

Chiodini Quercetti

La storia del celebre *chiodino* si svolge tra Francia e Italia negli anni '40 e '50, e pur essendo legata al nome di Alessandro Quercetti e alla sua azienda, in realtà l'inventore è il francese Pierre Malengè, che nel 1946 presenta un nuovo gioco alla Fiera di Parigi dove vince la medaglia d'oro per la migliore invenzione nella sua categoria: Coloredo, un mosaico multicolore in rilievo per bambini dai 3 ai 15 anni.

L'azienda di famiglia di Malengè, che deteneva il brevetto del Coloredo, era molto probabilmente una tipografia e forse proprio i processi di stampa a colori con il retino a puntini sono all'origine di questo gioco. Il brevetto descriveva un "Nuovo gioco di mosaico caratterizzato da una tavola perforata a forma di tela nei cui fori si affondano steli o tappi la cui estremità è rivestita da una testa colorata". I chiodini erano praticamente dei fiammiferi di legno con una capocchia in ceralacca colorata pensati per essere inseriti in un foglio di cartone traforato per formare disegni e mosaici fantastici.

Il passaggio dei chiodini dalla Francia all'Italia avviene grazie a Quercetti, disegnatore e progettista di giocattoli, che intuisce le potenzialità di questo gioco. Infatti, quando nel 1953 viene a sapere che l'azienda italiana che importa il Coloredo è fallita, ne richiede subito la distribuzione in esclusiva per l'Italia.

Inizialmente la vendita del gioco in Italia è limitata alla versione francese con scatole in lingua italiana marchiate Quercetti, ma successivamente vengono apportate una serie di innovazioni sia nella produzione che nell'impiego dei materiali. Il chiodino è il primo elemento ad essere prodotto in plastica, con la sua caratteristica forma a funghetto, la testa semisferica ed il fusto a sezione quadrata, cui seguirà la tavoletta traforata finalmente prodotta industrialmente ed a costi competitivi.

Dal 1961 le edizioni italiane Quercetti si distinguono chiaramente da quelle francesi non solo per il marchio ma anche per due importanti innovazioni. La prima riguarda la tavoletta traforata di plastica che viene proposta in un formato più grande, con 900 fori e, per la prima volta, con i fori dotati di dentino-frizione per impedire la fuoriuscita involontaria dei chiodini, subito oggetto di brevetto (IT19710067209: una "piccola sporgenza diretta verso l'interno del foro che serve a trattenere sotto leggero attrito l'elemento a mosaico inserito nel foro"). La seconda innovazione riguarda l'introduzione di diversi diametri per la testa dei chiodini, di una nuova forma a cupola vuota all'interno quindi più leggera, e inoltre l'introduzione del fusto a sezione tonda.

Il successo di queste innovazioni è travolgente, la forma dei chiodini è continuamente perfezionata sino a stabilizzarsi in quel caratteristico profilo curvo a funghetto studiato appositamente per facilitare la presa da parte dei bambini.

Nel 1984 i proprietari del marchio *Coloredo* decidono di venderlo ad una ditta francese senza interpellare preventivamente Quercetti che, per poter continuare a commercializzare il gioco, è costretto a cambiare il nome dei suoi famosi chiodini in *Fantacolor*.

Con il nuovo nome *Fantacolor* continua così la fortunata storia dei chiodini iniziata trenta anni prima.

Infatti i vecchi chiodini esistono ancora, in formato gigante per i bambini affinché sia impossibile ingerirli, ma più piccoli di quelli tradizionali sono diventati anche un gioco che appassiona gli adulti: inseriti nelle tavolette traforate, i chiodini "pixel", permettono di riprodurre fotografie, ritratti, paesaggi e opere d'arte.

Da una felice intuizione è nato così il primo gioco STEAM della storia, inventato quando l'acronimo **Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics** ancora non accompagnava tutti quei giochi che uniscono scienza, gioco e divertimento, e sono progettati per sviluppare la creatività e l'immaginazione dei bambini.

Chiodini Quercetti

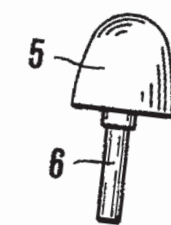
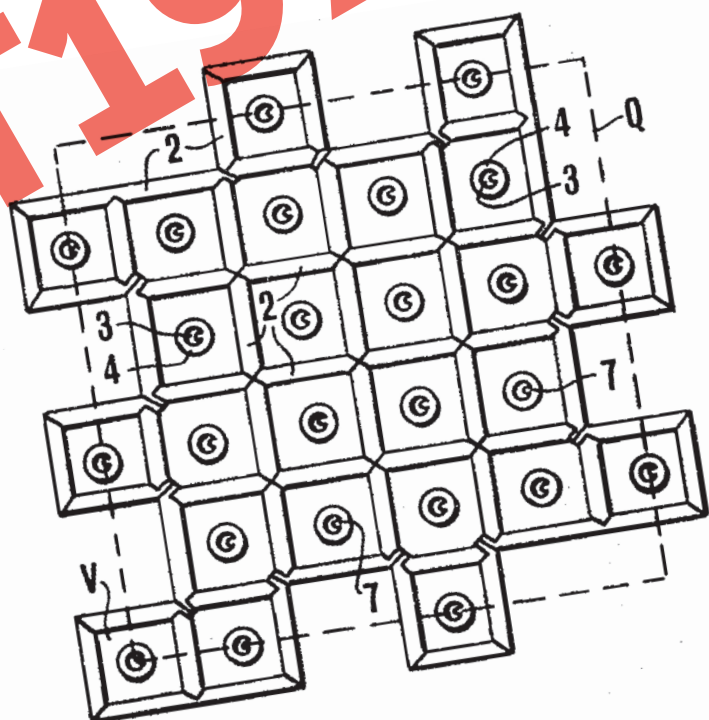
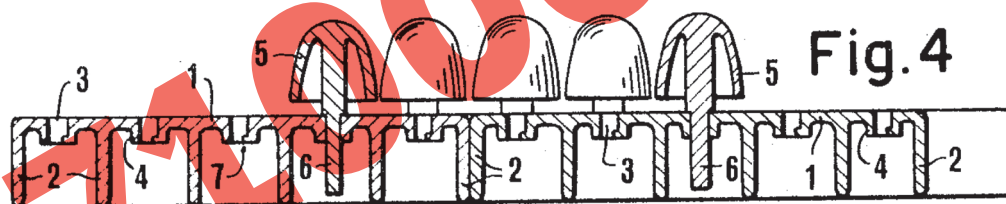
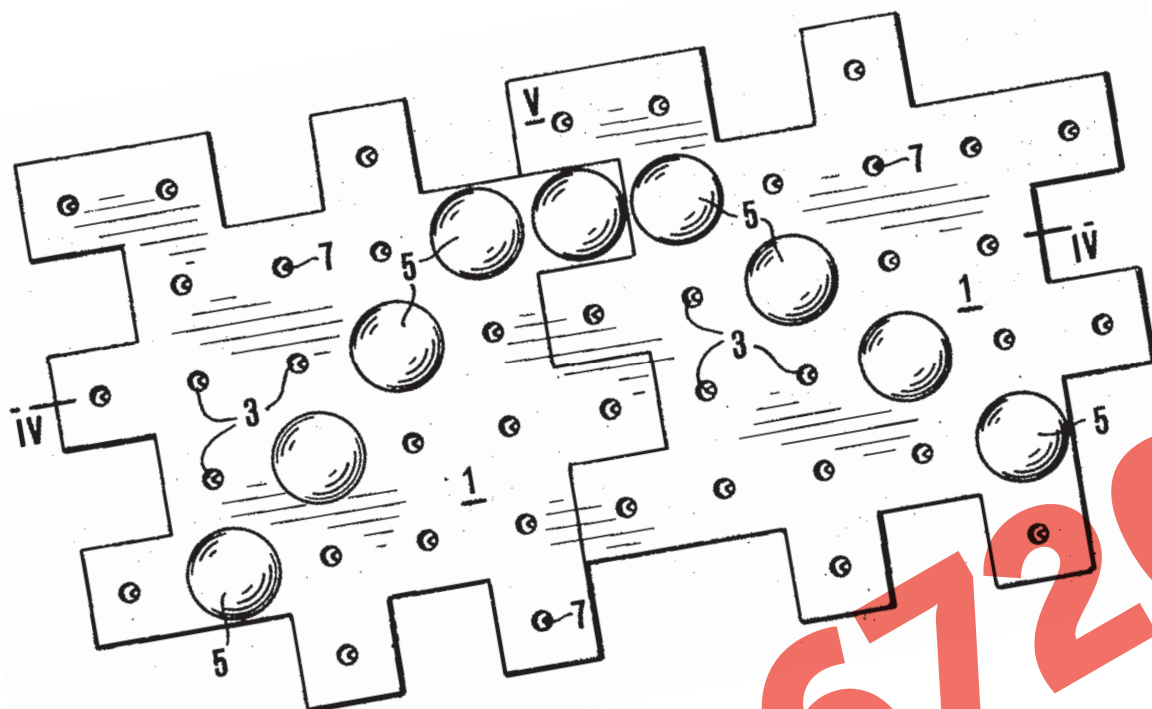


Fig. 3

Fig. 2

RICREAZIONE

Storie dentro e dietro i giochi