

Giochi e giocattoli della Ludoteca di Carpi

Guida al patrimonio ludico

a cura di Cinzia Bonci

consulenza di Giorgio Bassoli e Gianfranco Pavarotti

con la collaborazione di Emilia Ficarelli

Filastrocca delle regole del gioco

Anguria rossa ed invidia verde
Bravo chi vince e bravo chi perde
Cieli vicini e traguardi lontani
Chi ha perso ieri vince domani
Grande campione, ricordati questo
Chi ha vinto male perderà presto
Piuma di falco e piuma di oca
Perde chi bara, vince chi gioca

Bruno Tognolini

Questa guida, progettata in occasione del trentennale della Ludoteca, presenta il consistente patrimonio di giochi che è andato formandosi nel corso degli anni in questo servizio. La guida propone suggerimenti a chi si appresta a giocare scegliendo tra le innumerevoli possibilità offerte e si configura come strumento di documentazione, ma anche di studio e consultazione di giochi e giocattoli. Si rivolge a genitori, insegnanti, ragazzi e a tutte le persone interessate al declinarsi del gioco nelle sue molteplici espressioni. Per ogni tipologia di gioco si segnalano curiosità, informazioni, notizie storiche e vengono messe in rilievo le caratteristiche dominanti che la contraddistinguono: strategia, fortuna, riflessione, logica, fantasia... In ogni sezione i Ludotecari, fondatori e animatori della Ludoteca, alla voce *Ludoteca in pillole* suggeriscono una serie di giochi selezionati in base ad una lunga e costante esperienza in campo ludico.

Il manuale, ricco di spunti e di idee, testimonia quindi un percorso di lavoro svolto con passione e continuità; è una bussola per orientarsi in un patrimonio di giochi significativo e consistente, per costruire un proprio percorso ludico, cercare e scoprire altri giochi, altre possibilità di divertimento.

La Ludoteca

Un po' di storia, per cominciare

La Ludoteca comunale di Carpi, una delle prime ad essere aperta in Italia, è stata inaugurata l'11 gennaio 1981. Il progetto, fortemente sostenuto dalla facoltà di Pedagogia dell'Università di Bologna - in particolare dal professor Roberto Farné - si proponeva di creare un'agenzia culturale che promuovesse il gioco, esperienza fondamentale sul piano pedagogico e che offrisse a bambini e ragazzi occasioni di svago, socializzazione, integrazione e coinvolgimento, parallelamente alla specifica azione educativa della famiglia e della scuola.

La Ludoteca era posta al primo piano di un edificio che ospitava anche un asilo nido e una scuola dell'infanzia, in Via Nicolò Biondo, nei pressi del centro storico della città. Si componeva di una sala giochi, un angolo per i più piccoli, costituito da una casetta con arredi a misura di bambino, uno spazio per la lettura, una stanza con un grande plastico ferroviario, un terrazzo e un ampio giardino. Inizialmente la Ludoteca era aperta tre pomeriggi la settimana ed era frequentata da bambini di età compresa tra i 6 e i 10 anni, ma ben presto i pomeriggi divennero quattro e venne ampliata la fascia d'età a bambini e ragazzi dai 3 ai 16 anni e oltre.

Le attività principali sono state (e sono tuttora) il gioco libero o guidato dagli animatori, i laboratori di costruzione e invenzione, il prestito dei giocattoli, la realizzazione di iniziative di interesse più generale

sull'infanzia e sul gioco. Nei confronti della scuola la Ludoteca ha sempre svolto un'azione di promozione del gioco attraverso il prestito dei giocattoli, la realizzazione di laboratori e attività di animazione, l'offerta di testi specializzati e materiali didattici agli insegnanti. Dal 1989, per circa dieci anni, la Ludoteca ha dato spazio anche al gioco per gli adulti, proponendo l'apertura serale del servizio con materiali ed iniziative rivolte esclusivamente a loro.

Tra il 2004 e il 2006, il servizio è stato ospitato presso la sala espositiva dello Spazio giovani *Mac'él*, in attesa di essere trasferito, il 29 aprile 2006 nell'attuale sede, in *Palazzo dei Pio*, per andare a costituire il Castello dei ragazzi insieme alla biblioteca *Il falco magico*.

Il castello dei ragazzi

Il Castello dei ragazzi attualmente composto dalla biblioteca *Il falco magico*, dalla nuova *Ludoteca* e dal *Teatro della luce*, è un insieme di luoghi dedicati alla lettura, al gioco, alla scoperta e all'apprendimento. La prima pietra del Castello dei ragazzi è stata posta quando la biblioteca ragazzi *Il falco magico* è stata trasferita, nel 2002, in *Palazzo dei Pio*. Visto il successo della scelta, l'Amministrazione comunale ha deciso di trasferire anche la Ludoteca in questa nuova sede, nell'ottica di una costante collaborazione e interazione tra i due istituti e nell'ambito della complessiva valorizzazione del *Palazzo*. Il Castello dei ragazzi è costituito anche dal *Teatro della luce*, che ha ampliato e integrato il ventaglio delle attività proponendo percorsi scientifici e artistici sul tema della luce e dell'ombra, e che oggi è parte integrante della Ludoteca.

La Ludoteca oggi: i nuovi spazi e le attività

Il trasferimento della Ludoteca ha comportato grandi cambiamenti strutturali e di conseguenza anche molte novità dal punto di vista dell'offerta culturale al pubblico.

In una sala a piano terra della torre medievale, detta del *Passerino*, è stata ideata per i più piccoli una casa sull'albero progettata e realizzata dagli scenografi Emanuele Luzzati e Roberto Rebaudengo, in continuità ideale con il teatro già creato per la Biblioteca ragazzi. La casa sull'albero è un luogo pieno di suggestioni dove, quasi per magia, può arrivare il buio della notte o si possono udire i fruscii del bosco. Qui i bambini possono inventare avventure, trasformarsi in personaggi fantastici, giocare con altri bambini.

Per i ragazzi più grandi, al primo piano è stata allestita una grande sala con arredi luminosi e funzionali destinata alle attività ludiche, da svolgere in modo autonomo o insieme agli operatori. In questo spazio sono a disposizione anche una postazione video-ludica e un touch-screen sul quale si disegna con il semplice tocco delle dita. Sullo stesso piano, è stato realizzato uno spazio laboratoriale, nel quale l'utenza libera e le classi possono realizzare attività di ideazione e costruzione di giocattoli, partecipare ad esperienze ludiche, creative, artistiche ed espressive.

Il *Teatro della luce* è uno spazio assolutamente innovativo dedicato alla luce, elemento di forte suggestione, che i ragazzi possono esplorare percorrendo itinerari diversi: dai giochi di luce e ombre agli esperimenti scientifici. È diviso in due sezioni: *Giochi d'ombre* e *Giochi di luce*. Un arco scenico, di forte impatto visivo, invita i ragazzi ad entrare nello spazio *Giochi d'ombre*: questa scenografia è stata realizzata da Gianni De Conno, che ha tradotto il suo mondo iconografico su questa grande parete che ben rappresenta il mondo fantastico a cui invita ad accedere. Nel teatro i ragazzi possono giocare con silhouettes nere e colorate per inventare storie di ombre su teli illuminati, oppure usare l'ombra corporea per dar vita a personaggi giganteschi o minuscoli, spaventosi o divertenti, in un gioco continuo di sperimentazione e invenzione. Le silhouettes e alcuni piccoli teatrini, in cui mettere in scena micro-narrazioni, sono stati appositamente creati da *Teatro Gioco Vita*, una delle più famose compagnie teatrali italiane per ragazzi, conosciuta e apprezzata in tutta Europa per i suoi spettacoli di ombre.

Lo spazio *Giochi di luce* è il luogo in cui i ragazzi, da soli o con l'aiuto di animatori, scoprono le caratteristiche fisiche della luce, utilizzando alcune installazioni progettate in collaborazione con il museo scientifico *Cité des enfants - La Villette*, di Parigi. Nel corso di laboratori specifici rivolti alle classi in visita vengono utilizzati caleidoscopi, gelatine multicolori, tavoli luminosi e giochi ottici per fare esperimenti con la luce e i colori.

La Ludoteca è un luogo in cui prevalentemente si gioca in modi diversi e si prendono a prestito giochi e giocattoli per proseguire a casa un'esperienza piacevole, ma in Ludoteca si può anche partecipare a

laboratori artistici e di costruzione, sperimentare i giochi d'ombre, fare esperienze significative sulla luce. La Ludoteca, in collaborazione con la biblioteca *Il falco magico*, organizza mostre in cui spesso arte, gioco, lettura, scienza si mescolano per dare nuovi stimoli e suscitare nuovi interessi nei bambini. Le mostre sono sempre accompagnate da visite guidate, animazioni e laboratori.

La trasformazione degli spazi dedicati alla Ludoteca, l'aumento di ore di apertura al pubblico e la sinergia con la Biblioteca ragazzi hanno determinato un incremento significativo del numero degli utenti del tempo libero e organizzato.

La qualità delle relazioni

Entrare in Ludoteca, per grandi e piccoli, vuol dire divertirsi, ma anche conoscere nuove persone, confrontarsi, mettersi alla prova. Tra le persone che si incontrano in Ludoteca, gli operatori rivestono un ruolo fondamentale: sono loro il tramite fra i tanti giochi a disposizione e il piacere di giocare, è attraverso la loro disponibilità, le loro conoscenze, la loro esperienza che ci si può divertire, si condividono situazioni, si consolida la capacità di socializzare. La qualità della relazione tra ludotecari e utenti - grandi e piccoli - e tra utenti nelle diverse situazioni di gioco è quindi l'elemento prioritario per il funzionamento di questo servizio.

Le tante occasioni di gioco e di confronto in Ludoteca - tra genitori e figli, tra genitori e operatori, ma anche tra genitori e altri bambini - hanno una ricaduta positiva nei rapporti interpersonali: giocare con il proprio genitore/figlio in Ludoteca può essere l'occasione per scoprire che anche a casa è piacevole trascorrere il tempo giocando più spesso insieme; oppure osservare i comportamenti educativi dell'operatore o coinvolgere altri bambini nel gioco rappresentano momenti importanti di riflessione per adulti e bambini.

Il patrimonio: dal quaderno a righe al web

La Ludoteca ha un patrimonio che attualmente è di oltre 1400 tra giochi e giocattoli, con acquisizioni annuali costanti di circa 100 unità. Sin dal 1981, i giochi vengono schedati su un registro in cui sono annotati manualmente il nome del gioco, la data di acquisizione e il fornitore, la classe di appartenenza, oltre al suo costo. Quando è stato aperto il Castello dei ragazzi, ci si è posti il problema della condivisione dei dati catalografici e quindi della messa in rete del patrimonio della Ludoteca. Ci è sembrato pertanto opportuno lavorare nell'ottica dell'adozione del Sistema di catalogazione SBN anche per la schedatura dei giocattoli, scelta fatta già dalla Biblioteca e Ludoteca Casa Piani di Imola.

Questo sistema di catalogazione rispetta le norme nazionali e garantisce lo scambio delle informazioni, ma allo stesso tempo permette la collocazione fisica e la classificazione dei giocattoli in maniera assolutamente autonoma da parte di ogni Ludoteca, salvaguardando in questo modo i differenti criteri di suddivisione.

La classificazione dei giocattoli: istruzioni per l'uso

In merito alla classificazione dei giocattoli, tante sono le proposte teoriche formulate nel corso del tempo in ambiti diversi soprattutto con rilevanza di studio. Il sistema adottato dalla Ludoteca di Carpi si basa sul criterio della tipologia dominante; è una classificazione finalizzata alla schedatura, che non pretende di essere la più corretta, ma che sicuramente è facile da imparare, anche per i bambini e i ragazzi che frequentano il servizio. Ecco di seguito le diverse categorie e le loro sigle rintracciabili sulle scatole dei giochi:

Astratti **A**

Ambientazioni **B**

Costruzioni **C**

Domino **D**

Espressivi **E**

Logici **L**

Mezzi di trasporto **M**

Movimento **MV**

Percorsi **P**

Riflessi **R**
Simulazione **S**
Strumenti **T**

Di seguito presentiamo una descrizione per ogni tipologia di gioco e forniamo una serie di consigli per conoscere, poter giocare e divertirsi usando al meglio il consistente patrimonio che la Ludoteca mette a disposizione del pubblico.

Per ogni tipologia viene presentata una selezione di giochi della Ludoteca di Carpi, denominata *Ludoteca in pillole*. Per ogni giocattolo vengono indicati il nome e le aziende produttrici.

In alcuni casi viene segnalata la non disponibilità del giocattolo presso il servizio.

A giochi Astratti

intuizione_ragionamento_strategia

I giochi astratti, come molti giochi di percorso, affondano le loro radici nel passato: frammenti di giochi sono stati infatti rinvenuti in Mesopotamia, Egitto, Grecia; decorazioni e affreschi ci descrivono situazioni in cui sono riconoscibili giochi da tavolo a cui ci si dedicava in Egitto, in Grecia e a Roma.

Probabilmente i giochi astratti più antichi avevano una finalità religiosa e non ludica. Il primo esemplare di tavola da gioco conosciuto è oggi conservato a Bruxelles nel *Musée du Cinquantenaire*: si tratta di una tavoletta composta da tre file di sei caselle, corredata di undici pezzi a forma di cono. È stata rinvenuta in una necropoli nell'alto Egitto e probabilmente risale al periodo che va dal 4000 al 3500 a.C. Gli altri oggetti che facevano parte del corredo funebre fanno supporre che nella tomba fosse stato sepolto un medico o un mago. Per tale motivo si è ipotizzato che la tavoletta servisse a predire il futuro o fosse usata per pratiche divinatorie.

Dama, *Scacchi*, *Forza 4*, *Othello* sono alcuni dei più famosi giochi astratti. Questa tipologia di giochi richiede la conoscenza delle regole che sono state formulate per renderli coinvolgenti e interessanti; le regole stimolano il giocatore a mettere in campo intuizione e ragionamento. Anche se le regole sono poche, questi giochi contengono potenzialmente innumerevoli possibilità strategiche. Si tratta solitamente di giochi da tavolo formati da un piano su cui si dispongono pezzi o pedine che si muovono secondo precise regole oppure che prendono una posizione che una volta assunta rimane fissa (come in *Forza 4*). Obiettivo di questi giochi è impadronirsi del maggior numero di pezzi avversari o piazzare il maggior numero di propri pezzi o formare figure che permettono al giocatore di vincere.

Ludoteca in pillole

Abalone, Abalone; Dal Negro; Hasbro

Batik / Batik Kid, Gigamic

Colors, Dal Negro

Dama, Mondadori

Dama Cinese, Clementoni; Il Leccio

Forza 4, Hasbro; MB; Legler

Giungla, Mastro Geppetto

Isola, Ravensburger

Meridian, Piatnik; Venice Connection

Othello, Anjar; Clementoni

Pyraos, Gigamic; Unicopli

Quarto, Gigamic

Scacchi, Biganzoli

Selector 6, MB

Shogun, Ravensburger

Sogo, Ravensburger; produzione Ludoteca

Tetris, Tomy

Trabocchetto, Hasbro; MB

Twixt, Kosmos; Schmidt Spiele

Veleno, Dal Negro

Spectrangle, Jumbo

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Non sono tantissimi i giochi astratti per i piccoli. *Il trabocchetto!* è semplice e può essere giocato sia in modo casuale che in modo strategico. Affascinante per le biglie colorate che cadono.

Consigli per i più grandi

Per i più grandi sarebbero tante le proposte; abbiamo scelto *Abalone* e *Quarto*, due giochi che non sono dei classici troppo conosciuti, come la dama e gli scacchi. Esteticamente piacevoli, anche al tatto e alla vista, hanno una grande "giocabilità" grazie alle semplici regole e all'alto potenziale strategico che li caratterizza.

I più giocati in Ludoteca

Forza 4 (tradizionale ed elettronico), *Abalone*, *Tetris*, *Il trabocchetto!*, *Dama e Scacchi*.

Curiosità

* *Dama*, inventata verso l'anno mille in Francia, è un gioco con tantissime varianti; esiste, ad esempio, un gioco di dama in cui "vince chi perde": ciascun giocatore deve cercare di perdere tutte le sue pedine! A differenza della *Dama* tradizionale, se il giocatore non *mangia* la pedina che dovrebbe, la sua pedina viene rimessa al punto di partenza e la cattura viene imposta. Capita spesso in ludoteca di vedere ragazzi provenienti da altri Paesi che giocano la *Dama* con regole completamente diverse da quelle a noi note.

* Il gioco degli *Scacchi* risale all'India del IV secolo d.C. Nella sua veste iniziale sul piano di gioco erano disegnate alcune stelle e le pedine rappresentavano i quattro componenti dell'esercito indiano: elefanti, cavalli, carri e fanti. Le pedine furono poi modificate in Persia, Arabia, Spagna, Italia, Francia, paesi in cui il gioco si è diffuso attraverso i carovanieri.

* *Forza 4* è un gioco "risolto". Con questa definizione si intendono tutti quei giochi che hanno una sequenza di mosse pre-calcolate che, se eseguite correttamente, portano inevitabilmente alla vittoria di uno dei concorrenti. In *Forza 4* il giocatore che comincia la partita ed esegue tutte le mosse "giuste" arriverà inevitabilmente a vincere l'incontro. Ne esiste una bella versione tridimensionale che si chiama *Sogo*.

* *Quarto!* è un gioco astratto particolarmente coinvolgente che ha ricevuto numerosi premi internazionali. Il suo inventore è il pluripremiato artista/scienziato francese Blaise Muller. *Quarto!* appartiene alla grande famiglia dei *Forza 4*.

* *Othello*, altro gioco astratto di grande successo brevettato nel 1970, è la trasformazione di un gioco chiamato *Reversi* inventato in Inghilterra nel 1888.

B Giochi di Ambientazione

imitazione_identificazione_conoscenza

Sono compresi in questo gruppo tutti quei giochi che riproducono - attraverso oggetti, personaggi, strumenti - situazioni di vita vicine e lontane, stimolando nei bambini la conoscenza, l'imitazione e la rappresentazione di queste realtà, ma anche la loro trasformazione in chiave fantastica. Spesso questi giocattoli hanno una ricca dotazione di personaggi che suscitano meccanismi d'identificazione e che permettono di mettere in scena vere e proprie trame narrative. Alcuni giocattoli rappresentano realtà più conosciute e familiari come la casa, la fattoria, il distributore di benzina, il supermercato; altri fanno riferimento a situazioni lontane nello spazio e nel tempo, come il castello, il vascello dei pirati, il villaggio indiano, i dinosauri, la base lunare; altri ancora permettono di giocare con elementi che appartengono alla sfera dell'immaginario, è il caso dell'Arca di Noè o della foresta di Robin Hood. I giochi d'ambientazione sono stati prodotti dalle prime fabbriche di giocattoli a partire dagli inizi del '900 e nel tempo si sono trasformati in modo radicale: sono cambiati i materiali, le tecniche costruttive, la quantità di dettagli e i pezzi che li compongono. Per le loro caratteristiche realistiche e allo stesso tempo fantastiche, da sempre riescono a coinvolgere per tempi molto lunghi i bambini in giochi individuali e di piccolo gruppo.

Ludoteca in pillole

Accampamento indiano, Playmobil
Arca di Noè, Plan Toys
Banditi e diligenza, Playmobil
Casetta con arredi, Selecta
Casetta Asterix, Toy Cloud; non disponibile
Circo Romani, Playmobil
Circus Bepponi, Haba
Costruiamo la città, Ravensburger
Distributore di benzina, Playmobil
Casa colonica, produzione Ludoteca
Era glaciale, Playmobil
Fattoria, Playmobil
Foresta Robin Hood, Fisher-Price
Galeone, Playmobil
Maxi casa, Little Tikes
Isola dei Naufraghi, Playmobil
Paesaggio, produzione Ludoteca
Registratore di cassa, Fisher Price; non disponibile
Supermercato, Playmobil

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Era glaciale presenta un enorme dinosauro racchiuso in un blocco di ghiaccio che si è conservato fino ai giorni nostri, per giocare al "piccolo paleontologo". È un gioco che appassiona i bambini perché i dinosauri, si sa, suscitano in loro sempre molto interesse.

Consigli per i più grandi

L'accampamento indiano, per la fedeltà e l'accuratezza, la ricchezza di dettagli che lo contraddistinguono. Un vero *evergreen*.

I più giocati in Ludoteca

Il registratore di cassa, La casetta con arredi.

Curiosità

* A metà anni '70, la qualità, la cura, l'alto livello di progettazione nella produzione di giochi di ambientazione ha rappresentato un punto di svolta nel rapporto tra il mercato e l'utenza. In particolare, è stata davvero vincente l'intuizione dell'azienda tedesca, ideatrice di *Playmobil*, di creare personaggi con alcune parti mobili, corredati di tanti strumenti e accessori che li caratterizzavano in modo molto preciso.

* Un altro punto di svolta nella creazione di giochi di ambientazione va individuato in quelle aziende che costruiscono esclusivamente giocattoli in legno, nel rispetto delle risorse ambientali, sfruttando, ad esempio, alberi della gomma, colori ad acqua e alla soia non tossici e caratterizzati da elevati standard di sicurezza.

C Costruzioni

manipolazione_progettazione_osservazione

Il legno, la plastica, il metallo, il cartone sono i materiali dei diversi tipi di costruzioni con cui si possono riprodurre figure libere o predeterminate: non è raro vedere bambini che trascorrono molto tempo impegnati in questo tipo di attività che ogni volta si rinnova, abbinando divertimento, fantasia e concentrazione. Le costruzioni che fanno riferimento a un modello precostituito più o meno complesso, a seconda della fascia d'età, incentivano l'osservazione, la riproduzione, l'esecuzione finalizzata e, non meno importante, il piacere di portare a termine un progetto. Le costruzioni "libere" lasciano invece più spazio alla capacità progettuale personale e all'invenzione.

A primeggiare fra le costruzioni in plastica, è LEGO® che da cinquant'anni con i mattoncini colorati da assemblare coinvolge grandi e piccoli in un gioco di costruzione strutturato, ma capace anche di lasciare spazio alla creatività e all'iniziativa individuale. Molto divertenti sono i *Clic*, costruzioni con varie forme e colori in legno che si abbinano tra loro grazie a un bottone automatico che li tiene agganciati; sempre molto apprezzati dai bambini sono anche i set di legnetti di forme diverse con cui sperimentare in astratte e complesse composizioni. Fanno parte delle costruzioni anche i puzzle e il *Tangram*, antichissimo gioco dalle infinite variabili compositive.

Ludoteca in pillole

Clic 48, Il leccio

Costruzioni in legno, Toyland Jocdi Goula

Cuboro, Cuboro AG

DUPLO interni + Casa, Lego®; non disponibile

DUPLO treno, Lego®; non disponibile

DUPLO Vita in campagna, Lego®

Geomag / Supermag, Geomag

Il Gioco dell'oca gigante (puzzle), Lisciani

Kapla, Kapla

Komposit Legno, Bero

La carica dei 101, produzione Ludoteca

Base, Lego®

Aeroporto, Lego®

Marble Run / Magoga, Galt Toys

Meccano, Ami-Lac

Spiaggia, Rolf

Stech box, Kellner

Tangram, Didatto; produzione Ludoteca

Teatrino Duplo, Lego®

DUPLO Toolo valigetta, Lego®

Torre Eiffel, Hasbro

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Duplo Toolo, un *Duplo* particolare in cui, oltre che assemblare, è possibile avvitare, svitare con un giravite.

Consigli per i più grandi

Geomag, un ingegnoso sistema formato da barrette magnetiche e sfere d'acciaio che permette la costruzione di fantastiche figure.

I più giocati in Ludoteca

Marble Run (Magoga), Costruzioni in legno, LEGO® base

Curiosità

* La parola **LEGO®** deriva dal danese *leg godt* che significa *gioca bene*.

* Il *Meccano*, inventato nel 1901 in Inghilterra col nome *Mechanic Made Easy*, cioè “*Meccanica per tutti*”, da 100 anni appassiona i bambini e i ragazzi interessati all'ingegneria meccanica, di cui fa comprendere, attraverso la pratica, i principi basilari. Nel corso del tempo sono stati variati i colori del *Meccano*, si è usato l'acciaio al posto della latta, sono cambiati i bulloni, ne è stata fatta una versione addirittura in plastica adatta ai più piccoli. Anche se oggi viene meno richiesto dai bambini, è un gioco che mantiene intatta la sua valenza ludica e didattica. Da segnalare che anche in campo artistico, il principio costruttivo del *Meccano* è stato usato per installazioni particolarmente spettacolari.

* Sempre all'Inghilterra si deve l'invenzione del gioco del puzzle: il merito va a un cartografo e incisore che provò a intagliare col seghetto una tavola in legno dipinta facendone tanti pezzi.

* In Ludoteca, la proposta di puzzle di particolare difficoltà nella realizzazione (quelli tridimensionali con oltre 700 pezzi e gli stereogrammi) ha creato importanti occasioni di socializzazione tra gli adolescenti di entrambi i sessi che abitualmente frequentavano il servizio, ma anche tra utenti occasionali che si facevano coinvolgere volentieri da questa proposta ludica.

* Il *Tangram* è un gioco topologico nato in Cina. È composto da un quadrato suddiviso in sette pezzi con cui è possibile comporre centinaia di figure riconoscibili. Per ogni figura vanno utilizzati sempre tutti i pezzi. Esiste una versione del *Tangram* a forma di uovo chiamata *Uovo di Colombo*, che ha cominciato a diffondersi nel 1890. Questa versione contiene nove elementi di cui alcuni con i bordi curvi che permettono di creare figure molto armoniche.

D Giochi di Domino

strategia_riflessione_percezione

Questo tipo di gioco, che deriva dai dadi a sei facce, fu inventato in Italia nel 1700 e si diffuse rapidamente in Francia e in Inghilterra dove veniva giocato nelle taverne e nei caffè. In Cina il domino era però già conosciuto da alcuni secoli e veniva giocato con regole diverse e con un maggior numero di tessere, cosa che succede anche ai nostri giorni.

Il domino da noi più diffuso è composto da 28 tessere di forma rettangolare, divise in due parti: 21 tessere rappresentano le diverse combinazioni di coppie di numeri del gioco dei dadi, 6 tessere hanno una metà neutra che vale zero abbinata a una cifra e infine una tessera è un doppio neutro. L'obiettivo è affiancare tessere che abbiano una metà uguale ad una delle due metà delle tessere posizionate sul piano di gioco. Apparentemente semplice, il domino necessita di una precisa strategia che permetta di avere, al termine della partita, il minor numero di tessere o di punti sulle tessere. Esistono parecchie varianti con regole diverse che rendono il gioco più complesso.

Il gioco del domino è stato anche lo spunto per l'ideazione di altri giochi simili, adatti ai bambini più piccoli, che si basano sull'accostamento di tessere in base al colore o all'immagine riprodotta oppure alla sensazione che i materiali di cui sono fatte le tessere producono al contatto fisico.

Per ragioni organizzative, in questa sezione, corrispondente alla lettera D, sono comprese anche tutte le tombole, nonostante si basino su un meccanismo di gioco diverso rispetto ai domino. Le tombole proposte si basano sulle immagini e sono utilizzate soprattutto dai più piccoli.

Ludoteca in pillole

Colorama, Ravensburger

Domino colori, Ropa

Domino legno, produzione Ludoteca

Domino ombre, Ci ragiono e gioco

Domino relazioni, Ci ragiono e gioco

Domino tatto, produzione Ludoteca

Super domino, Rolf

Tactilo, Nathan

Domino animali, Botta Feliceantonio

Domino Pimpa, Sevi

Domino del traffico 3D, Wonderworld

Tombole

Tombola ambienti sonori, Ci ragiono e gioco

Tombola dei cuccioli, Ravensburger

Tombola del mare, Ravensburger

Tombola del soffio, Gonge Creative Learning

Tombola dell'orsetto piuma, Nord-Sud

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Domino Pimpa perché associa il meccanismo classico del domino ad un personaggio molto conosciuto e amato dai bambini; è in legno naturale e ha un'ottima veste grafica.

Consigli per i più grandi

Domino legno: è un classico domino, autoprodotta, in legno naturale

I più giocati in Ludoteca

Domino legno, Domino colori, Domino Pimpa

Curiosità

* Il *Domino* è un gioco molto diffuso nei pub inglesi, in cui si organizzano anche tornei e gare.

* Le tessere del *domino cinese* sono di numero maggiore e hanno dimensioni più lunghe. Sono di legno, d'avorio o d'osso.

* Il *Mahjong* è un divertente gioco molto diffuso in Cina che ha avuto un discreto successo anche in Italia, soprattutto in alcune zone della Romagna. Per l'uso di tessere può essere assimilato al domino, ma più complesso.

* La *Tombola* è un gioco molto diffuso nelle famiglie anche se, a tutti gli effetti, è un gioco d'azzardo. È nata in Italia, a Napoli nella prima metà del diciottesimo secolo, per sostituire il gioco del *Lotto* che veniva temporaneamente sospeso nel periodo natalizio in quanto giudicato immorale dalla comunità religiosa.

E Giochi Espressivi

creatività_ inventiva_ socializzazione

Questa categoria è composta da giochi molto diversi tra loro per caratteristiche e funzioni, che però hanno in comune lo scopo di far emergere la creatività e l'inventiva dei partecipanti al gioco in vari ambiti: disegno, linguaggio verbale e corporeo, lettura di immagini, drammatizzazione di storie. Alcuni di questi giochi possono essere utilizzati anche in gruppo, come *Indomimando*, *Visual Game* e *Party & Co*; altri, come il *Teatro magnetico* e *Più e Meno*, sono più adatti ad essere giocati in un gruppo ristretto. Si tratta di giochi molto appassionanti in cui, a volte, occorre mettersi alla prova, facendo emergere abilità "artistiche" per mimare, disegnare o inventare, con l'obiettivo di far indovinare una parola o una frase alla propria squadra. La presenza di adulti solitamente rende i giochi espressivi ancora più divertenti.

Ludoteca in pillole

Ambienti parlanti, Ci ragiono e gioco

Compatibility, Spear

Creationary, Lego®

Espansioni, Danese

Il gioco delle favole, Danese

Indomimando, Parker; Tonka; Hasbro

Mimo Mimò, MB

Party & Co, Diset

Pictionary, Parker; Tonka; Hasbro

Più e Meno, Danese; Corraini

Carte da gioco, Danese

Teatro con marionette, produzione Ludoteca

Teatro magnetico, Tofa

Visual Game, EG

Zoo Mix Max, Ravensburger

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Zoo Mix Max: tanti animali da costruire di volta in volta in modo realistico o fantastico.

Consigli per i più grandi

Compatibility: è un gioco da fare in gruppo suddividendosi in coppie adatto ai ragazzi più grandi; mette alla prova la sintonia e l'empatia che esiste tra due persone.

I più giocati in Ludoteca

Teatrino magnetico e *Pictionary*.

Curiosità

**Il gioco delle favole*, Edizioni Corraini ideato dal designer Enzo Mari, è stato pubblicato negli anni '70 dall'editore Bruno Danese. È formato da tavole ad incastro su cui sono disegnati animali e sfondi che permettono di creare un'avventura che sembra non avere fine. Bruno Danese, editore e produttore di design industriale, ha pubblicato in quegli anni *Più e Meno* e *Carte da gioco* di Giovanni Belgrano e Bruno Munari, giochi innovativi dalla grafica molto curata.

* *Visual Game* e *Pictionary* si basano sullo stesso meccanismo: far indovinare alla propria squadra una parola attraverso il disegno. Richiedono immaginazione e suscitano sempre molte risate. Esistono

anche le utili versioni da viaggio.

* La Ludoteca possiede una serie di teatrini, tra i quali anche quelli in cui mettere in scena storie e narrazioni utilizzando le ombre prodotte da piccole sagome e dalla luce di una torcia. Questi teatrini sono stati creati da *Teatro Gioco Vita*, la compagnia teatrale di Piacenza che ha prodotto anche le sagome dei personaggi delle fiabe che sono a disposizione dei bambini nel *Teatro della luce*.

L Giochi Logici

conoscenza_logica_percezione

Si tratta di giochi che in alcuni casi hanno una forte valenza cognitiva rivolta a diversi ambiti: il linguaggio, i numeri, le forme, le figure, i colori. L'obiettivo di questi giochi è di realizzare collegamenti logici, trovare uguaglianze, comporre parole, individuare differenze, cercare vocaboli, associare concetti. Molti giochi compresi in questa tipologia vengono definiti "didattici" perché favoriscono e consolidano l'apprendimento attraverso una metodologia ludica. Fanno parte di questa categoria anche le carte, che da tempo immemorabile rientrano nei giochi e nei passatempi, nonostante i divieti che in alcune periodi storici hanno subito da parte delle autorità religiose e politiche. Tra i giochi logici più noti ricordiamo *Kaleidos*, *Uno*, *Scarabeo*.

Ludoteca in pillole

Aiutino, Unicopli; Venice Connection
Café International, Mattel
Cash, Ravensburger
Colori in corsa, Clementoni
Dummy, Dal negro
La grande abbuffata, Ravensburger
In bocca al lupo, Ravensburger
Kaleidos / Kaleidos Jr, EG
Mamma Mia, AbacusSpiele
Mandarin, Mattel
Master Mind, Hasbro; Invicta; Parker
Mindtrap, Spear
Paroliamo, So.Co.Ge.; Adica Pongo
Passa la bomba, Giochi Uniti; Venice Connection
Scarabeo / Scarabeo Jr, EG
Sei, Dal Negro
Sky runner, Ravensburger
Taboo - Taboo Jr, Hasbro; Hersch; MB
The Great Dalmuti, Wizards of the Coast
Trivial Pursuit, Hasbro; Horn Abbot; Parker
Twenty Questions, Hasbro; MB
Uno / Uno Jr, Dal Negro; Mattel
Word Whiz, EG

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Dummy, uno dei primi giochi di carte pensato da autori italiani che richiede strategia; è interessante per la veste grafica e la semplicità di esecuzione.

Colori in corsa, un gioco da toccare senza paura di romperlo per arrivare per primi al traguardo e allo stesso tempo per imparare i colori.

Consigli per i più grandi

Master Mind, con pochissime regole e infinite possibilità, sta alla base dei giochi di deduzione logica ed è un'ottima palestra per esplorare questa tipologia di giochi.

20 Questions è molto apprezzato dai ragazzi, si presta ad essere giocato in gruppo, mette in gioco l'intuizione dei solutori, non è mai ripetitivo perché le carte sono davvero numerose.

Kaleidos: le sue immagini fantastiche di grande impatto visivo coinvolgono i giocatori, che possono essere anche numerosi, in un'appassionante ricerca di parole originali.

I più giocati in Ludoteca

Uno, Mandarin, Passa la bomba, La grande abbuffata, Taboo e Taboo Jr.

Curiosità

* *Kaleidos* è stato selezionato nel 1995 come gioco dell'anno nell'importante premiazione tedesca che ha proprio questo nome, *Spiel des Jahres*. Dopo essere uscito di produzione, nel 2009 ne è stata fatta una nuova versione che ha ricevuto il premio per il miglior profilo artistico al *Lucca Games*.

* *Uno* è stato prodotto nel 1971, ma probabilmente deriva da antichi giochi che si basavano sulle stesse regole. È diffuso in 80 Paesi e ne sono state venduti milioni di esemplari. È un gioco che si può giocare anche se non si parla la stessa lingua e, cosa interessante, i bambini tendono a modificarne le regole in modo condiviso.

* *Scarabeo* è la versione italiana di un gioco celeberrimo, *Scrabble*, che fu ideato negli Usa da un architetto che aveva perso il lavoro negli anni '30. Il gioco, semplice e intelligente, si ispira all'enigmistica.

* *20 Questions*, inventato negli Usa negli anni '40, ebbe anche un grande successo radiofonico e televisivo.

M Mezzi di trasporto

finzione_abilità manuale_competizione

Si tratta di giocattoli molto conosciuti che favoriscono il gioco libero e che, in alcuni casi, hanno le caratteristiche dei giochi d'ambientazione, come nel caso della gru, del treno, della funivia. Alcuni continuano a piacere tantissimo, nonostante siano stati creati ormai da parecchi anni, come la *Policar*, la macchinina telecomandata che corre su pista o l'intramontabile plastico del treno. Tra i mezzi di trasporto proposti più di recente segnaliamo l'*Inventapista* e il *Treno magico*.

Ludoteca in pillole

Grande Gru, Plan City

Treno, Brio

Funivia, -----; non disponibile

Policar, Polistyl; non disponibile

Treno magico, Fisher Price; non disponibile

Inventapista, Fisher Price

Skyrail, Quercetti

Camion squadra corse, Little Tikes

Grande circuito ferroviario, Heros

Eurotrain, Chicco

Autosnodato cavalcabile, Little Tikes

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Treno in legno (Brio) che è un gioco intramontabile perché ogni volta i bambini cambiano i percorsi e inventano “nuovi viaggi”.

Consigli per i più grandi

Skyrail perché mette alla prova l'abilità manuale nella costruzione della struttura, in una sperimentazione continua abbinata al fascino delle biglie in movimento.

I più giocati in Ludoteca

Grande gru e Inventapista.

Curiosità

* Nella prima metà dell'800 i giocattoli venivano costruiti in modo artigianale e venduti nelle fiere e nei mercati in occasione di feste speciali. Erano destinati ai bambini più ricchi, mentre gli altri si dedicavano ai giochi di strada o costruivano rudimentali, ma efficaci giocattoli. Soltanto verso il 1880 furono aperte in Francia e in Germania le prime fabbriche che producevano treni, auto, carrozze, tram e tanti altri giocattoli dotati di movimento, come bambole, clown e buffi personaggi che si arrampicavano, ballavano, camminavano, facevano piroette. In Italia le fabbriche più importanti furono *Ingap* a Padova, *Metalgraf* a Milano e *Cardini* a Omegna.

P Giochi di Percorso

fortuna_ostacoli_strategia

Da migliaia d'anni questi giochi appassionano grandi e piccoli. Sono la più antica categoria di giochi: ne sono stati trovati esempi in Iran, Iraq ed Egitto, alcuni risalenti addirittura al quarto millennio a.C. Si tratta di giochi da tavolo che presentano un piano su cui è delineato un percorso, solitamente diviso in caselle, da seguire rispettando alcune regole; un segnalibro o alcune pedine vengono spostate sul piano di gioco in base al numero o al colore uscito col lancio di dadi oppure l'estrazione di una carta. Obiettivo del gioco è arrivare per primi alla meta. I giocatori gareggiano lungo il percorso disseminato di ostacoli e tranelli. Molti di questi giochi dipendono dalla fortuna: il giocatore accetta ciò che la sorte gli riserva, come succede nel celeberrimo *Gioco dell'oca*, che ha un tipico schema a spirale e il movimento delle pedine che partono dall'esterno per raggiungere l'interno. Un altro importante gruppo di giochi di percorso si basa anche su strategia e calcoli, come ad esempio *Cartagena* nel quale un abile uso delle carte consente la vittoria finale, indipendentemente dalla fortuna. Tra i più famosi giochi di percorso, oltre a quelli citati, ricordiamo *Scale e serpenti*, *Backgammon* e *Non t'arrabbiare*.

Ludoteca in pillole

Abissi, Ravensburger
Asterix, Ravensburger
Backgammon, Clementoni; Ravensburger
Il Bruco Gnam Gnam, Ravensburger
Bunny Hop / Lotti Karotti, Ravensburger
Can't stop, Ravensburger; EG
Cartagena / Cartagena II, Venice connection
Contro corrente, Ravensburger
Corsa nella Giungla, Ravensburger
Di notte con la nebbia, Ravensburger non disponibile
Dragon Buster, Ravensburger non disponibile
Eldorado, Ravensburger
L'erede misterioso, MB
Fantasyland, Ravensburger
I ghiottoni, Ravensburger
Gioco dell'oca, Ravensburger; Clementoni
Il Gioco della Fattoria, Ravensburger
Il Gioco dei Pirati, Amico Giò; Ravensburger
Goblin Gold, Jumbo
Happy Birthday, Ravensburger
Il Labirinto Magico / Il labirinto magico Jr, Ravensburger
Maestri del labirinto; Ravensburger
Non svegliate papà, Tonka; Parker; Hasbro
Non t'arrabbiare / Ludo / Frustration!, Hasbro; MB
L'ora dei fantasmi, Ravensburger
Pac Man, MB; non disponibile
I quattro cagnolini, Ravensburger
Sali e Scendi / Scale e Serpenti, Schmidt International
Trans America, Winning Moves

A che gioco giochiamo?

La produzione di giochi di questa categoria è molto ampia quindi i consigli sono numerosi.

Consigli per i più piccoli

I ghiottoni, un divertente gioco dell'oca sul tema degli animali e del loro cibo preferito; *Bunny Hop*, un'estenuante competizione tra conigli che vogliono impossessarsi di una carota; lo storico *Gioco della fattoria*, in cui i bambini si trasformano in contadini che devono acquisire il maggior numero di animali; *Goblin Gold* che presenta un meccanismo di gioco davvero originale: i bambini si tuffano in un'impresa complessa: recuperare l'oro costituito da una calamita in un labirinto che ogni volta può essere modificato.

Consigli per i più grandi

Can't stop, coinvolgente perché alla base del gioco sta il calcolo delle probabilità. È stato recentemente ripubblicato da Ravensburger. *L'ora dei fantasmi*, è un gioco di fortuna che può suscitare forte partecipazione emotiva. *Il Gioco dei Pirati*, è un gioco prevalentemente strategico nel quale anche la fortuna ha un ruolo importante.

I più giocati in Ludoteca

Non svegliate papà, *Il labirinto magico- Jr*, *Eldorad*.

Curiosità

* Il *Gioco dell'Oca* è un gioco popolare che si è diffuso nel XVI secolo. Molti hanno individuato caratteristiche misteriche nel percorso a spirale e nell'oca, animale considerato sacro in molte religioni.

* *Backgammon* ha avuto origine probabilmente in Persia nel III secolo d.C. È un gioco così appassionante che si è diffuso rapidamente e tuttora è praticato diffusamente anche dagli adulti, nei bar e per le strade. Anche gli astronauti della prima stazione spaziale Skylab avevano a bordo un *Backgammon*.

* *Cartagena e Cartagena II*, originali, semplici e intuitivi, si ispirano alla leggendaria fuga di pirati dalla fortezza di Cartagena nel 1672, in Colombia. Entrambi sono stati ideati dall'italiano Leo Colovini che ha vinto numerosi premi in Italia e all'estero.

* *Scale e serpenti* è un gioco che in India veniva usato per l'insegnamento religioso: male e bene coesistevano e le scale rappresentavano la buona condotta.

* Nei giochi di percorso, prima dell'invenzione dei dadi, si usavano gli astragali, ossicini del tarso di capre e montoni. La loro forma permetteva di attribuire a ciascuna faccia un preciso valore numerico. In un gioco molto diffuso gli astragali venivano lanciati in aria e si tentava di riprenderli con il dorso della mano. Il giocatore contava poi gli astragali recuperati e calcolava il punteggio raggiunto in base alle facce degli ossicini.

R Giochi di Riflessi

prontezza_coordinamento_memoria visiva

Questa tipologia di giochi stimola bambini e ragazzi a mettere in campo abilità diverse, in base ai materiali e ai contenuti che li caratterizzano. Per giocare a *Colpo d'occhio*, ad esempio, occorre coordinazione oculo-manuale e attenzione; *Jenga* e *Shangai* richiedono una buona manualità fine; con *Memory* è la memoria visiva ad essere stimolata, in *Trillo* invece è la velocità del gesto a predominare. Sono giochi a volte molto semplici, come *Me lo pappo io*, altre volte invece richiedono molta attenzione, come nel caso di *Niente da dichiarare*. I giochi di riflessi scatenano la competizione, creano sempre divertimento, si giocano rapidamente e possono essere condivisi da gruppi numerosi.

Ludoteca in pillole

Ali Baba, Ravensburger
L'allegro Chirurgo, Hasbro; MB
Ape golosona, Fisher-Price
Attenti al furbo, MB
Il bruco ballerino, Hasbro; MB
La cabina magica, -----; non disponibile
Il coccodentista, MB
Coco crazy, Ravensburger
Colpo d'occhio, MB
Diamanti, Ravensburger
Due per volta, Ravensburger
Flipper, Pintoy
Flix, Hasbro; MB
La gara di Rubik, CBS
Gino pilotino, MB
Go Dawn, Hasbro
Jenga, Hasbro; MB; Parker
Le papere, Hasbro; MB
Make'n'break / Make'n'break Jr, Ravensburger
Matti mattoni, MB
Me lo pappo io!, Ravensburger
Memory, Ravensburger
Niente da dichiarare, Ravensburger
Occhio al ranocchio, Ravensburger
Pictureka!, Hasbro; Parker
Pirata Pop Pop, GIG
Rattle Snake, Nexus
Roulette tirolese, Pintoy
Salva le scimmie, Mattel
Sardines, Djeco
Shangai, -----
Simon, MB; non disponibile
Spago Spaghetti, MB; non disponibile
Suspense, Clementoni
Tranellone, Tomy
Tricky Traps, Tomy
Trillo / Halli Galli, Dal Negro

Tyrannosaurus Rocks, Mattel
Villa Paletti, Zoch zum Spielen
Zicke Zacke, Zoch zum Spielen
Zoom Zoo, MB; non disponibile

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Ape golosona e *Le papere* sono i giochi più utilizzati nello spazio della Casa sull'albero perché semplici, ma accattivanti.

Consigli per i più grandi

Coco Crazy, *Diamanti* e *Villa Paletti* sono tre classici giochi di riflessi: i primi due richiedono memoria visiva e presentano differenti livelli di fortuna; il terzo richiede invece una buona manualità.

I più giocati in Ludoteca

Trillo, *Gino Pilotino*, *Make'n'break*

Curiosità

* *Jenga* è un gioco appassionante che all'estero viene giocato anche in pub e sale da the. Si tratta di una piccola torre di diciotto piani formati ciascuno da tre mattoncini di legno affiancati; ogni giocatore deve estrarre una tessera dalla torre e piazzarla sull'ultimo piano, senza farla cadere. Il gioco è più coinvolgente se giocato in molti e se viene messo in campo spirito collaborativo da parte dei giocatori. In Ludoteca ne esiste una versione gigante, utilizzata all'aperto.

* Il primo *Memory* è stato ideato da Heinrich Hurter negli anni '50 per la famiglia di suo figlio, traendo spunto da un gioco simile che già circolava in Europa. Hurter lo propose al direttore della sezione giochi di *Ravensburger*, azienda tedesca leader nel campo dei giochi da tavolo. L'azienda produsse il primo *Memory* per la *Fiera del giocattolo* di Norimberga del 1959 col nome di *Picture memory*. Il grafico che ne curò la veste editoriale realizzò le 54 tessere utilizzando illustrazioni tratte da libri e giochi del catalogo *Ravensburger*. Fu un successo mondiale.

* *La Gara di Rubik* nel titolo fa riferimento all'ingegnere ungherese Erno Rubik, inventore del celeberrimo *Cubo magico*, considerato nella storia dei giochi una versione tridimensionale dell'altrettanto famoso *Gioco del quindici* (*Fifteen Puzzle*, 1873) dell'americano Samuel Lyod.

S Giochi di Simulazione

strategia_rischio_imprevisto

I giochi di simulazione sono giochi da tavolo che presentano situazioni ambientali e di ruolo in cui ci sono regole, modalità di comportamento, materiali che li caratterizzano e li rendono assolutamente unici. Per orientarci e scegliere tra questa moltitudine di giochi, possiamo suddividerli in base alla realtà che evocano:

economia_ sono giochi caratterizzati dalla simulazione di azioni economiche, come acquisti, vendite e contrattazioni. *Monopoly* è il più famoso tra questi.

guerra_ la dinamica di questi giochi si basa sulle regole tipiche dei conflitti quali attacco, difesa, invasione, ritirata. *Risiko* ne è l'esempio classico.

indagine_ l'atmosfera è quella tipica del giallo o dello spionaggio ed è molto ben rappresentata in *Cluedo*.

sport_ in questo gruppo sono compresi giochi che simulano situazioni sportive, come le corse automobilistiche, il basket o il tennis, in cui sono presenti rischi e imprevisti. *Ave Cesare* è uno dei più famosi.

viaggi_ questi giochi sono basati sulla costruzione immaginaria di viaggi, come l'avvincente *Il giro del mondo in 80 giorni*.

I giochi di simulazione sono adatti ai bambini più grandi che spesso si ritrovano in ludoteca per condividerli con un animatore. Tra i più interessanti ricordiamo *I coloni di Katan* e *Dragon*, riproposto con il titolo *I misteri della vecchia Pechino*.

Ludoteca in pillole

Ave Cesare / Ave Caesar, Ravensburger; Asmodee

Battaglia navale, Giochi Preziosi; Tomland

Big shot, Ravensburger

Carolus Magnus, Venice Connection

Cluedo, EG; Parker; Hasbro

(I) coloni di Katan, Eurogames; Tilsit

Condottiere, Eurogames

Dragon / I misteri della Vecchia Pechino, MB

Fair Play, EG

Formula 1, Istituto del Gioco

Sagaland / La foresta Incantata, Ravensburger

Il giro del mondo in 80 giorni, Ravensburger

Hotel, Hasbro; MB; Parker

Indovina chi?, Hasbro; MB

Monopoli / Monopolino, EG

Pony, Playmobil

Power, EG

Risiko, EG

Scotland Yard, Ravensburger

Si salvi chi può, EG

Subbuteo, Hasbro

A che gioco giochiamo?

Consigli per i più piccoli

Indovina chi? Nelle sue innumerevoli versioni resta sempre un classico che piace ai più piccoli, ma non è disdegnato dai più grandi

Consigli per i più grandi

Da quando *Risiko* è comparso sul mercato diverse generazioni lo hanno praticato come fosse l'unico gioco presente in ludoteca.

I più giocati in Ludoteca

Battaglia navale, Hotel, Ave Cesare, Il giro del mondo in 80 giorni, Monopolino, Fair Play.

Curiosità

* Il gioco che noi conosciamo come *Monopoli*, realizzato negli U.S.A da Charles Darrow nel 1935 col titolo *Monopoly*, è stato venduto in ben 200 milioni di copie, in 37 lingue e diffuso in 107 Paesi. In realtà nel 1905 ne era stata ideata una prima versione dall'americana Elizabeth Magie, che voleva usarlo come strumento didattico per insegnare teorie economiche. La versione italiana presenta tuttora i nomi di strade realmente esistenti a Milano.

* *Cluedo* ha avuto un successo di pubblico così grande da ispirare anche alcune serie televisive e un film.

* Anni fa *Indovina chi* ha avuto una versione "umana" molto coinvolgente in un programma televisivo per ragazzi in Italia.

S Strumenti

Questa categoria non viene approfondita in quanto si tratta di una sezione che esiste soltanto sulla carta: l'introduzione di nuove tecnologie nella realtà quotidiana di bambini e ragazzi ha determinato infatti una esclusione quasi "fisiologica" di questi strumenti. In Ludoteca attualmente vengono invece utilizzati con molta frequenza *Touch screen*, *Computer* e *Lavagne luminose* sempre a disposizione di bambini e ragazzi.

Ludoteca in pillole

Schema corporeo, produzione Ludoteca

Lavagna magnetica, Djeco

Periscopio, -----

Cassetta falegname, -----

Magna Doodle, Fisher Price

Caleidoscopio, -----

Camera oscura, -----

Macchina da cucire, -----

Macchina da scrivere, -----

Ricetrasmittente, -----

Radio, Fisher Price

Valigetta pit stop, -----

Lavagna meteo, produzione Ludoteca