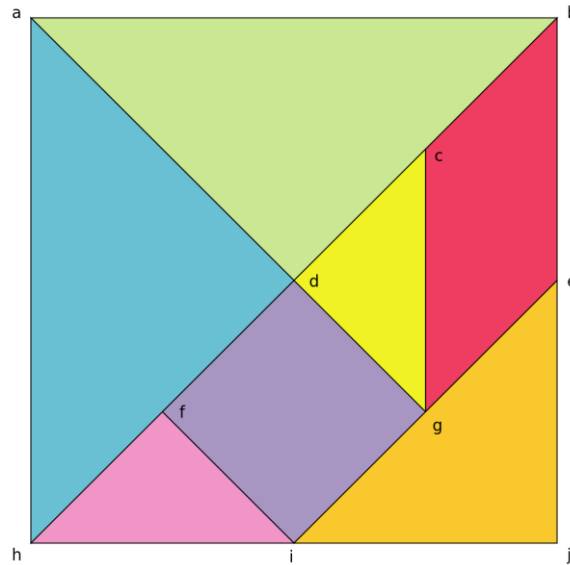


L'origine del tangram



C'era una volta, in una remota regione della Cina, un tempio, in cui abitavano dei monaci molto saggi che si dedicavano alla lettura, alla contemplazione, alla meditazione.

Molte persone andavano al tempio per ascoltare gli insegnamenti dei monaci.

Un giorno un ragazzo andò da un monaco dicendo che desiderava conoscere il mondo.

- E' un desiderio buono - disse il monaco e diede al ragazzo tre oggetti.

- Ecco, ti consegno un paio di scarpe, una tavoletta di ceramica ed un pennello. Calza le scarpe e riponi la tavoletta ed il pennello nella tua borsa. Ogni volta che vedrai qualcosa che ti interessa, che ti colpisce, che ti insegna o che ti piace, disegna sulla tavoletta in modo da preservarne il ricordo. Tornerai da me tra sette anni e mi dirai cosa hai visto.

Il ragazzo calzò le scarpe e si mise in cammino.

Camminò, giorni e giorni, senza mai trovare nulla di importante da disegnare sulla tavoletta.

Una sera, quando le ombre si allungavano dalle montagne e già cominciava ad imbrunire, il ragazzo tirò fuori la tavoletta per guardarla: si trattava di un quadrato di ceramica.

La misurò usando, con la mano aperta, lo spazio tra la punta del suo pollice e quella del mignolo.

Uno, due... ecco, la sua mano stava due volte nel lato della tavoletta. Tre, quattro... un altro lato; cinque, sei... il terzo lato; sette otto... Tutto il perimetro era lungo otto mani: un quadrato perfetto.

Il ragazzo pensò tra sé e sé: - Come farò a disegnare tutto ciò che mi colpirà, interesserà, mi insegnerà qualcosa o mi piacerà su una tavoletta così piccola? Ma ecco che proprio mentre rifletteva su questo, il suo piede si inciampò su un sasso.... e lui cadde a terra.

- Ohhhhhh! - disse rialzandosi e scrollandosi la terra dagli abiti - la mia tavoletta!

E sì, come potete ben immaginare la tavoletta era caduta a terra. Il ragazzo li raccolse in fretta, accese un lume, si sedette a terra cercando di ricomporre la sua tavoletta.

- Cercherò un mastice per incollare tutti i pezzi - pensava.

Ma mentre era lì intento si accorse che, invece del quadrato, aveva composto la figura di un drago. Mescolò di nuovo i pezzi e ritentò di assemblarli in un quadrato. Nulla.... questa volta aveva ottenuto la figura di una casa.

Provò e riprovò tutta la notte, ottenendo sempre nuove figure.

Al mattino, stanchissimo, decise di riposare.

In sogno gli apparve il monaco che gli disse:

- Vedi ragazzo, tu volevi viaggiare e vedere il mondo. Il tuo desiderio era buono, ma il modo in cui volevi realizzarlo non era appropriato.

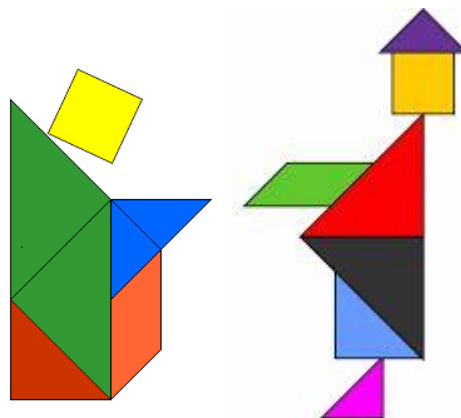
Tutte le cose del mondo possono passarti accanto, ma se tu non hai occhi per guardare e cuore per capire, non ne vedrai neppure una.

- Ecco perché non trovavo nulla da disegnare sulla mia tavoletta! - disse il ragazzo.

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

Il ragazzo si svegliò: aveva capito che è inutile affannarsi a cercare in giro se non si sa guardare dentro di noi.

Allora riprese a giocare con la sua tavoletta rotta per sette anni, trovando tutte le cose del mondo senza muovere un passo.



Il **tangram** è un antico gioco di origine cinese, ottenuto scomponendo un quadrato in sette parti dette tan: un quadrato, un romboide, e cinque *triangoli rettangoli isosceli*, di cui *due grandi*, *uno medio* e *due piccoli*.

E' conosciuto come "Le sette pietre della saggezza" perché si diceva che la padronanza di questo gioco fosse la chiave per ottenere saggezza e talento. Combinando opportunamente i pezzi del Tangram, è possibile ottenere un numero pressoché infinito di figure. Qualsiasi figura realizzata con il Tangram deve essere costituita impiegando tutti i sette pezzi.

Giocare con il tangram può sembrare facile, soprattutto quando lo si vede già assemblato sotto forma di quadrato, ma non lo è, soprattutto se si è alle prime armi.

Nel gioco del tangram alcune figure sono così espressive da sembrare vive e articolate.

È anche possibile rappresentare lo stesso soggetto in posizioni differenti e quindi il tangram si può utilizzare anche per illustrare storie e per realizzare cartoni animati .

