

IL TEMPO DELL'INFANZIA

Attraverso il gioco con la bambola, vestendola, pettinandola, la fanciulla imparava, già dall'antichità, a vestirsi e prendersi cura di se stessa. Le bambole rappresentano modelli che hanno a che fare con ideali di femminilità e maternità che si desidera le bambine interiorizzino, in particolar modo quando le bambine giocano a fare le mamme, accudendo amorevolmente le loro bambole, simulando il momento della pappa e portandole a spasso in carrozzina. I maschietti invece simulando battute di caccia, battaglie, la guida di un carro oppure di un'automobile, interiorizzano il senso di protezione ed il ruolo di guida. Nel mondo moderno, il concetto di giocattolo ha subito una serie di mutamenti, come la produzione industriale in serie, l'uso di tecnologie e metodologie di progetto sofisticate, la nascita di regolamentazioni specifiche orientate alla sicurezza, l'applicazione di copyright, e così via. In questo nuovo contesto, anche i giocattoli sono soggetti a fenomeni di rapida evoluzione nel tempo e all'imporsi non infrequente di "mode" temporanee: alcuni tipi giocattoli sono stati in commercio pochi anni, altri solo pochi mesi. In questo senso, i giocattoli si possono talvolta intendere come fenomeni di costume, che riflettono, e al tempo stesso contribuiscono a definire, la cultura ed il costume di un determinato periodo storico.

Alcune categorie di giocattoli, però, sembrerebbero "sempre di moda", e probabilmente fanno parte del bagaglio culturale comune alle varie popolazioni ed istintivo dell'essere umano; questo vale sia per giocattoli la cui origine si perde nella storia, come bambole e soldatini, sia per altri di origine più recente, come le "macchinine". Ma anche in questo caso è quasi sempre possibile identificare un'evoluzione, o quanto meno una storia, delle loro caratteristiche specifiche (per esempio nella scelta dei materiali).

Per esempio, se lo yo-yo risale all'antichità, gli yo-yo luminosi divennero un fenomeno molto popolare a cavallo fra gli anni '70 e '80, supportati dallo sviluppo tecnologico.

Un altro fenomeno moderno associato al ruolo dei giocattoli sul mercato (anche globale) è la loro commercializzazione come gadget, per esempio associati a particolari film (ad esempio le produzioni Disney o kolossal amati dai bambini e dai ragazzi, come Guerre Stellari). Interessante è anche il 'mondo' dei giochi da tavolo; gli adulti per esempio ricorderanno una specie di 'gioco dell'oca' che si chiamava "il rally di Bagdad".

L'età antica

Grazie agli importanti scavi archeologici e alle preziose fonti letterarie, siamo venuti a conoscenza di come i bambini del mondo antico, dai Sumeri agli Egizi, dai Greci ai Romani, passavano il loro tempo. Si è così scoperto che i bambini dell'antichità utilizzavano giochi, passatempi e giocattoli simili a quelli utilizzati dai bambini di oggi. I bambini dell'antichità avevano a disposizione numerose opportunità di gioco, come dondolarsi sull'altalena, saltare alla corda, lanciare l'aquilone, cavalcare un bastone, giocare al tiro alla fune, a mosca cieca, a nascondino, ecc... Come ben vediamo, tutto ciò sembrerebbe rispecchiare la realtà quotidiana di un qualsiasi parco giochi dei nostri giorni, ma con la differenza di uno scarto temporale di millenni. Prendiamo per esempio il gioco dei birilli: questo gioco risale addirittura al IV millennio a.C. Vediamo ora nello specifico quali erano i giocattoli veri e propri usati nell'antichità: I reperti archeologici ci permettono di affermare che i primi veri giocattoli riproducevano armi ed aratri (a simboleggiare le due attività principali delle primitive popolazioni, cioè la guerra e l'agricoltura). Anche bambola può essere ritenuta uno dei primi giocattoli infantili; la sua nascita viene fatta risalire al 2000 a.C. nell'Egitto faraonico ed

era realizzata in diversi materiali come l'avorio, il legno e la terracotta, Le bambole simboleggiavano l'infanzia delle bambine; l'atto di abbandonarle, donandole alle divinità, era sinonimo di abbandono dell'infanzia per iniziare la vita adulta. Le scoperte archeologiche hanno messo in evidenza che in tutte le civiltà antiche ricorrono costantemente alcuni tipi di giocattoli: tutti gli animali da trainare, i sonagli, le trottole, i rocchetti come lo yo-yo, i carrettini a più ruote, i cerchi, le marionette e gli automi. I giocattoli venivano regalati ai bambini in diverse occasioni: al momento della nascita, quando veniva imposto il nome al neonato, durante le feste religiose, come ricompensa per i risultati scolastici, come gratifica per qualche risultato raggiunto, oppure come consolazione per un problema di malattia. Ma il giocattolo possedeva anche un'altra valenza: grazie soprattutto ai giochi, maschi e femmine imparavano a conoscere i propri ruoli. C'erano giochi che maschi e femmine facevano insieme, come giocare alla palla o con la trottola, ma ce n'erano altri che segnavano proprio la distinzione fra i due sessi: alle bambine venivano dati gli utensili da cucina o le bambole con arredi e corredi, mentre ai maschietti si regalavano cerchi, carretti e soldatini.

Come giocavano i bambini greci

L'attività ludica dei **bambini greci** si esprimeva all'interno della famiglia, le bambine giocavano con le bambole, i maschietti con la palla, con il cerchio, con l'arco e si cimentavano nella corsa e nella lotta, praticavano il tiro alla fune, l'altalena, il gioco della settimana e la trottola che chiamavano "strombos". I Greci, tuttavia, tenevano il gioco ai margini della vita sociale, così come veniva considerato lo stesso bambino fino a sette anni: marginale e poco importante. Non mancano, comunque, testimonianze d'autorevoli personaggi che misero in evidenza la grande importanza della pratica ludica per il bambino in giovanissima età. Lo stesso Platone riteneva che il gioco fosse utilissimo per la formazione dell'infante (Gioco educatore), in special modo quelle attività svolte in gruppo e che privilegiavano il movimento fisico e l'integrazione maschio-femmina; il tutto doveva avvenire, naturalmente, sotto il controllo dei grandi.

Come giocavano i bambini romani

I bambini romani, come ci testimoniano Orazio, Marziale, Cicerone, praticavano molti di quei giochi che, a distanza di oltre duemila anni sono pervenuti a noi. Giocavano, spesso insieme agli adulti, a 'Par imparar' (Pari o Dispari), 'Caput et navis' (Testa o croce), al tiro al bersaglio, a moscacieca, con i birilli, a nascondino, con la corda, con la trottola (turbo); amavano far trascinare un carretto da un topo, amavano cavalcare una canna, facevano il girotondo, costruivano aquiloni...; si cimentavano nel tiro alla fune, nel gioco della morra (micare digitis), con gli astragali e le bambine giocavano con le bambole. I giovani romani praticavano, inoltre, molti giochi con le noci, e questo fatto era così frequente ed usuale che si usava indicare il periodo dell'abbandono dell'infanzia proprio con il termine "Lasciare il gioco delle noci".

Come si giocava nel Medioevo

"Nel **Medioevo** sia i giochi degli adulti che quelli dei bambini venivano contrastati, limitati, additati come attività pericolose. Questo atteggiamento era determinato dal fatto che la Chiesa considerava i giochi come oggetti demoniaci, fatti apposta per distogliere l'attenzione del credente dal pensiero di Dio e dalle preghiere" (G. Straccioli "Il gioco e il giocare"). Si deve arrivare verso la fine del Quattrocento per trovare un atteggiamento più tollerante verso il gioco. Non si accettavano, assolutamente, i giochi d'azzardo ma, si cominciava ad ammettere l'utilità di praticarne alcuni, come i giochi di corsa o di salto, considerati non pericolosi, comunque qualsiasi attività ludica doveva avvenire sotto il controllo degli adulti che dovevano guidare il gioco rendendolo 'morale'. Il dibattito sull'utilità del gioco prosegue per tutto l'Umanesimo e il Rinascimento. Bisogna attendere, l'Età moderna, tuttavia, per vedere attribuite al gioco una soddisfacente dignità e una favorevole attenzione. Nei primi secoli del Medioevo, il giocattolo e la bambola vissero un periodo incerto: pochi sono stati i rinvenimenti archeologici e scarse le notizie letterarie. Il vuoto può essere spiegato dai lunghi periodi di invasioni barbariche che distrussero e condizionarono la vita delle popolazioni, portando miseria sociale e povertà di commerci. Inoltre i giocattoli e le bambole erano

costruiti in casa con mezzi di fortuna, in forme rozze e con materiali talmente deperibili, da non lasciare traccia dopo il loro temporaneo utilizzo. Le prime bambole medioevali che ci sono pervenute risalgono non prima del 1200-1300. A differenza del giocattolo dell'antichità, quello medioevale probabilmente non presenta una netta distinzione tra maschi e femmine: i bambini giocavano indistintamente con la bambola o con la palla. Ma sicuramente aveva la funzione di influenzare il destino e la posizione sociale dei bambini: così al futuro prete l'altare in miniatura o piccoli oggetti liturgici, al militare i soldatini di piombo o di terracotta o piccoli cannoni, spade di legno, archi con le frecce, cavalli, bastoni. Alle bambine, invece, che dovevano prepararsi alla futura vita coniugale, venivano regalati fusi per filare, stoviglie ed arnesi per cucinare, ma soprattutto bambole per esercitarsi nel ruolo di mamme.

Come si giocava nel Seicento e nel Settecento

A differenza di quanto succedeva prima, gran parte della pedagogia sei-settecentesca iniziava a pensare che il movimento e l'esercizio fisico fossero necessari per una crescita armoniosa del corpo dei fanciulli, per cui ecco i bambini divertirsi al salto alla corda, a moscacieca, a nascondino, al gioco della bandiera, a rincorrersi,... Il **Settecento** è, probabilmente, il momento più alto di questo rinnovamento, un'epoca nella quale si viene sviluppando una pedagogia orientata ai valori sociali e civili; dove si viene precisando una cultura meno intessuta di morale religiosa e più aperta al cambiamento ed al rinnovamento. E' il periodo nel quale si diffonde un modello di educazione più aperta e democratica, meno legata ai pregiudizi e alle tradizioni, più attenta alla formazione globale dell'educando, più rispettosa delle esigenze e delle esperienze dei bambini. Non a caso troviamo in questo periodo vari tentativi di collegare la scuola al gioco, la cultura degli adulti a quella dei bambini (G. Straccioli "Il gioco e il giocare"). Un'altra novità appare in questo periodo: il secolo XVIII vede nascere infatti un fervore tutto nuovo nei confronti della ricerca scientifica e si manifesta contemporaneamente la consapevolezza dell'impegno educativo da parte del mondo adulto nei confronti del bambino; si apre così una stagione che vede impegnati valenti artigiani nell'ideazione e nella costruzione di meravigliosi giocattoli animati e semplici ma ingegnosi balocchi da esporre nelle fiere. Verso la seconda metà del XVIII secolo le botteghe specializzate incominciavano a proporre oggetti per l'infanzia come giochi di carte, tombole, giochi dell'oca, abbecedari ecc... Questa svolta significava che gli adulti prestavano maggiore attenzione al mondo dei bambini, dedicando loro più tempo e investendo in modo più cospicuo in materiale didattico. Ma il Settecento è ricordato anche come il secolo delle grandi invenzioni anche dal punto di vista del giocattolo. Questo portò infatti alla realizzazione delle prime bambole meccaniche.



La morra in una incisione di Bartolomeo Pinelli (1810).

Dall'Ottocento ai nostri giorni

Nell'Ottocento, il vasto movimento spirituale che in Europa caratterizza tutti gli aspetti della vita e del pensiero, influenza anche la costruzione dei giocattoli e il modo di giocare dei bambini. La cultura romantica, fervida di ideali e ricca di passionalità, immerge anche il bambino in un clima di sogno e di idealismo, di esasperata sensibilità estetica, di poesia, di dedizione sentimentale. Il giocattolo si pone come ideale intermediario tra il bambino e il fantastico.

Con l'avvento della **società industriale** e con l'arrivo del consumo di massa, quindi con lo sviluppo dell'industria dei giocattoli anche il modo di divertirsi comincia a cambiare, non più giochi e giocattoli auto-costruiti con regole auto-elaborate, ma giocattoli prefabbricati, imposti, senz'anima, con il risultato di espropriare il bambino dell'azione della manipolazione delle cose e della progettazione dell'intera struttura ludica. Questo lavoro di ricerca risulta ancora più importante perché proposto in un periodo dove con troppa facilità si sta tentando di cancellare la propria storia culturale e materiale. Successivamente fu un susseguirsi di ricerche e studi con idee e metodi innovativi, a riguardo si possono citare Dewey e Maria Montessori che nel 1899 diedero vita al primo museo per bambini il "Children Museum" a Brooklyn.

La fine e l'inizio secolo segnano un periodo di grandi mutamenti storici, sociali e culturali e rappresentano anche un momento di grande innovazione nella produzione del giocattolo. Tutte le arti ed i mestieri, dal tornitore al fonditore dall'orologiaio al pittore, si fondono e si integrano nel dar vita ad un'industria rigogliosa del giocattolo. Nuovi materiali consentono ogni tipo di realizzazione. Il bambino, intanto, sente il bisogno di ritrovare negli strumenti del suo gioco una dinamicità simile a quella che intuisce nella realtà adulta. Nella società ottocentesca il giocattolo diventò sempre più importante; soprattutto in Germania, Inghilterra e Francia nacquero fabbriche per la produzione in serie di materiale ludico, che incominciò ad essere suddiviso a seconda dei ceti, dell'età e del sesso dei bambini. L'industria del giocattolo visse la sua stagione d'oro tra il 1850 e il 1914, un periodo segnato da grandi mutamenti storici, sociali e culturali. Particolare successo riscossero i giocattoli in latta tra i bambini dell'epoca, perché oltre alla precisione nella fattura e alla ricerca di eleganza nelle forme e nei colori, riproducevano le grandi invenzioni avvenute nel campo della meccanica. Infatti con questo materiale furono realizzati trenini, carrozze a cavalli, automobili, navi, dotati di sofisticati meccanismi ed azionati dal vapore; inoltre furono creati con la latta anche giocattoli meccanici che raffiguravano animali, clowns, acrobati o curiose raffigurazioni di mestieri, dotati di movimenti automatici molto semplici. Fin dagli inizi del 1900 le bambole di pezza per le bambine e il cerchio, la palla, la lippa (un legnetto con due punte che si fa volare tramite un altro bastoncino) le biglie, i birilli, ma anche piccoli carretti di latta. In realtà agli inizi del '900 i giochi li avevano solo i bambini ricchi gli altri lavoravano e quando potevano divertirsi lo facevano con legnetti, sassi, palle di neve ecc. a seconda della stagione e del luogo. Friederih Frobel pedagogo tedesco del 1800, parlava del gioco come seme della vita per l'età adulta, di come il gioco influenzi le relazioni con i propri familiari e la società, con gli animali e la natura in genere e con la propria spiritualità.

L'Italia iniziò tardi la produzione di giocattoli: per i giocattoli in legno la prima industria sembra essere nata ad Asiago nel 1885 ad opera di Giovanni Lobbia.

Nel periodo che intercorre tra la prima e la seconda guerra mondiale i giocattoli esprimono lo spirito di momenti tormentati dall'incalzare degli eventi politici e militari, eppure caratterizzati dalla ricerca tecnica e dall'efficacia grafica. Negli anni '20 e '30 nascono e si sviluppano grandi industrie che offrono il meglio in quanto a capacità costruttiva e materiali d'impiego. Con la seconda guerra mondiale, industria e tecnica non avranno più tempo per i giocattoli. La seconda guerra mondiale sconvolse completamente ogni equilibrio possibile, segnando profondamente ed inevitabilmente anche le produzioni di giocattoli. Le fabbriche furono distrutte, chiuse o adibite ad altri usi; le materie prime si esaurirono, non ci furono più richieste di giochi. Poi lentamente nella faticosa fase di ricostruzione, cominciò a cambiare qualcosa: si iniziò soprattutto a fare uso di nuovi materiali, come la celluloid e la plastica... **I favolosi anni '50!** Gli anni della ricostruzione, del boom economico, della rinascita industriale, dell'ottimismo e della speranza nel futuro. Con rinnovata fiducia nelle sue capacità, l'uomo guarda allo spazio, nascono nuove scienze e nuove tecniche, è il tempo dei mass media e delle telecomunicazioni. Sta per aprirsi l'era dell'elettronica. E nei giocattoli puntualmente si manifesta e si ripropone il medesimo fervore di fare e di scoprire, a volte in forma persino precorritrice.

Il grande boom dei giocattoli per i bambini è venuto con gli anni '60. Allora bambole, costruzioni, automobili in miniatura, piccoli elettrodomestici, fino ai video giochi, i tamagoc e il computer in ogni famiglia.

Anni '30/60



Macchinine
in latta



Giocattoli
spaziali



Topolini
anni 30

Anni '70/80



Giocattoli
serie TV



Lego



Giocattoli Action
vari



Figures



Bambole e
pupazzi



Super
Eroi



Macchinine



Giochi
Elettronici



Publicità
Topolini

Anni '90/2000



Kit
Modellismo recenti



Modelli



Gashapon



Vinili

LE SEGUENTI IMMAGINI PROVENGONO DAL SITO: www.giocattolivecchi.com

Matchpatrol DELUXE



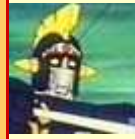
Giocattolo DIE CAST trasformabile da Machpatrol (macchina) a Machattaker (aereo) © Nippon Surnise Tokyo. Distribuito in Italia dalla ditta AL-ES di Monza.

Daitarn 3





Baldios
● Giocattoli vecchi



Calendar Men
● Giocattoli vecchi
● Modelli recenti



Daikengo
● Giocattoli vecchi



Daimos
● Giocattoli vecchi



Daitarn 3



Daltanious
● Giocattoli vecchi
● Annotazioni



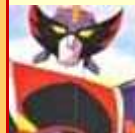
Danguard
● Giocattoli vecchi
● Annotazioni



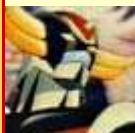
Gattiger
● Giocattoli vecchi



Getter Robo
● Giocattoli vecchi
● Modelli recenti



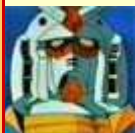
Ginguiser
● Giocattoli vecchi



Goldrake
● Giocattoli vecchi
● Modelli recenti
● Vinili



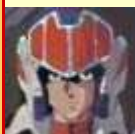
Gotriniton
● Giocattoli vecchi



Gundam
● Giocattoli vecchi
● Modelli recenti
● Kit modellismo



Ken Falco
● Giocattoli vecchi



Macross
● Giocattoli vecchi



Mazinga Z
● Giocattoli vecchi
● Modelli recenti
● Vinili



Megaloman

- Giocattoli vecchi
- Annotazioni



Tensor 5

- Giocattoli vecchi



Tekkaman

- Giocattoli vecchi



Transformers

- Giocattoli vecchi
- Modelli recenti
- Annotazioni
- Pubblicità su Topolini



U.F.O.

- Giocattoli vecchi



Ultraman

- Giocattoli vecchi
- Annotazioni



Voltron

- Giocattoli vecchi
- Pubblicità su Topolini



Xbomber

- Giocattoli vecchi



Zambot 3

- Giocattoli vecchi
- Annotazioni

Treno della LEGOLAND



DIA-ATTAKER



L'energia della terra non deve cadere nelle mani degli invasori. E' stato costituita la forza di difesa: i DIANAUTI. I Dianauti sono pronti a combattere ed a contrastare ogni attacco.

Diacloni



DIACLONE - Sky robot



Funzionamento a retrocarica - kit da assemblare della REVELL

DRAGSTER



Funzionamento a retrocarica

DIATRON



TAKARA, made in Singapore. Distribuito da GIG

I 5 Samurai

● Giocattoli vecchi



TH3 Project

● Giocattoli vecchi



Guerre Stellari

● Giocattoli vecchi



Masters

● Giocattoli vecchi



5 Samurai - SHIDO La forza del terremoto



1988 Made in China. Prodotto da Chong Shan Wai Tsun Toy Factory.
Distribuito da GIG

5 Samurai - SIMO Il padrone dei mari



1988 Made in China. Prodotto da Chong Shan Wai Tsun Toy Factory.
Distribuito da GIG

5 Samurai - ARAGON L'imperatore delle tenebre



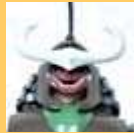
1988 Made in China. Prodotto da Chong Shan Wai Tsun Toy Factory.
Distribuito da GIG

5 Samurai - KRANA Il demone dei veleni



1988 Made in China. Prodotto da Chong Shan Wai Tsun Toy Factory.
Distribuito da GIG

5 Samurai - DEMON Il demone supremo



1988 Made in China. Prodotto da Chong Shan Wai Tsun Toy Factory.
Distribuito da GIG

GONTA



FRITZ



ITALOCREMONA – Rossana
Cammina parla e canta



 <p>Aquaman ● Giocattoli vecchi</p>	 <p>Batman ● Giocattoli vecchi</p>
 <p>Shazam ● Giocattoli vecchi</p>	 <p>Superman ● Giocattoli vecchi</p>
 <p>Uomo Ragno ● Giocattoli vecchi</p>	

Catalogo Hot Weels 1983



Moduli Hot Weels: autofficina, emergenza, città, carrozzeria, autolavaggio, cantiere
Stazione di servizio

Catalogo Hot Weels 1983



Moduli Hot Weels: autofficina, emergenza, città, carrozzeria,
autolavaggio, cantiere
Stazione di servizio



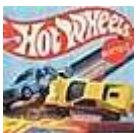


Catalogo Hot Weels 1985

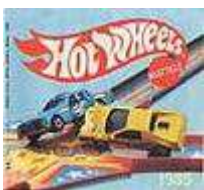


Aerocargo
 Criss Cross Crash
 Autopista Iperbolica
 Stazione di servizio

Catalogo Hot Weels 1985



Aerocargo
 Criss Cross Crash
 Autopista Iperbolica
 Stazione di servizio





Soldier Fighter



MOVIT PIPER MOUSE



Robot electronique MV-915

SOCGER & SPACE WAR



Made in Hong Kong

GALAXY II



EPOCH 1981 Made in Japan



Giochi vari

• **Giocattoli vecchi**



MOVIT PIPER MOUSE



Robot electronique MV-915



SOCCER & SPACE WAR



Made in Hong Kong



GALAXY II



EPOCH 1981 Made in Japan

