

Irene Guerrieri

# Designing Educational Toys & Spaces

Cas Holman, Rosan Bosch, Rasu Watanabe



Serie di architettura e design  
**FRANCOANGELI**

**Irene Guerrieri**

# **Designing Educational Toys & Spaces**

Cas Holman, Rosan Bosch, Rasu Watanabe

Serie di architettura e design  
**FRANCOANGELI**

La pubblicazione è stata realizzata grazie al contributo di



dArTe  
dipartimento architettura e territorio



Per quanto concerne la figura 7 di pagina 67 (Enzo Mari, *Il posto dei giochi*, Corraini Edizioni 2008, ph. Corraini) si specifica: © Enzo Mari. Tutti i diritti riservati alla Maurizio Corraini s.r.l.

Traduzione a cura di/Translated by: Andrew Bailey

In copertina/Cover image: *Cacapo*, Rasu Watanabe – Moby Dick, Inc.

Copyright © 2024 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

Ristampa	Anno
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore. Sono vietate e sanzionate (se non espressamente autorizzate) la riproduzione in ogni modo e forma (comprese le fotocopie, la scansione, la memorizzazione elettronica) e la comunicazione (ivi inclusi a titolo esemplificativo ma non esaustivo: la distribuzione, l'adattamento, la traduzione e la rielaborazione, anche a mezzo di canali digitali interattivi e con qualsiasi modalità attualmente nota o in futuro sviluppata).

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale, possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali ([www.clearedi.org](http://www.clearedi.org); e-mail [autorizzazioni@clearedi.org](mailto:autorizzazioni@clearedi.org)).

Stampa: Litogì, Via Idro 50, 20132 Milano

## Indice / Contents

Prefazione, di <i>Carmine Ludovico Quistelli</i>	pag. 7
<i>Foreword</i>	» 121
Introduzione	» 11
<i>Introduction</i>	» 125
1 Il design per l'infanzia dall'inizio	» 15
<i>Design for children: an overview</i>	» 129
2 Giochi "spaziali" che si montano e si smontano	» 27
<i>Spatial assembly and disassembly games</i>	» 139
3 Oggetti di uso quotidiano si trasformano in giocattoli	» 35
<i>Play with household items</i>	» 146
4 Aiutami a fare da solo	» 42
<i>Help me to do it myself</i>	» 152
5 I materiali	» 48
<i>Materials</i>	» 158
6 L'attività artistica nel gioco	» 54
<i>The art of play</i>	» 163
7 Spazi educativi	» 58
<i>Educational spaces</i>	» 167
Conclusioni	» 61
<i>Conclusions</i>	» 170
Bibliografia / <i>Bibliography</i>	» 172
Ludografia / <i>Ludography</i>	» 174
Autore / <i>Author</i>	» 175

## Prefazione

di *Carmine Ludovico Quistelli\**

*A Flora Borrelli  
in Loving Memory.*

È un onore, e piacere, scrivere queste brevi note per inquadrare, e chiarire, i motivi per cui il Dipartimento Architettura e Territorio dell'Università degli Studi "Mediterranea" di Reggio Calabria ha voluto partecipare, assieme agli altri partner rappresentanti del mondo imprenditoriale, alla pubblicazione di questo significativo studio dell'architetto Irene Guerrieri per i tipi della prestigiosa casa editrice FrancoAngeli.

Parto da una prima osservazione, forse anche banale: studi recenti sul Made in Italy dimostrano che il Design, nel senso più ampio del termine, è responsabile per circa un terzo del nostro PIL annuo. Ma quando pensiamo ai nostri prodotti d'eccellenza pensiamo immediatamente alle "Tre Effe: Food, Fashion, and Furniture". Poi a Car, Boat, etc. Sottovalutando così il peso che ha il Toy Design nella produzione della ricchezza del Paese.

Faccio riferimento, a puro titolo d'esempio, a eccellenze produttive come Clementoni, Parodi, Giochi Preziosi o Rivarossi, per non parlare poi di Trudi, o del "Distretto delle Bambole".

Per chiarirci ulteriormente le idee potremmo anche andare a vedere quante aziende italiane sono state presenti alla recentissima Fiera del Giocattolo di Norimberga del Febbraio 2024.

Seconda osservazione: il gioco ha rappresentato storicamente un campo di grande interesse per i nostri Maestri, ad esempio: Munari, Mari, Dalisi e Piano. Guardando alle date:

- 1954: il primo Compasso d'Oro (allora Borletti/La Rinascente, ora ADI) viene assegnato a un giocattolo innovativo, la *Scimmietta Zizi* di Bruno Munari, prodotto originariamente dalla Pirelli, e attualmente distri-

\* Architetto, decano del SSD ICAR 13 "Disegno Industriale" del DArTe, ricopre gli incarichi di titolare dei Corsi di "Ergonomia e Design" e di "Innovazione nella tradizione". È Coordinatore per le Lauree Triennali in Product Design.

buito da Corraini. Seguono i *Libri Illegibili*, poi i *Prelibri*, e la scatola di costruzioni in legno *MC1*, ancora oggi riedita da Corraini. Solo a titolo di esempio.

- 1961: Danese mette in produzione il rivoluzionario puzzle dei *16 Animali* in legno di Enzo Mari. Seguiranno poi i *16 Pesci*. Fino all'ultimo progetto dedicato ai bambini e al gioco (*Ziggurat*, sempre edito da Danese), documentato dal Catalogo della Retrospectiva che la Triennale di Milano ha voluto dedicare a Mari nel 2020, e ora presentata al Design Museum di Londra.
- 1973: Riccardo Dalisi apre i suoi laboratori ludico-didattici per gli *Scugnizzi* del Rione Traiano di Napoli. Sempre in quegli anni Renzo Piano inizia a Bari Vecchia un Laboratorio per l'Infanzia. Queste prime esperienze mostrano, ancora oggi, come il tema in esame sia fondamentale e strategico per il Design Democratico, Inclusivo, e per la Legalità. Motivi di riflessione attuali e contemporanei su cui fondare sempre il nostro operare.
- Vanno infine ricordati anche i "Giochi da Strada di Design Anonimo". Per la Calabria desidero citare lo studio "Jochi 'Ntichi – giochi per la tradizione locale" (2019), di Domenico Pellicanò.

Quanto alle Aree Gioco voglio richiamare l'attenzione sul primo totem ludico realizzato da Victor Papanek nell'ambito del primo Helsinki Design Festival del 1968, che mi vide bimbo felice tra gli sperimentatori di questa novità assoluta.

Passiamo quindi ad Aldo Van Eyck che nel 1945 in Olanda realizza 400 progetti, con uso di componenti prefabbricati e standardizzati. Queste opere vanno considerate fondamentali per la ricostruzione di quel Paese, anche in termini prettamente economici.

Infine, penso ai poetici, e ultra minimalisti, *Playground* californiani di Isamu Noguchi.

Ho voluto, brevemente, condividere con voi questo mio personale "Museo Immaginario del Giocattolo" per parafrasare Ludovico Quaroni.

Adesso il presente, con una rapidissima carrellata. Del DarTe e del CdL in Design ho già detto. Ora vorrei porre l'accento sui progetti sperimentali interdipartimentali d'Ateneo che vedono coinvolto il DIGIES. In questo caso la collaborazione col suo Corso di Laurea in Scienze della Formazione. E il Corso di Economia del Fashion Design. Lavori recenti, già presentati in ambito internazionale, che hanno riscosso un notevole interesse.

Allora possiamo sottolineare che il DARte-Design in questo scenario sta diventando un hub di consulenza per lo Strategic Design. Lo stesso tema verrà sviluppato anche all'interno della Terza Missione degli Atenei Italiani, in particolare con ADI Calabria. Sono le prossime sfide che affronteremo assieme agli allievi.

Secondo questa prospettiva, lo studio di Irene Guerrieri si pone come un importante punto di fuga rivolto verso il futuro, perché rappresenta una ricognizione sullo stato dell'arte, proponendoci temi e protagonisti internazionali di una vecchia storia che siamo chiamati, ancora una volta, a riscrivere. E senza queste buone basi, e pratiche, non si fa ricerca, sperimentazione e didattica. Grazie, Irene.

E grazie al mio Dipartimento, e in particolare al Direttore Prof. Ing. Adolfo Santini e al Prof. Arch. Consuelo Nava, Vicedirettore Responsabile della Didattica, che hanno voluto dare fiducia a questa mia proposta innovativa di Strategic joint-venture.

Al mio Dipartimento va inoltre riconosciuto il grande merito che, attraverso questa pubblicazione, desidera onorare, in maniera attiva, la memoria del Prof. Arch. Flora Borrelli (San Giorgio a Cremano, 1929 – Roma, 2004), già decana di Disegno e Rappresentazione della nostra Facoltà di Architettura. Flora nei suoi studi ci ha voluto rivelare, rendendoci partecipi, le sottili armonie tra Geometrie, Gioco e Progetto.

Infine, ringrazio personalmente, e davvero profondamente, l'Architetto Irene Guerrieri e il Dott. Antonio Poidomani, della FrancoAngeli, che hanno voluto condividere con la Comunità dell'UniRC la realizzazione di questo progetto. Grazie.

Buon Design!

## Come si progetta per i bambini?

L'Autrice di questo volume ha trovato la risposta più interessante nei lavori di Cas Holman, Rosan Bosch e Rasu Watanabe, e nei loro progetti basati sul concetto di una nuova educazione, più libera e autonoma.

Diverse sono la formazione e le peculiarità dei tre progettisti, ma tutte legate da uno stesso filo conduttore che ha fornito lo spunto per la nascita di questo libro: il gioco al centro dell'attività educativa per costruire scenari inediti, attraverso i quali si possono apprendere concetti, ci si può esprimere liberamente e si può sviluppare l'immaginazione. Se l'attività di gioco avviene nella cooperazione con gli altri, propri coetanei, si possono realizzare "esperienze spaziali" memorabili, dove non esiste "sbagliato" o "giusto", ma dove ogni scelta segue la regola dell'autonomia e della libera espressione di sé, nella condivisione reciproca.

Un approccio all'argomento in termini globali, date le loro diverse provenienze geografiche – Cas Holman statunitense, Rosan Bosch europea, Rasu Watanabe giapponese –, ma che non trascura altre figure storiche divenute iconiche sia in ambito progettuale sia pedagogico.

Una lettura accompagnata da immagini coinvolgenti, destinata a progettisti, educatori e chiunque abbia a che fare con il fantastico mondo dei bambini in termini di giochi e spazi.

### ***How are children's products designed?***

*Irene Guerrieri, the author behind Designing Educational Toys & Spaces, has found that the most intriguing answer lies in the work of fellow designers Cas Holman, Rosan Bosch and Rasu Watanabe, which is powered by the concept of novel, freer and more autonomous learning.*

*Although all three come from different professional backgrounds and have their own signature style, they do have something in common: the use of play-based education that spurs children to create new scenarios, discover unknown concepts, express themselves freely, and realise their imagination in their own inimitable way. These are the ideas that inspired this book. When children play with their peers, they unleash memorable spatial experiences that eschew the ideas of "right" and "wrong", as every decision is the result of a child's autonomy, self-expression and desire to share.*

*Designing Educational Toys & Spaces delves into the world of international children's design, with Cas Holman representing the US, Rosan Bosch Europe, and Rasu Watanabe Japan. It also covers a range of pioneering educators, philosophers and designers who paved the way for modern learning and children's products.*

*Designing Educational Toys & Spaces contains colourful photographs and fascinating sketches that will appeal to designers and educators, as well as anyone who works with the fantastic world of toys, educational spaces and their young users.*

 **FrancoAngeli**  
La passione per le conoscenze

ISBN 978-88-351-6045-8

€ 27,00 (u)