



Mappa



Newsletter



Visione2040



Mi piace

Educazione consapevole

[genitorialità consapevole](#)[libri](#)

12 NOV 2024

Irene Guerrieri: "Vi spiego come progetto i giocattoli per bambine e bambini"

Scritto da: [VALENTINA D'AMORA](#)

Irene Guerrieri, progettista di giocattoli per bambini e illustratrice, ha recentemente pubblicato un libro che sembra rivolto agli "addetti ai lavori", ma in realtà è una lettura interessante per chiunque abbia a che fare con lo splendido mondo dell'infanzia e dell'educazione.

 Salva nei preferiti

Seguici su:

[Telegram](#)[NewsLetter](#)[Youtube](#)

"Giocare è una cosa seria", sosteneva Munari, designer e artista del novecento che si dedicò molto alla didattica. Una riflessione, questa, che mi ha colpito sin dalla prima volta in cui mi ci sono imbattuta e che mi ha portato a guardare con occhi nuovi la concentrazione dei bambini e la scrupolosità dei loro movimenti quando giocano.

E l'ho fatto proprio a partire dalle mie figlie, prima con Gaia e adesso con la piccola Margherita. Ecco perché avere avuto l'opportunità di leggere un libro appena pubblicato proprio sul design dei giocattoli per bambine e bambini – [Designing Educational Toys & Spaces, Franco Angeli Edizioni](#) – mi ha aperto una serie di quesiti che ho rivolto all'autrice, Irene Guerrieri, progettista ed esperta di design di articoli per l'infanzia.

Irene, puoi spiegarci, in qualità di progettista di giocattoli per bambine e bambini, come possono educatori ed educatrici e soprattutto famiglie scegliere al meglio giocattoli e complementi d'arredo per i più piccoli?

È verissimo che nulla è più serio del gioco, come diceva Munari, perché è proprio attraverso di esso che si imparano concetti e si percepisce la realtà, attivando l'immaginazione, la creatività, la capacità di risolvere i problemi e la coscienza di sé. Credo molto nel potere del gioco quale energia magica che può aiutarci a connettere i dati che acquisiamo dall'esterno in modo fantasioso e liberatorio.



Irene Guerrieri, progettista ed esperta di design di articoli per l'infanzia e giocattoli per bambine e bambini

Si gioca per svagarsi, per ridere, per stare bene e in allegria insieme agli altri, ma si gioca anche da soli, per trovare soddisfazione dai materiali che si maneggiano e si osservano, per sviluppare capacità immaginative e fare proiezioni. Il gioco deve essere prima di tutto immaginazione, perché è proprio nell'immaginazione che risiede il potere del gioco. Tenendo ferma questa premessa, quando scegliamo giocattoli per bambine o per bambini, dobbiamo farlo con attenzione, rispettando fondamentalmente questo criterio. Un gioco deve aiutare il bambino a sviluppare la propria immaginazione, attraverso l'osservazione, la manualità e la trasformazione dei materiali che vengono messi a sua disposizione.

Attraverso il gioco si produce qualcosa per prima non c'era e che adesso c'è: uno scenario, una costruzione, un'idea, la soluzione a un problema, il raggiungimento di un obiettivo. Non è detto che per fare questo occorran necessariamente materiali sofisticati, anzi il più delle volte sono proprio i materiali più semplici, più naturali, più facili e basici, che fanno scaturire fantasie inaspettate. Sono i cosiddetti "materiali aperti" dotati di molti potenziali e con poche regole fisse di utilizzo, dove non esiste giusto e sbagliato, ma tutto confluisce a regalare esperienza e soddisfazione, se salvaguardato il criterio astratto di "libertà di utilizzo".

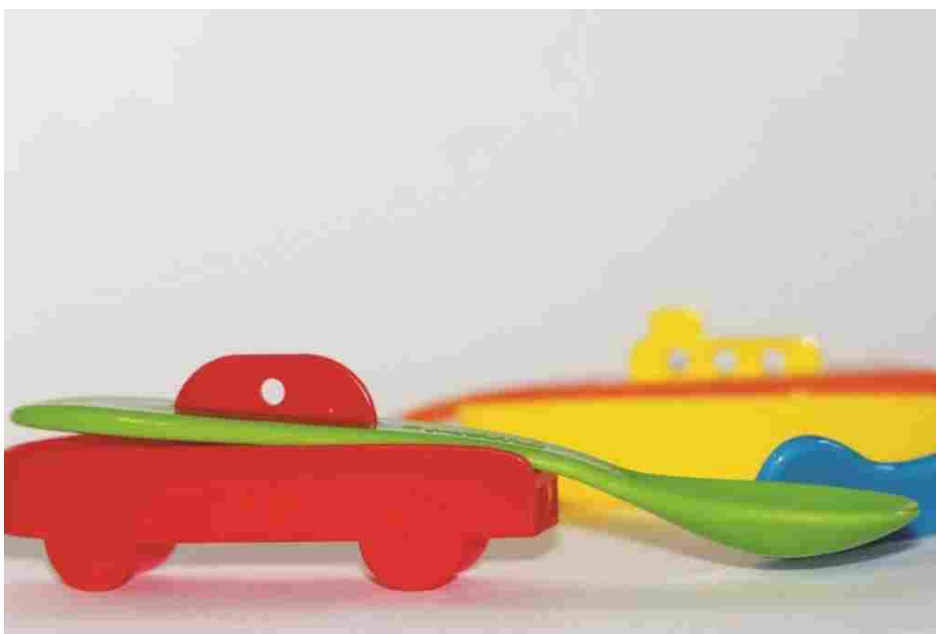
II *Credo molto nel potere del gioco, quale energia magica che può aiutarci a connettere i dati che acquisiamo dall'esterno in modo fantasioso e liberatorio*

Scegliere i materiali ludici adatti per bambine e bambini quindi vuol dire scegliere materiali che rispettino questi criteri. Anche gli arredi e gli accessori entrano a far parte di questi materiali, perché vanno a definire gli spazi dove vengono svolte le attività. I bambini e le bambine attraverso il gioco definiscono le proprie azioni e i propri spazi e

noi, come adulti, genitori, educatori, siamo come dei semplici osservatori che dobbiamo rispettare e percepire i bisogni, favorendone l'espressione. Un giocattolo preconfezionato, troppo ricco e completo in tutti i suoi dettagli impedisce al bambino di poterlo finire, riprogettare e questo sicuramente non lo aiuta a sviluppare le sue immense potenzialità immaginative.

Nel libro scrivi di essere una grande "sostenitrice del gioco educativo come strumento indispensabile allo sviluppo e alla crescita di ogni essere umano". In che modo, soprattutto i neogenitori possono orientarsi nel mare magnum dei grandi colossi di articoli per l'infanzia? Intendo dire, in che modo si può costruire una maggiore consapevolezza sull'importanza della scelta dei giocattoli?

Intanto dobbiamo riflettere sul fatto che continuiamo a produrre troppi oggetti rispetto a quelli di cui effettivamente necessitiamo, che spesso hanno una vita breve e che vanno presto a riempire le discariche, con conseguenze dannosissime per la salute del nostro pianeta. Detto questo, è dovere di ogni persona adulta acquisire una maggiore consapevolezza su ciò che si può definire indispensabile, ciò che è necessario e ciò di cui possiamo fare anche a meno.



Le posate giocattolo Traffic

Ci sono giochi che all'inizio attraggono molto i nostri bambini, ma che poi dopo poco vengono abbandonati. Questo succede perché manca lo stimolo a un'attività capace di interessare e di fare immaginare in piena libertà. Nei giocattoli dove già tutto è stato calcolato, previsto e progettato, l'apporto ludico del bambino non produce nessun valore aggiunto. Il processo creativo e immaginativo viene frustrato fin dall'inizio.

Bisogna imparare invece a orientarsi su giocattoli semplici, neutri nei colori e nelle forme, capaci di far lavorare l'immaginazione in bambine e bambini. Ultimamente – e fortunatamente sempre di più – le aziende del settore stanno tornando a dare valore ai giocattoli realizzati con materiali naturali, semplici nelle fattezze e aperti nelle proposte di utilizzo, creando nuove linee parallele all'interno dei loro cataloghi, spesso definite come "linee green" o "linee educative". È un buon segno che questa sensibilità, che **ha caratterizzato nel passato più i paesi del nord d'Europa**, adesso stia coinvolgendo tutto il settore.

Parlaci dei due progetti che hai voluto condividere con i lettori: il "gioco-posata" e le carte illustrate.

Sì, le posatine giocattolo *Traffic*, progettate per FratelliGuzzini, e un mazzo di carte *Tiny house* progettato per Dal Negro. Il primo è un prodotto ispirato da un oggetto utilizzato tutti i giorni, la posata, con cui i bambini volenti o nolenti hanno a che fare durante il pasto, così noioso e difficile in certi casi, in cui loro stessi diventano i protagonisti della perdita di tempo. Ho trasformato questo momento in un momento di gioco.



Le carte *Tiny house*

Mi sono ricordata di mia nonna che ci imboccava dicendo: "Arriva una nave carica di..." e poi ho immaginato scenari inediti, come un naufragio nella minestra o un atterraggio insolito di un aereo sulle polpette. Ho voluto poi sottolineare l'apertura del gioco attraverso le fessure visibili sui manici delle posate, all'interno delle quali possono essere inseriti altri materiali come un tovagliolo di carta per costruire le ali di un insetto gigante o una fetta di limone, una foglia d'insalata o semplicemente dei piselli da mettere in fila in un gioco di equilibrio. Il gioco così si presta a mille varianti e trasformazioni.

Il secondo progetto invece è un mazzo di carte illustrate e sagomate, concepite come moduli a incastro per permettere ai bambini di costruire piccoli spazi abitativi, facendo esperienza delle infinite combinazioni e possibilità compositive. Al mazzo ho voluto aggiungere anche un certo numero di carte neutre da disegnare e colorare a piacimento, immaginando la propria stanza ideale. Così il concetto di gioco da costruzione libero, aperto, che stimola la fantasia e permette di realizzare ambientazioni immaginarie, sviluppando abilità cognitive, diventa importante su piccola scala. I bambini per imparare hanno bisogno di esprimersi liberamente attraverso il gioco pratico e manuale, coinvolgendo mani e mente.

Per commentare gli articoli **abbonati a Italia che Cambia** oppure **accedi**, se hai già sottoscritto un abbonamento



Daniel Tarozzi
Come Amano gli Italiani
Viaggio nell'amore (e nel sesso) che cambia



Rob Hopkins
Immagina Se ...
Libera il potere dell'immaginazione per creare il futuro che desideri



Daniel Tarozzi
Cambia-menti
L'Italia che cambia per cambiare il pianeta: dalla teoria alla pratica



Articoli simili



Viaggi scolastici e turismo educativo e responsabile: le nuove frontiere dell'istruzione

[Leggi di più](#)



Famiglie in crisi: a Genova arriva il servizio pedagogico gratuito a sostegno della genitorialità

[Leggi di più](#)



La ricetta del pedagogista Daniele Novara per cambiare la scuola: "Basta voti e lezioni frontali"

[Leggi di più](#)

12 Nov 9:39 [IE COMUNE E PRESIDIO ANTINCENDIO](#) | [YOGA OVARICO E CANTO TERAPEUTICO: LE TECNICHE GINECOLOGICHE PER RICO](#)

ITALIA CHE CAMBIA

Cooperativa impresa sociale ETS

Piazza Cardinale Pappalardo, 23 95131 Catania (CT)

CF: 05940360877 | P. IVA: 05940360877

ITALIA CHE CAMBIA

Associazione di promozione sociale

Via Gregorio Ricci Carbastro, 56 00149 Roma (RM)

CF: 97761390588 | P. IVA: 12511651007

PEC: italiachecambia@pecaruba.it

"Italia che Cambia" è una testata giornalistica registrata al Tribunale di Roma n. 65/2015 del 28 aprile 2015. Iscrizione ROC n. 24323 ©2012-2024 Associazione Italia Che Cambia.



[17 SENTIERI DELL'ITALIA CHE CAMBIA](#) [REDAZIONE](#) [SUI MEDIA](#) [LE NOSTRE FOTO](#) [CONTATTACI](#) [PRIVACY](#) [COOKIE](#) [CONTRIBUISCI](#) [5 X MILLE](#)
[CHILD SAFEGUARDING POLICY](#)

PARTNER



Privacy e cookie: Questo sito utilizza solo cookie di servizio. Continuando a utilizzare questo sito web, si accetta l'utilizzo dei cookie. Per ulteriori informazioni, anche su controllo dei cookie, leggi qui: [Informativa sui cookie](#)

Accetta e chiudi

003600

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.