

Jocul Tangram

- reguli -



Tangramul este ilustrarea perfectă a aforismului *Maestrii se dovedesc în lipsa mijloacelor*. Într-adevăr, resursele inițiale ale jocului sunt extrem de reduse: șapte figuri geometrice: două triunghiuri drepte mai mari, unul triunghi drept de mărime medie, două triunghiuri drepte mai mici, un pătrat și un paralelogram. Fiecare piesă se numește *tan*.

Jocul Tangram seamănă cu jocul de puzzle. Dacă la puzzle piesele pot fi aranjate într-un sigur fel, după un anumit model, aici poți realiza o infinitate de modele (se spune că există mai mult de 6.500 de forme posibile).

Figurile geometrice trebuie astfel așezate încât să alcătuiască forme/contururi date. Diversitatea imaginilor care se pot obține face jocul interesant. Jocul este conceput pentru a fi practicat de o singură persoană, dar în activitatea didactică elevii pot lucra și în perechi sau în echipe.

Jocul constă în așezarea celor șapte tanuri, respectând următoarele reguli:

- toate și numai ele (prima regulă),
- una lângă alta, fără suprapuneri (a doua regulă),
- în plan (regulă implicită), pentru a forma anumite figuri date, figuri cu valoare estetică sau imagini stilizate de obiecte reale.

Piesele pot fi realizate din carton colorat, folosind diagramele de mai jos:



Diagram 1

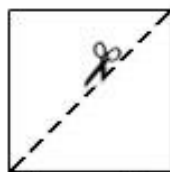


Diagram 2

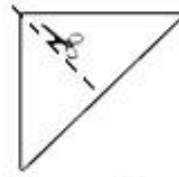


Diagram 3

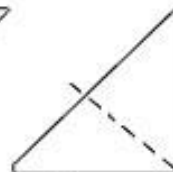


Diagram 4

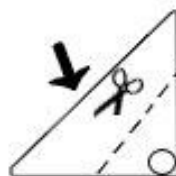


Diagram 5



Diagram 6



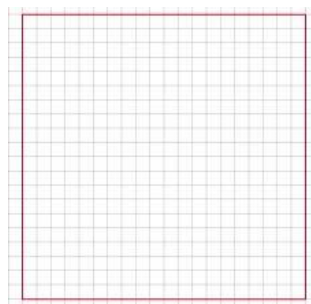
Diagram 7



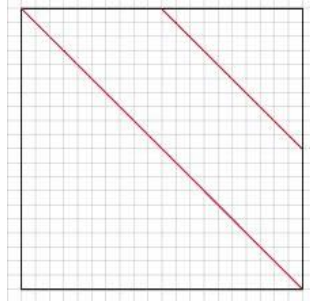
Diagram 8

Etape în construcția tangramului

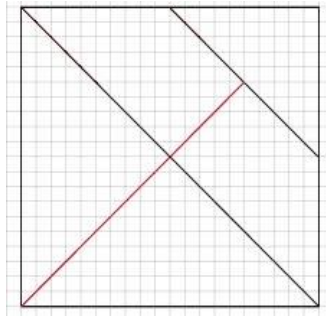
Pasul 1 : Desenează un pătrat cu latura de 10 cm.



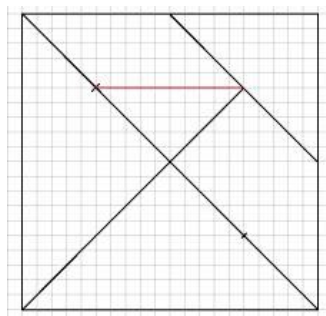
Pasul 2: Trasează o diagonală a pătratului, apoi dreapta care unește mijloacele a două laturi consecutive ale pătratului. (Această dreaptă trebuie să fie paralelă cu diagonală.)



Pasul 3 : Desenează cealaltă diagonală a pătratului până la a doua linie.



Pasul 4 : Se trasează linia roșie, prezentată în următorul desen.



Pasul 5 : La final, trasează această ultimă linie.

