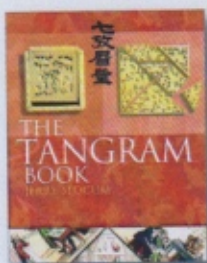


But Wait, There's More!

Article by Fred Horn

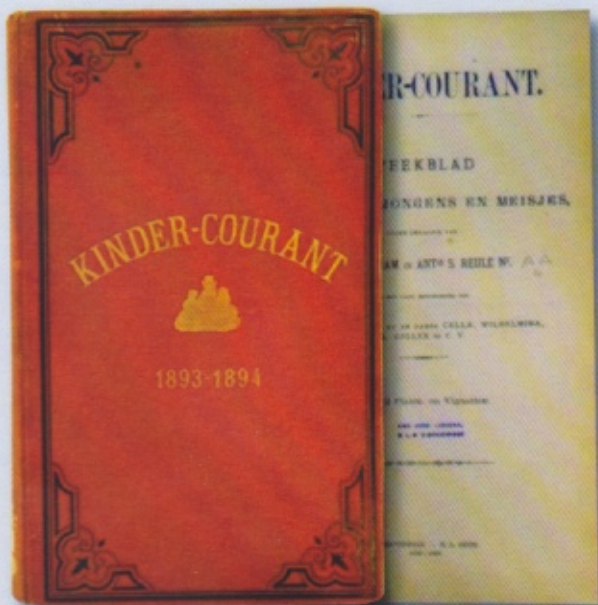
The ultimate book on tangrams is THE TANGRAM BOOK, published in 2003 and edited by Jerry Slocum. One of the contributors of the book, Geert Bekkering, is a good friend of mine, and together with him and Rob van linden, owner of the website HONGS (Historisch Overzicht Nederlandse GezelschapsSpellen), we are trying to locate as many volumes as possible of the Dutch publication "KINDER-COURANT" (Childrens-Paper) and to learn more about these works.



"THE TANGRAM BOOK"
by Jerry Slocum, 2003

N.B. Previous issues of the Quarterly, featured several of my articles from Kinder-Courant including examples from game collections and thereafter 'working' through the stored publications held at the "Koninklijke Bibliotheek" (Royal Library).

In the KINDER-COURANT Volume 1893-1894 we find on page 152 the description (ONZE PLAAT) (OUR PRINT) and the picture of the "figureenspel" (Bijvoegsel tot de Kindercourant No. 38), obviously a tangram, however not mentioned in THE TANGRAM BOOK.



Kinder-Courant edition 1893-1894



But the finding of new information on the Tangram puzzle in the 19th Century in Holland doesn't end there!

A few months ago Geert had the good fortune to purchase a set of bounded KINDER-COURANTS on the Internet. He is now systematically searching for Cut-outs; Puzzles and Games, published in that weekly "Childen's Paper," and starting to make an organized inventory of the published prints along with their appropriate texts.

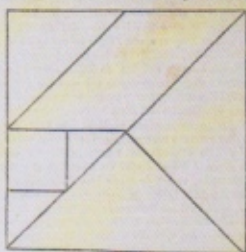
In his first batch of results, to my surprise, one of the puzzles was Tangram-like and also not found in Slocum's book!

In the first issue of the KINDER-COURANT from 1852-1853 week 7, on page 27 the following image with text can be found:

"When you cut out a square piece of cardboard as shown, and (then) shuffle the pieces, I am sure that you have to work hard to put them together again. Try it."

SEVEN PIECES CARDBOARD

SEVEN STUKKEN KAARTPAPIER.
Als gij een vierkant stukje kaartpapier op de onderstaande wijze uitknijpt, en daarna de stukken door elkaar schuift, kan ik zeker dat gij u veel moeite inspannen om ze duidelijk weder van een afzonder te doen stellen. Deputef het maar wies.



ONZE PLAAT.

Nu wij de regenperiode zijn ingegaan, geven wij deze week een tijdschrift voor binnenhuis, in de hoop, dat, als wij den nu te be- werking zijnden vlieger (waarvan het eerste goddelijke oer en 14 dagen zal kunnen komen) geven, wind en weer dienende zullen; om er buiten fern pret mede te hebben.

Dit spel nu is een figurespel, waarmede gij u uren lang kan bezig houden en amuseeren. Noemt eerst een stuk bordpapier van de afmeting van het grootte vierkant op twee plaats aanwenzig, plaat het vierkant er op, snijdt nu met een scherp mesje de lijnen 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 8-9 en 10-11 reuzen door, zoodat ge 7 stukken krijgt waarmede ge al de figuren, in zwart op twee plaat aanwenzig, kan leggen. Voor de methode kunnen nu de 7 stukken voor en achterom gekleurd papier worden beplakt. Het eigenaardige is, dat ge voor de figuren (behalve het schilderhuis en de brilslang) de 7 stukken zoog- heit, zoodat alle figuren, hoe vreemd het ook schijnt, dezelfde inhoud- oppervlakte hebben. De beide genoemde figuren zijn samengesteld uit 6 stukken, zoodat ge daarvoor nog een vierkant, verdeelt als dat op het plaat, moet aantekenen, en de stukken uitspannen. Proeft nu om de twee vrije ogenblikjes alle figuren samen te stellen. Sommige zullen wel moeilijk zijn, doch wij geven over eenige weken een oplossing, waardoor gij u kunt overtuigen of gij goed gewerkt hebt, terwijl figuren, die te moeilijk waren, met behulp hiervan geen raad behoeven meer zullen opleveren.

OUR PRINT

"Just with the rainy period starting, we present this week a pastime for inside (the house F. H.), hoping, that, if we publish now in preparation (for which the first part will appear in 14 days) good weather forecasts will then permit to have much fun outside.

This game is a 'figurespel,' that for lots of hours will keep you busy and amused. Take a piece of cardboard the size of the big square presented on your print, paste the square at it, then cut with a sharp knife exactly at the lines 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 8-9 and 10-11, thus getting 7 pieces with which you can form all the figures, shown in black on the print.

It is more elegant to cover the 7 pieces with colored paper on both sides.

Strange thing is you need—for all of the figures (besides the 'schilderhuis' and the 'brilslang')—all 7 pieces, thus, how odd it seems that all of the figures have the identical surface size. Both 'named' figures are formed with 14 pieces, which is why you have to draw one more square, divided as shown on your print, and cut into pieces.

Try in your spare time to form all of the figures. Some will be hard to solve, but in a few weeks we will publish the solutions so you can convince yourself you did a good job, while the figures that were too hard to solve will give you no problems anymore."

N.B. The above description is not in "modern Dutch." Not being familiar with the language I have attempted to follow along and translate it as best as possible! —F.H.

And under the heading ONZE PLAAT in KINDER-COURANT No. 48 on page 192 the announcement of the added print with the solutions was published.

ONZE PLAAT

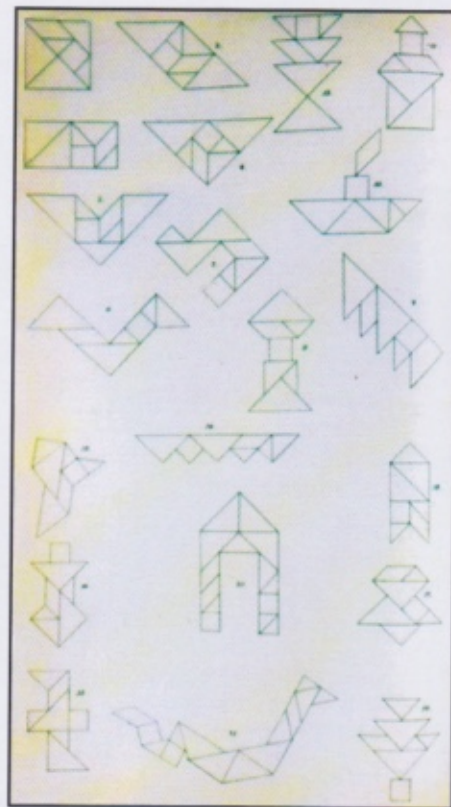
Zoodat wij beleefden, geven wij thans de oplossing van het figurespel uit N° 38. Hoewel verscheidene, meer wel de verschillende, ziele zullen hebben kunnen samenbrengen, zal het voor enkelen, die de moeilijkste figuren niet overweg konden, dienstig zijn, als zij de voorbeeld er bij hebben. Ieder kan zich toch blijven oefnen, in elk figur naar het voorbeeld te leggen, en later uit het hoofd te maken.

OUR PRINT

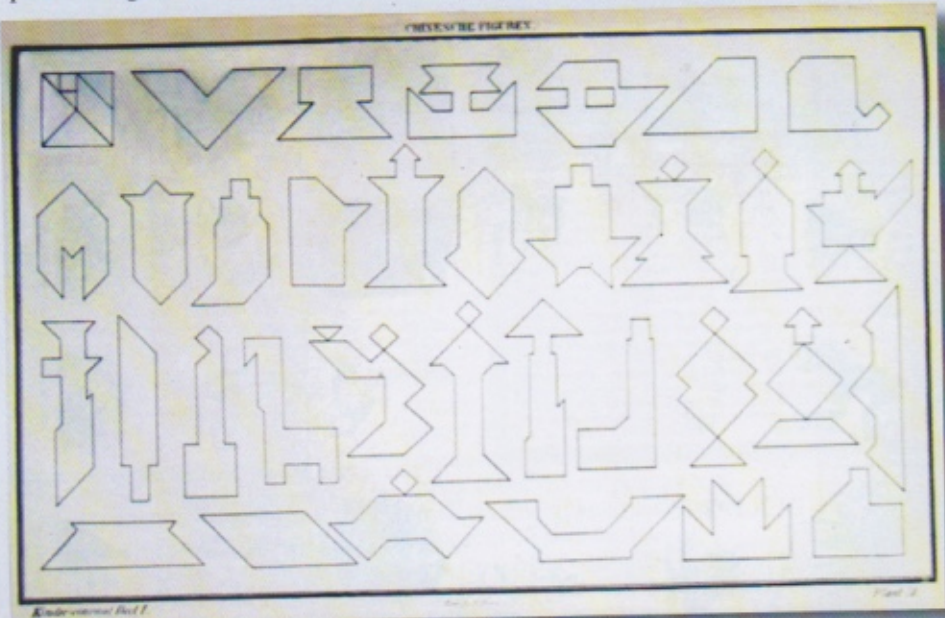
"As promised, we now give the solution of the 'figurespel' published in No. 38.

Although some of you surely have been able to form the figures, it will be, for a few, not being familiar with the difficult figures, better to have an example present. Everyone can keep on practicing, by laying down the figures according to the example, and later trying it again from memory."

The added print to Kinder-Courant No. 48 >>>



And on Print 31 the next set of puzzle assignments was published:



The heading is: CHINESE FIGUREN (Chinese Figures) and the shown "Tangram"—this name was not known then!—is completely different from what was published anywhere up to that point.

It seems the designer had a vague idea about the published "Chinese Puzzles," because he employed 7 pieces with 5 triangles, a square, and a parallelogram. However, there are only 4 different sizes represented by the pieces, so it is not the "Original Tangram."

No further explanation can be found, but this 'CHINESE FIGUREN-game' from 1852 and the first described 'FIGURENSPEL-game' from 1893 will be (for sure) a nice addition to the Dutch chapter in Slocum's book.

But again, new information on Tangrams turned up!

During my preparation for this article Geert's seller of the KINDER-COURANT volumes—Georg Füsslin from Stuttgart—offered him an 1834 Tangram puzzle.

In a publication, earlier but identical in execution as the KINDER-COURANT: "Quelle nützlicher Beschäftigungen zum Vergnügen der Jugend" (Source of useful Activities for Amusement of the Youth) 'Das Verlegenheitsspiel' was published:



This paper was published every other week and included two prints and some text pages, as explained in the Heading:

"This work is published at the same time in the French language by F. C. Heiss from Strasburg; in the English language by A. Schloss from London, Strand 109; and in the Russian language by Georg Eggers from Reval. Every 14 days, two prints with explanation will be delivered. The subscription rate for a one-year German publication amounts to fl. 5. 36 fr. oder rthlr. 3. 8 gr. sachs. Colored fl. 11. — oder rthlr. 6. 8. gr..

Separate prints, without text, each cost 6 fr. ober 1 1/2 gr. Colored: 12 fr. ober 3. gr sachs.

All book and art dealers will always take orders for this (publication F.H.)."

Apart from a story about China the following was said about the Game:

Das Verlegenheitsspiel — Tab. XVII —

Ein Verlegenheitsspiel! werdet ihr ausrufen, liebe Kinder, was ist das wohl für ein Spiel? Ihr sollt es gleich erfahren; es ist ein Spiel, welches vor mehreren Jahren durch die Engländer aus China gebracht wurde. China kennt ihr ja wohl schon recht gut, wir erzählten euch in Nr. 7 dieser Blätter schon viel

Von diesen Chinesen haben wir also dies Verlegenheitsspiel; die Engländer nennen es in ihrer Sprache *The new chinese Puzzle*, woher man es auch oft das Puzzelspiel nennen hört. Von diesem Spiele erhaltet ihr für diesmal 3 Figuren; ihr seht ja die 3 verlängerten Vierecke. In dem einen seht ihr Thüren, Fenster, Dächer, einen Thurm u. s. w. Dies giebt eine Gruppe von Gebäuden; auf dem zweiten erblickt ihr einen Kopf, der mit einem Tuche bedeckt ist, einen Arm, eine Hand u. c., aus dem müßt ihr eine kniende, betende Könne zusammensetzen, und auf dem dritten gewahrt ihr endlich den Kopf, den Flügel und den Fuß eines Huhns, und dies giebt natürlich ein Huhn. Ehe ihr aber diese Figuren zusammensetzen könnt, müßt ihr sie aus der Tafel herauserschneiden.

Es geschieht mit einer Scheere, die aber scharf seyn muß, damit die Abschnitte genau aneinander passen. Nun gebt wohl Acht auf das, was wir euch sagen, und schneidet nur nicht neben den Linien vorbei, sonst ist alles verderben.

Ihr schneidet also zuerst jedes ganze Viereck sorgfältig aus der Tafel, pappt auf die Rückseite eines jeden ein farbiges Papier, jedes von einer andern Farbe, so daß sich dieselben auch auf der Rückseite von einander unterscheiden; ist dies geschehen, und die Stücke sind gepreßt und getrocknet, so betrachtet jedes derselben genau, und ihr werdet punktirte Linien wahrnehmen. Diesen punktirten Linien schneidet genau nach, und ihr habt dann von jedem Viereck 7 Stücke, nemlich: ein Viereck, an dem alle Seiten gleich groß sind, oder ein Quadrat; zwei größere und drei kleinere Dreiecke, an denen eine Seite größer und zwei Seiten gleich sind, oder rechtwinklige, gleichschenkelige Dreiecke und ein verschobenes Viereck, an dem allemal die gegenüberstehenden Seiten gleich sind oder ein länglicher Rhombus.

Aus diesen Stücken setzt ihr nun die Gebäude, das Huhn und die Könne zusammen; es wird freilich nicht gleich gehen, aber probirt nur, am Ende findet ihr es doch.

Here is explained where the puzzle originated: China. Also stated, that English people brought the game several years ago to the West. That is why they (the English people) call this "Verlegenheitsspiel" (Embarrassment game) in their language 'The new Chinese Puzzle,' or sometimes using the word 'puzzlegame.'