЧЕРКОМ

Эти смешные рисунки нарисованы одним росчерком пера. Умеешь ты так рисовать?



ОДНОЙ ЛИНИЕЙ

Начерти каждую из этих фигур одной непрерывной линией, не отрывая карандаша от бумаги и не наводя линии дважды.

