

## Il Tangram e la leggenda della sua origine

In una lontanissima regione della Cina, nel silenzio di una rigogliosa foresta, c'era un bellissimo tempio in cui abitavano alcuni monaci noti a tutti per la loro proverbiale saggezza.

I monaci, in rispettoso silenzio, si dedicavano alla lettura, alla contemplazione e alla meditazione.

Il tempio era anche luogo di pellegrinaggio: molte persone andavano lì per avere consigli e suggerimenti e per i preziosi insegnamenti dei monaci.

Un giorno andò al tempio un giovanissimo ragazzo; era un po' titubante, non sapeva se seguire il suo sogno e girare il mondo o rimanere nella sua casa vicino alla famiglia.

Il monaco lo rassicurò dicendo

Il tuo è un bel sogno e merita di essere seguito. Per incoraggiarti ti faccio un dono. Aspettami.

Lo lasciò da solo e si diresse verso un'altra sala.

Poco dopo era di ritorno con tre oggetti stretti in mano.

Si avvicinò al ragazzo e gli disse:

Ecco ho per te non un dono, ma tre: un paio di scarpe, una tavoletta di ceramica ed un pennello. Indossa le scarpe perché saranno le tue compagne di viaggio e metti nella tua borsa la tavoletta e il pennello.

il ragazzo ringraziò il saggio monaco, ma questi continuò:

Ogni volta che incontrerai qualcosa che ti colpisce, che ti affascina, che in qualche modo ti parla o ti insegna o che semplicemente ti piace, disegnala sulla tavoletta in modo da conservarne intatto il ricordo.

Tornerai da me tra sette anni e mi dirai cosa hai visto durante il tuo viaggio facendomi vedere i tuoi disegni.

Il ragazzo calzò le scarpe e pose il resto nella borsa, poi si mise in cammino.

Camminò, giorni e giorni, ma non trovava mai niente di così interessante da essere disegnato sulla tavoletta.

Fu così che una sera, aprì la borsa deciso a prendere in mano per la prima volta la sua tavoletta vuota.

Lentamente la tirò fuori dalla borsa: era un semplice quadrato di ceramica. Con le mani la misurò.

Uno, due... la sua mano, dalla punta del dito pollice al mignolo, stava due volte precise nel lato della tavoletta. Continuò a contare: la tavoletta aveva il perimetro di otto mani.

Era un quadrato perfetto.

Il ragazzo era perplesso: come avrebbe fatto a disegnare in una tavoletta così piccola tutto ciò che lo avrebbe colpito, interessato, incuriosito o stupito?

Era tutto preso nei suoi pensieri, quando inciampò e cadde rovinosamente a terra.

Si alzò di scatto, si scrollò la terra dai vestiti e poi...poi vide la sua tavoletta in terra, o meglio, quello che era rimasto della sua tavoletta.

Si chinò e raccolse tutti i pezzi.

Stese un telo e ce li depose sopra. Aveva intenzione di cercare del mastice e di incollarli insieme per ricomporre la sua tavoletta.

Girò i pezzi, li spostò e li spostò di nuovo, ma scoprì di non aver composto nessun quadrato! Davanti ai suoi occhi c'era un drago che sembrava osservarlo minaccioso!

Subito mescolò i pezzi e ricominciò ad assemblarli; questa volta comparve una bella casa, calda e accogliente, ma anche quella non era il quadrato che cercava.

Il ragazzo non si arrese, provò e riprovò per tutta la notte e per tutta la notte davanti ai suoi occhi apparvero le figure più diverse.

I pezzi sembravano muoversi ormai da soli davanti ai suoi occhi. Sfinito, chiuse gli occhi e si addormentò.

In sogno, il monaco corse in suo aiuto e gli disse:

-Avevi un bel sogno: viaggiare e vedere il mondo. Ma cosa hai disegnato? Niente! Se non hai occhi per guardare e cuore per capire, tutto può passarti accanto, ma in realtà non sarai capace di vedere niente.

- Ora capisco...non disegnavo niente solo perché mi lasciavo correre tutto intorno, così, passivamente.

Il monaco in sogno continuò:

-Sì. Le cose del mondo non sono attorno a te, ma dentro di te e tu, ora, le hai trovate non viaggiando, ma stando qui, seduto, giocando con la tua tavoletta ormai rotta.

Il ragazzo improvvisamente si svegliò; aveva capito una cosa fondamentale: doveva imparare a guardarsi dentro per riuscire a guardare fuori.

Felice, riprese a giocare con i pezzi della sua tavoletta per sette lunghi anni e trovò le cose più belle che si possano immaginare e tutto senza muoversi più di un solo passo.

### Attività

Riassumi brevemente la leggenda del tangram.

Quale prezioso insegnamento dà il monaco al ragazzo?

Come passa i sette anni il ragazzo?

Hai mai giocato con il tangram? Racconta

Rappresenta la leggenda con un disegno





## Tangram e figure composite-problemi



Ogni problema può essere concretizzato assemblando le figure con i pezzi del Tangram e successivamente disegnato e risolto. Le misure possono essere quelle effettive del Tangram a disposizione da rilevare con il righello o altre da assegnare liberamente nel rispetto delle caratteristiche delle figure.

### Il giardino Geometrico:



Un giardino è composto da un rettangolo e un quadrato che condividono uno dei lati. Calcola l'area totale del giardino.

### Il Tappeto Magico:



Realizza un tappeto magico con alcuni pezzi del Tangram: un quadrato e due triangoli. Calcola l'area complessiva del tappeto.

### L'isola fantastica:



Immagina un'isola composta da un lago quadrato, una foresta rettangolare e un piccolo centro abitato a forma triangolare. Calcola l'area totale dell'isola.

### Super eroe Tangram:



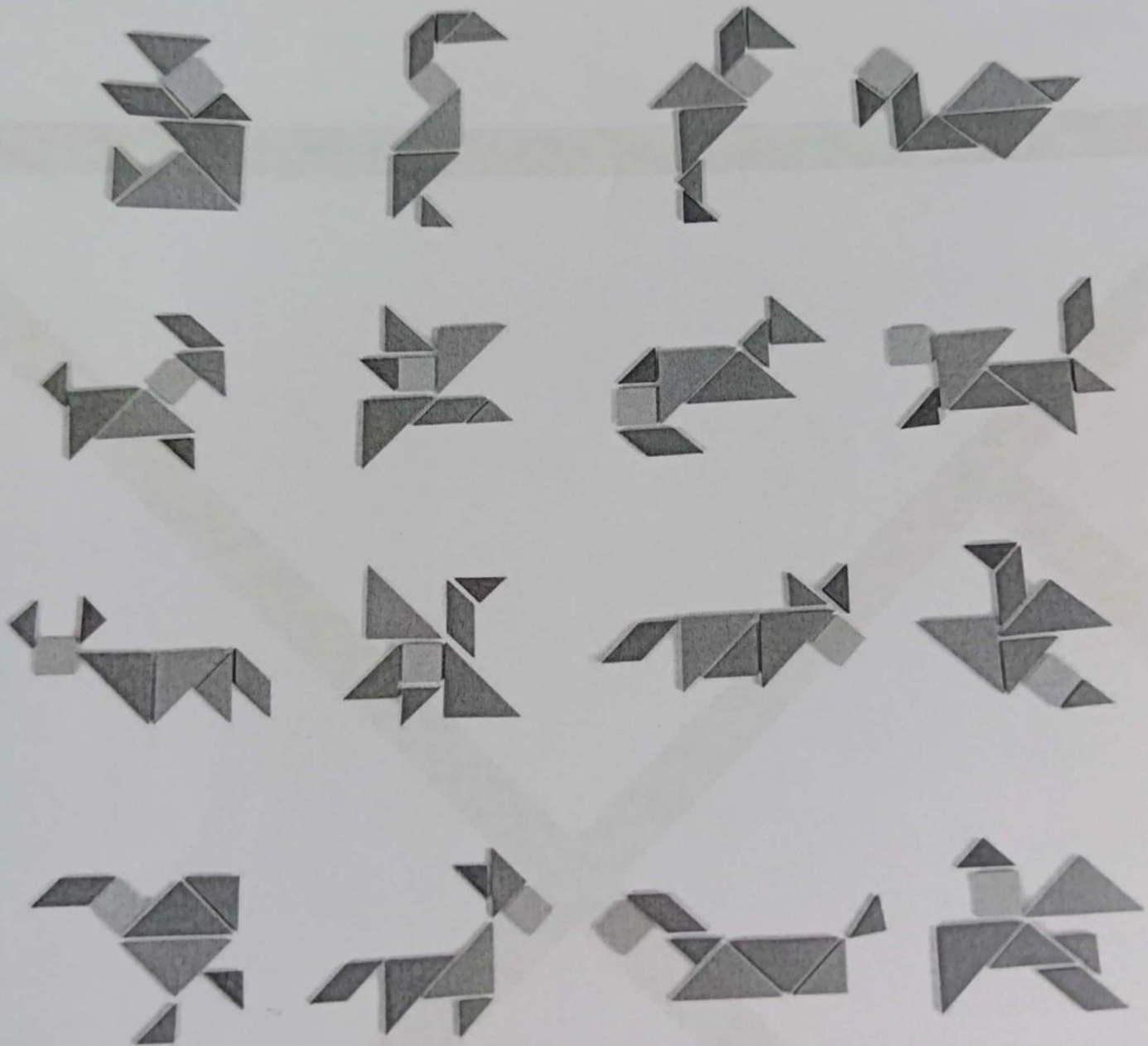
Crea un super eroe geometrico combinando i pezzi del Tangram in modo creativo. Calcola l'area dei singoli pezzi e quella totale del super eroe creato.

### La Città delle Forme:



Progetta la mappa di una città utilizzando i pezzi del Tangram. Ogni edificio presente sulla mappa deve essere composto da più pezzi (puoi utilizzare anche più volte gli stessi pezzi). Calcola l'area totale degli edifici presenti sulla mappa.

## Schemi di gioco



Il Tangram è un antico gioco cinese composto da sette pezzi chiamati "tans", che possono essere combinati per formare una varietà infinita di figure.

Collora le figure interne a tuo piacimento, ritaglia e gioca!

