

Yo-yo

Il meccanismo che caratterizza lo yo-yo risale a migliaia di anni fa, ma di fatto dove sia nato è difficile da dimostrare.

Quel che è certo è che la parola yo-yo nella lingua nativa delle Filippine significa *tornare indietro* e si narra che in passato i cacciatori filippini, nascosti sugli alberi, usavano una pietra legata ad una corda per cacciare gli animali al di sotto, servendosi poi della corda per recuperare la pietra.

Nel secolo diciottesimo la mania dello yo-yo ha viaggiato per tutta Europa come una curiosità orientale diventando popolare con il nome *Bandelore*, termine che richiama la città indiana di Bangalore.

Tuttavia è negli Stati Uniti che si sviluppa la sua storia commerciale e brevettuale. Infatti nel 1866 James L. Haven e Charles Hettrick ricevettero dal governo americano la concessione del primo brevetto per *“una migliorata costruzione del giocattolo, comunemente chiamato Bandelore, che consiste in due dischi di metallo, accoppiati insieme ai loro centri per mezzo di una frizione e un rivetto”*. Il brevetto testimonia l'utilizzo dei termini *Bandelore* e *trottola* per indicare lo yo-yo ed è importante perché è il primo brevetto utilizzato per proteggere i miglioramenti tecnici nella fabbricazione di uno yo-yo.

Sebbene Haven e Hettrick producessero yo-yo oltre mezzo secolo prima, il suo vero successo iniziò con Pedro Flores, un immigrato filippino che diventò milionario proprio commercializzando yo-yo. Nel 1920 Flores introduce negli Stati Uniti un nuovo yo-yo con la capacità di ruotare a vuoto in fondo al cordino, dando al giocatore la possibilità di eseguire centinaia di figure aeree. L'innovazione che pare si debba a Flores fu quella del cosiddetto yo-yo a ruota libera che si serve di un cordino attorcigliato che termina con un'asola messa attorno all'asse, a differenza dello yo-yo classico dove il cordino è semplicemente fissato all'asse con un nodo.

L'imprenditore Donald Duncan intravide le potenzialità di questa nuova moda e acquistò la *Yo-Yo Corporation* di Flores, registrò il marchio Yo-Yo negli USA e ne pianificò la divulgazione con spettacoli in tutto il mondo. Nel 1946 Duncan aprì una fabbrica di yo-yo a Luck, città dello Stato del Wisconsin, e propose di darle il titolo di *“Capitale mondiale dello Yo-Yo”*. Questo fatto non si rivelò però positivo perché contribuì nel 1965 alla perdita da parte della *Duncan Toys Company* del marchio registrato in quanto il termine yo-yo era oramai entrato a far parte del linguaggio comune.

Nel 1978 Tom Kuhn, il padre dello yo-yo moderno, brevettò il *No Jive 3-in-1*, il primo yo-yo smontabile, che permetteva ai giocatori di cambiare l'asse in modo da poterlo ricomporre in tre forme diverse, ruotando una o entrambe le metà intorno. La possibilità di cambiare forma ha anche permesso ai giocatori di passare a diversi stili di gioco senza la necessità di alternare due yo-yo diversi. Grazie al successo di questo yo-yo, Kuhn è diventato il primo produttore americano di yo-yo in legno.

L'innovazione tecnica più rilevante si ha però nel 1980 quando l'americano Michael Caffrey brevettò lo Yo-mega Brain, lo *Yo-yo intelligente*, pensato per aiutare i giocatori ad eseguire con maggiore facilità le varie figure grazie ad un cuscinetto a sfera e ad un sistema che gli permette di tornare da solo verso la mano del giocatore quando comincia a rallentare.

Le innovazioni proseguono poi nel 1992 sempre grazie a Tom Kuhn che brevettò il Silver Bullet 2, uno yo-yo in alluminio ad alte prestazioni che fu inviato nello spazio dalla NASA sulla navetta spaziale Atlantis per un giro intorno al mondo e venne utilizzato come strumento per la ricerca in ambienti a gravità zero.

La cultura dello yo-yo è ancora attualissima e coinvolge moltissime persone tra maestri e creatori di figure, tanto da dividersi in diversi stili e aver dato fama ad abili giocatori, fino all'organizzazione di numerose competizioni nazionali, europee e mondiali.

La storia della sua evoluzione tecnica ha coinvolto tantissimi inventori, nuovi meccanismi e nuovi materiali, e si pensi che è stato oggetto di più di 260 brevetti, design e modelli di utilità: davvero incredibile per un oggetto con pochi componenti, economico e che tutti possono tenere in tasca!

Yo-yo

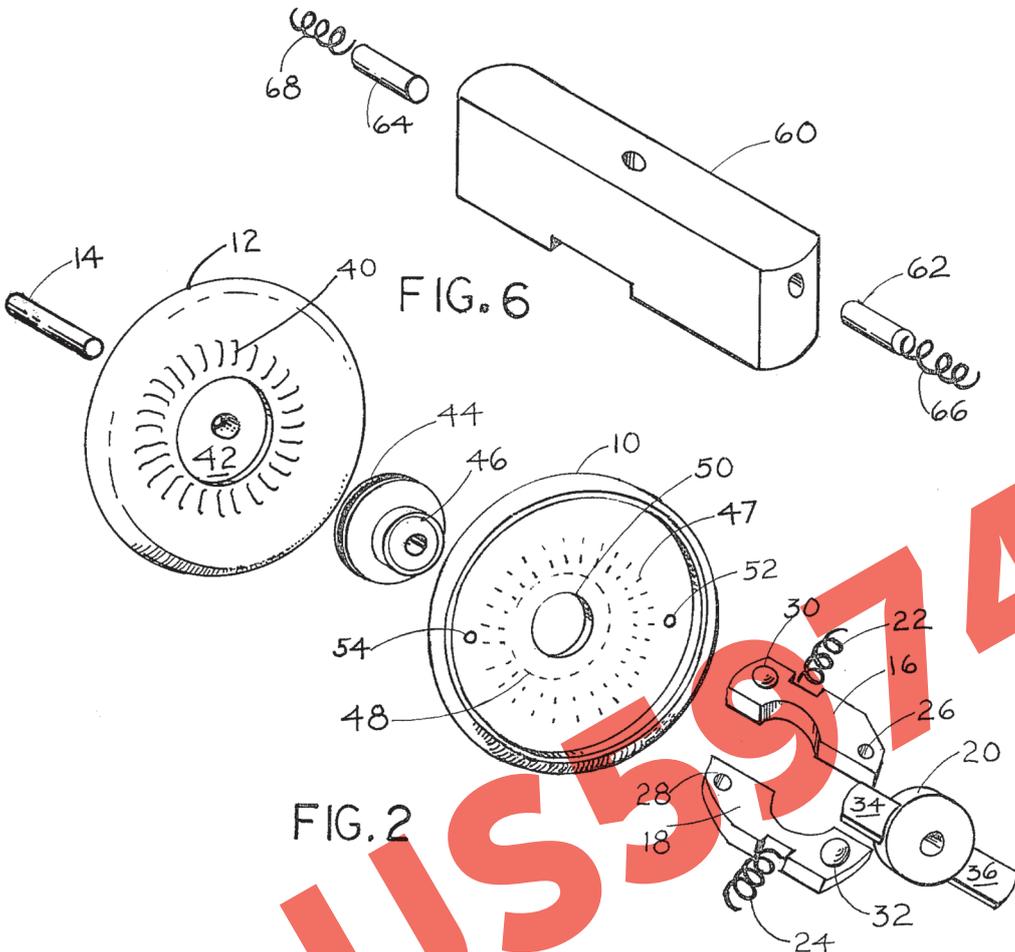
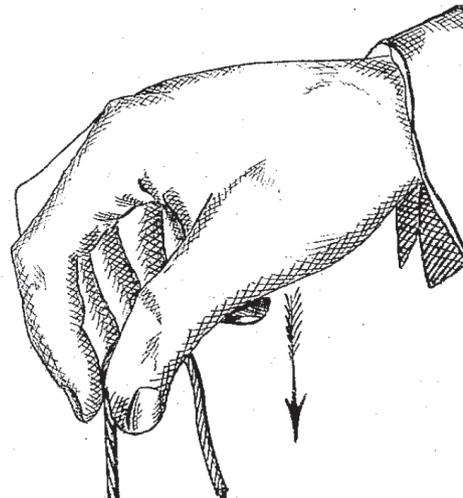


FIG. 6

FIG. 2

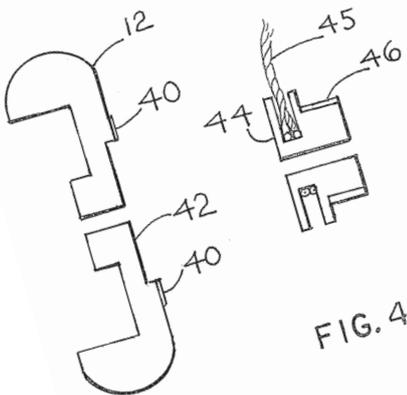


FIG. 3

FIG. 4

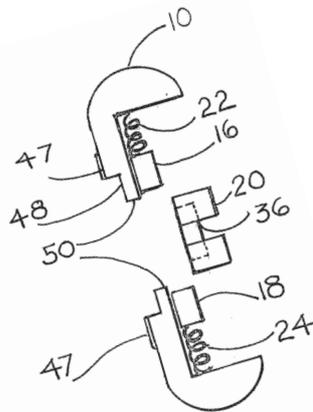
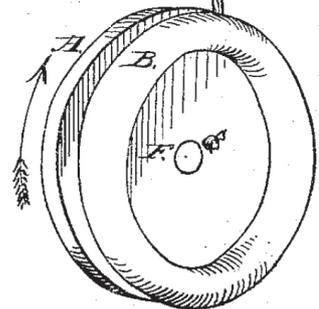


FIG. 5



RICREAZIONE

Storie dentro e dietro i giochi