

LEGENDE O TANGRAMU

Matea Gusić, Zagreb



Tangram je jedna od najpoznatijih kineskih mozgalica odnosno slagalica. U 19. stoljeću doputovala je trgovačkim brodom prvo u Ameriku, a zatim pronašla put i do Europe. Navodno se u Kini tangram smatrao zabavom za žene i djecu, ali u Europi je ova mozgalica pomutila razum svim uzrastima. Na-

ročito je bila popularna za vrijeme Prvog svjetskog rata. Tangram je slagalica koja se sastoji od 7 tangram-pločica: pet pravokutnih trokuta, jednog kvadrata i jednog paralelograma. Kada se točno poslože, ovih sedam pločica tvori kvadrat. Glavna zadaća igre jest da se, uporabom svih sedam oblika, složi figura zadana samo vanjskim rubom. Postoji više tisuća figura koje se mogu složiti pomoću tangrama, primjerice riba, zec, kuća, brod itd. Smatra se kako tangram pomaže razvoju vještina za rješavanje problema i logičkog razmišljanja, da razvija vizualno-prostornu svijest i pomaže u učenju brojnih geometrijskih koncepta. Stoga ne čudi da su se drevni kineski matematičari služili tangram-pločicama prilikom rješavanja geometrijskih problema. Ta se tehnika i danas koristi u modernoj nastavi geometrije.

Krenete li istraživati povijest nastanka ove zanimljive igre, ubrzo će vam postati jasno da je točna priča nepoznata. Ali bez brige, brojnih legendi o njezinu postanku ne manjka. Za ovu priliku odabrali smo četiri: legendu o staklaru i kralju, legendu o učeniku i učitelju, legendu o bogu imena Tan i onu o velikom zmaju Yu i Bogu grmljavine.



Vjerojatno najpoznatija legenda o postanku tangrama tvrdi da ova igra datira iz vremena kad je Kinom vladala dinastija Song (960. – 1279.). Priča kaže kako je car od najspretnijeg staklara u carstvu naručio da izradi staklenu ploču oblika kvadrata koja je trebala poslužiti kao prvi prozor na carevu dvoru. Nakon što je vješto odradio posao, staklaru je preostao osjetljivi dio zadatka – da prijeđe dugačak put kako bi dostavio staklenu ploču cijenenome caru. Nakon duga i zahtjevna puta, staklar je napokon došao na vrh planine s koje se protezao pogled na carevu palaču. Sretan što se njegov put bližio kraju, staklar je pohitao prema palači, spotaknuo se o kamen i skotrljao niz planinu. Svileni rupci i kožni ogrtači omotani oko staklene ploče nisu je mogli zaštititi od takvoga pada. Na veliku žalost, ploča se razbila, no na iznenađenje vrsnoga staklara nije se razbila u komadiće, nego u sedam jasnih dijelova. Pokušavajući sastaviti ploču u originalni kvadratni oblik, staklar je primijetio da tih sedam dijelova može presložiti u razne zanimljive figure. Došavši na carev dvor od-



lučio je iskoristiti nesreću kako bi uz pomoć razbijenih komada stakla caru pokazao put koji je prošao. Prikazao mu je svoj dom, devu koju je sreo u pustinji, brod koji je plovio rijekom, pa čak i planinu s koje je pao. Caru se ova igra toliko svidjela da se danima nije odvajao od sedam staklenih pločica. I tako je, umjesto prvog prozora, car dobio zanimljivu igru – tangram.

Sljedeća legenda govori o mladom kineskom učeniku koji se odlučio odvojiti od svog mudrog učitelja kako bi otišao na put oko svijeta. Na rastanku mu je učitelj poklonio jedno malo ogledalce kvadratnog oblika s riječima: „Ovim ogledalom zabilježi sve na svome putu kako bi mi, kada se vratiš, mogao pokazati sve što si vidio”. Učenik se na učiteljeve riječi iznenadio, ali i pobunio: „Ta nije moguće običnim ogledalcem zabilježiti viđeno”. U tom trenutku učeniku je ogledalo ispalo iz ruke i razbilo se u sedam jasnih dijelova. Učitelj je pokupio dijelove i ustvrdio: „Uz pomoć ovih sedam dijelova možeš sastaviti figure koje će prikazivati baš sve što ti se nađe na putu”. Po povratku s puta učenik je uz pomoć dijelova ogledalca ilustrirao sva svjetska čuda koje su njegove oči vidjele. Iz tog događaja razvila se drevna igra imena tangram.

Zanimljivu priču o postanku tangrama, iako potpuno izmišljenu, ponudio je veliki američki majstor mozgalica Samuel Loyd. On je tvrdio da je prije 4000 godina tangram izmislio bog Tan, i to tako što je sedam dijelova za slagicu uzeo redom od Sunca, Mjeseca te pet planeta: Marsa, Jupitera, Saturna, Merkura i Venere.

Možda je najzanimljivija legenda o postanku tangrama ona o velikom zmaju Yu i Bogu grmljavine. Legenda kaže kako je prije mnogo, mnogo tisuća godina zajedno s ljudima živio veliki zmaj Yu. Ljudi su zmaja jako voljeli i cijenili jer je bio dobar, a i uvijek im je bio voljan pomoći. Ljubomornom Bogu grmljavine taj se odnos nikako nije svidao te je jednoga dana pukao od bijesa. Svojom je sjekirom tako jako udario po nebu da se ono raspalo u sedam velikih crnih komada, odnoseći sa sobom sve što je živjelo na Zemlji. Veliki zmaj Yu jako se rastužio kada je shvatio da na Zemlji više ne postoji ništa – ni ljudi, ni biljke ni životinje. Tužan i sam, zmaj Yu uzeo je sedam komada neba i počeo ih preslagivati tako da tvore sve ljepote zemaljskog života kojih se Yu sjećao. Međutim, dogodilo se nešto neobično. Kako bi Yu formirao figuru, od nje bi se odvojila crna sjena koja bi lutala opustošenom Zemljom oplakujući svoju tešku sudbinu. Plač sjena začuo je i Bog grmljavine i sažalio zbog nedjela koje je počinio. Kako bi ispravio štetu, Bog grmljavine iz svake je sjene izvukao živo biće i tako ponovno nastanio Zemlju. Iz ovog događaja izrodila se igra tangram pomoću koje je moguće formirati baš sve što se na planeti Zemlji nalazi. Ali ovo nije samo priča o postanku tangrama, nego i o porijeklu naše sjene. Naime, od toga događaja svi smo dobili sjenu koja nas vjerno prati na našem putu.

