

# **Tasselliamo un tappeto magico per giocare a mille e un gioco**

**Anna Angeli**  
SdI “G. Marconi”  
Montecarlo Lucca

**Mariangela Di Nunzio**  
SdI Piano di Conca  
Massarosa Lucca

## **1. Premessa**

Il nostro viaggio è iniziato intrecciando esperienze e giochi dove l’ordito, la motivazione, la trama, il coinvolgimento, sono stati i solidi binari sui quali è transitato un treno speciale: il treno della scuola dell’infanzia. I bambini con le valige “cariche” di creatività sono scesi ad ogni stazione per conoscere luoghi magici e tessere storie fantastiche.

Osservando la realtà i bambini hanno colto luci, ombre e sfumature di ogni contesto, con atteggiamento critico e chiedendosi sempre “il perché delle cose”, cercando e trovando soluzioni creative dove la meraviglia e lo stupore sono state le “mattonelle” che hanno tassellato il loro viaggio.

Infatti per dirla con Escher (1898 – 1972) “*Lo stupore è il sale della terra*”.

## **2. Scopriamo il mondo**

Alla prima stazione abbiamo trovato un paese dove i colori si erano costruiti dei recinti dentro i quali ognuno viveva isolato per non litigare. I bambini hanno “*tassellato, ruotato ribaltato e il bel paese hanno pacificato*” costruendo un gioco a percorso dove ad ogni “sosta” hanno tassellato la pedina – paese.

Il treno ha continuato il suo viaggio portando i bambini nel paese dell’arte, dove hanno trovato “L’omaggio al quadrato”: punto di partenza per un universo straordinario ricco di spunti originali e di una serie infinita di giochi divertenti. I bambini, in questo modo hanno incontrato un personaggio particolarmente socievole: il *Signor Monomino* il quale amava molto aggregarsi con altri suoi simili creando tante combinazioni: i polimini.

Alla terza stazione il *Signor Cubotto Quattr’occhi* attendeva i bambini perché aveva un problema: combattere la noia dei suoi amici cubi che, per non sbagliare mai, giocavano solo al gioco dei dadi. I bambini avvicinando i cubi e attaccandoli per una sola faccia creano i “pentacubi” e, come piccoli ingegneri, costruiscono scacchiere e puzzle tridimensionali. Prima di ripartire i bambini,

entusiasti, decidono di regalare al loro amico *Cubotto* un passatempo: il “cubo soma” un gioco costituito da sei forme composte da quattro cubi, uniti tra loro per una faccia, e da un pezzo formato da tre cubi.

Il Cubo Soma, uno dei più divertenti rompicapi nati dal cubo, è stato inventato da Piet Hein (1905 –1996), poeta - matematico danese, con la passione per i giochi matematici del quale facciamo nostra la seguente affermazione: «La via della saggezza? È evidente. È molto semplice: sbaglia, sbaglia e sbaglia ancora, ma sempre meno, meno e meno».

### **3. Una piastrella racconta...**

I bambini, proseguendo il loro viaggio, sono arrivati in Tunisia dove hanno incontrato un personaggio: una piastrella piccola, semplice, divisa a metà dalla sua diagonale e colorata con due tonalità di colore. Era un monomino artista! I bambini applicando specularità orizzontali e verticali hanno costruito molteplici combinazioni che sono diventate il pavimento di Cenerentola al ballo; il mare della Sirenetta; le farfalle che seguivano Biancaneve; le girandole di Pinocchio; ...

Proseguendo nell'esperienza i bambini hanno “conosciuto” Escher e il loro stupore è diventato il “sale” della loro arte.

### **Bibliografia**

D'Amore B. (1993). *Geometria*. Milano: Angeli.

D'Amore B. (1998). *Giochi logici linguistici e matematici*. Milano: Angeli.

“L'omaggio al quadrato” (Josef Albers, 1929)

D'Amore B. (1989). *La matematica dai 3 a 8 anni*: Apeiron edizioni

Autori Vari lezioni di matematica per insegnanti di Scuola dell'infanzia