



# Museo del Giocattolo e del Bambino

## Programmi per le scuole 2019/2020



Vorrei accompagnarvi, se me lo permettete, in un viaggio lungo i sentieri del tempo, in un racconto che lasciando sullo sfondo ogni celebre data, volto ed evento, svelerà i mille mondi abitati da piccoli oggetti costruiti per piccoli uomini: i giocattoli. I libri di scuola non lo scrivono ma c'erano anche i bambini durante le rivoluzioni sociali, il Romanticismo, la nascita del cinema, le guerre mondiali, i primi voli nello spazio... e giocavano.

I giocattoli allora come oggi aiutavano a crescere in società ora idealiste ora ostili testimoniando tendenze e avvenimenti. Il concetto di gioco appartiene a tutti gli esseri viventi; cambiano magari i significati, le note evocate - gioia, nostalgia, privazione - ma nessuno vi sfugge.

Il nostro viaggio, attraverso un percorso storico cronologico, collega l'illuminismo all'epoca della plastica: dai primi riconoscimenti di proprietà educative, all'evoluzione dell'artigianato in industria; dagli sviluppi tecnici di meccanismi e materiali, ai fermenti artistici e politici, via via fino alle espressioni propagandistiche seriali e consumistiche.

Il Museo del Giocattolo e del Bambino, pienamente riconosciuto dalla Regione Lombardia, nasce nel 1984 con dichiarati intendimenti culturali e particolare attenzione alle attività didattiche a favore delle scuole (ormai migliaia le visite guidate). La mission istituzionale consiste nel salvaguardare e tramandare la memoria storica dell'infanzia attraverso la ricerca e l'esposizione di giocattoli, documenti e altri reperti che dell'infanzia siano caratteristica e rappresentazione.

“È impossibile spiegare le ragioni che spingono al gioco finché non si considera il piacere che ne deriva”, puntualizzava Freud. Il Museo si rivolge alle scuole di ogni ordine nei giorni feriali e si apre alle famiglie e agli interessati di tutte le età nei fine settimana, offrendo un appassionato programma di Laboratori, Giochi, Mostre tematiche ed Eventi.



### ATTIVITÀ DIDATTICHE E RICREATIVE

Il Museo del Giocattolo e del Bambino espone un'importante rassegna di antichi balocchi costruiti tra il 1700 e il 1970 (bambole, trenini, aerei, navi, soldatini, giochi da tavolo, di costruzione e didattici... circa 2000 reperti originali). Una riflessione Pedagogico/Sociale sull'infanzia e sul rapporto che lega il bambino al giocattolo nell'alternarsi delle vicende che hanno caratterizzato l'evoluzione della storia, della scienza e della civiltà. **Da non perdere: l'aula scolastica deamicisiana e il grande plastico ferroviario.**

### TRA GLI STIMOLI SUGGERITI DALL'ESPERIENZA

- Il Viaggio nel regno della Fantasia, della Poesia, dell'Arte e della Fiaba.
- L'Espressione della creatività artigianale e il recupero della tradizione orale.
- L'incanto delle fiere di paese, dei teatrini di piazza, delle feste popolari.
- L'Evolversi delle condizioni sociali; il mutare dei modelli e dei ruoli.
- La Partecipazione del mondo bambino alle scoperte della scienza e della tecnica.
- La Vita quotidiana da ieri a oggi: le differenze educative in famiglia, a scuola, nel lavoro.
- Il Gioco e il Giocattolo come linguaggio universale; colla del tempo e delle culture.

### VISITE GUIDATE DIVERSIFICATE PER TONI E CONTENUTI

<b>Per la Scuola dell'infanzia</b>	Favole a misura di bambino, ideate per pensare al Museo come contenitore emotivo di sorprese, come luogo in cui scoprire tesori e imparare - anche attraverso un video - l'uso e le forme degli antichi giocattoli. Suoni, colori e la nascita dell'altro da sé.
<b>Per la Scuola Primaria</b>	Il Giocattolo come linguaggio non verbale universale; unisce i bambini di tutte le epoche ed è il loro passepartout per sperimentare realtà e immaginario. Itinerari per scoprire come si giocava nel passato, percorsi per entrare nell'oggi, attraverso la Storia Personale e le prime socializzazioni.
<b>Per la Scuola Media</b>	Il Giocattolo nel tempo: dall'artigianato all'industria, elementi di cronologia storica, le caratterizzazioni del contesto nel quale il giocattolo viene costruito e utilizzato in rapporto alle molteplici culture. Nell'azione del giocare si sperimentano in ambito protetto e simulato, esperienze fondamentali per la convivenza civile. Approfondimento di tecniche e materiali.
<b>Per la Scuola Superiore e l'Università</b>	Il Giocattolo come strumento educativo. Elementi di Storia dell'Infanzia, percorsi di approfondimento Pedagogico e cultura ludica. Le strumentalizzazioni sociali di ieri e il marketing di oggi. La presenza del gioco nell'Arte, nella Letteratura, nella Tecnologia.

# Museo del Giocattolo e del Bambino

## Programmi per le scuole 2019/2020



### PROGRAMMI SPECIALI PER L'ANNO SCOLASTICO

Le scuole che lo desiderano possono scegliere - in alternativa o in aggiunta al percorso istituzionale previsto per la loro età - uno tra i seguenti approfondimenti, personalizzando la propria esperienza museale.



#### LA SCUOLA AI TEMPI DEL CALAMAI

Un divertente e interessante viaggio tra i banchi e le pagelle che furono. Le maestre severe e le cartelle di cartone, l'abbaco e l'abbecedario, la stufa in ghisa e la carta assorbente. Un confronto di Civiltà tra scolari di oggi e scolari di ieri attraverso le pagelle, gli astucci e i modelli di calligrafia. L'attività comprende: laboratorio di scrittura con inchiostro e pennino.



#### GIOCAMUSEO

Un po' fiaba animata, un po' avventura, un po' caccia al tesoro. Un modo diverso per avvicinarsi e vivere il contesto museale, unendo gioco e apprendimento.

### IL MUSEO A SCUOLA

Il personale del Museo è disponibile per interventi all'interno delle scuole (di tutti gli ordini) laddove queste fossero impossibilitate, per costi e distanze, a raggiungere il Museo. L'operatore porterà in classe numerosi reperti museali e un audiovisivo. Ogni alunno riceverà un biglietto d'ingresso open per visitare successivamente il Museo insieme a un accompagnatore.



#### SPECIALE PINOCCHIO

Dedicato alle scuole superiori di ogni ordine, uno speciale approfondimento in punta di filologia sul testo di Collodi e il suo milieu storico e sociale. Verranno mostrate rare edizioni in volume e i Pinocchio Giocattolo del 1800. L'incontro, della durata di due ore, può essere svolto "a domicilio" o in sede.

### LABORATORI DIDATTICI

#### Inventiamo un'idea

Laboratorio di invenzione/costruzione di giocattoli

Per l'anno scolastico 2019-2020 **PROGETTOQUALEGIOCO** propone nuove esperienze per gli ormai affermati "Laboratori del Gioco".

L'idea è quella di offrire la possibilità di costruire conoscenza con interesse, autonomia e libertà attribuendo senso agli oggetti costruiti.

Attraverso un'esperienza diretta i partecipanti costruiranno il proprio giocattolo, un oggetto che avrà caratteristiche uniche perché sarà frutto di una personale elaborazione di ciò che si ha a disposizione e avranno la possibilità di interpretare in modo critico/creativo gli oggetti della conoscenza e i progetti di studio.

I bambini porteranno a casa il loro manufatto come testimonianza dell'esperienza vissuta al Museo. Maggiori informazioni sul sito ufficiale.



### NUOVO ALLESTIMENTO TEMPORANEO: "LA SCIENZA DIVERTENTE"

Il Gioco imita la Scienza che imita il Gioco. La sciarada Filosofica parafrasa il rapporto tra l'Arte e la Natura. Oggi, come tre secoli fa e prima ancora, ogni volta che osserviamo un oggetto costruito dall'adulto per il gioco del bambino, osserviamo innanzitutto il desiderio (e il piacere) di quell'adulto nel trasmettere a quel bambino una determinata informazione, declinandola in base alle indicazioni pedagogiche e alle suggestioni socio/culturali del momento storico. Allora ecco che in un mondo minimamente scolarizzato e ancor meno generoso di esperienze formative, il gioco e i giocattoli si offrivano a testimonianza di scoperte e invenzioni altrimenti incomprensibili. Ogni nuovo traguardo, ogni nuovo trampolino era immediatamente plasmato in balocco e trasformava il giocatore fanciullo in ardito pioniere o in erudito scienziato. Non basta: l'allegoria, rovesciata, acquista ulteriore fascino suggerendo come la metodica sperimentazione e l'accidentale "eureka" dello studioso somiglino di molto alle dinamiche ludiche del bambino. Il gioco scarta sorridendo i limiti imposti dalle leggi fisiche, sublimandoli con l'immaginazione. Ma ogni progresso è stato immaginato, prima che visto. E allora ecco i trenini precedere i treni, i giocattoli ottici anticipare il Cinema, la mitopoiesi del "facciamo finta che" generare le intelligenze artificiali...ognuno dei giocattoli in mostra è un capitolo dell'avventura umana. Genio o follia? Sentenza ai posteri, agli alieni o forse ai delfini a cui restituiremo il pianeta.





# Museo del Giocattolo e del Bambino

## Percorso Storico

### 1700-1800 IL GIOCATTOLO ARTIGIANALE



Il secolo XVIII vede nascere un fervore tutto nuovo nei confronti della ricerca scientifica e si manifesta contemporaneamente la consapevolezza dell'impegno educativo da parte del mondo adulto nei confronti del bambino; si apre così una stagione che vede impegnati valenti artigiani nell'ideazione e nella costruzione di meravigliosi giocattoli animati e semplici ma ingegnosi balocchi da esporre nelle fiere.

### 1820-1900 IL GIOCATTOLO ROMANTICO



Nell'Ottocento, il vasto movimento spirituale che in Europa caratterizza tutti gli aspetti della vita e del pensiero, influenza anche la costruzione dei giocattoli e il modo di giocare dei bambini. La cultura romantica, fervida di ideali e ricca di passionalità, immerge anche il bambino in un clima di sogno e di idealismo, di esasperata sensibilità estetica, di poesia, di dedizione sentimentale. Il giocattolo si pone come ideale intermediario tra il bambino e il fantastico.

### 1880-1915 L'ÂGE D'OR DES JOUETS



La cuspide del secolo coi suoi grandi mutamenti sociali e culturali accompagna un momento di grande innovazione nella produzione del giocattolo. Tutte le arti e i mestieri, dal tornitore al fonditore, dall'orologiaio al pittore, si fondono e si integrano nel dar vita a una rigogliosa industria del giocattolo.

Nuovi materiali consentono ogni tipo di realizzazione. Il bambino, intanto, sente il bisogno di ritrovare negli strumenti del suo gioco una dinamicità simile a quella che intuisce nella realtà adulta.

### 1920-1940 FRA LE DUE GUERRE



Nel periodo che intercorre tra le guerre mondiali, i giocattoli esprimono lo spirito tormentato dall'incalzare degli eventi politici e militari, eppure caratterizzato dalla ricerca tecnica e dall'efficacia grafica. Negli anni '20 e '30 nascono e si sviluppano grandi industrie che offrono il meglio in quanto a capacità costruttiva e materiali d'impiego, magari ispirandosi al cinema o ai record sportivi. Con la seconda guerra mondiale, industria e tecnica non avranno più tempo per i giocattoli.

### 1950-1970 DAL PASSATO AL FUTURO



I favolosi anni '50! Gli anni della ricostruzione, del boom economico, della rinascita industriale, dell'ottimismo e della speranza nel futuro. Con rinnovata fiducia nelle sue capacità, l'uomo guarda allo spazio, nascono nuove scienze e nuove tecnologie; è il tempo dei mass media e delle telecomunicazioni. L'era dell'elettronica è imminente. E nei giocattoli puntualmente si manifesta e si ripropone il medesimo fervore di fare e di scoprire, a volte in forma persino precorritrice.

## CONTATTI



Il Museo del Giocattolo e del Bambino si trova a Cormano Milano, in via Rodari 3, presso il Centro per l'Infanzia "Bi. La Fabbrica del Gioco e delle Arti", che oltre al Museo ospita il Teatro del Buratto e la Biblioteca dei Ragazzi.

Per informazioni e/o prenotazioni è possibile contattare:

- L'Ufficio Scuole di Bi allo 0266305562 oppure via e-mail [ufficioscuola@bilafabbricadelgiocoedellearti.it](mailto:ufficioscuola@bilafabbricadelgiocoedellearti.it)
- La direzione del Museo al 3401509192 oppure via e-mail [cormano@museodelgiocattolo.it](mailto:cormano@museodelgiocattolo.it)

## WEB

[www.museodelgiocattolo.it](http://www.museodelgiocattolo.it)  
[www.bilafabbricadelgiocoedellearti.it](http://www.bilafabbricadelgiocoedellearti.it)



## COUPON VISITA OMAGGIO

**"DEDICATO AGLI EDUCATORI"**  
Con questo coupon potete accedere gratuitamente al Museo insieme ai vostri familiari e conoscere le collezioni e i programmi didattici attivati

## BIGLIETTERIA

Speciale Scuole: una giornata a Bi - la Fabbrica del Gioco e delle Arti a Cormano

ore 9,30 accoglienza e inizio attività; ore 12,30 pranzo al sacco; ore 13,30 ripresa attività; ore 15,30 saluti e partenza

"Giornata a Bi": Visita guidata al Museo + Spettacolo Teatrale + Laboratorio 16,00 €

Visita guidata al Museo (durata 90') 6,00 €

Visita guidata + Laboratorio del Gioco o di Scrittura con pennino e calamaio (durata 3 ore) 10,00 €

Visita guidata + 1 Laboratorio + Giocamuseo (giornata intera) 14,00 €

Visita guidata + 2 Laboratori + Giocamuseo (giornata super-intera) 18,00 €

Visita guidata + Spettacolo Teatrale (durata 3 ore) 12,00 €

Laboratorio (durata 90') 5,00 €

Laboratorio + Spettacolo Teatrale (durata 3 ore) 12,00 €

Gli spettacoli sono a cura del TEATRO DEL BURATTO