

Игра "Друдлы"

Друдлы (головоломки для развития воображения и креативности) - задачи, в которых требуется домыслить что изображено на рисунке. Основой друдла могут быть каракули и кляксы.

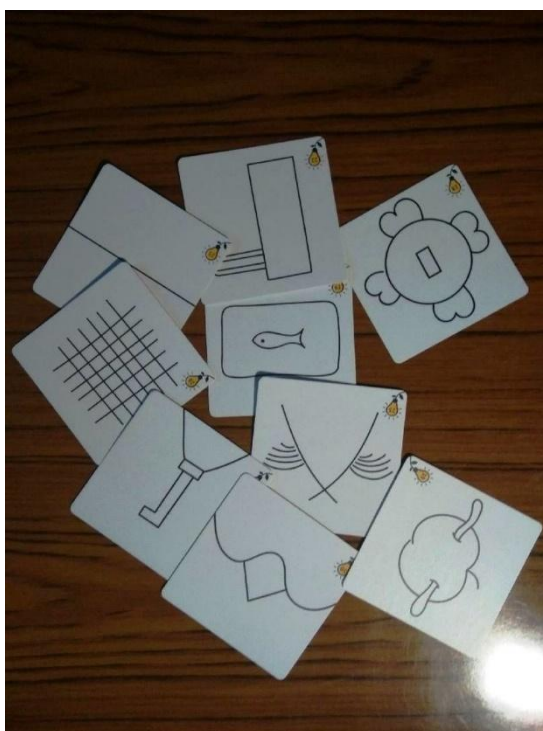
Друдл - это незаконченная картинка, которую нужно додумать или дорисовать. Лучший ответ - тот, который сразу мало кому приходит в голову, но стоит его услышать - и решение кажется очевидным. Особенно ценится оригинальность и юмор.

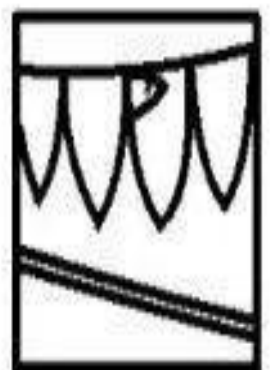
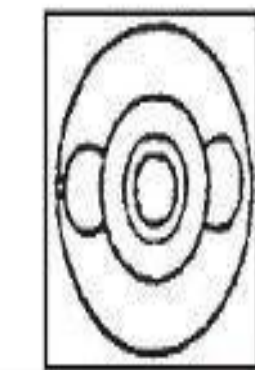
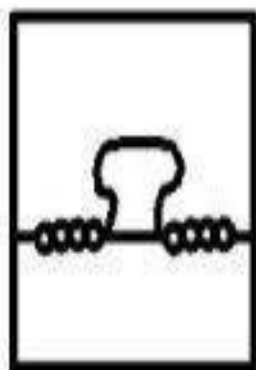
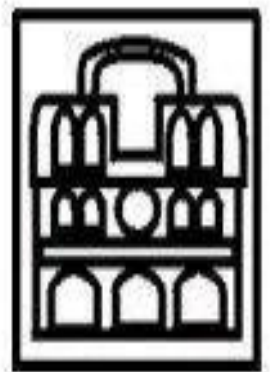
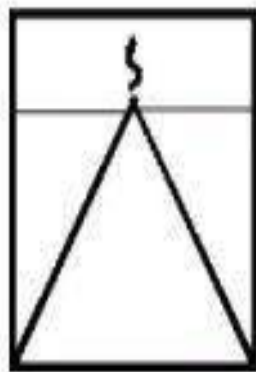
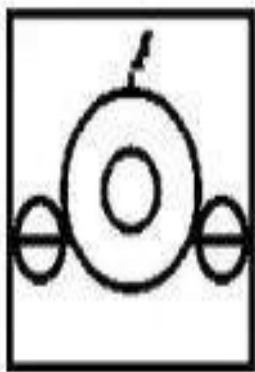
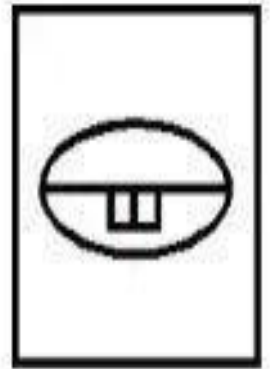
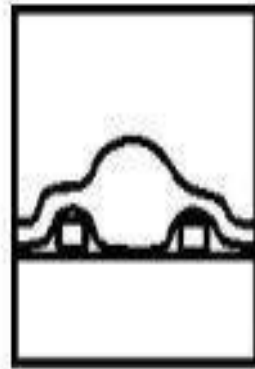
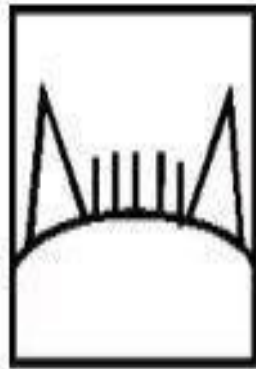
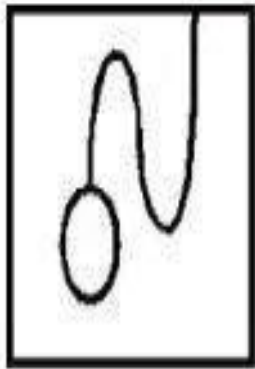
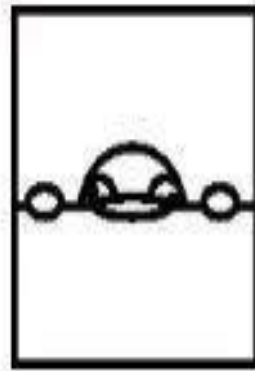
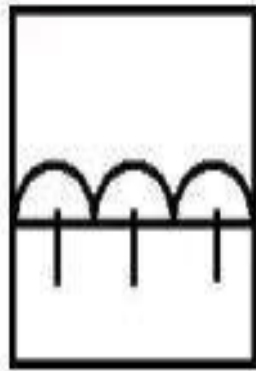
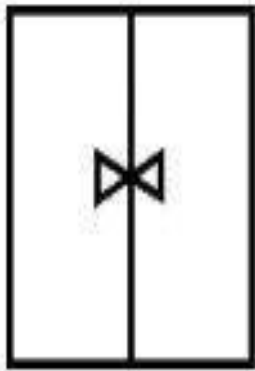
На основе незаконченных картинок (картинок, которые можно по-разному интерпретировать) американец Роджер Пирс придумал игру-головоломку с названием друдлы (doodle).

Возможно, вы помните с детства эту шуточную картинку-загадку из серии "Что здесь нарисовано?" Вроде бы нарисована ерунда, - какие-то линии, треугольники. Однако, стоит лишь узнать ответ, и сразу угадываются в непонятных закорючках очертания реального предмета.

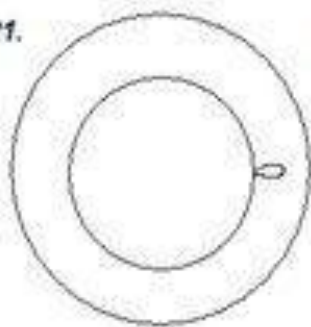
Любители головоломок - друдлов не ограничиваются одним ответом. Смысл головоломки в том, чтобы подобрать как можно больше версий и интерпретаций. Стоит помнить, что правильного ответа в друдлах нет. Побеждает тот, кто придумает больше интерпретаций или игрок, который придумает наиболее необычный ответ.

Друдлы - головоломка для любого возраста. Начинать игры проще с незамысловатых друдлов, на которых хорошо угадывается знакомый объект. Лучше, если изображение будет иметь минимум деталей. Обратите внимание, что для подстегивания воображения, лучше делать задачки черно-белыми.





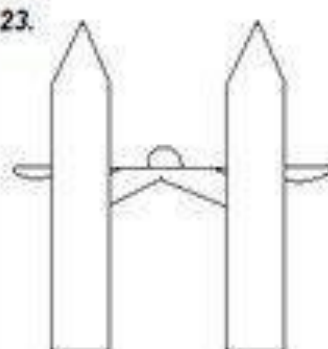
21.



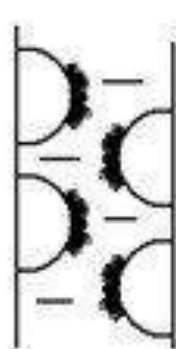
22.



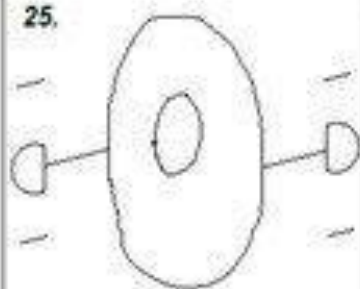
23.



24.



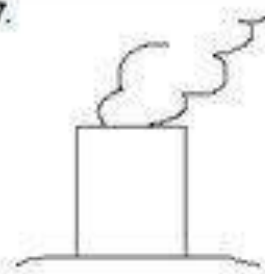
25.



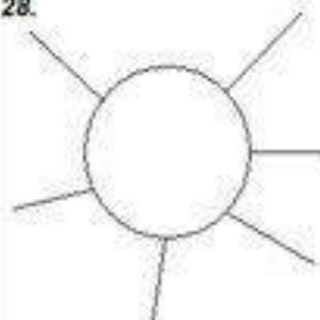
26.



27.



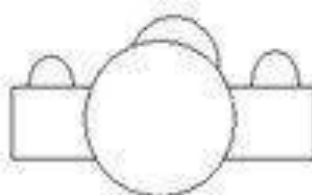
28.



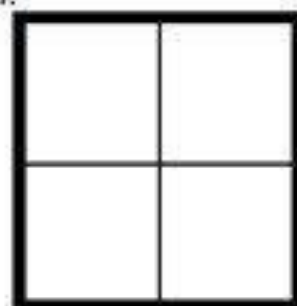
29.



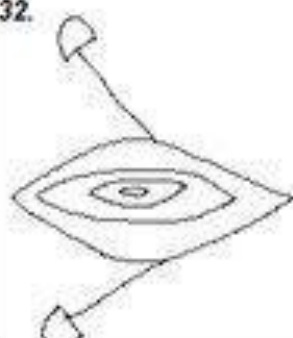
30.



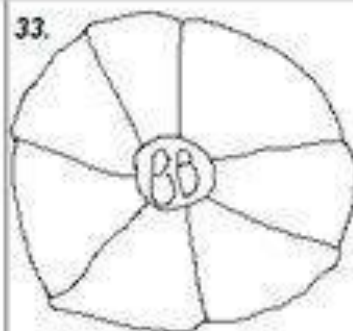
31.



32.



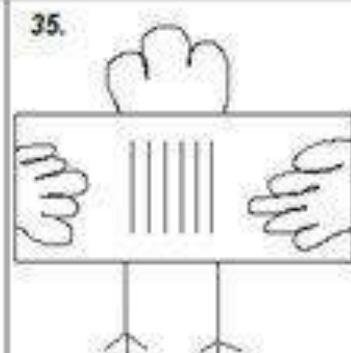
33.



34.



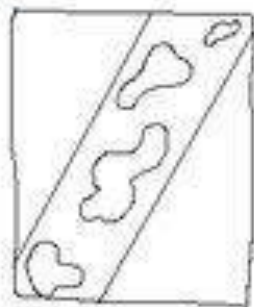
35.



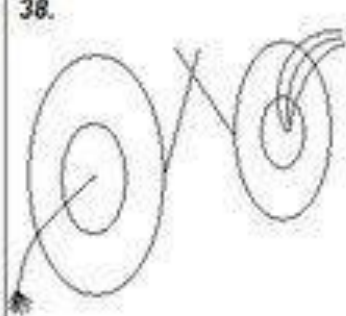
36.



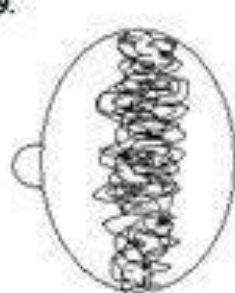
37.



38.



39.



40.



