



In alto, giocattolo educativo (premio ex-aequo) *Raisins* by Keren Rosen: cotone, lana, sintetico reagiscono in modo diverso al lavaggio a diverse temperature; restringendosi, si creano forme, colori e sensazioni tattili differenti.

In basso a sinistra, menzione speciale *Bambole e Puppazzi, Terry+Tina Twin* by Donna Wilson: lana di agnello, ovatta. «Terry+Tina si parlano a vicenda. A Terry piace pensare, a Tina piace fare scherzi a Terry». In basso a destra, *Ecodomino*, by Au (Laura Olivieri): materiali di recupero. Si usa «seguendo le tradizionali regole del domino».

Top, educational toy (equal first prize-winner), *Raisins* by Keren Rosen: cotton, wool and synthetic fabrics react differently to washing at different temperatures; shrinking, they create different forms, colours and tactile sensations. Below left, specially commended, *Dolls and Puppets, Terry+Tina Twin* by Donna Wilson: lambswool, padding. Terry+Tina talk to each other. Terry likes thinking, Tina likes playing tricks on Terry. Below right, *Ecodomino*, by Au (Laura Olivieri): discarded materials. Used by "following the traditional domino rules".

Giocare non insegna solo ciò che non funziona: giocare ci insegna, innanzitutto, che ogni problema ha una soluzione. Il telecomando è un'ottima base per la tazza, ideale contenitore di palline di gomma. Giocare ci insegna che trovare la soluzione sta sempre a noi e che trovare soluzioni è bellissimo. Chè trovare soluzioni è vivere partecipando al mondo.

**Giocattoli di ieri e prodotti di oggi**  
Friedrich Froebel, pedagogo ottocentesco, sosteneva che «impegnarsi col mondo fa sbocciare l'apprendimento». Inventò, così, i primi giocattoli che oggi definiamo «educativi». Il gioco è, in realtà, educativo per definizione perché educativo è il giocare. Il termine «gioco educativo» equivarrebbe a una specie di raddoppiamento semantico se non vivessimo immersi in una realtà in cui grandissima parte dei giocattoli che noi adulti proponiamo ai nostri piccoli non ha nulla di educativo né può essere coscientemente definita «giocattolo». Spostiamoci, solo per poco, sul piano

contingente. Fermiamo per un attimo l'immagine e osserviamola. Quali adulti siamo, in senso collettivo, se abbiamo il coraggio di proporre ai nostri piccoli bambole verdi e deformi vendute con un corredo di gelatina che serve a essere somministrata e quindi, semplicemente, vomitata? Oppure bambole

che si ammalano? Oppure set che simulano la schiuma alla bocca? O laboratori di tortura per mostri urlanti? Non stiamo parlando di articoli che persone deviate riescono a procurarsi grazie a trafficanti compiacenti o siti web poco raccomandabili: stiamo parlando di prodotti dedicati all'infanzia che aziende italiane normalmente producono, commercializzano e promuovono mediante spot televisivi che trasmettono al ritmo di decine di migliaia in un pomeriggio. Una volta si mettevano in guardia i piccoli dall'accettare «caramelle dagli sconosciuti»; oggi il primo pensiero del genitore cosciente è proteggerli dalla continua pressione di un'offerta delirante di articoli pseudoludici o pseudoalimentari propinata con l'invadenza di chi non capisce, un'orda di imprenditori senza scrupoli che, pur di soddisfare i loro *business plan* e conquistare quote di mercato, cancellano al loro passaggio ogni traccia di innocenza.

**Design e gioco**  
Ora, forse, il fermo-immagine è sufficiente: ricomponiamoci in atteggiamento

can contain the rubber ball. Play shows us discovering the right solution is up to us, that finding solutions is great fun. That finding solutions means living and participating in the world.

*Yesterday's toys, today's products*  
Friedrich Froebel, 19th century pedagogist that "coming to grips with the world brings us into flower". He therefore invented the toys that we now define as "educational". In actual fact, play is educational by definition because play is educational in itself. "Educational toy" is a tautology, or at least would be if we were not surrounded by a large number of toys and games that adults give children, and that have nothing educational about them at all, to the point which it is difficult to describe them as "games" or "toys". Let us look at the situation today. Let's freeze the image and examine it. What sort of adults are we from a collective point of view, if we have a choice between giving our children green and deformed dolls, sold with a sort of jelly that is fed to the doll who then vomits? Or dolls that fall ill? Or kits that simulate froth at the mouth? Or torture parlours for screaming monsters? These are not items that sick people are able to purchase from unscrupulous dealers or dubious websites: these are products for children manufactured and marketed normally by Italian companies, who promote them by means of TV commercials, screened tens of thousands of times every afternoon. In the past, parents told their children not to accept sweets from strangers; today the principal worry for conscientious parents is to protect their children from a continuous supply of pseudo-toys and pseudo-foods intrusively communicated by structures that do not understand what they are really doing.

