I giocatoli nel tempo

Denić, Ingrid

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:863195

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Image not found or type unknown

Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula

zir.nsk.hr

Image not found or type unknown

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Università Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

Facoltà di Scienze della Formazione

INGRID DENIĆ

I GIOCATTOLI NEL TEMPO

Tesina di laurea triennale

Završni rad

Pola - Pula, 2017

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Università Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
Facoltà di Scienze della Formazione

Ingrid Denić

I giocattoli nel tempo

Igračke kroz vrijeme

Tesi di laurea triennale

Završni rad

N. matricola/ JMBAG: 0265003780

Materia / Predmet: I giochi dei bambini

Relatore / Mentor: dr.sc. Snježana Nevia Močinić

Area / Područje: Scienze sociali

Settore / Polje: Pedagogia

Pola, 2017

Pula, 2017.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI (završni rad)

Ja, dolje potpisani **Ingrid Denić**, kandidat za prvostupnika predškolskog odgoja, ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

_____

U Puli, 04.07.2017. godine

DICHIARAZIONE DI INTEGRITÀ ACCADEMICA

Io, sottoscritto/a **Ingrid Denić**, laureando/a in educazione prescolare, dichiaro che questa Tesi di Laurea Triennale è frutto esclusivamente del mio lavoro, si basa sulle mie ricerche e sulle fonti da me consultate come dimostrano le note e i riferimenti bibliografici. Dichiaro che nella mia tesi non c'è alcuna parte scritta violando le regole accademiche, ovvero copiate da testi non citati, senza rispettare i diritti d'autore degli stessi. Dichiaro, inoltre, che nessuna parte della mia tesi è un'appropriazione totale o parziale di tesi presentate e discusse presso altre istituzioni universitarie o di ricerca.

Lo studente

_____

A Pola, il 4-VII-2017

IZJAVA

o korištenju autorskog djela

(završni rad)

Ja, **Ingrid Denić**, dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom **Igračke tijekom vremena**,
koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.
Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, 04.07.2017. (datum)

Potpis_____

DICHIARAZIONE

sull'uso dell'opera d'autore

(tesina di laurea triennale)

Io, sottoscritto/a **Ingrid Denić**, autorizzo l'Università Juraj Dobrila di Pola, in qualità di portatore dei diritti d'uso, ad inserire l'intera mia tesina intitolata **I giocattoli nel tempo** come opera d'autore nella banca dati on line della Biblioteca di Ateneo dell'Università Juraj Dobrila di Pola, nonché di renderla pubblicamente disponibile nella banca dati della Biblioteca Universitaria Nazionale, il tutto in accordo con la Legge sui diritti d'autore, gli altri diritti connessi e la buona prassi accademica, invista della promozione di un accesso libero e aperto alle informazioni scientifiche.
Per l'uso dell'opera d'autore descritto sopra, non richiedo alcun compenso.

Lo studente_____

A Pola, il 4-VII-2017

INDICE

INTRODUZIONE
1. I BAMBINI, IL GIOCO E I GIOCATTOLI.....4
1.1. Il giocattolo dal punto di vista di alcune scienze.....6
2. IL GIOCATTOLO NEL CORSO DEL TEMPO.....12
2.1. Le testimonianze sui giocattoli del passato.....11
2.2. Le origini culturali del giocattolo.....14
2.2.1. I giocattoli provenienti dal mondo sacro.....14
2.2.2. I giocattoli provenienti da altre attività dell'adulto.....18
2.3. I giocattoli dalla preistoria all'età moderna.....21
2.3.1. I giocattoli nella preistoria.....21
2.3.2. I giocattoli nell'epoca Greco-romana.....22
2.3.3. I giocattoli nel Medioevo.....24
2.3.4. I giocattoli nell'età barocca.....25
2.3.5. I giocattoli dal XIX all'inizio del XX secolo.....27
2.3.6. I giocattoli in Italia dalla fine del XIX alla prima metà del XX secolo.....28
2.3.7. I giocattoli nell'età contemporanea.....33
3. LA SICUREZZA DEI GIOCATTOLI AL GIORNO D'OGGI.....35
4. IL RUOLO DEI GIOCATTOLI NEL PROCESSO FORMATIVO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA.....36
5. IMPOSTAZIONE DELLA RICERCA EMPIRICA.....38
5.1. Lo scopo generale e gli obiettivi della ricerca.....38
5.2. I metodi della ricerca.....38
5.3. I soggetti della ricerca.....39
5.4. Analisi qualitativa dei risultati.....40
5.5. Analisi quantitativa dei giocattoli.....45
5.6. Le riflessioni sulla scelta dei giocattoli nelle scuole dell'infanzia.....49
6. CONCLUSIONE.....51
7. RIASSUNTO.....55
7.1. Sažetak.....56
7.2. Summary.....57
8. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA.....59

INTRODUZIONE

Ovunque ci siano dei bambini si trovano pure dei giocattoli, tanto che possiamo considerarli come un simbolo dell'infanzia. I giocattoli sono oggetti che rappresentano per il bambino un'occasione di divertimento, uno stimolo allo sviluppo della fantasia e delle facoltà intellettive, ma sono importanti anche quali strumenti di un'attività ludica finalizzata a obiettivi di maturazione in tutte le altre sfere della sua personalità. Secondo M. Callari Galli (in Sutton Smith, B., 2002)[1] il giocattolo è lo strumento usato dal bambino per mediare i conflitti che il mondo reale genera all'interno della sua vita quotidiana. Attraverso il giocattolo il bambino è chiamato a esprimere e gestire le sollecitazioni culturali che gli provengono dall'ambiente e attraverso il giocattolo egli trasforma il suo mondo.

La storia del giocattolo scandisce l'evoluzione di una civiltà perché segue non solo l'elaborazione creativa del mondo reale, ma anche il progresso scientifico e tecnologico che avviene in un dato periodo. Un giocattolo è ogni oggetto usato dai bambini nell'attività di gioco. La tendenza a usare taluni oggetti come giocattoli è comune anche ad alcuni cuccioli di mammiferi, ma per loro il giocattolo, come il gioco, conserva sempre le stesse forme e serve all'apprendimento di conoscenze e abilità che saranno indispensabili per la sopravvivenza nell'età adulta. Per i bambini, invece, come giocattolo si deve intendere uno strumento che si presta a un impiego creativo e libero, in gran parte basato sulla fantasia. Infatti, si può osservare che uno stesso giocattolo può essere usato nel contesto di giochi diversi aggiungendo regole precise sul loro utilizzo. I soldatini, per esempio, sono giocattoli che possono diventare elementi di un gioco di guerra come pure essere usati per giochi solitari di classificazione e raggruppamento; la palla, che i bambini usano molto come giocattolo, è alla base di numerosi giochi diversi con regole anche assai complicate come il calcio o la pallavolo. Nell'epoca contemporanea i giocattoli vengono prodotti su scala industriale rispettando norme di sicurezza che soddisfino i più alti livelli di qualità nonché criteri pedagogici all'avanguardia, ma spesso i bambini preferiscono i giocattoli costruiti con le proprie mani.

[1] Sutton-Smith B. (2002), Nel Paese dei balocchi. I giocattoli come cultura, prefaz. di M.Callari Galli, La Meridiana, Molfetta, Bari (1986, Toys as Culture, Gardner Press, New York)

Riflettendo sui giocattoli mi sono posta le seguenti domande: Anche i bambini dei tempi passati usavano nell'attività ludica giocattoli simili a quelli dei bambini di oggi? Dove si possono trovare le informazioni sui giocattoli dei tempi passati? Tutti i giocattoli usati dai bambini sono stati costruiti inizialmente come strumenti di gioco? Nel passato i bambini dei vari ceti sociali avevano giocattoli uguali? Com'è cambiata nel corso del tempo la produzione di giocattoli? Sono domande alle quali cercherò di rispondere nella parte teorica di questa tesi utilizzando il metodo dell'analisi di testi a carattere storico e pedagogico. Nella parte empirica, invece, verrà analizzata la presenza di giocattoli nell'ambiente educativo di alcune scuole dell'infanzia, suddividendoli in tre categorie: i giocattoli per il puro divertimento, i giocattoli non strutturati e quelli educativi.

1. I BAMBINI, IL GIOCO E I GIOCATTOLI

Da un punto di vista semantico per il concetto di giocattolo è essenziale la distinzione fra gioco e giocattolo, intendendo con gioco uno specifico campo di attività o modalità d'interazione che può comprendere l'uso di giocattoli. Esiste una vasta gamma di giochi che non hanno bisogno di oggetti specifici per essere svolti, come quelli che si basano sulla relazione corpo - ambiente (per es. nascondino, mosca cieca, campana, gatto e topo, ecc.). I giocattoli, sia che si tratti di oggetti ricavati da materiali poveri attraverso una manipolazione diretta da parte dei bambini, sia che appartengano alla produzione industriale, sono definibili come ''catalizzatori di gioco'', e funzionano in quanto favoriscono l'attività ludica (Farnè, 1992).[2]

Il ruolo del giocattolo nella vita dei bambini sfugge a ogni definizione in quanto oggetto complesso per i molteplici punti di vista da cui può essere osservato. Il termine giocattolo si riferisce in modo particolare a due categorie di oggetti. La prima è quella che comprende oggetti creati dall'adulto per il gioco infantile, ma il cui uso non è univoco né legato a regole rigide e prefissate. Una bambola, un'automobilina, dei soldatini assumono significati e valori ludici diversi a seconda del campo di relazioni, delle regole e delle attribuzioni di senso che caratterizzano il loro uso in un gioco specifico. Così la palla è un giocattolo che può dar vita a un numero estremamente vario di giochi come per esempio palla avvelenata, palla prigioniera, palla in cerchio, lancio della palla nel canestro, lancio per colpire i birilli, ecc. Anche i soldatini possono diventare pezzi di un gioco di guerra, oppure essere raggruppati secondo criteri stabiliti dal bambino. Sotto questo profilo i giocattoli sono oggetti caratterizzati da un certo grado di ambiguità morfologica e semantica. Essi si propongono come oggetti che possono essere definiti sia nell'immaginario che nel concreto dell'esperienza ludica. Quelli che chiamiamo, in generale giocattoli, nella realtà sono un insieme di oggetti variegati nelle modalità d'uso e nelle relazioni che il bambino vi instaura poiché è lui a deciderne la rilevanza nel contesto delle sue esperienze di gioco (Re, 2017). In linea di massima possiamo parlare di "regole del gioco'', non di regole del giocattolo in quanto quest'ultimo assume di volta in volta le regole del gioco all'interno del quale viene utilizzato, ma può anche essere usato liberamente senza alcuna regola. Sono giocattoli „aperti", vale a dire che possono essere

[2] Farné, R. Giocattolo, (1992) in Enciclopedia Italiana - V Appendice (XVII, p. 154)
http://www.treccani.it/enciclopedia/giocattolo_(Enciclopedia-Italiana)/ Consultato il 3 aprile 2016

utilizzati in diversi modi a seconda del gioco del bambino (es. la bambola, i soldatini, i modellini dei mezzi di trasporto, i modellini di attrezzi e strumenti usati in casa, ecc.).
Più questo tipo di giocattolo offre opportunità di gioco e stimola l'immaginazione, più durerà l'interesse del bambino per esso. Essi hanno una funzione sia educativa sia ludica a patto che il bambino li usi in modo attivo mentre gioca.

Vi sono giocattoli, invece, che si prestano a essere più contemplati che manipolati (es. i robot, i mostri, gli eroi) e dove l'atto di contemplare è in sé fonte di piacere e di fantasie, oppure giocattoli che richiedono l'esercizio di azioni più o meno semplici ma ripetitive, dove il divertimento consiste appunto nell'acquisire per tentativi ed errori l'abilità in tali azioni, e nell'esprimerla quando è stata acquisita (es. la trottola, lo yo-yo, il cerchio, la palla, ecc.)

I meno educativi sono giocattoli con particolari rigide modalità d'impiego o istruzioni per il funzionamento le quali esauriscono in sé le dimensioni ludica e fantastico-creativa. Secondo Barthes (1974)[3] davanti a questo universo di oggetti fedeli e complicati il bambino può costituirsi esclusivamente in funzione di proprietario, di utente, mai di creatore. Nell'usarlo non inventa il mondo, lo utilizza, mettendo in atto gesti senza avventura, senza sorpresa né gioia. Sono giocattoli che non danno la possibilità di fare nuove esperienze, essi stupiscono il bambino ma non gli permettono alcun intervento attivo e creativo, utilizzando la propria fantasia. Si tratta spesso di sofisticati giocattoli altamente tecnologici, molto strutturati e poco educativi in quanto richiedono associazioni elementari e azioni ripetitive o soltanto contemplazione. La docente della *Temple University*, Hirsh-Pase K. afferma: "Un giocattolo dovrebbe essere composto da un 10% di giocattolo e 90% di bambino, e con molti di questi giocattoli elettronici, il gioco prende il sopravvento al 90% e al bambino restano solo le briciole".[4]
Esiste un'altra categoria di giocattoli alla quale appartengono quegli oggetti che diventano giocattoli, ma non sono originariamente tali. Si tratta di una vasta gamma di oggetti che perdono la loro funzione originaria e passano dal mondo adulto a quello infantile, o che il

[3] Barthes, R. (1974), Miti d'oggi, Einaudi, Torino, (1957, Mythologies, Editions du Seuil, Paris).

[4] In Altieri M., (2016) Giocattoli tecnologici e giocattoli tradizionali: quali sono i migliori per l'apprendimento delle abilità verbali? http://www.psicoteca.it/2016/01/16/giocattoli-tecnologici-e-giocattoli-tradizionali-quali-sono-i-migliori-per-lapprendimento-delle-abilita-verbali/ Consultato il 22 febbraio 2017

bambino fa propri trasformandoli in giocattoli. Questi oggetti vengono definiti anche "materiali non strutturati", differenziandoli in tal modo da quelli strutturati che sono appunto i giocattoli propriamente detti. Si tratta in molti casi di oggetti di uso comune e domestico per i quali il trascorrere di un certo periodo di tempo determina la disponibilità a un loro passaggio di status o di valore d'uso.

Più il bambino è piccolo, più è marcata la sua tendenza a trasformare in giocattoli tutti gli oggetti che riesce ad afferrare, essendo il gioco la modalità fondamentale con cui impara a conoscere il mondo in cui vive, nonché se stesso in relazione a quel mondo. Questi giocattoli, caratterizzati dal fatto di essere oggetti di recupero, dal punto di vista materiale sono indubbiamente più poveri dei giocattoli strutturati, ma rivestono una grande importanza dal punto di vista dello sviluppo cognitivo e sensoriale del bambino. Caratterizzati in linea di massima da una durata breve, i materiali non strutturati hanno il grande vantaggio di poter essere manipolati e trasformati dai bambini. Essi esprimono e vivono la loro funzione di giocattolo nell'ambito di esperienze ludiche che hanno il carattere di laboratorio.

La pedagogia e la psicologia moderna hanno attribuito in questi ultimi anni un'importanza crescente ai giocattoli non strutturati nell'educazione del bambino, di fronte di una pesante invasione del mercato dei giocattoli industriali e del conseguente consumismo. Le ricerche suggeriscono che le attività laboratoriali con materiali non strutturati favoriscono lo sviluppo di maggiori capacità organizzative, richiedono di fissare degli obiettivi, stimolano a sperimentare regole ed elaborare strategie per raggiungere gli obiettivi prefissati. Le pressioni della pubblicità el'influenza reciproca tra bambini, però, favoriscono l'acquisto di giocattoli strutturati, anche se riproducono modelli non sempre educativi. Sulla base di numerose ricerche e osservazioni nel campo dell'attività ludica infantile, l'indirizzo ritenuto più corretto è quello che considera il rapporto fra giocattoli strutturati e non strutturati su un piano tendenzialmente complementare, cercando di offrire ai bambini sia in famiglia che nelle istituzioni educative (in particolare i nidi e le scuole dell'infanzia) una gamma diversificata di materiali, tale da consentire l'apprendimento e l'esercizio di abilità manuali, cognitive, fantastiche, espressive.

1.1. Il giocattolo nell'ambito della ricerca scientifica

Quello dei giocattoli è da tempo un ambito di studio e di ricerca che interessa in particolare alcune discipline che operano sia autonomamente, sulla base dei propri statuti epistemologici, sia congiuntamente, nello sforzo d'integrare le proprie competenze e pervenire a risultati più rigorosi.

La connessione tra gioco e cultura è stata evidenziata soprattutto dagli studi antropologici che considerano il gioco come un fenomeno rivelatore di meccanismi mediante i quali le società trasmettono i propri valori e la propria organizzazione. I modi di giocare e i giocattoli riflettono la cultura di appartenenza in quanto si basano su simboli e convenzioni sociali. Ogni cultura ha inventato forme ludiche e giocattoli che rispecchiavano i suoi valori e i comportamenti ritenuti apprezzabili e ha utilizzato le attività ludiche e motorie per insegnare, trasmettere, stimolare, modellare.[5] L'antropologia culturale vede nei giocattoli dei media culturali, oggetti cioè che stabiliscono connessioni fra la società adulta e quella infantile, con lo scopo di imprimere finalità culturali nelle azioni presenti e future del bambino (Callari Galli, 1982). Presenti in ogni cultura, i giocattoli sono sempre reperti interessanti dal punto di vista antropologico poiché sono il segno materiale dell'esistenza di giochi che altrimenti sarebbe difficile conoscere, soprattutto quando ci troviamo di fronte a culture scomparse o profondamente trasformate. Un'analisi dei caratteri funzionali, simbolici, rituali del giocattolo all'interno di una determinata cultura, insieme a una meticolosa schedatura dei suoi aspetti materiali (forma, colore, dimensioni, consistenza, ecc.) sono fra gli indispensabili strumenti conoscitivi utilizzati da questa disciplina che cerca tutte le possibili implicazioni del rapporto cultura-educazione. Secondo Sutton-Smith (2002) le pratiche e le ideologie, di cui sono portatori gli adulti e di riflesso i bambini, possono essere ricondotte a due tipi di cultura ludica:

- le società semplici, patriarcali, dove le famiglie sono numerose e il potere è gestito in modo autoritario e arbitrario, dove si nota la prevalenza di giochi di tipo

[5] Gianfranco Staccioli, Corpo ludico e speranze paradossali, *Humana.Mente* , vol.14, luglio, 2010, pp. 155 -160

gerarchico e di esercizio delle abilità fisiche e i giochi dei bambini sono spesso intrecciati con le attività lavorative degli adulti;

- le società complesse, industriali e postindustriali, dove il gioco dei bambini è separato dal mondo degli adulti ed è caratterizzato da giochi immaginativo-simbolici e dalla tendenza degli adulti a predisporre contesti atti a promuovere e sostenere esperienze ludiche.

Il bisogno dell'infanzia di giocare in tal caso rischia di essere alterato e condizionato da obiettivi congruenti ai bisogni di organizzazione di una società in cui prevale l'efficientismo, il produttivismo e il consumismo.

Il giocattolo risponde allora alla domanda del mercato industriale e diventa "merce ludica" standardizzata, automatica, di facile e superficiale fruizione.[6]

Oggi viviamo in un'epoca in cui, per vari motivi, scompare la trasmissione orale dei giochi dai più grandi ai più piccoli per cui recuperare e conoscere i giochi e i giocattoli della propria tradizione è importante per l'educazione e può essere un modo per avvicinarsi alle altre culture scoprendo le diversità e le somiglianze in questo campo.

Quanto alla **pedagogia**, l'attenzione di questa disciplina nei confronti dei giocattoli è definibile da due punti di vista. Il primo riguarda l'analisi degli aspetti educativi (formativi) della personalità di un soggetto, che possono essere sviluppati o inibiti da determinate tipologie di giocattolo e dalle modalità del loro uso, partendo dall'assunto che la relazione bambini-giocattoli è sempre una relazione educativa. Il secondo ambito riguarda la progettazione e la sperimentazione didattica di materiali ludici che hanno lo scopo di sviluppare determinate conoscenze o abilità a livello intellettivo, sensoriale, psicomotorio (Farnè, 1992). A tale scopo i giocattoli devono offrire la possibilità di fare nuove esperienze per cui è importante non trascurare nel corso della loro produzione elementi come le proporzioni, il colore, il realismo e la fantasia delle forme, a partire dalle quali il bambino costruisce un rapporto strettamente personale con il giocattolo, esprimendo la propria creatività e la propria corporeità. Dunque, al di là della prospettiva ludica, al giocattolo va riconosciuto il compito di favorire la conoscenza del proprio io e del mondo

[6] Cainarca Cristina, Gioco e giocattoli, (2017)
http://www.pedagogia.it/index.php?p=articles&o=view&article_id=299 Consultato il 6 dicembre 2016

che lo circonda, nonché di sviluppare capacità fisiche, psichiche, sociali, affettive, morali e di abituarlo a un comportamento autonomo (Pozzi, 2005).[7]

Tra i contributi più noti sulle caratteristiche dei giocattoli per i bambini della scuola nell'ambito delle istituzioni educative prescolari sono quelli di F. Froebel e di M. Montessori per ciò che riguarda l'elaborazione di materiali strutturati, e delle sorelle Agazzi per l'attenzione posta ai materiali non strutturati. Il materiale Montessori, per esempio, attiva il processo di autoeducazione, la via più naturale ed efficace che accompagna ciascun bambino nel suo percorso di crescita e di apprendimento.Il pedagogista M. Laeng afferma che il bambino è alla ricerca delle strutture d'ordine della realtà e trova nel materiale Montessori risposte adeguate che indirizzano e facilitano questa sua esigenza.

"Il bambino cresce non solo assimilando i contenuti dell'esperienza, ma anche e soprattutto cercando di dare ordine a tali contenuti. Egli cerca di dare unità e coerenza al mondo interiore di pensieri e sentimenti che si va organizzando."[8]

Secondo la scrittrice e sociologa brasiliana Souza (2006), però, la pedagogia moderna pretende di stabilire un "uso pedagogico" del gioco, del divertimento, del ludico. Lo slogan "imparare, giocando" è entrato in tutte le istituzioni educative che sono piene di giocattoli con la finalità di far acquisire abilità e aiutare nella costruzione di concetti. L'uso pedagogico del gioco può essere visto come un'evoluzione positiva se non si trasforma nell'esigenza dell'adulto di controllare lo spazio dedicato al gioco da parte del bambino,togliendogli l'indispensabile carattere di scelta libera e piacere intrinseco.

Dal punto di vista della **psicologia** i giocattoli svolgono un'importante funzione nello sviluppo della personalità, attivando complesse dinamiche di tipo affettivo, meccanismi d'identificazione e di proiezione. Il mondo dei giocattoli consente al bambino di rappresentare su scala ridotta, e quindi di controllare, aspetti del mondo reale più grandi di lui e che sono oggetto dei suoi desideri o delle sue paure. Attraverso le varie tipologie di giocattoli il bambino esprime sentimenti e gesti di amore o di aggressività, sviluppa capacità linguistiche e comunicative, esercita abilità senso-motorie (Farnè, 1992). Di conseguenza un buon giocattolo deve attrarre l'attenzione del bambino, essere facile da

---

[7] Pozzi, L. (2005) La centralità del giocattolo nello sviluppo del bambino. http://www.accaparlante.it/articolo/la-centralit%C3%A0-del-giocattolo-nello-sviluppo-del-bambino Consultato il 2 dicembre 2016

[8] M. Laeng, *Proposta di un manifesto per una pedagogia strutturalistica neomontessoriana*, 1997, ONM, p. 7

manipolare, deve rinforzare i comportamenti esploratori e ludici, allenare le abilità motorie, sociali, percettive, comunicative, cognitive, specifiche dell'età del bambino cui è rivolto. Inoltre, quando è possibile,deve "crescere con il bambino" e incoraggiare i coetanei e gli adulti a giocare con lui. Altre qualità importanti per la crescita psichica del bambino riguardano l'esigenza che il giocattolo non sia autoreferenziale, ma che sia "aperto", cioè che esiga contributi costruttivi dal bambino, che favorisca il gioco di fantasia stimolando la sua immaginazione, e che incentivi il gioco simbolico.[9] Nelle caratteristiche del giocattolo appena riportate, si vede l'accordo tra psicologi e pedagogisti sugli aspetti che dovrebbe avere un giocattolo educativo.

Sempre dal punto di vista psicologico i giocattoli hanno fondamentale importanza per la loro influenza sull'introiezione di modelli sociali, di ruolo e di comportamento. Si pensa a tutti quei giocattoli che inducono nel bambino la simulazione e la rappresentazione di ambienti e atteggiamenti adulti. Maschi e femmine fin da bambini vengono educati al loro futuro ruolo dagli stessi genitori e parenti. Infatti, se pensiamo ai principali giocattoli per bambine come bambole, pentole, utensili per la cura della casa, trucchi ecc., si può osservare che in prevalenza favoriscono l'adesione ai ruoli tipicamente femminili di moglie e madre e di cura estetica di sé; così come i giocattoli per i maschi quali aerei, navi, treni, pistole, robot riflettono invece avventura, movimento, competizione e aggressività necessari nei ruoli maschili. Comunque, nessuna ricerca ha finora dimostrato che può esistere una congruenza funzionale tra i giochi del bambino e le sue future attività di adulto.

Infine è importante rilevare l'uso di giocattoli strutturati solo in parte con bambini in campo psicoterapeutico. Tramite il gioco i bambini rivivono determinate esperienze traumatiche il che permette loro di avere un maggior controllo su di esse. Attraverso l'uso di giocattoli e giochi possono anche scoprire conflitti inconsci rimossi mediante meccanismi difensivi come lo spostamento, la simbolizzazione e la proiezione. I desideri e gli impulsi inconsci inaccettabili vengono trasformati in immagini e attività di gioco coscienti e accettabili anche se spesso difficili da comprendere. Messi di fronte a un determinato repertorio di materiali, per es. bambole, animali, burattini, costruzioni in miniatura, figurine, mattoncini, ecc., i

[9] Gilli G., Gioco, giocattoli e bambini: riflessioni psicologiche, https://www.designfortoys.it/giocattoli-design/gioco-giocattoli-bambini-riflessioni-psicologiche-0000219.html? Consultato il 24 gennaio 2017

bambini vengono invitati "a strutturare lo spazio disponibile secondo configurazioni originali e poi a discorrere liberamente. [...] È ben noto che i piccoli pazienti nella loro paura e confusione si rivolgono ai balocchi disponibili in uno stato di disperato bisogno, e spesso confessano ed esprimono nel gioco molto di più di quanto potrebbero o saprebbero "con molte parole" (Erikson, 1981, in Farnè, 1992).[10]

[10] Erikson, E. H. (1981), *I giocattoli del bambino e le ragioni dell'adulto*, Armando, Roma;

2. IL GIOCATTOLO NEL CORSO DEL TEMPO

L'uso dei giocattoli ha origini lontane: i reperti archeologici rinvenuti nei siti più antichi presentano spesso sorprendenti analogie con alcuni giochi tuttora diffusi tra i bambini di tutto il mondo.

Dai ritrovamenti archeologici,dalle opere d'arte e dasignificative opere letterarie sappiamo che fin da epoche molto remote i bambini amavano intrattenersi in giochi del tutto simili a quelli dei bambini moderni.[11]

2.1. Le testimonianze sui giocattoli del passato

La storia dei giocattoli è articolata su due livelli. Il primo è quello degli oggetti che si possono definire come giocattoli sulla base di fonti letterarie e iconografiche, che descrivono o rappresentano giocattoli infantili, e sulla base di reperti archeologici. Si tratta di testimonianze sui giocattoli del passato tratte da opere letterarie, da scavi archeologici (es. tombe, stele funerarie) e fonti artistiche (pitture, incisioni, oggetti di ceramica, decorazioni varie) e che si riferiscono in genere a giocattoli appartenenti a bambini di ceti sociali ricchi. Il secondo livello di storia del giocattolo è rappresentato dalla grande varietà di giocattoli che in ogni epoca e cultura i bambini hanno prodotto da sé, imitando e rielaborando cose viste o viste fare da altri bambini o da adulti. Anche se usati solo da bambini ricchi, i giocattoli ritrovati negli scavi archeologici sono importanti perché presentano spesso sorprendenti analogie con i giocattoli tuttora diffusi tra i bambini di tutto il mondo. L'abitudine, presente in quasi tutte le grandi civiltà del passato, di deporre nelle tombe dei bambini scomparsi prematuramente oggetti da loro usati, soprattutto giocattoli, ha fatto sì che essi si siano conservati fino a noi.

Significativi reperti archeologici provenienti da alcuni ritrovamenti archeologici aiutano a ricostruire la storia di diversi giocattoli. Riportiamo l'esempio della bambola[12] trovata durante gli scavi nel centro storico di Roma quando venne alla luce un sarcofago

---

[11] Barone, F. (2005), *Ludosofia: elementi di filosofia, antropologia e arte nel gioco*. Roma: Edizioni interculturali

[12] Paliotti O., Bambole d'altri tempi raccontano, (2014) https://www.cittanuova.it/bambole-daltri-tempi-raccontano%C2%85/ Consultato il 28 gennaio 2017

contenente il corpo di una fanciulla di 18 anni. Sul sarcofago un'iscrizione indicava il nome della fanciulla Crepereia Tryphaena sepolta intorno al 170 d.C. La bambola ritrovata nel corredo funerario di Crepereia aveva testa e tronco intagliati in un unico pezzo d'avorio, arti mobili ed articolati, realizzati con una precisione e una perizia tali da richiedere la padronanza di uno straordinario livello tecnico.

Altra fonte sono le stele funerarie[13] che ritraggono bambini prematuramente scomparsi con dei giocattoli. La Seveso (2012) afferma che le stele funerarie propongono in alcuni casi la raffigurazione di scene di vita quotidiana, con gesti e atteggiamenti stilizzati i quali dimostrano una certa stereotipia nella rappresentazione dell'infanzia. Un esempio, invece,che mostra una rappresentazione dell'infanzia attenta alle caratteristiche di questa particolare età, connessa con sentimenti di profondo affetto è la stele di marmo chiamata "Melisto", risalente al 340 a.C. Rinvenuta nei pressi di Atene, essa ritrae una bambina che tiene in mano una bambola e si rivolge sorridente al cagnolino che giocosamente le salta addosso.

Importanti fonti d'informazioni sono le pitture su vasi greci in ceramica e gli affreschi che riportano illustrazioni di cerchi, carrettini, cavallucci e altri giocattoli. Molto interessanti sono, ad esempio, alcune coppe a figure rosse di cui una risalente all'inizio del IV secolo a. C., ora conservata presso il Museo Civico Archeologico di Bologna, che ritrae su un lato un bambino che trascina una piccola carriola e sull'altro una bambina che porge un vassoio di cibo a un bimbo con la lira in mano. Un'altra coppa a figure rosse, risalente al 425 a. C., ora presso il Museo del Louvre di Parigi, raffigura un bambino che corre trascinando un carretto, mentre un'altra ancora mostra un bambino che corre e cerca di giocare con un uccellino. Tutte queste testimonianze descrivono i bambini con attenzione alla gestualità, alla mimica, agli atteggiamenti, all'interno di scene di vita quotidiana molto realistiche e vivaci (Seveso, 2012).

Le fonti letterarie contengono testimonianze meno ambigue rispetto a quelle figurative per la loro natura meno polisemica, ma bisogna star attenti nell'interpretazione e non dimenticare il contesto all'interno del quale i testi sono stati composti.

---

[13] Seveso G., Alcune riflessioni sulle rappresentazioni dell'infanzia e dei bambini nella Grecia antica, *StudiumEducationis*, anno XIII - n. 3 - ottobre 2012, pp. 20-36

Tra gli esempi di giocattoli citati nelle fonti letterarie, riportiamo i seguenti due:

- nell'opera „Politica" Aristotele descrive il gioco dei più piccoli come esigenza specifica e sembra salvaguardarne la spontaneità: „…bisogna che i fanciulli abbiano una qualche occupazione e si deve pensare che serve a meraviglia allo scopo il sonaglio di Archita, che si dà ai bambini affinché, occupati con esso, non rompano niente delle cose di casa: i piccoli non riescono a stare fermi." (Aristotele, 2004, VIII, 6, 1340b, 23-31, in Seveso, 2012: 32).

- nell'opera teatrale „Le Nuvole" di Aristofane, dalle descrizioni della vita infantile dell'autore sembra trasparire l'affetto e la sollecitudine del padre: Strepsiade: "Su, su andiamo: sbagli pure, ma almeno darai retta al padre. Anch'io l'ho fatto, me ne rendo conto: ti davo retta quando avevi sei anni e balbettavi ancora. Con la prima paga, alle Diasie, ti comprai un carrettino." (Aristofane, 2001b, vv. 860-864; 877-881, in Seveso, 2012: 33).

2.2. Le origini culturali del giocattolo

Moltissimi giocattoli, anche se lontanissimi tra di loro nel tempo e nello spazio, si ritrovano in diverse civiltà. Ad esempio giocattoli come la bambola, la palla, il sonaglio, la trottola, l'aquilone, l'altalena, hanno una storia lunghissima. Pur avendo decorazioni e variazioni di forma diversi, tutti questi continuano a divertire i bambini del mondo ancora oggi. Tra questi ci sono oggetti che sono diventati giocattoli, ma originariamente non lo erano. Si tratta di una vasta gamma di oggetti che hanno perso la loro funzione originaria e sono passati dal mondo adulto a quello infantile, oppure li hanno fatti propri i bambini, trasformandoli in giocattoli.

2.2.1. I giocattoli provenienti dal mondo sacro

Alcuni giocattoli provengono dal mondo sacro, cioè da riti magici e religiosi, cerimonie sacre, danze, lotte rituali e pratiche divinatorie. L'uomo dell'antichità giocava per piacere

agli dei, per accompagnare le anime morte nell'aldilà o per invocare la pioggia e chiedere un buon raccolto.[14]

Ne è un esempio, la bambola che appare in quasi tutte le civiltà antiche e si ripete attraverso i secoli e nei posti più distanti tra loro. Infatti, la presenza delle bambole è testimoniata in ogni tipo di cultura: dalle più antiche a quelle tecnologiche, dalla civiltà occidentale all'orientale. Essa ha seguito l'uomo nel suo cammino evolutivo, sin dal lontanissimo periodo preistorico. Inizialmente le statuine femminili avevano valenza magico - religiosa, il cui uso corrispondeva a rituali legati alla prosperità, alla fecondità, o ai riti funerari per le fanciulle morte. Anche il termine inglese *doll* (in italiano bambola) che deriva dal greco *eidolon*, ossia idolo, contribuisce a ricordare il carattere religioso o magico di questo delizioso oggetto.[15]

Le prime statuine simboleggianti la figura femminile sono quelle legate al culto della Dea madre.[16] Esso risale al Paleolitico superiore (da circa 23.000 anni a.C. in poi) e rappresenta il potere divino della "Madre Terra", unica padrona della vita e della morte, origine di ogni cosa, protettrice della salute e della fertilità degli uomini e della bontà dei raccolti. Le statuine rappresentano una donna nuda, i cui attributi sessuali vengono esaltati nelle forme, per dare giusto risalto alle funzioni magiche della fecondità e della fertilità.

[14] Sigrid Loos, Laboratorio su giochi e giocattoli in Burkina Faso, https://sigridloos.wordpress.com/category/gioco/ Consultato il 15 dicembre 2014

[15] Londino F., http://guide.supereva.it/bambole/interventi/2005/04/207827.shtml Consultato il 21 gennaio 2017

[16] Grande Madre, https://it.wikipedia.org/wiki/Grande_Madre Consultato il 16 dicembre 2016



Venere di Willendorf, Austria; Venere di Lespugue, Francia; Venere di Parabita, Salento[17]

Solo in seguito le statuine assunsero una funzione ludico – educativa. Infatti, la bambola intesa propriamente come giocattolo viene fatta risalire circa al 2000 a.C. nell'Egitto faraonico ed era realizzata con materiali diversi come la pietra, l'avorio, il legno e la terracotta.[18] Bambole con sembianze maschili, invece, si iniziarono a costruire molto più tardi. Col tempo sono cambiati i materiali e le fogge ma le bambole conservano inalterata la prerogativa di rimanere il giocattolo preferito dalle bambine.

Gli aquiloni[19] furono inventati circa 2500 anni fa in Asia. L'aquilone diventa un gioco in Europa verso la fine del XVIII secolo. Prima di essere usato come giocattolo nei paesi asiatici aveva un significato religioso. Nell'estremo oriente rappresentava l'anima staccata del suo proprietario rimasto a terra ma collegato magicamente alla fragile armatura di carta abbandonata ai vortici dei venti. Ancora oggi è utilizzato in alcune feste per celebrare la felicità, la nascita, la fertilità o la vittoria. In Corea si fanno volare gli aquiloni nel giorno del capodanno lunare, ripetendo l'espressione "mandar via la sfortuna e ottenere la fortuna". Mentre l'aquilone vola alto nel cielo, lo spirito di chi lo fa volare si solleva

[17] Immagini di statuine legate al culto della Dea madre, https://it.wikipedia.org/wiki/Venere_di_Willendorf http://www.wikiwand.com/it/Venere_di_Lespugue http://www.fisarcheo.altervista.org/fisanew/parabita.htm

[18] Londino F., http://guide.supereva.it/bambole/interventi/2005/04/207827.shtml Consultato il 21 gennaio 2017

[19] L'aquilone e le sue origini, http://www.altanus-kites-team.eu/origine2.html Consultato il 13 dicembre 2016 Stefania Cavallaro, Breve storia degli aquiloni cinesi, http://www.cinaoggi.it/arte/vario/aquilonicinesi.htm

scacciando la malasorte e si dà il benvenuto alla buona sorte. Qualche volta si esprimono anche desideri specifici più personali. In questo modo, gli aquiloni tradizionali coreani sono stati trasmessi da generazione in generazione per circa 1.300 anni.
Nelle varie civiltà gli aquiloni venivano usati anche per segnalazioni nel corso di operazioni militari, per la misurazione di distanze, ecc.

L'altalena sembra un innocente passatempo per bambini ma viene da un tempo lontano, quando le distanze tra l'umano e il divino non erano immense come oggi, e quel giocattolo simboleggiava la loro congiunzione. Nell'India vedica chi offre un sacrificio si dondola sull'altalena per aiutare il sole a risalire nel cielo. Si ritiene che l'oscillante traiettoria dell'altalena colleghi il cielo e la terra. Nell'antica Grecia essa simboleggia il passaggio dalla terra al regno dei morti di Erigone che si impiccò all'albero cresciuto dal corpo del padre Icario, oppure un'espiazione simbolica delle ragazze ateniesi per la morte di Erigone. Secondo Salinari[20] l'altalena era un rito sacro consacrato alla Dea Madre e legato ad alcuni miti antichi tra i quali quello dell'ateniese Erigone. L'uso cultuale dell'altalena indica il passaggio di potere dalla Dea Madre a Dioniso: il dio punto di equilibrio e di transito, incerto e instabile, ma al tempo stesso potente e vitale, tra maschile e femminile, natura e cultura, vita e morte, nella cultura arcaica del Mediterraneo. Dioniso insegnò a Icario, il padre di Erigone, la coltivazione della vite e gli consegnò degli otri di vino che Icario distribuì ad alcuni suoi concittadini. Questi ultimi, ubriachi a causa del vino bevuto, pensarono d'essere stati avvelenati così uccisero Icario. Quando la figlia Erigone scoprì il fatto,si impiccò all'albero vicino al pozzo dove era stata gettata la salma del genitore. Nella ricorrenza del suo gesto, molte vergini ateniesi si impiccavano chiedendo,a nome di Erigone, giustizia per la morte del padre. Preoccupatissimi, gli ateniesi si precipitano a interpellare l'oracolo di Apollo. Per risolvere la questione, l'oracolo consigliò di inventare un gioco di dondolio per simulare l'impiccagione e così nacque il rito dell'altalena.
Il gioco della palla – È sicuramente un giocattolo universale e di ogni tempo. In Scozia sono stati ritrovati esemplari in pietra risalenti a 5000 anni fa. Nella valle dell'Indo (odierno Pakistan) erano in uso palle di cuoio, mentre in Egitto, grazie ad alcuni dipinti, si può desumere che i bambini giocavano con delle palle fatte di paglia e canne.[21] Il gioco della palla fu particolarmente amato dagli antichi Greci, che usavano come palla delle vesciche

[20] Raffaele K. Salinari, (2014). L'altalena. Il gioco e il sacro dalla Grande Dea a Dioniso. Ebook @ Women http://ebook.women.it/product/laltalena-raffaele-k-salinari/ Consultato il 15 dicembre 2016
[21] Vicentini A., Storia del giocattolo, http://www.webalice.it/antvice/GIOCATTOLI.html Consultato il 4 aprile 2016

gonfiate di animali. I monumenti dell'arte figurata, a cominciare dal rilievo di una base attica del 5. sec. a.C., dimostrano, insieme con alcune pitture sui vasi, l'interesse che gli artisti ateniesi ebbero per la grazia dei movimenti che questo gioco metteva in evidenza.[22]

Le più antiche palle[23] di gomma conosciute provengono dall'America centrale e avevano un diametro di circa venti centimetri cioè all'incirca la dimensione di una pallone da pallavolo. Pesavano quindici volte in più della palla attuale, ovvero tra i 3 e i 4 chilogrammi. Gli studiosi ritengono che la palla usata nel gioco veniva colpita con le anche in un gioco che assomigliava alla pallavolo senza la rete. Nonostante venisse praticato per semplice divertimento anche dai bambini e forse dalle donne,il gioco della palla era un rituale radicato nelle culture dell'America centrale e veniva eseguito già prima del 1400 a.C. nelle basse zone tropicali dove cresce l'albero della gomma.

Le partite venivano giocate su larghi campi costruiti in pietra,tra due individui o tra due squadre e si concludevano a volte con sacrifici umani. Spesso il gioco della palla era un metodo per risolvere i conflitti senza arrivare alla guerra vera e propria. Per i Maya il gioco della palla simboleggiava la lotta tra i signori dell'oltretomba e i loro avversari terrestri. Gli Aztechi vedevano in tale gioco la lotta tra le forze della notte, capeggiate dalla luna e dalle stelle contro il sole.

Le **trottole**[24] hanno più di 6.000 anni e sono giocattoli universali. Alcuni esemplari perfettamente conservati sono stati rinvenuti nella Mesopotamia (4000 a.C.), altri negli scavi dell'antica Troia, a Pompei, in tombe etrusche, in Cina, in Giappone, in Corea. Erano molto usate pure in Grecia e nell'Impero romano. Il materiale con cui si costruivano era soprattutto il legno**,** la forma di cono con una punta di ferro a un'estremità che viene fatta girare tirando con forza un filo avvolto intorno. La trottola, con il suo movimento poco controllabile, è stata utilizzata come strumento per predire il futuro, come oggetto per riti propiziatori sui raccolti, come gioco d'azzardo. Fra i popoli primitivi che si occupavano di agricoltura, giocare alla trottola in specifici periodi dell'anno aveva lo scopo principale di aiutare la natura nella sua funzione vitale, che era quella di dispensare alla comunità un buon raccolto. Anche oggi nel Borneo e nella Nuova Guinea i contadini fanno girare le

[22] Lo sport, Enciclopedia Treccani, http://www.treccani.it/enciclopedia/palla/ Consultato il 15 gennaio 2017
[23] Gioco della palla centroamericano, Enciclopedia virtuale Wikipedia https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_della_palla_centroamericanonConsultato il 1 febbraio 2017
[24] Aretini N. (2013), La trottola e le sue origini http://www.agendalugano.ch/episodes/467/la-trottola-e-le-sue-origini

trottole dopo la semina per stimolare la crescita dei germogli. La funzione propiziatoria in altri contesti socio-culturali come i nostri, è scomparsa completamente.[25]

2.2.2. I giocattoli provenienti da altre attività degli adulti

Provengono dalla sfera pratica ed economica minuscoli ninnoli che imitano gli attrezzi usati dagli adulti costruiti in legno, stoffa, metallo, terracotta. Sono concepiti in vista dei diversi ruoli e delle diverse aspettative relative ai maschi e alle femmine nella società.

Si tratta di giocattoli ispirati alla guerra (aerei e navi da guerra, armi in miniatura), alle attività agricole (carriola, vanga, rastrello e altri attrezzi agricoli),al ruolo di moglie e madre (utensili da cucina, mobili e attrezzi domestici in miniatura, bambole con il relativo guardaroba e accessori) gli altri mestieri e professioni, alle attività di vita pratica per accudire la casa, alla cura del proprio corpo ecc.



Pentole e tegami[26]



Carretto trainato da cavalli (VII-V sec. a.C.)[27]

Anche i giochi da tavolo provengono dal mondo degli adulti che li hanno usati prima dei bambini. Essi si basano tutti sullo stesso meccanismo: due o più figure si muovono su un percorso rappresentato da caselle in base a regole fisse o concordate tra giocatori.

[25] Rizza S., Giochi e giocattoli fra sacro e profano, http://digilander.libero.it/cultura.popolare/pignola/tradizioni/giochi-giocattoli.pdf Consultato il 14 novembre 2016
[26] Giocattoli conservati nel Museo Nazionale della Danimarca
[27] Cavaliere e giocattolo, http://www.pandolfini.it/it/asta-0005/cavaliere-e-giocattolo.asp



Il senet[28]



Il gioco dei cani e degli sciacalli[29]

È possibile modificare la struttura del gioco, aggiungendo o togliendo caselle o assegnando ad alcune di queste significati particolari.

Usati prima dagli adulti e poi adottati dai bambini sono pure il gioco dei dadi e quello degli astragali[30], fatto con ossicini del piede (astragali) di animali come pecore o capre, molto simili ai dadi anche se con meno facce in quanto erano di forma stretta e lunga. Nella sua forma primitiva l'astragalo era essenzialmente un gioco di abilità giocato da adulti e bambini. Varie erano le forme di gioco che si potevano fare con questi ossicini tra cui per esempio “pari e dispari”, “gioco dei cinque sassi”[31] e altri, diffusi nei paesi di tutto il mondo. Nella forma più complessa alle quattro facce dell'astragalo venivano dati valori diversi, usati come nei dadi moderni.

[28] Il gioco del senet, http://www.liceogalvani.it/lavori-multimediali/sport/sport/egizi_senet.htm Gli scavi archeologici testimoniano che era praticato in tutte le classi sociali. Segni di questo gioco sono stati rinvenuti nei templi e nelle tombe, nelle quali molte pitture murali raffigurano il defunto che gioca al senet. Consultato il 14 febbraio 2017

[29] http://www.liceogalvani.it/lavori-multimediali/sport/sport/egizi_cane.htm Questo gioco è conosciuto sotto diversi nomi: "Gioco dei trenta punti", "Gioco dei cinquantotto fori", "Cani e sciacalli", o anche "Gioco della palma. Uno dei pezzi più antichi, risalente al 2000 a.C., è stato ritrovato a Tebe, in Egitto durante una campagna di scavi archeologici. Consultato il 6 marzo 2017

[30] L’antico gioco degli astragali, http://www.alceosalentino.it/lantico-gioco-degli-astragali Consultato il 3 marzo 2017

[31] Il gioco dei cinque sassi. Cinque sassi si mettevano sul palmo della mano, si lanciavano verso l’alto e con una rapida rotazione bisognava prenderli tutti e cinque sul dorso della mano destra. Se ne cadeva qualcuno bisognava prenderli con le dita senza far cadere quelli già presi.



Gli astragali[32]



Il dado[33]

Dal mondo militare provengono molti giocattoli da combattimento come spade, sciabole, scudi, pistole, fucili, mitragliatrici e altre armi dalle forme e aspetto a volte micidiali. Vi si possono aggiungere navi e aerei da guerra, soldati, mostri, supereroi nonché munizioni e altri accessori. Molti educatori e genitori evitano di offrire ai bambini tali giocattoli perché convinti che favoriscano lo sviluppo di atteggiamenti e comportamenti aggressivi.



Mitragliatrice giocattolo[34]

[32] Gli astragali, https://lapostainpalio.wordpress.com/info/ Consultato il 3 marzo 2017
[33] Antichi dadi asiatici. Il fatto che i dadi sono stati usati in tutto l'Oriente da tempo immemorabile è stato provato dai ritrovamenti in antiche tombe che indicano chiaramente una loro origine asiatica. https://it.wikipedia.org/wiki/Dado_(gioco) Consultato il 25 marzo 2017
[34] Il mitra giocattolo http://www.librolandia.it/giocattoli/mitra-v690-sl-laser-a-pallini-mm6-con-occhiali.html

2.3. I giocattoli dalla preistoria all'età moderna

La storia del giocattolo è spesso sconosciuta e trascurata, eppure è importante per seguire lo sviluppo di una cultura e di una società. Il giocattolo nasce come strumento legato a un uso magico e religioso nell'epoca preistorica per diventare, col passare del tempo, oggetto di puro divertimento che fa da tramite fra il bambino e il mondo che lo circonda. Molti giocattoli nel passato erano destinati solo alle classi sociali ricche, mentre i bambini più poveri li costruivano da soli usando in genere materiali di recupero.

2.3.1. I giocattoli nell'epoca preistorica

L'uomo della preistoria ha usato il gioco per bilanciare gli inevitabili problemi della sopravvivenza che tormentavano la sua vita quotidiana. Grazie all'attività ludica egli esorcizzava la paura e si allenava nell'immaginare come combattere i pericoli. Il gioco era un'attività che probabilmente lo sollecitava a trasformare in divertimento anche i piccoli compiti della comunità come cacciare, schiacciare noci, accudire animali o intrecciare e tessere lana e fibre vegetali. L'uomo poteva cambiare ogni strumento di lavoro in giocattolo, dando agli oggetti una funzione diversa da quella originaria. Il giocattolo, pur conservando il suo primitivo uso pratico o sacro, mutava la funzione diventando insieme passatempo e oggetto culturale. Gran parte dei giocattoli e dei giochi del periodo preistorico e di quello arcaico era collegata alle cerimonie magico-religiose per onorare i morti, per adorare gli dei o chiedere la loro protezione,oppure come strumenti per dimostrare il coraggio e la prontezza d'azione alle potenze divine. Uno dei primi giocattoli naturali che si prestò all'uso ludico, furono gli oggetti di forma sferica.

L'osservazione del rotolamento di sassi tondeggianti, di frutti e di bacche bastò all'uomo per inventare una serie di giochi. Piccoli massi arrotondati, utilizzati anche per la caccia, ispirarono loro il gioco delle bocce come testimoniano reperti risalenti all'Età della Pietra trovati in Scozia. I solchi su un terreno accidentato, nella città neolitica di ÇatalHüyük in Turchia, sembrano prodotti dal rotolamento di alcune sfere di pietra, il che farebbe risalire tale gioco a ben 9.000 anni fa.[35]

Nella società preistorica i genitori insegnavano ai figli, attraverso giochi e attività manuali, il sapere delle tradizioni necessario ai loro ruoli adulti nella comunità. Sin dalla più tenera età i bambini venivano educati alla caccia, alla costruzione di armi e utensili attraverso il

[35] Averna, E. (2009). *Intrattenimenti ludici dalla preistoria al medioevo*. Roma: Aracne editrice, pag. 25

gioco di imitazione delle attività adulte e le gare per stabilire chi fosse il più bravo, il più abile o il più forte nel loro uso. Alle bambine si insegnava a raccogliere erbe e frutta, a tessere e filare lana e fibre vegetali, a cucire indumenti e preparare cibi. Nell'alternarsi delle stagioni si considerava gioco anche il semplice raccogliere conchiglie, sassi colorati, costruire bambole e attrezzi in miniatura, prima dell'impegno dell'età adulta che arrivava molto presto**.**

2.3.2. I giocattoli nell'età greco-romana

I Greci attribuivano grande importanza ai giochi dei bambini e quindi ai giocattoli riconoscendo il loro valore sia educativo che religioso. Ciò spiega perché molti giocattoli greci fossero veri e propri capolavori decorati da artisti celebri. Inoltre, durante le feste religiose delle Antesterie (feste primaverili in onore di Dioniso), i bambini piccoli ricevevano in dono dai genitori dei giocattoli. Pur essendo spesso poveri, i giocattoli dei bambini presentavano un'enorme varietà: i bambini giocavano, come nei giorni nostri, con qualsiasi cosa, anche con un oggetto di casa (pentole, tegami, secchielli), con le noci, i sassolini, gli astragali, le trottole, le palle di cuoio riempite di paglia o di crini, o fatte con vesciche di animali. Celebri vasai greci hanno decorato con scene mitologiche ispirate alla vita quotidiana numerosi vasi, anfore e crateri raffigurando tra le altre cose giochi con il cerchio, lo yo-yo, il carretto, l'aquilone, l'altalena. Il giocattolo preferito dalle bambine erano le bambole, che potevano essere fatte di pezza, di ceramica, di legni preziosi, o di avorio dipinto ed erano sempre create a immagine e somiglianza di ragazze da marito, come la Barbie di oggi.

Le bambole fatte con maggior cura avevano gambe e braccia snodabili, grazie a perni o fili di ferro che passavano attraverso fori praticati negli arti e un corredo di vesti confezionate con stoffe ricchissime, di collane, orecchini e braccialetti.[36]

[36] Il gioco in Grecia e a Roma, http://xoomer.virgilio.it/luciana_b/PDF/Percorso%20interdisciplinare.pdf Consultato il 1 febbraio 2017



Il gioco dello yo-yo[37]



Bambola romana in avorio[38]



Il gioco della palla[39]

Quanto è stato detto per i giochi e i giocattoli dei bambini greci vale anche per le bambine e i bambini romani, anzi alcuni giochi dei romani sono stati importati dalla Grecia. Anche a Roma i bambini imitavano nel gioco le occupazioni degli adulti. Le occupazioni imitate dai maschi riguardavano l'agricoltura, la caccia, la guerra, i riti religiosi, mentre le bambine imitavano le faccende domestiche. I maschi simulavano pure le gare tra gladiatori, le corse del circo, le dispute tra giudici e le lotte tra soldati. Giochi specifici in tale periodo erano il gioco con le noci, gli astragali, i cavallini (di terracotta), i dadi, le bambole, le palle (di pezza, o di cuoio riempite di piume, stoffa, sabbia, nonché vesciche d'animale gonfiate ad aria), i carrettini, le trottole e altri balocchi.

I giocattoli si regalavano alla nascita, per il compleanno e in occasione dei Saturnali, dal 17 al 24 dicembre. Sin dalla prima infanzia, il gioco per i bambini romani era considerato un diritto e anche un'attività formativa prima dell'inizio della scuola. I ragazzi delle classi più elevate possedevano veri e propri giocattoli commissionati dai loro genitori a esperti artigiani, mentre quelli delle classi più basse si divertivano con semplici giocattoli costruiti in legno modellato a forma di barca, animale, carrettino o altri giocattoli fatti in casa.[40]

2.3.3. I giocattoli nel Medioevo

Il quadro storico dei divertimenti medievali presenta sfumature notevoli legate alla scala sociale, alle diversità tra regioni, tra città e campagna e rivela una civiltà che sa compensare la durezza e la brutalità del quotidiano con la fantasia e la creatività dei giochi

---

[37] Il gioco dello yo-yo http://www.yoyomaniacs.it/guide/la-storia-dello-yo-yo/ Consultato il 5 gennaio 2017

[38] Bambola romana (III-IV sec. d.C.) http://piccoloaigialos.blogspot.hr/2015/09/joguet-roma-giocattolo-romano-che-cosa.html Consultato il 15 marzo 2017

[39] Il gioco della palla http://www.isabelgiustiniani.com/2014_06_01_archive.html Consultato il 1 febbraio 2017

[40] Il gioco in Grecia e a Roma, http://xoomer.virgilio.it/luciana_b/PDF/Percorso%20interdisciplinare.pdf Consultato il 5 gennaio 2017

e dei giocattoli. Nel Medioevo le invasioni barbariche portarono miseria sociale e povertà di commerci. I giocattoli venivano costruiti in casa con mezzi di fortuna, avevano forme rozze e i materiali usati erano deperibili (legno, tessuto, cuoio) tanto che pochissimi sono i reperti archeologici. Siccome non esistevano molti giocattoli, i bambini giocavano con ciottoli e conchiglie che la loro immaginazione tramutava facilmente in biglie, servizi per bambole, dadi. Fabbricavano da soli trottole e bambole con argilla, pezzi di legno, oppure con ciuffi di lino o di canapa. Con doghe di legno facevano cerchi e trasformavano in palloni gli stracci legati assieme, o le vesciche di maiale gonfiate d'aria.

Nel Medioevo non esisteva il concetto di giocattolo come prodotto destinato a un vasto mercato. Solo i bambini appartenenti alle classi privilegiate potevano permettersi giochi costosi e raffinati: molto richiesti erano i cavalli a dondolo, di solito fatti realizzare da artigiani qualificati. Questi ultimi realizzavano anche altri giocattoli elaborati come fischietti di terracotta a forma di uccello e uccelli animati in metallo. Particolarmente apprezzati, erano i giocattoli ispirati alla vita militare e alla guerra. Si sono conservati alcuni giocattoli in osso o terracotta usati dai bambini delle classi sociali ricche. I giocattoli del periodo vengono nominati nella maggior parte dei casi nelle fonti letterarie e se ne trova testimonianza pure nelle sculture e negli affreschi. Anche nel Medioevo il giocattolo serviva a guidare i bambini verso futuri ruoli sociali.[41]

2.3.4. I giocattoli nell'età barocca

Certi giocattoli in voga nel XVII secolo come la palla, i dadi, le biglie, il cerchio, l'aquilone, lo yo-yo, la trottola erano noti fin dall'antichità. Nell'epoca barocca erano diffusi i giochi di società come le sciarade, passa l'anello, le ombre cinesi, la pentolaccia, moscacieca e nascondino.

Innumerevoli erano i giochi con la palla tra i quali si ricordano la palla avvelenata, la palla in circolo, la palla prigioniera, la palla vipera, la pallamaglio e la pallamano, praticati dai piccoli e dai grandi. Il gioco della campana era uno dei passatempi preferiti tra i bambini di ogni classe sociale. Per le bambine c'era la bambola di pezza, di legno, di cera e di terracotta. Le bambole per le bambine dei ceti ricchi avevano costumi stupendi e davano

[41] Il gioco dei bambini nel Medioevo, http://ilmondodiaura.altervista.org/MEDIOEVO/GIOCHIEDIVERTIMENTI.htm Consultato il 1 febbraio 2017

più l'impressione di manichini abbigliati lussuosamente che di giocattoli. Fin dal XV sec. si conoscevano serie complete di riproduzioni in miniatura di oggetti domestici, arredi e utensili che accompagnavano le bambole. I giocattoli preferiti dai maschi, in tutti i tempi attirati dalle armi, erano le spade, i tamburi e i soldatini. Nel Seicento si diffuse la produzione dei cavalli a dondolo, mentre nel Settecento si affermarono i primi giocattoli scientifici come la lanterna magica (che utilizzava le leggi dell'ottica per proiettare immagini)e il diavoletto di Cartesio. Molto usati erano anche l'aquilone e il gioco del volano (simile al badminton). Con lo sviluppo delle scienze pedagogiche anche i giocattoli subirono un'evoluzione. Si diffusero, infatti, giocattoli istruttivi come cubi e altri solidi geometrici, incastri, costruzioni più o meno complesse, serie di arnesi per i lavori in legno, attrezzature per compiere esperienze di chimica e fisica.

Dal Medioevo al Settecento si può notare uno sviluppo sorprendente del giocattolo artigianale che veniva venduto fino al 1800 principalmente nelle fiere e nei mercati popolari. Visi trovavano bambole di poco pregio artistico, trottole, cavallini di legno, ecc. I giocattoli dei ceti alti erano invece, vere e proprie opere d'arte con le quali ai bambini non era permesso giocare se non sotto un attento controllo degli adulti. Più che giocattoli erano ninnoli da mettere in mostra.[42]

2.3.5. I giocattoli nel XIX e inizio del XX sec.

Fino al XIX sec. il giocare non aveva l'importanza che venne assumendo in questo secolo quando l'attività ludica iniziò a essere considerata una componente fondamentale dello sviluppo del bambino. Nell'Ottocento il movimento romantico influenzò il modo di vedere l'infanzia da parte degli adulti che iniziarono a valorizzarla per le sue caratteristiche specifiche di cui il gioco costituiva una parte essenziale.

All'inizio dell'Ottocento la produzione di giocattoli rappresentava ormai un'importante attività imprenditoriale in molti paesi.[43] La pedagogia dell'Ottocento esortava al gioco e ciò favoriva il sorgere di laboratori artigianali e piccole fabbriche per la produzione di giocattoli, mentre i venditori ambulanti smerciavano i prodotti nelle fiere e nei mercati.[44]

---

[42] Cambi F., Staccioli G, (a cura di) (2008). *Il gioco in Occidente. Storie, teorie, pratiche*. Roma: Armando editore.

[43] Vicentini A., Sviluppo dell'industria del giocattolo, http://www.webalice.it/antvice/GIOCATTOLI.htmlConsultato il 20 novembre 2016

[44] http://www.scuolafattoria.it/modulistica/laboratori/laboratorio-giochi.pdf Consultato il 20 novembre 2016

In Europa l'industria dei giocattoli iniziò a espandersi negli anni 1880/1890 con la produzione di carri di pompieri, trenini, soldatini, bambole e case di bambole. In America l'orsetto morbido e tenero Teddy Bear fu il primo giocattolo industriale di massa.[45] I giocattoli entrarono tra le necessità domestiche e l'infanzia venne considerata sempre più come potenziale mercato. L'acquisto di giocattoli, però, era riservato alle famiglie benestanti. Dalle fabbriche uscivano oggetti raffinati come ad esempio case per bambole progettate da veri e propri architetti. Accanto al legno cominciarono a essere usati su larga scala anche latta e vari tipi di metallo. Tra i bambini dell'epoca, particolare successo riscossero i giocattoli in latta, perché oltre alla precisione nella fattura e la ricerca di eleganza nelle forme e nei colori, riproducevano le grandi invenzioni avvenute nel campo della meccanica. Infatti, con questo materiale furono realizzate carrozze a cavallo, automobili, navi, trenini, dotate di sofisticati meccanismi e azionate dal vapore. Con la latta furono creati inoltre, giochi meccanici che raffiguravano animali, clowns, acrobati o curiose raffigurazioni di mestieri, dotati di movimento automatico molto semplice.[46]

Giocattoli usuali per bambini erano soldatini, piccole armi, cavallini, trenini, piccole automobili, motociclette, battelli-giocattolo, aerei-giocattolo il teatrino con marionette e burattini, giochi di società. Giocattoli per le bambine erano le bambole, la casa delle bambole con arredi e corredi, pupazzi, cerchi, birilli. Nel XIX secolo furono inventati i primi giocattoli con effetti ottici. Nacque così il caleidoscopio, formato da un piccolo tubo internamente ricoperto per tutta la lunghezza di superfici specchianti, all'estremità del quale era collocato un disco rotante trasparente contenente pezzetti di vetro colorati. Guardando attraverso un foro si vedevano comporsi figure geometriche, che cambiavano in continuazione con il movimento dei vetri colorati nel disco.

Un altro giocattolo ottico era lo zootropio, composto da un cilindro all'interno del quale veniva incollata una sequenza di immagini come ad esempio un cavallo che si avvicina sempre più a una staccionata e infine la supera con un salto.

Il cilindro era forato a distanze regolari e, guardando attraverso le fessure mentre il giocattolo veniva fatto ruotare, si aveva l'illusione del movimento della figura del cavallo.[47]

La Germania era il principale centro di produzione, al quale si affiancarono la Francia, la Gran Bretagna e gli Stati Uniti. L'industria del giocattolo incise in modo preponderante sull'economia dei paesi produttori, ma l'Italia iniziò tardi la sua produzione. In Italia

[45] Baumgartner, E. (2006) Il gioco dei bambini. Roma: Carocci
[46] Filipponio, M. A., *Il gioco e il giocattolo nella storia*. Disponibile sul sito web: http://www.libriandco.it/giochi_giocattoli/p.asp?nfile=te_il_gioco_e_il_giocattolo_nella_storia
[47] Disponibile sul sito web www.webalice.it, Visualizzato il 20 novembre 2016

l'industria del giocattolo rimase quasi inesistente fino agli anni Venti del Novecento. Infatti, appena dopo la prima guerra mondiale s'imposero sul mercato italiano alcune ditte nazionali di giocattoli.[48]

2.3.6. I giocattoli in Italia dalla fine del XIX alla prima metà del XX sec.[49]

Sulla scia dei successi e dei prodotti delle industrie negli altri paesi europei, nascono in Italia, tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, le prime, seppur timide,esperienze industriali dedicate alla produzione di balocchi. Tali attività crebbero nel tempo e portarono l'industria italiana del giocattolo a diventare una delle più interessanti nonché ingegnose creatrici e produttrici di giocattoli. Nell'area alpina e del Trentino i produttori riuscirono a creare una piccola attività economica basata sul giocattolo attraverso la realizzazione di figure animali e di personaggi della tradizione popolare intagliati in legno, il tutto grazie alle esperte mani degli artigiani locali. Ed è proprio in queste aree che nasce una delle prime e più antiche realtà industriali legata appunto al giocattolo in legno, la Sevi, fondata nel 1831 in Val Gardena. L'azienda ha costruito la sua fama producendo artigianalmente giocattoli e piccoli accessori d'arredamento in legno, mantenendo inalterata fino ai nostri giorni la sua filosofi

Nel 1998 la Sevi viene acquisita dall'azienda Trudi, rimanendo sempre fedele ai principi del suo fondatore e portando con sé intatti i valori che l'hanno resa famosa: la lavorazione artigianale del legno, la creatività delle sue collezioni e l'attenzione alla qualità dei prodotti.[50]

---

[48] Filipponio, M. A., *Il gioco e il giocattolo nella storia*. Disponibile sul sito web: http://www.libriandco.it/giochi_giocattoli/p.asp?nfile=te_il_gioco_e_il_giocattolo_nella_storia Consultato il 20 novembre 2016

[49] Fulvia Degl'Innocenti, *150 anni di giocattoli*, http://www.stpauls.it/gio/1113gi/chestoria.html Consultato il 14 novembre 2016

[50] Informazioni sulla storia dell'azienda Sevi, http://www.trudi.com/it/giochi/giochi-legno/Consultato il 18 gennaio 2016



Tavolino multiattività (Sevi/Trudi)



Casetta (Sevi/Trudi)

Marchio Sevi-Trudi[51]

Comunque, fino ai primi anni del Novecento non si è sviluppata una produzione del giocattolo a livello industriale. Il giocattolo era legato a una manifattura artigianale, una tradizione non solo diversa da regione a regione, ma proprio da paese a paese. I giochi, infatti, venivano realizzati all'interno di botteghe e avevano una diffusione locale.

La prima fabbrica italiana di giocattoli, la Furga, nacque nel 1872 a Canneto sull'Oglio (Mantova), dove oggi sorge un museo del giocattolo. All'inizio produceva maschere di cartapesta, poi si dedicò alle bambole. I primi esemplari avevano il corpo in cartapesta e la testa in composto di cera, gesso e stearina. Poi i corpi divennero di legno gessato con gli arti snodabili, e le teste di *bisquit* (speciale porcellana bianca) dipinto di rosa, con occhi o fissi o mobili, di vetro o dipinti. Le acconciature erano di lana, altre volte veri e propri capelli. La Furga, a metà degli anni '30 del XX sec., cominciò a produrre anche servizi da caffè, tè, pentole e piatti in miniatura. Le bambole Furga più fortunate furono le *mignonettes:* bamboline più piccole, in svariati modelli, molto popolari soprattutto quando il materiale usato divenne il vinile, sostituito poi nel 1974 dalla plastica.

[51] Tavolino multi attività, casetta e marchio della Sevi – Trudi, http://www.trudi.com/it/giochi/giochi-legno/ Consultato il 18 gennaio 2016



Severino



Paola, Peonia, Perla e Pritty



Carletto[52]

Un'altra grande fabbrica italiana legata alla produzione di bambole è la L.E.N.C.I. (acronimo di Ludus Est Nobis Costanter Industria). Fondata a Torino nel 1919, produceva bambole (testa compresa) e abiti con un panno speciale pressato, il *lenci* appunto, che rendeva le bambole lavabili ed ebbe successo perché rispetto alle tradizionali bambole in porcellana, era molto più economico e più adatto al gioco dei bambini. Le bambole non avevano solamente l'aspetto di bimbi, spesso imbronciati, che indossavano costumi regionali o imitavano il mondo degli adulti, ma seguivano l'attualità con caricature di personaggi noti o riferimenti a temi d'attualità. Il grande successo, che portò la ditta a esporre i prodotti da Zurigo a Parigi, da Roma a Milano, diede il via a numerose imitazioni e la produzione, in tutta Europa, di bambole simili a prezzi minori. Ciò provocò una crisi culminata nel 1929. Per superarla, dal 1927 la *Lenci* iniziò a produrre ceramiche artistiche, piccole statuine o gruppi con personaggi e animali. Nel 2005 la Lenci s.r.l. viene liquidata, tuttavia il marchio rimane al successore della seconda proprietà, per cui nessun altro può riprendere la produzione di bambole Lenci.[53]

[52] Alcune bambole Furga, http://curiosando708090.altervista.org/furga-le-piu-belle-bambole-del-mondo/ Consultato il 6 gennaio 2016

[53] https://trama-e-ordito.blogspot.hr/2010/12/panno-lenci-dallars-lenci-della-signora.html Consultato il 6 gennaio 2016



Alcune bambole dell'azienda L.E.N.C.I[54]

Un’azienda produttrice di giocattoli fu anche la **Sebino Bambole**, poi Tecno giocattoli Sebino, acquisita dalla Migliorati Giocattoli e poi da Giochi Preziosi. Era un'azienda specializzata nella realizzazione di bambole, fondata nel 1957 dall'imprenditore Gervasio Chiari.



Il mitico Cicciobello e altre bambole dell’azienda Sebino Bambole[55]

È celebre per aver commercializzato dal 1962 il famoso bambolotto Cicciobello che riproduce un neonato di pochi mesi a grandezza naturale, permettendo così ai bambini di imparare attraverso il gioco a prendere confidenza con il ruolo di genitore.

---

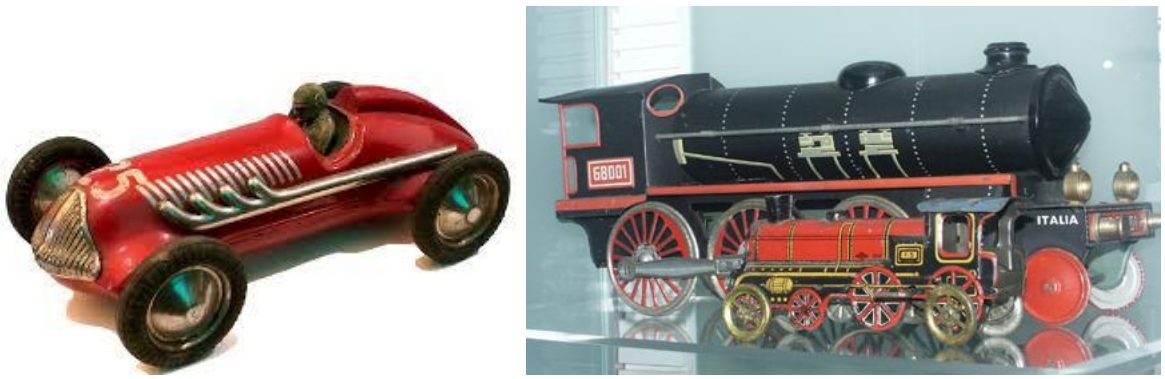
[54] Alcune bambole LENCI, https://trama-e-ordito.blogspot.hr/2010/12/panno-lenci-dallars-lenci-della-signora.html Consultato il 10 ottobre 2016

[55] Le bambole Sebino https://www.google.hr/search?q=sebino+bambole Consultato il 13 ottobre 2016

Si tratta di un bebè biondo e paffuto, perfetto da coccolare, indossa una tutina azzurra e si mette a strillare se gli si toglie il ciuccio.[56]

Un'altra storica ditta italiana, dalla breve ma gloriosa vita (dal 1922 al 1928) è stata la Cardini di Omegna (Novara), ideatrice del motto "Fate i capricci" e prima in Italia a servirsi della stampa (il Corriere dei Piccoli)per pubblicizzare i propri prodotti. I suoi giocattoli in metallo stampato riproducevano macchine, aeroplani, locomotive, moto, erano inseriti in scatole che una volta aperte facevano parte del gioco stesso, diventando garage, hangar, tunnel.

Decisamente più lunga la storia della INGAP (Industria Nazionale Giocattoli Automatici) di Padova, nata nel 1919, che ha resistito fino al 1972. Era specializzata in giocattoli automatici. Fu suo il primo trenino con il meccanismo a molla, e poi aeroplanini, carri armati con scintille focaie e persino pupazzi animati come Pinocchio. E nel 1951 fu la prima al mondo a creare un'automobile telecomandata. Un materiale molto usato per fabbricare i "balocchi", come si chiamavano un tempo, era – ed è ancora – il legno.



Automobile da corsa e trenino della INGAP[57]

Un altro tra i marchi italiani più celebri è la Lima (Lavorazione Italiana Metalli e Affini), quella dei trenini elettrici. Fu fondata a Vicenza nel 1946 come ditta specializzata per la riparazione e la realizzazione delle parti in alluminio delle carrozze ferroviarie danneggiate durante la Seconda guerra mondiale. Presto la Lima si riconvertì alla produzione di giocattoli in metallo: carrozzine per bambini, passeggini mignon per le bambole, pentole, pignatte, motoscafi e automobiline.

[56] Informazioni sull'azienda Sebino, https://it.wikipedia.org/wiki/Sebino_Bambole
[57] http://www.3rotaie.it/3r_Documenti/Treni_Latta/crosshead.htm

I modellini dei trenini li fabbricava anche un'altra ditta, la Rivarossi di Como**,** ma erano troppo pregiati e costosi. L'intuizione della Lima fu quella di renderli accessibili a tutti dando vita a una infinita gamma di combinazioni di rotaie, vagoni, locomotori. Esportati in tutto il mondo, i trenini Lima hanno appassionato tanti bambini ed esistono ancora oggi, anche se il marchio è stato acquisito da una ditta inglese.[58]

La ditta Trudi è nata nel 1954 a Tarcento (Udine) dalla passione della signora Trudi Müller Patriarca, che già da ragazzina cuciva a mano, per sé e per i propri amici, graziosi animaletti con pezzetti di stoffa. Non c'è animale che la Trudi non abbia trasformato in peluche, dai primi orsetti, agli ultimi arrivati: lombrichi, civette, puzzole e ranocchi. Il pupazzo, il più semplice dei giocattoli, il primo forse a nascere, resta comunque il più amato, non solo dai bambini (Linfante, Bertola, 2013).



Alcuni esempi di pupazzi in peluche della ditta Trudi[59]

Tra i più fortunati giocattoli italiani, sono da segnalare le piste Policar**,** con le auto da corsa telecomandate, i telefoni comunicanti della ditta Vipa**,** e poi i giocattoli creativi della Quercetti, tra cui i celebri chiodini. E mentre dagli Stati Uniti arrivavano le bambole con le sembianze delle donne adulte, in Italia dalla ditta Sebino nel 1962 nasceva Cicciobello, esportato in tutto il mondo e prodotto poi in tante varianti ancora oggi. È il bambolotto più famoso e ricercato ed entra in scena rappresentando un neonato dalle dimensioni reali che continua a essere apprezzato dai bambini soprattutto nella loro prima infanzia.

[58] Fulvia Degl'Innocenti, *150 anni di giocattoli*, http://www.stpauls.it/gio/1113gi/chestoria.html Consultato il 16 novembre 2016

[59] I peluches della ditta Trudi, http://www.trudi.com/it/peluche/ Consultato il 4 marzo 2017

2.3.7. I giocattoli nell'epoca contemporanea

L'attenzione nei confronti dei bisogni dell'infanzia aumenta sempre di più. Nel volgere degli ultimi decenni si può assistere a una progressiva diffusione dei giocattoli nella quotidianità della vita infantile al punto che si potrebbe dire che essi predominano nelle camere di molti bambini che vivono nelle nostre città. E' evidente che i giocattoli di cui si parla non sono quelli che i bambini possono realizzare con le proprie mani a partire da materiali occasionali o di uso comune. Si parla di giocattoli come prodotti commerciali, che caratterizzano un segmento fra i più significativi delle merci destinate all'infanzia tra le quali si trova una vastissima gamma di oggetti: da quelli di costo e consistenza minimi, fino ai materiali ludici più sofisticati.

I produttori di giocattoli sfruttano a loro favore lo spirito del tempo. La Mattel, un'industria leader nel settore, come anche molte altre, hanno scoperto il potere promozionale della televisione e agiscono sul piacere procurato dal giocattolo e sulla pressione del gruppo dei pari tramite la pubblicità. Per es. la bambola Barbie è il frutto di un'attenta ricerca di mercato. La Barbie, nata nel 1959, era destinata a diventare simbolo della donna moderna, quella in cui le bambine volevano identificarsi. Fu creata dalla signora Handler Elliott in onore della figlia.



Alcune varianti di ruolo e relativo abbigliamento della Barbie[60]

Uno spazio sempre più ampio nei giochi dei bambini occupano giocattoli elettronici, ovvero i videogiochi. Essi sono stati definiti come forma ludica compiuta tramite l'interazione tra tre soggetti, ovvero la persona, un calcolatore elettronico ed uno schermo. I videogiochi sono nati negli anni '50 e il loro unico intento è far divertire.

[60] Barbie Gowns, https://www.pinterest.com/explore/barbie-gowns/ Consultato il 13 ottobre 2016

Nacque allora il primo programma computerizzato di nome ″Pong″, che fu installato in un piccolo bar della California. Il gioco multimediale si diffuse molto rapidamente ed ebbe molto successo e influenza soprattutto sui giovani.
Spesso si punta il dito contro questo tipo di attività ludica, poiché è stato riscontrato che l'uso eccessivo di tali giochi porti addirittura alla dipendenza il che influisce in modo negativo sul corpo, sulla mente e sulle emozioni del bambino.
Nonostante queste considerazioni, i videogiochi non possono essere considerati nemici della crescita del bambino, e se pensati e progettati correttamente possono ugualmente lasciare un segno positivo e favorire lo sviluppo di alcune capacità e abilità (Enciclopedia Italiana, 2007).

Tra i giocattoli più diffusi possiamo citare anche gli elementi da costruzione tra i quali predominano i mattoncini Lego inventati nell'anno 1916 da Ole Kirk Christiansen. Grazie a lui la casa di produzione di giocattoli Lego iniziò ad aver un gran successo, diventando gradualmente uno dei maggiori produttori di giocattoli al mondo. In vendita c'erano due tipi di mattoncini, quelli in legno e quelli in plastica, ma purtroppo nell'anno 1960 la casa di produzione fu attaccata da un incendio e per i mattoncini in legno giunse la fine.L'azienda continua con un'unica produzione, quella dei mattoncini in plastica, già comunque molto solida e sviluppata tanto da continuare come unico prodotto sul mercato. Dal 1969 si iniziarono a costruire giocattoli Lego adatti ai più piccini, mettendo in vendita il sistema Duplo, di cui facevano parte mattoncini molto più grandi e sicuri per questa fascia d'età. Oggi la produzione di mattoncini Lego è molto ricca e sparsa in ogni angolo del mondo, anche se la fusione della materia prima avviene soltanto in due impianti collocati uno in Svizzera e l'altro in Danimarca.[61]

[61] Storia dei mattoncini Lego http://www.mattoncini.net/storia.html

3. LA SICUREZZA DEI GIOCATTOLO AL GIORNO D'OGGI

Negli ultimi anni si è parlato tanto di sicurezza dei giocattoli. Infatti, è importante che l'adulto sappia muoversi nella giungla di modelli, marchi, articoli originali o contraffatti, ogni qual volta si trova a dover acquistare un giocattolo.

La nuova normativa europea, applicata ai prodotti progettati o destinati, in modo esclusivo o meno, a essere utilizzati per fini di gioco da bambini di età inferiore a 14 anni, fornisce le linee guida per l'apposizione del marchio CE, marchio che identifica tutti quei giocattoli realizzati secondo le direttive che nel corso degli ultimi anni la comunità europea ha stabilito in materia di sicurezza dei giocattoli.

Ogni produttore o importatore, per poter apporre il marchio CE sui propri prodotti**,** deve:

- certificare che tutte le fasi produttive avvengano nel rispetto delle medesime
- conservare tutta la documentazione relativa alla produzione e all'immagazzinamento dei prodotti per i controlli e le verifiche fatte dagli organi competenti
- indicare chiaramente la fascia di età per cui il prodotto è indicato

Il produttore o l'importatore deve inoltre provvedere affinché il giocattolo sia corredato di istruzioni chiare nella lingua del Paese interessato. Il produttore o importatore, deve infine assicurarsi che sul giocattolo sia apposto in maniera chiaramente leggibile il marchio CE con l'indicazione della fascia di età, del numero di serie e di lotto del prodotto, dell'indirizzo e della ragione sociale del produttore.

E' quindi importantissimo, quando si deve acquistare un giocattolo, prestare la massima attenzione al marchio CE, che deve essere realizzato secondo tutte le indicazioni fornite dalla legge e deve essere ben leggibile e indelebile, pertanto il marchio CE è al momento l'unica vera garanzia per l'acquisto di giocattoli sicuri da donare ai bambini.

4. IL RUOLO DEI GIOCATTOLI NEL PROCESSO FORMATIVO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il ruolo educativo dei giocattoli emerge nella loro scelta ad uso dei bambini che frequentano la scuola dell'infanzia. È diffusa l'opinione delle educatrici che i giocattoli devono divertire, ma anche favorire lo sviluppo dell'intelligenza, del movimento, della dimensione estetica, dell'affettività ecc. per cui il divertimento è considerato funzionale all'istruzione. Quest'idea di strumento educativo riferita ai giocattoli s'identifica sostanzialmente con il modello educativo di stampo scolastico.

Anche se non in maniera esplicita, emerge l'atteggiamento sul gioco nominato nel capitolo sulla concezione pedagogica e psicologica del gioco che viene riconosciuto importante dall'adulto nella misura in cui è finalizzato a scopi didattici, di apprendimento. In altri termini esso perde il suo carattere originario di essere fine a se stesso. Le educatrici riconoscono il valore del gioco e dei giocattoli, ma sentono di avere una responsabilità educativa su di essi e ritengono di esercitarla correttamente indirizzando il corso dei giochi con l'acquisto di giocattoli educativi. È loro dovere offrire al bambino un ambiente ricco di stimoli per cui la configurazione ludica della sezione di nido o di scuola dell'infanzia deve basarsi su un insieme di giocattoli strutturati che hanno evidenti connotazioni educative. Negli ultimi tempi si adottano anche materiali non strutturati che danno vita ad attività ludiche di costruzione, manipolazione, espressività e creatività. Vi è una sorta di competizione positiva fra i giocattoli educativi e i giocattoli che diventano tali quando il bambino usa in funzione ludica oggetti comuni e materiali di recupero.
Nella scuola dell'infanzia il giocattolo ha anche un ruolo etico-pedagogico che riguarda la sfera valoriale. In altre parole il giocattolo non deve suggerire modelli di comportamento aggressivo. Va evitata la scelta di videogiochi, armi-giocattolo, insieme ad altri giocattoli connotati in senso combattivo, per evitare l'esposizione dei bambini a comportamenti aggressivi.
Eppure, secondo Brian Sutton-Smith (2002), se si osserva l'evoluzione del gioco infantile nel corso del XX secolo nelle società avanzate, si assiste proprio al fatto che diminuisce progressivamente il gioco all'aperto, in cui i bambini davano ampio sfogo ai giochi combattivi secondo varie modalità, e aumentano le attività ludiche al chiuso, in particolare nell'ambiente domestico.

Al venir meno dell'espressione fisica e motoria come carattere dominante nel gioco all'aperto, aumenta quella simbolica più tipica del gioco in ambiente chiuso e a cui l'industria dei giocattoli ha corrisposto con l'aumento progressivo della propria offerta. Di conseguenza: "Tutte queste tendenze hanno contribuito a favorire le forme non aggressive di comportamento, orientate in senso domestico e verbale, che erano state sempre più tipiche delle bambine che non dei maschi. Tutto il mondo ludico è diventato più "femminile", se con questo intendiamo più verbale, più simbolico e meno fisicamente aggressivo" (Sutton-Smith 1989, p.43). Secondo Farnè (2007) questo progressivo cambiamento dall'aperto al chiuso, dal fisico al simbolico, ha favorito insieme al ruolo determinante del giocattolo, anche il maggior controllo degli adulti sui giochi dei bambini, che in passato avvenivano nella maggior parte dei casi, lontano dai loro sguardi.

5. IMPOSTAZIONE DELLA RICERCA EMPIRICA

5.1. Lo scopo generale e gli obiettivi specifici della ricerca

Dopo aver svolto l'analisi teorica e aver cercato di analizzare gli aspetti del giocattolo e il suo sviluppo nel corso della storia, passiamo alla ricerca empirica. Lo scopo della presente ricerca è di constatare quali tipi di giocattoli sono presenti nell'ambiente educativo delle scuole dell'infanzia. L'intenzione è di verificare quali criteri si scelgono per la scelta dei giocattoli che possano divertire i bambini e favorirne lo sviluppo dell'intelligenza, la maturazione dell'identità personale e lo sviluppo delle competenze. Per stabilire le categorie di analisi e le unità di registrazione ci siamo basati sulla bibliografia consultata e le indicazioni pedagogiche e psicologiche esposte nella parte teorica. Nella ricerca ci siamo limitati ad analizzare i giocattoli in alcune scuole d'infanzia presenti sul territorio della penisola istriana, basandoci sulle seguenti categorie: giocattoli per il puro divertimento, giocattoli educativi, materiale non strutturato.

Dallo scopo generale è possibile dedurre gli obiettivi specifici della ricerca che sono quelli di verificare:

- i criteri di scelta per l'acquisto dei giocattoli
- a chi è affidata la scelta dei giocattoli (direttrice, pedagogista, educatrici, bambini, genitori)
- il rapporto tra la quantità dei giocattoli da divertimento, quelli educativi e il materiale non strutturato
- la sistemazione e l'accessibilità dei giocattoli ai bambini

5.2. I metodi della ricerca

I metodi usati per l'elaborazione di questa ricerca sono l'analisi quantitativa e qualitativa della documentazione pedagogica, l'osservazione di alcune scuole e l'intervista al personale delle scuole incluse nella ricerca. L'analisi delle caratteristiche quantitative dell'ambiente educativo della scuola d'infanzia è stata fatta secondo i criteri desunti dalla normativa in vigore sugli *Standard pedagogici* riguardanti l'ambiente educativo, mentre per l'analisi qualitativa i criteri sono stati ricavati dal *Curriculum nazionale per l'educazione prescolare*.

L’analisi dei giocattoli nelle scuole d’infanzia è stata effettuata in base alle seguenti categorie e unità di registrazione:

1. Presenza di angoli didattici: angolo della lettura e della comunicazione; angolo logico-matematico; angolo grafico-pittorico; angolo teatrale e musicale; angolo delle costruzioni; angolo famigliare; angolo della sperimentazione; angolo dei giochi didattici e da tavolo; angolo dei mestieri; altri possibili angoli.

2. presenza di giocattoli per il puro divertimento, giocattoli educativi (materiali strutturati), materiali non strutturati, realizzati dalle educatrici o dai bambini aiutati dalle educatrici.

Le *categorie metodologiche* dell'analisi sono state le singole scuole e le sezioni educative visitate.

5.3. I soggetti della ricerca

La ricerca è stata svolta nelle seguenti scuole d’infanzia sul territorio della città di Umago, di Cittanova e Buie:

1. Scuola dell’infanzia Girotondo- Umago (sede centrale)
2. Scuola dell’infanzia Girotondo- Umago (sede periferica Gioia)
3. Scuola dell’infanzia Girotondo- Umago (sede periferica La barchetta, Bassania)
4. Scuola dell’infanzia Girotondo- Umago (sede periferica Peter Pan)
5. Scuola dell’infanzia Girotondo- Umago (sede periferica Bambi)
6. Scuola dell’infanzia Girotondo- Umago (sede periferica Do Re Mi, Babici)
7. Scuola dell’infanzia Fregola- Buie (sede centrale)
8. Scuola dell’infanzia Fregola- Buie (sede dislocata a Rudine)
9. Scuola dell’infanzia Fregola- Buie (sede periferica a Momiano)
10. Scuola dell’infanzia Girasole- Cittanova (sede centrale)

Le sedi sono state visitate una ad una e, con l’aiuto delle educatrici di turno, sono stati contati i giocattoli presenti negli angoli didattici, suddivisi per categorie.

5.4. Analisi qualitativa dei risultati

Angoli didattici:

• Angolo della lettura e della comunicazione



Tutte le sedi delle scuole dell'infanzia visitate hanno presente nelle stanze l'angolo della lettura e della comunicazione; alcune sedi hanno presente questo angolo con il nome di "angolo della prelettura".

In questo angolo troviamo dei mobiletti con albi illustrati, libri di varia grandezza e tipo, divanetti, tappeti, lettere e alfabeto, riviste e giornali, giochi e giocattoli non strutturati di animali, mezzi di trasporto, ecc. (differenza tra grande e piccolo).

Questo angolo permette di stimolare la capacità di riconoscere, denominare e giocare con le lettere, iniziare a formare le prime parole, avvicinare il bambino al mondo dei libri, alla lingua e all'immaginazione, stimolare il bambino ad aver cura dei libri offerti.

• **Angolo logico-matematico**



La gran parte delle sedi delle scuole dell'infanzia visitate ha presente nelle stanze l'angolo logico-matematico, chiamato anche in alcune sezioni "angolo protomatematico". In alcune di essere questo angolo è strettamente collegato a quello della sperimentazione/ricerca.
In quest'angolo si possono trovare giocattoli e materiali sia strutturati che non. Vi sono presenti varie forme geometriche, diversi strumenti per le misurazioni della quantità, contenitori di tutte le grandezze, lenti di ingrandimento, misurini, calcolatrici, schede didattiche, vari giochi per la seriazione e classificazione dei colori e delle forme. L'angolo logico-matematico delle sezioni visitate è ricco di materiale di recupero come legnetti, conchiglie, sassi, ghiaia, sabbia e/o farina gialla, tappi di sughero e plastica, bottigliette, pasta di ogni grandezza e forma.
Quest'angolo è principalmente strutturato per avviare i bambini a interessarsi all'approccio logico-matematico e sperimentale al mondo circostante, avvicinarlo al concetto di numero e alla geometria.

• **Angolo della famiglia**



Tutte le sedi hanno presenti quest'angolo, spesso strettamente collegato e unito a quello della parrucchiera. Vi troviamo mobiletti da cucina in legno a misura di bambino con utensili da cucina: piatti, bicchieri, cucchiai, forchette, coltelli, vari contenitori, caffettiera, riproduzioni di frutta, verdura e vari alimenti, spugne; oggetti per l'abbigliamento e i travestimenti con gli accessori come borsette, cellulari, collane, braccialetti; oggetti da parrucchiera: tavolino con sedia, pettine, spazzole, specchio, profumi.

In quest'angolo i bambini vengono stimolati ad interagire tra di loro e immedesimarsi in personaggi diversi,a sviluppare il gioco simbolico, ad esprimere i propri bisogni ed emozioni e riconoscere, classificare e raggruppare, in questo caso, le categorie alimentari.

• **Angolo delle costruzioni**



In tutte le sedi è presente quest'angolo, ricco e ben attrezzato di automobiline, mezzi di trasporto vari, segnali stradali in legno, mattoncini lego grandi e piccoli, mattoncini in cartone, puzzle da muro, animaletti di plastica, vari giochi non strutturati da muro, palline, martelletti e cacciaviti, chiodi e viti in plastica, ecc.

Qui i bambini sono liberi di esprimersi costruendo edifici, ponti, veicoli con materiale strutturato e non, nonché sviluppare l'immaginazione, la fantasia e la collaborazione.

• **Angolo dei giochi didattici**



In tutte le sezioni analizzate è presente quest'angolo, nel 70% dei casi abbinato a quello dei giochi sociali.

La sezione Bimbo della SMI Girotondo ha incluso in questo angolo giochi e giocattoli strutturati e non, relativi al campo logico-matematico.

Oltre ai vari giochi e giocattoli strutturati come puzzle, giochi ad incastro, memory, ecc. vi troviamo una vasta gamma di giochi e giocattoli spesso non strutturati realizzati a seconda dell'età e interesse dei bambini (giochi di coppie, giochi con le lettere, numeri e colori).

Ci sono inoltre giochi con le lettere, ad esempio associare la lettera corrispondente, cartelloni con varie immagini e rispettive parole per farsi che il bambino riesca a trovare il nome corrispondente all'immagine.

• Altri angoli

Molto frequenti sono l'angolo della parrucchiera e l'angolo del dottore, presenti circa nel 70% delle sezioni analizzate.
Negli asili nido e nei gruppi misti ho notato la presenza di giochi sensoriali, e anche un angolo dedicato solo ad essi denominato angolo sensoriale che include giocattoli di vario genere: duri, morbidi, peluche, albi illustrati tattili, tabelloni con materiali di recupero incollati su di esso, tappeti tattili, ecc.
Nelle sezioni Bimbo e Topolini troviamo un angolo insolito, l'angolo dei dinosauri, creato collegandosi al progetto che stanno trattando durante quest'anno pedagogico, cioè *I dinosauri*. In quest'angolo sono presenti libri e albi illustrati inerenti al tema, fotografie, cartelloni, dinosauri in plastica, la vasca tridimensionale rappresentante la terra durante l'esistenza dei dinosauri, enciclopedie, ecc.

5.5. Analisi quantitativa dei risultati

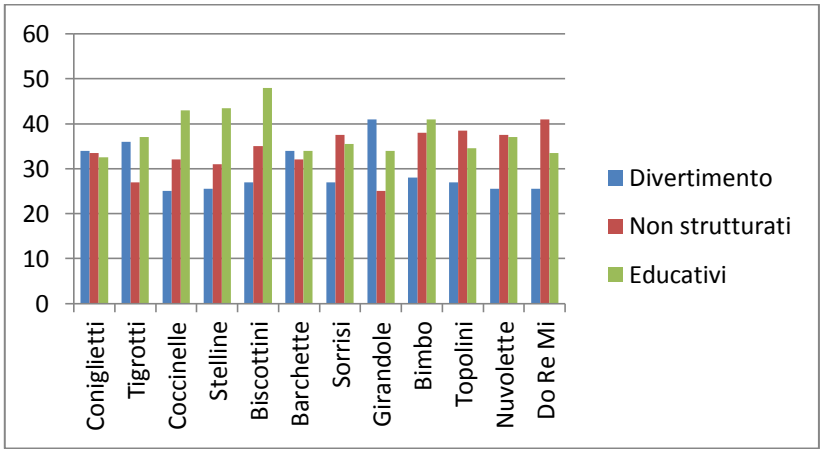


Grafico n. 1: I giocattoli nella scuola dell'infanzia Girotondo di Umago

Tabella n. 1: I giocattoli nelle sezioni educative della scuola dell'infanzia Girotondo di Umago

Sezioni educative	Numero degli angoli didattici	Numero giochi nella stanza	Giocattoli per il puro divertimento		Materiali non strutturati		Giocattoli educativi	
			N	%	N	%	N	%
Scuola dell'infanzia Girotondo di Umago								
Sezione educativa ***Coniglietti***	9	140	48	**34%**	47	**33,5%**	45	**32,5%**
Sezione educativa ***Tigrotti***	8	130	47	**36%**	35	**27%**	48	**37%**
Sezione educativa ***Coccinelle***	7	96	24	**25%**	31	**32%**	41	**43%**
Sezione educativa **Stelline**	7	94	24	**25,5%**	29	**31%**	41	**43,5%**
Sezione educativa ***Biscottini***	7	88	24	**27%**	31	**35%**	43	**48%**
Sezione educativa ***La barchetta***	9	107	36	**34%**	34	**32%**	37	**34%**
Sezione educativa ***Sorrisi***	7	96	26	**27%**	36	**37,5%**	34	**35,5%**
Sezione educativa ***Girandole***	7	83	34	**41%**	21	**25%**	28	**34%**
Sezione educativa ***Bimbo***	9	125	35	**28%**	48	**38,4%**	52	**41,6%**
Sezione educativa ***Topolini***	7	119	32	**27%**	46	**38,5%**	41	**34,5%**
Sezione educativa ***Nuvolette***	6	90	23	**25,5%**	34	**37,5%**	33	**37%**
Sezione educativa ***Do re Mi***	8	113	29	**25,5%**	46	**41%**	38	**33,5%**

Dalla tabella e dal grafico n. 1 emergono i risultati di una ricerca riguardante le quantità di giocattoli presenti nelle sezioni dell'istituzione Girotondo di Umago. Tutte le sezioni educative comprendono un numero di angoli didattici che varia da 6 a 9. Si può notare che in tutte le sezioni ci sono i giocattoli non strutturati e variano da un 25% al 41% dei giocattoli presenti del gruppo, mentre prevalgono in tutti i gruppi i giocattoli educativi in confronto a quelli per il divertimento, andando da una percentuale che varia dal 32,5% al 48%. Solo nel gruppo dei Coniglietti e delle Girandole il numero dei giochi per il divertimento supera il numero di quelli educativi e non strutturati.

Possiamo perciò concludere che i giocattoli che vengono maggiormente offerti ai bambini in questa istituzione sono materiali e giocattoli non strutturati e giocattoli a fine educativo. I giocattoli per il divertimento sono invece in numero minore ma vengono comunque lasciati a disposizione dei bambini.

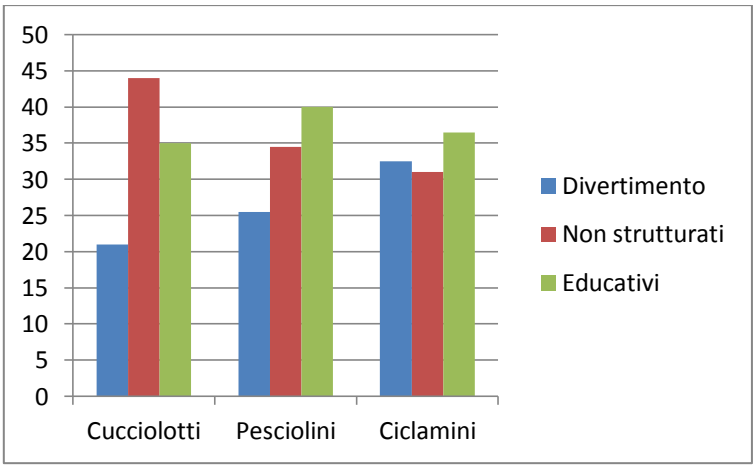


Grafico n. 2: I giocattoli nella scuola dell'infanzia Girasole di Cittanova

Nella Scuola dell'infanzia Girasole di Cittanova invece il numero dei giocattoli si differenzia in tutti e tre i gruppi. Si può notare che nel gruppo dei Cucciolotti prevalgono i materiali non strutturati con un 44%, nel gruppo dei Pesciolini e dei Ciclamini invece i giocattoli educativi con un 40% e un 36.5%.

Tabella n.2: I giocattoli nelle sezioni educative della scuola dell'infanzia Girasole di Cittanova

Sezioni educative	Numero degli angoli didattici	Numero giochi nella stanza	Giocattoli per il puro divertimento		Materiali non strutturati		Giocattoli educativi	
			N	%	N	%	N	%
Scuola dell'infanzia Girasole di Cittanova								
Sezione educativa ***Cucciolotti***	7	80	17	**21%**	35	**44%**	28	**35%**
Sezione educativa ***Pesciolini***	7	180	46	**25,5%**	62	**34,5%**	72	**40%**
Sezione educativa ***Ciclamini***	6	80	26	**32,5%**	25	**31%**	29	**36,5%**

I giocattoli per il divertimento sono maggiormente usati nel gruppo dei Ciclamini, mentre negli altri due gruppi molto meno. Nel gruppo dei Cucciolotti la percentuale dei giocattoli per il divertimento ammonta a solo 21%.

Per concludere possiamo dire che nella Scuola dell'infanzia Girasole i giocattoli maggiormente usati nel processo didattico-istruttivo sono quelli educativi ed i materiali non strutturati.

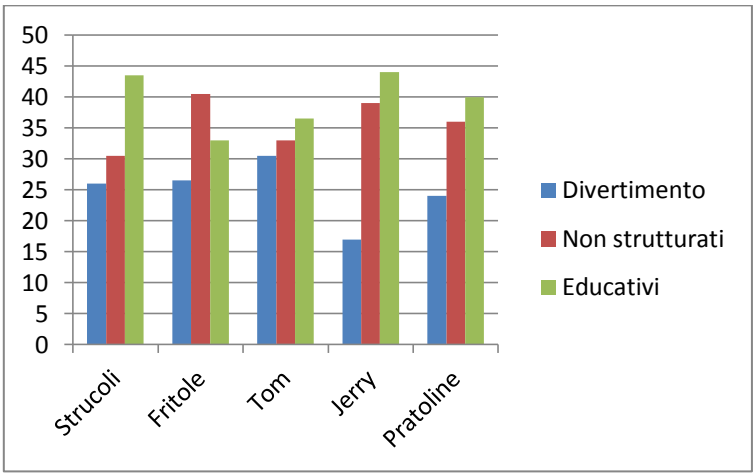


Grafico n. 3: I giocattoli nella scuola dell'infanzia Fregola di Buie

Nella Scuola dell'infaznia Fregola di Buie in base alla tabella e al grafico n. 3 si può subito evidenziare che in quattro gruppi educativi tra cui gli Strucoli, Tom, Jerry e Pratoline domina la quantità dei giocattoli educativi mentre nel gruppo Fritole prevalgono i materiali non strutturati con un totale di 40.5%.

Tabella n. 3: I giocattoli nelle sezioni educative della scuola dell'infanzia Fregola di Buie

Scuola dell'infanzia Fregola di Buie								
Sezioni educative	Numero degli angoli didattici	Numero dei giocattoli nella stanza	Giocattoli per il puro divertimento		Materiali non strutturati		Giocattoli educativi	
			N	%	N	%	N	%
Sezione educativa ***Strucoli***	7	85	22	**26%**	26	**30,5%**	37	**43,5%**
Sezione educativa ***Fritole***	6	91	24	**26,5%**	37	**40,5%**	30	**33%**
Sezione educativa **Tom**	7	88	27	**30,5%**	29	**33%**	32	**36,5%**
Sezione educativa ***Jerry***	7	110	19	**17%**	43	**39%**	48	**44%**
Sezione educativa ***Pratoline***	7	108	26	**24%**	39	**36%**	43	**40%**

Al contrario degli altri gruppi, nel gruppo Jerry è molto basso il numero dei giocattoli per il divertimento, che ammonta al 17%, mentre sono maggiormente offerti ai bambini giocattoli educativi, il 44% dei giocattoli presenti nel gruppo.

Per concludere possiamo constatare che nella Scuola dell'infazia Fregola di Buie i giocattoli educativi sono quelli che nel lavoro educativo-istruttivo sono i più usati.

5.6. Riflessioni sulla scelta dei giocattoli nelle scuole dell'infanzia

All'inizio dell'anno pedagogico le educatrici hanno il compito di compilare una lista dove segnano il materiale di cui necessitano per svolgere il lavoro educativo-istruttivo, tra cui si trovano anche i giocattoli.

I giocattoli che spesso rientrano in queste liste sono: incastri, puzzle, bambole, utensili per il centro della famiglia, costruzioni lego duplo, costruzioni lego piccoli, automobiline, il gioco dei chiodini, giochi sociali con regole (''memory'', ''non ti arrabbiare'', …) e altro.

Il gruppo dei Pesciolini di Cittanova, come afferma l'educatrice titolare, ha in piano di creare i giocattoli da sé insieme ai bambini o con l'aiuto dei genitori. Cercherà in questo modo di rimpiazzare i giocattoli vecchi o inutilizzati con altro materiale di recupero e/o naturale. Tali materiali saranno a libera disposizione dei bambini e potranno giocarci in modo autonomo.

Nelle altre sezioni solitamente vengono organizzati dei laboratori in cui i genitori costruiscono dei giocattoli non strutturati utilizzando vari materiali naturali e di recupero, spesso scelti e proposti precedentemente dalle educatrici dopo aver osservato gli interessi dei bambini. Tali giochi e giocattoli vengono creati seguendo non solo gli interessi dei bambini ma hanno anche determinati obiettivi da raggiungere: es. l'abbinamento degli animali e dei rispettivi cuccioli costruito in modo da stimolare i bambini a osservare, descrivere, denominare, esprimersi verbalmente e sviluppare la percezione sensoriale, la motricità fine delle mani, la coordinazione oculo-manuale e altre abilità.

In tutte e tre le scuole dell'infanzia l'arredamento varia di grandezza, infatti non c'è una regola ben precisa, bensì ci sono mobili bassi e, di conseguenza ad altezza di bambino ma anche mobili e/o scaffali più alti dove il bambino fa fatica ad arrivare. Nelle scuole dell'infanzia nominate si tende comunque a lasciare tutto alla portata del bambino, in modo che scelga autonomamente il giocattolo con cui preferisce giocare e che possa prenderlo o riporlo in qualsiasi momento.

In certe sezioni ho notato la presenza di alcuni giocattoli non molto comuni, come ad esempio i lego trasparenti con l'apposita lavagna luminosa provvista di un mini telecomando affinché si possa cambiare il colore della luce, le penne interattive con le proprie schede, cubi in gesso, la sabbia cinetica in vari colori adatta soprattutto ai più piccini e gli incastri *Klikko* presenti nei gruppi educativi dei bambini più grandi.

Nel nido i giocattoli educativi spesso e volentieri vengono scelti dall'educatrice e offerti al bambino soprattutto durante il periodo dell'adattamento quando il bambino deve conoscere l'ambiente, il materiale, i bambini e l'educatrice. I giocattoli più usati sono quelli adatti a questa fascia d'età per evitare che il bambino si faccia male o ingerisca dei pezzi o giocattoli troppo piccoli dato che tendono a mettere tutto in bocca.

Durante la giornata i bambini possono scegliere l'angolo in cui giocheranno e quali giocattoli useranno, a meno che non ci sia un'attività specifica in atto,allora l'educatrice nei vari angoli offre anticipatamente dei materiali che i bambini dovranno usare per creare qualcosa oppure dei giocattoli con cui potranno giocare per il raggiungimento di determinati obiettivi. L'andamento delle attività varia in base all'età dei bambini nel gruppo, mentre nel nido piccoli o nido grandi i materiali sono offerti dall'educatrice, nelle sezioni dei medi e prescolari, invece, i bambini sono invitati a prendersi alcuni materiali da soli e preparare l'occorrente per lo svolgimento dell'attività nei vari angoli. In tutte e tre le scuole dell'infanzia le educatrici partecipano alle attività con i bambini, non solo per aiutarli ma anche per far loro domande, osservarli e prendere note importanti in quel momento e per quell'attività. Solo un'educatrice presso la Scuola dell'infanzia Girasole di Cittanova tende ad osservare i bambini nel gioco e prendere nota senza avere alcuna influenza durante le loro attività, essi si prendono il materiale in modo autonomo e hanno libera scelta di come usarlo.

6. CONCLUSIONE

Nella presente tesina il mondo dei giocattoli è stato affrontato sia dal punto di vista teorico, sulla base dell'analisi di testi a carattere storico e pedagogico, sia da quello empirico, mediante l'indagine sulla presenza di giocattoli nell'ambiente educativo di alcune scuole dell'infanzia con lingua d'insegnamento italiana in Istria. Per impostare la tesina mi sono posta alcune domande sul mondo dei giocattoli riguardanti la differenza tra gioco e giocattolo, la visione del gioco e dei giocattoli dal punto di vista della psicologia, della pedagogia, della sociologia e dell'antropologia, i giocattoli attraverso le varie epoche storiche, la loro produzione e il loro uso da parte dei bambini.

I giocattoli sono fondamentali per la crescita di ogni bambino: essi rappresentano per quest'ultimo un'occasione di divertimento, uno stimolo allo sviluppo della fantasia e delle facoltà intellettive, ma sono importanti anche quali strumenti di un'attività ludica finalizzata a obiettivi di maturazione in tutte le sfere della sua personalità. Attraverso il giocattolo, egli trasforma il suo mondo soprattutto quando li crea da solo o utilizza quelli che possiede in modo creativo.

Nell'esposizione teorica è stata presentata una panoramica sul mondo dei giocattoli, a iniziare dalla distinzione semantica tra gioco, considerato uno specifico campo di attività o modalità d'interazione, e giocattolo, come strumento che si usa o meno nel corso del gioco. Tra le varie discipline che si sono interessate allo studio dei giocattoli, mi sono soffermata sull'antropologia, che considera il gioco come un fenomeno rivelatore di meccanismi mediante i quali le società trasmettono i propri valori e la propria organizzazione, la pedagogia, che analizza la possibilità di usare il gioco per scopi educativo/formativi di un soggetto, nonché sulla progettazione e sperimentazione didattica di materiali ludici e la psicologia, che studia la funzione dei giocattoli nello sviluppo della personalità, attraverso l'attivazione di complesse dinamiche di tipo affettivo e dei meccanismi d'identificazione e di proiezione.

In seguito ho presentato una rassegna dei giocattoli usati nei principali periodi storico-culturali per vedere il processo d'evoluzione sia dei giocattoli che dell'attività ludica nel corso del tempo. La storia del giocattolo è spesso sconosciuta e trascurata, eppure è importante per seguire lo sviluppo di una cultura e di una società.

Dalla preistoria in cui il gioco si confondeva con le attività quotidiane necessarie alla sopravvivenza, sono passata all'epoca greco-romana, al Medioevo, all'età barocca, fino ai giorni nostri, soffermandomi su esempi di giocattoli in base alle fonti letterarie, iconografiche e reperti archeologici rinvenuti nel corso degli anni. Il giocattolo nasce come strumento legato a un uso magico e religioso nell'epoca preistorica per diventare, col passare del tempo, oggetto di puro divertimento che fa da tramite fra il bambino e il mondo che lo circonda. Molti giocattoli, seppur usati in epoche lontane tra di loro nel tempo e nello spazio, si ritrovano simili in diverse civiltà. Ne sono un esempio la bambola, la palla, il sonaglio, la trottola, l'aquilone, ecc. Alcuni, come la bambola, provengono dal mondo sacro, cioè da riti magici e religiosi, cerimonie sacre, danze, altri da lotte rituali e pratiche divinatorie, altri ancora dal mondo economico, da quello militare e dalle attività domestiche degli adulti. Molti giocattoli nel passato erano destinati solo alle classi sociali ricche, mentre i bambini più poveri li costruivano da soli usando in genere materiali di recupero per cui pochi si sono conservati. A differenza delle classi agiate, i bambini delle classi povere avevano poco tempo per giocare in quanto occupati ad aiutare i genitori nei lavori agricoli e domestici.

A partire dall'Ottocento gli adulti iniziarono a vedere e valorizzare l'infanzia per le sue caratteristiche specifiche tra le quali il gioco era una parte essenziale. Pian piano si riconobbe al bambino il diritto di giocare tanto che il gioco assunse gradualmente un ruolo centrale nelle sue attività quotidiane. Contemporaneamente anche i giocattoli acquistarono sempre più importanza e, col passare del tempo, entrarono a far parte delle necessità domestiche. Per soddisfare la maggiore richiesta di giocattoli dapprima sorsero laboratori artigianali per la loro produzione, per passare, nel XX secolo, a una produzione industriale di ampia portata. Infatti, nell'epoca contemporanea l'attenzione nei confronti dei bisogni dell'infanzia aumenta sempre di più e si può assistere a una progressiva diffusione dei giocattoli nella quotidianità della vita infantile fino a superare i bisogni e diventare oggetti di consumo usa e getta.

All'inizio del XX secolo in Italia si svilupparono molte aziende produttrici di giocattoli, ma poche sono sopravvissute sotto la pressione della concorrenza di aziende multinazionali che producono giocattoli in base a un'attenta ricerca di mercato, sfruttano il potere promozionale della televisione e agiscono sul piacere procurato dal giocattolo e sulla pressione del gruppo dei pari, tramite la pubblicità.

Uno spazio sempre più ampio nei giochi dei bambini occupano i giocattoli elettronici, ovvero i videogiochi, spesso considerati nemici della salute fisica e mentale del bambino, in particolare se usati in modo scorretto e prolungato.

Un paragrafo è stato dedicato alle norme sulla sicurezza dei giocattoli e al loro ruolo nel processo formativo della scuola dell'infanzia. Le educatrici sostengono che i giocattoli devono far divertire, nonché favorire lo sviluppo dell'intelligenza, del movimento, ecc., per cui il divertimento è considerato funzionale all'istruzione. Il valore del gioco libero e dei giocattoli per il divertimento è riconosciuto come importante, ma le educatrici sentono di avere la responsabilità educativa nel processo di sviluppo del bambino e ritengono di esercitarla correttamente indirizzando il corso dei giochi con l'acquisto di giocattoli didattici. Inoltre, considerano importante che i giocattoli siano sicuri, che non suggeriscano modelli di comportamento aggressivo e a questo scopo evitano la scelta di videogiochi violenti, di armi-giocattolo e altri simili.

La seconda parte della tesi presenta una ricerca il cui scopo era quello di verificare di quali e di quanti giocattoli dispongono le varie scuole d'infanzia presenti sul territorio istriano (precisamente quello del Buiese). Nel corso della ricerca ho verificato i criteri di scelta per l'acquisto dei giocattoli, a chi è affidata la scelta dei giocattoli nelle scuole d'infanzia, il rapporto tra la quantità dei giocattoli da divertimento, quelli educativi e il materiale non strutturato per usi ludici, nonché la sistemazione e l'accessibilità dei giocattoli ai bambini. Dai risultati è emerso che tutte le sedi delle scuole dell'infanzia visitate dispongono di un angolo della lettura e della comunicazione, un angolo della famiglia, un angolo delle costruzioni e l'angolo dei giochi didattici. La maggior parte delle sedi delle scuole dell'infanzia visitate, inoltre, ha un angolo logico-matematico. Nei vari angoli sono sistemati i giocattoli attinenti a un'area d'interesse specifica con la funzione di offrire stimoli allo sviluppo della percezione sensoriale, all'assimilazione di conoscenze dichiarative e procedurali, allo sviluppo del linguaggio verbale, del pensiero logico-matematico e scientifico, allo sviluppo delle abilità manuali, sociali e di controllo delle emozioni. Nella Scuola dell'infanzia "Girotondo" di Umago, i giocattoli che vengono maggiormente offerti ai bambini sono materiali e giocattoli non strutturati e giocattoli a fine educativo. I giocattoli per il divertimento sono invece in numero minore ma vengono comunque lasciati a disposizione dei bambini. Per quanto riguarda la Scuola dell'infanzia "Girasole" di Cittanova, risulta che i giocattoli maggiormente usati nel processo didattico-istruttivo sono quelli educativi e i materiali non strutturati.

Nella Scuola dell'infanzia "Fregola" di Buie, invece, quelli più usati nel lavoro educativo-istruttivo sono i giocattoli educativi.

In conclusione posso dire che nelle scuole dell'infanzia in cui ho svolto la mia ricerca empirica, prevalgono i giocattoli educativi in accordo con i valori fondamentali del curricolo nazionale che sono lo sviluppo della conoscenza, dell'identità personale, dell'empatia, della tolleranza verso gli altri, dell'autonomia, del senso di responsabilità, della creatività e del pensiero divergente.

7. RIASSUNTO

Oggetto della presente tesina è il mondo dei giocattoli in tutti i suoi aspetti. Nella prima parte della tesi vengono presentati i presupposti teorici che hanno fatto da sfondo all'indagine condotta: dalle riflessioni teoriche riguardanti la differenza tra gioco e giocattoli, al rapporto tra gioco e cultura, per poi passare al ruolo dei giocattoli nell'ambito della ricerca scientifica. Varie discipline si sono interessante a questo mondo: l'antropologia, la pedagogia e la psicologia. Una parte del lavoro è stata dedicata a uno sguardo sull'evoluzione dell'attività ludica nel tempo: dalla preistoria si è passati all'epoca greco-romana, al Medioevo, all'età barocca, fino ai giorni nostri. Grazie a fonti letterarie ed iconografiche, agli scavi e ai resti archeologici si è potuto ricostruire il ruolo dei giocattoli nelle varie epoche storiche.

Nella parte empirica della tesi vengono presentati ed analizzati i risultati dell'indagine condotta il cui obiettivo era quello di constatare quali tipi di giocattoli sono presenti nell'ambiente educativo di alcune scuole d'infanzia della penisola istriana. Grazie ad un'accurata analisi quantitativa e qualitativa della documentazione pedagogica, l'osservazione di alcune scuole e l'intervista al personale delle scuole incluse nella ricerca, abbiamo verificato i criteri di scelta dei giocattoli e il rapporto tra quelli acquistati e quelli costruiti con materiale da recupero. Alcuni degli obiettivi principali erano quello di capire a chi è affidata la scelta dei giocattoli, il rapporto tra la quantità dei giocattoli da divertimento, quelli educativi e il materiale non strutturato, nonché la sistemazione e l'accessibilità dei giocattoli ai bambini. La ricerca è stata svolta nelle scuole d'infanzia sul territorio della città di Umago, di Cittanova e Buie. È stato riscontrato che tutte le sedi delle scuole dell'infanzia visitate dispongono di un angolo della lettura e della comunicazione, un angolo della famiglia, un angolo delle costruzioni e l'angolo dei giochi didattici.

La maggior parte delle sedi delle scuole dell'infanzia visitate dispone inoltre di un angolo logico-matematico. Nella Scuola dell'infanzia "Girotondo" di Umago, i giocattoli che vengono maggiormente offerti ai bambini sono materiali, giocattoli non strutturati e giocattoli a fine educativo. I giocattoli per il divertimento sono invece in numero minore ma vengono comunque lasciati a disposizione dei bambini. Per quanto riguarda la Scuola dell'infanzia "Girasole" di Cittanova, possiamo dire che i giocattoli maggiormente usati nel processo didattico-istruttivo sono quelli educativi e i materiali non strutturati. Nella Scuola dell'infanzia "Fregola" di Buie, invece, quelli più usati nel processo formativo sono i giocattoli educativi.

7.1. SAŽETAK

Predmet istraživanja ovog završnog rada je svijet igračaka u svim njegovim aspektima. U prvom dijelu rada prikazane su teoretske pretpostavke na kojima se temeljilo daljnje istraživanje: od teorijskog razmatranja razlike između igre i igračke, do odnosa između igre i kulture, da bi se na kraju razmatrala uloga igračaka u znanstvenom istraživanju. Različite su se discipline pozabavile tom temom: antropologija, pedagogija i psihologija. Dio rada posvećen je pogledu na evoluciju igre tijekom vremena: od prapovijesti do grčko-rimskog doba, od srednjeg vijeka do baroka, sve do današnjih dana.

Zahvaljujući književnim i ikonografskim izvorima, te arheološkim nalazima bilo je moguće rekonstruirati ulogu igračaka u raznim povijesnim epohama.

U empirijskom dijelu rada prikazani su i analizirani rezultati istraživanja provedenog u cilju da se utvrdi koje su vrste igračaka prisutne u sklopu obrazovnog programa u nekoliko istarskih predškolskih ustanova. Zahvaljujući temeljitoj kvantitativnoj i kvalitativnoj analizi pedagoške dokumentacije, te promatranjem pojedinih škola i razgovora sa djelatnicima ustanova uključenih u istraživanje, ustanovljeni su kriteriji odabira igračaka i odnos između igračaka napravljenih od otpadnog materijala i onih kupljenih. Zadaci istraživanja bili su utemeljiti tko je odgovoran za izbor igračaka, odrediti omjer između količine igračaka namijenjenih za zabavu u odnosu na igračke obrazovnog tipa i nestrukturiranog materijala, kao i smještanje i dostupnost dječjih igračaka.

Istraživanje je provedeno u predškolskim ustanovama na području gradova Umaga, Novigrada i Buja.

Utvrđeno je da se u svim posjećenim ustanovama nalazi kutak za čitanje i komunikaciju, kutak za gradnju te kutak za obrazovne igre. Većina uključenih predškolskih ustanova ima i logično-matematički kutak.

U Dječjem vrtiću “Girotondo - Vrtuljak” iz Umaga, djeci su najčešće ponuđeni ne strukturirani materijali i edukativne igračke. Igračke usmjerene prvenstveno na zabavu prisutne su u manjoj mjeri, ali ih djeca mogu slobodno koristiti.

Što se tiče Dječjeg vrtića “Girasole - Suncokret” iz Novigrada u odgojno-obrazovnom procesu također se najviše koriste edukativne igračke i ne strukturirani materijali.

U Dječjem vrtiću "Fregola - Mrvica" iz Buja, naprotiv, u odgojno-obrazovnom procesu najviše se koriste edukativne igračke.

7.2. SUMMARY

The subject of this thesis is the world of toys in all its aspects.

The first part of the thesis presents the theoretical assumptions that underpinned this research: from the theoretical reflections on the difference between play and toys, the relationship between play and culture, and then switch to the role of toys in the field of scientific research. Various academic disciplines, such as anthropology, pedagogy and psychology are involved in this field. Part of the work is dedicated to an overview of the evolution of playful activity over time: from prehistoric times to the Greek-Roman era, then from the Middle Ages to the Baroque up to the present day. Thanks to literary and iconographic sources, excavations and archaeological remains it was possible to rebuild the role of toys in their native cultures.

The empirical part of the thesis presents and analyzes the results of a survey conducted with the aim of identifying which types of toys are present in the educational environment of some Istrian childcare facilities. Thanks to a careful quantitative and qualitative analysis of pedagogical documentation, observation of some schools, and interviewing the staff of the schools involved in the research, we checked out the criteria for the selection of toys and the ratio of those purchased and those built with material from recovery.

In addition, one of the main goals was to understand who was entrusted with the choice of toys, and also to evaluate the ratio between the amount of fun toys, educational toys and unstructured material, as well as the placement and accessibility of toys for children. The research was carried out in kindergartens in the territory of Umag, Novigrad and Buje. It has been established that all the visited structured have reading and ommunication cornes, a family corner, a corner for building activities and a corner for the educational games. Most of the visited structures also have a logical-mathematical corner.

In kindergarten „Girotondo“ Umag, the toys that are best offered to children are materials, unstructured toys and educational toys. On the other hand, the toys for fun are fewer but are still available to children.

At the „Girasole“ of Novigrad, we can say that the most commonly used toys in the educational process are educational and unstructured materials.

In kindergarten „Fregola“ Buje, however, the most used ones in the educational process are educational toys.

8. Bibliografia e sitografia

1. Altieri, M., (2016) Giocattoli tecnologici e giocattoli tradizionali: quali sono i migliori per l'apprendimento delle abilità verbali? http://www.psicoteca.it/2016/01/16/giocattoli-tecnologici-e-giocattoli-tradizionali-quali-sono-i-migliori-per-lapprendimento-delle-abilita-verbali/ Consultato il 22 febbraio 2017
2. Antichi dadi asiatici. https://it.wikipedia.org/wiki/Dado_(gioco) Consultato il 25 marzo 2016
3. Aretini, N. (2013), La trottola e le sue origini http://www.agendalugano.ch/episodes/467/la-trottola-e-le-sue-origini Consultato il 14 febbraio 2016
4. Ariès, P. (1968), Padri e figli nell'Europa medievale e moderna, Laterza, Roma-Bari, (1960, L'enfant et la vie familiare sous l'ancien régime, Plon, Paris).
5. Averna, E. (2009). *Intrattenimenti ludici dalla preistoria al medioevo*. Roma: Aracneeditrice, pag. 25
6. Bambola romana (III-IV sec. d.C.) http://piccoloaigialos.blogspot.hr/2015/09/joguet-roma-giocattolo-romano-che-cosa.html Consultato il 25 marzo 2016
7. Bambole LENCI, https://trama-e-ordito.blogspot.hr/2010/12/panno-lenci-dallars-lenci-della-signora.html Consultato il 10 ottobre 2016
8. Barone, F. (2005), *Ludosofia: elementi di filosofia, antropologia e arte nel gioco*. Roma: Edizioni interculturali
9. Barthes, R. (1974), Miti d'oggi, Einaudi, Torino, (1957, Mythologies, Editions du Seuil, Paris).
10. Baumgartner, E., (2006) Il gioco dei bambini, Roma: Carocci
11. Cainarca, C., Gioco e giocattoli, (2017) http://www.pedagogia.it/index.php?p=articles&o=view&article_id=299 Consultato il 6 dicembre 2016
12. Cambi, F.;Staccioli, G, (a cura di) (2008). *Il gioco in Occidente. Storie, teorie, pratiche*. Roma: Armando editore.

13. Cavallaro, S., Breve storia degli aquiloni cinesi, http://www.cinaoggi.it/arte/vario/aquilonicinesi.htm Consultato il 15 gennaio 2017
14. Degl'Innocenti, F., *150 anni di giocattoli*, http://www.stpauls.it/gio/1113gi/chestoria.html Consultato il 14 novembre 2016
15. Erikson, E. H. (1981), *I giocattoli del bambino e le ragioni dell'adulto*, Armando, Roma;
16. Farné, R. (1995), L'invasione dei giocattoli, in "Infanzia", XXIII, 8, pp.2-9, La Nuova Italia, Scandicci (FI).
17. Farné, R. (1998), Giocattoli e educazione, in "Encyclopaideia", II, 2, pp.117-139, Il Segnalibro, Torino.
18. Farné, R. Giocattolo, (1992) in Enciclopedia Italiana - V Appendice (XVII, p. 154) http://www.treccani.it/enciclopedia/giocattolo_(Enciclopedia-Italiana)/

    Consultato il 3 aprile 2016
19. Filipponio, M. A., *Il gioco e il giocattolo nella storia*. Disponibile sul sito web: http://www.libriandco.it/giochi_giocattoli/p.asp?nfile=te_il_gioco_e_il_giocattolo_nella_storia
20. Fittà, M., (1997) *Giochi e giocattoli nell'antichità*, Milano: Leonardo Arte.
21. Gerbi Sethi M. (a cura di) (1986), *Il mercato dei giocattoli. Chi e perché li compra, chi li produce*. Milano: Franco Angeli.
22. Gilli, G., Gioco, giocattoli e bambini: riflessioni psicologiche, https://www.designfortoys.it/giocattoli-design/gioco-giocattoli-bambini-riflessioni-psicologiche-0000219.html? Consultato il 24 gennaio 2017
23. Giochi e giocattoli nella storia, http://www.scuolafattoria.it/modulistica/laboratori/laboratorio-giochi.pdf
    Consultato il 7 ottobre 2016
24. Gioco della palla centroamericano, Enciclopedia virtuale Wikipedia https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_della_palla_centroamericano

    Consultato il 15 gennaio 2017
25. Grande Madre, https://it.wikipedia.org/wiki/Grande_Madre

    Consultato il 16 dicembre 2016

26. I giocattoli mitra, http://www.librolandia.it/giocattoli/mitra-v690-sl-laser-a-pallini-mm6-con-occhiali.html Consultato il 5 dicembre 2016
27. I peluche della Trudi http://www.trudi.com/it/peluche/ Consultato il 4 marzo 2017
28. Direttiva sulla sicurezza dei giocattoli della Commissione europea: file:///C:/Users/Utente/Downloads/TSD%20rev%201.9%20explanatory%20guidance%20document_IT.pdf Consultato il 15 settembre 2016
29. Il gioco dei bambini nel Medioevo, http://ilmondodiaura.altervista.org/MEDIOEVO/GIOCHIEDIVERTIMENTI.htm Consultato il 1 febbraio 2017
30. Il gioco dei trenta punti, http://www.liceogalvani.it/lavori-multimediali/sport/sport/egizi_cane.htm Consultato il 6 marzo 2017
31. Il gioco del senet, http://www.liceogalvani.it/lavori-multimediali/sport/sport/egizi_senet.htm Consultato il 14 febbraio 2016
32. Il gioco della palla http://www.isabelgiustiniani.com/2014_06_01_archive.html Consultato il 1 febbraio 2017
33. Il gioco dello yo-yo,http://www.yoyomaniacs.it/guide/la-storia-dello-yo-yo/ Consultato il 5 gennaio 2017
34. Il gioco in Grecia e a Roma, http://xoomer.virgilio.it/luciana_b/PDF/Percorso%20interdisciplinare.pdf Consultato il 6 novembre 2016
35. Immagini di statuine legate al culto della Dea madre, https://it.wikipedia.org/wiki/Venere_di_Willendorfhttp://www.wikiwand.com/it/Venere_di_Lespuguehttp://www.fisarcheo.altervista.org/fisanew/parabita.htm
36. Informazioni sulla storia dell'azienda Sevi, http://www.trudi.com/it/giochi/giochi-legno/ Consultato il 18 gennaio 2016
37. L'antico gioco degli astragali, http://www.alceosalentino.it/lantico-gioco-degli-astragali Consultato il 3 marzo 2017
38. L'aquilone e le sue origini, http://www.altanus-kites-team.eu/origine2.html Consultato il 13 dicembre 2016
39. La Barbie https://www.pinterest.com/explore/barbie-gowns/ Consultato il 13 ottobre 2016

40. L’azienda Sebino Bambole https://www.google.hr/search?q=sebino+bambole Consultato il 13 ottobre 2016
41. Storia dei mattoncini Lego http://www.mattoncini.net/storia.html
42. Laeng, M., *Proposta di un manifesto per una pedagogia strutturalistica neomontessoriana*, 1997, ONM, p. 7
43. Le bambole Lenci dal 1912 al 2002 https://trama-e-ordito.blogspot.hr/2010/12/panno-lenci-dallars-lenci-della-signora.html Consultato il 10 ottobre 2016
44. Le più belle bambole del mondo http://curiosando708090.altervista.org/furga-le-piu-belle-bambole-del-mondo/ Consultato il 6 gennaio 2016
45. Linfante, V.; Bertola, P., (2013), *Il giocattolo italiano nella prima metà del Novecento*. Editore 24 Ore Cultura
46. Lo sport, Enciclopedia Treccani, http://www.treccani.it/enciclopedia/palla/ Consultato il 15 gennaio 2017
47. Londino, F., http://guide.supereva.it/bambole/interventi/2005/04/207827.shtml Consultato il 21 gennaio 2017
48. Loos, S., Laboratorio su giochi e giocattoli in Burkina Faso, https://sigridloos.wordpress.com/category/gioco/ Consultato il 15 dicembre 2014
49. Lucchini, E., (2003), *Il paese dei balocchi. Giocattoli e bambini dall'antichità al Duemila*. Lanciano: Editore Carabba
50. Paliotti, O., Bambole d’altri tempi raccontano, (2014) https://www.cittanuova.it/bambole-daltri-tempi-raccontano%C2%85/ Consultato il 28 gennaio 2017
51. Pinon, R. (1997), I giocattoli, in De Sanctis Ricciardone P. (a cura di), Il potere del debole. Dal gioco al sapere, Roma: Meltemi
52. Pozzi, L. (2005) La centralità del giocattolo nello sviluppo del bambino. http://www.accaparlante.it/articolo/la-centralit%C3%A0-del-giocattolo-nello-sviluppo-del-bambino Consultato il 2 dicembre 2016
53. Re, P. (2017), Quando i giocattoli insegnano a sfruttare gli animali, http://www.lindro.it/giocattoli-insegnano-sfruttare-gli-animali/

Consultato il 20 febbraio 2017

54. Rizza S. Giochi fra sacro e profano, http://digilander.libero.it/cultura.popolare/pignola/tradizioni/giochi-giocattoli.pdf Consultato il 14 novembre 2016
55. Salinari, R. K., (2014). L'altalena. Il gioco e il sacro dalla Grande Dea a Dioniso. Ebook @ Womenhttp://ebook.women.it/product/laltalena-raffaele-k-salinari/ Consultato il 15 dicembre 2016
56. Seveso, G., Alcune riflessioni sulle rappresentazioni dell'infanzia e dei bambini nella Grecia antica,*StudiumEducationis*, anno XIII - n. 3 - ottobre 2012, pp. 20-36
57. Souza, C. (2006). La cultura dei bambini. Per un uso ludico della Pedagogia. https://chiracconta.files.wordpress.com/2012/09/la-cultura-dei-bambini.pdf Consultato il 12 marzo 2017
58. Staccioli, G., Corpo ludico e speranze paradossali, *Humana.Mente* , vol.14, luglio, 2010, pp. 155-160
59. Storia del giocattolo, www.webalice.it Consultato il 3 febbraio 2016
60. Storia del giocattolo. http://www.webalice.it/antvice/GIOCATTOLI.html

Consultato il 5 marzo 2016
61. Sutton-Smith B. (2002), Nel Paese dei balocchi. I giocattoli come cultura, prefaz. di M.Callari Galli, La Meridiana, Molfetta, Bari (1986, Toys as Culture, Gardner Press, New York)
62. Vicentini, A., Storia del giocattolo, http://www.webalice.it/antvice/GIOCATTOLI.html Consultato il 4 aprile 2016
63. Vicentini, A., Sviluppo dell'industria del giocattolo, http://www.webalice.it/antvice/GIOCATTOLI.html Consultato il 5 ottobre 2016