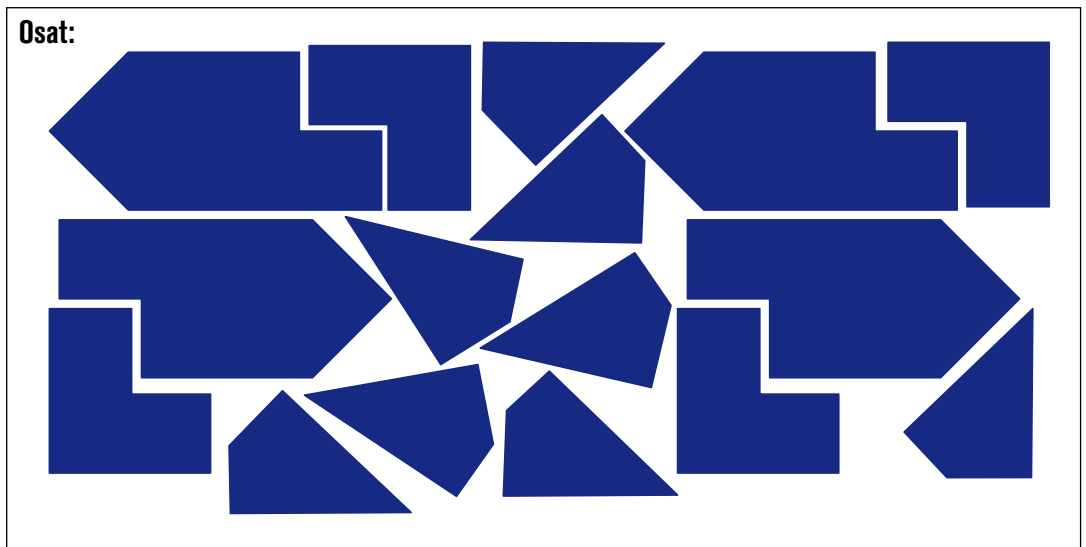


Hakkapeliitta-lehdessä julkaistiin aikoinaan kymmenittäin kilpatehtäviä, monet niistä matemaattisia. Kolmannen lentomatkakilpailun tehtävä vuonna 1929 oli tangramia muistuttava palapeli.

**Tehtävänä on muodostaa osista mallikuvien muotoiset kuviot.**

Vaativa harjoitus olisi laatia tehtävän ratkaiseva tietokoneohjelma. Syötteenä sille voitaisiin antaa esimerkiksi osasten kärkipisteiden koordinaatit.

Eivätkä pulmat lopu sijoittelutehtävien ratkaisuihin. Niiden jälkeen voidaan selvittää, mikä osa kukin palanen on koko neliöstä, ja kuinka pitkiä ovat toisen tehtävän kaksikymmentän neljäkulmion sivut, jos neliön sivua merkitään ykkösellä.



**I mallikuvio:**



**II mallikuvio:**

