

Mazzi vari per bambini

Oltre ai mazzi per il *quartetto*, *famiglie*, *uomo nero* e *snap* per i bambini esistono numerosi altri mazzi per i giochi più vari.

Visto che con il gioco il bambino riesce ad imparare divertendosi troviamo mazzi stampati a scopo didattico, prodotti in modo da abbinare il gioco all'apprendimento.

Mazzi di questo tipo sono i primi mazzi per bambini conosciuti. Erano destinati ai fanciulli più abbienti perché potessero "*apprendere più facilmente dei comuni mortali*", come è scritto nell'ordinanza che permetteva di stampare mazzi destinati al delfino, il futuro Luigi XIV che aveva allora sei anni.

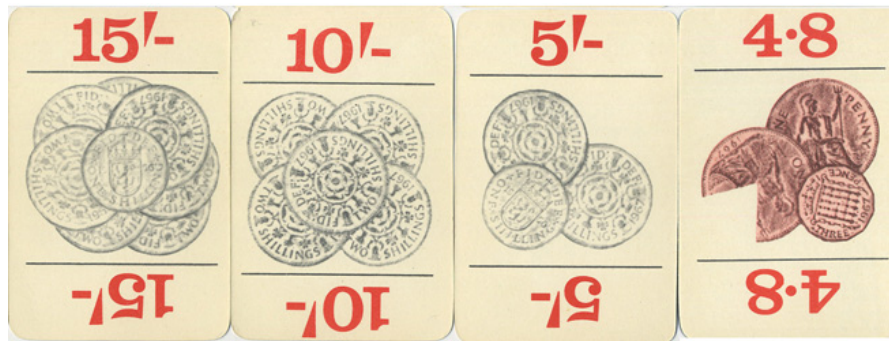
Per uno straniero fare i conti in Gran Bretagna era molto complicato. Per le monete 12 *pence* equivalevano a uno scellino e 20 scellini a una sterlina, ma c'era anche la ghinea corrispondente a 21 scellini, oltre a *crown* (5 scellini), *half crown* (mezza corona, cioè 2 scellini e 6 pence), *farthing* (quarto di *penny*) e altre monete che non ricordo.

Lo stesso dicesi per le misure: 12 pollici equivalevano a 1 piede, 3 piedi a una yarda e così via. Per complicare le cose alcune professioni avevano pesi diversi da quelli usati normalmente.

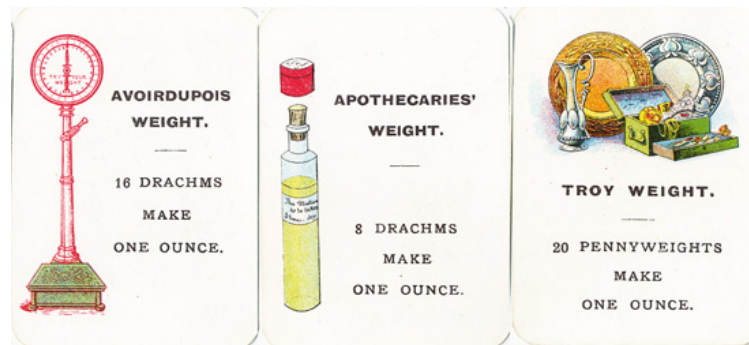
I poveri bambini inglesi passavano la loro infanzia a capire come fare somme e sottrazioni con sistemi tanto complicati.



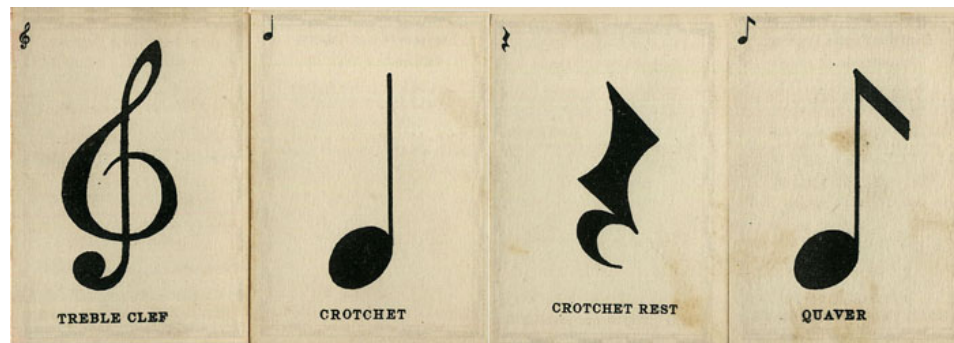
Un mazzo che insegna a fare i calcoli con le vecchie monete inglesi che richiedevano conteggi molto complicati. Retro e confezione della I edizione ricordano il sorvolo dell'Everest nel 1933.



Un altro mazzo è servito per imparare la conversione tra le vecchie monete e quelle decimali, in uso dal 1971.

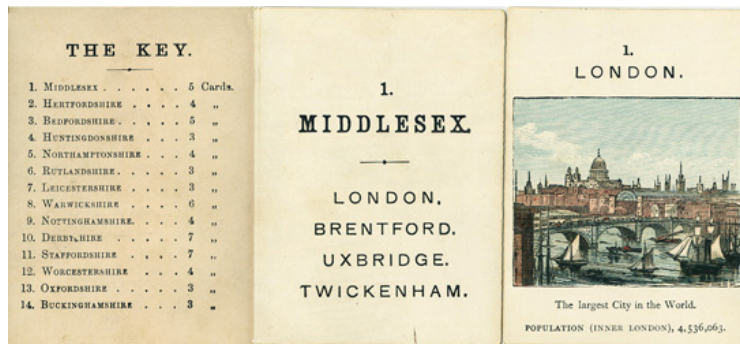


Per le misure di peso c'era l'oncia di uso comune, quella per i farmacisti e quella per gli orefici



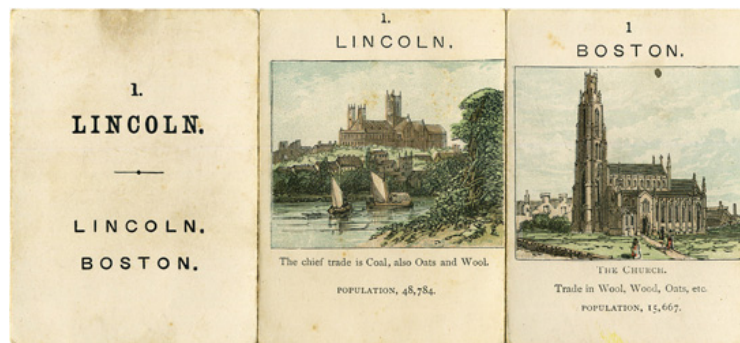
Sempre inglese un mazzo per imparare le note musicali che risale agli anni '30.

Le contee inglesi sono divise in 4 mazzi in base alla loro collocazione geografica: 1 nord - 2 centro - 3 est e 4 sud.
Le diverse edizioni mostrano le variazioni delle contee nel tempo.



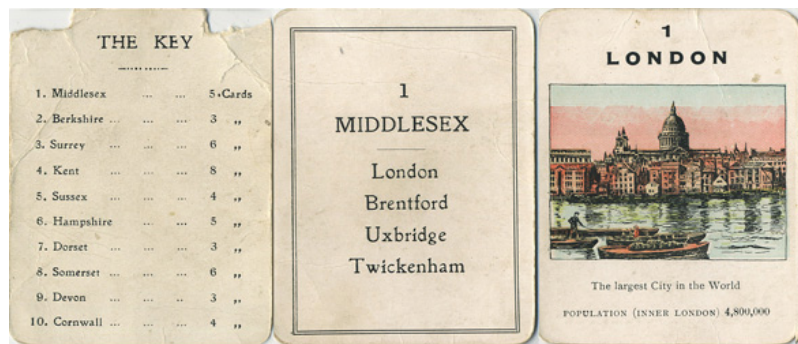
1° serie 191x

Middlesex - Hertfordshire - Bedfordshire - Huntingdonshire - Northamptonshire - Rutlandshire - Leicestershire -
Warwickshire - Nottinghamshire - Derbyshire - Staffordshire - Worcestershire - Oxfordshire - Buckinghamshire



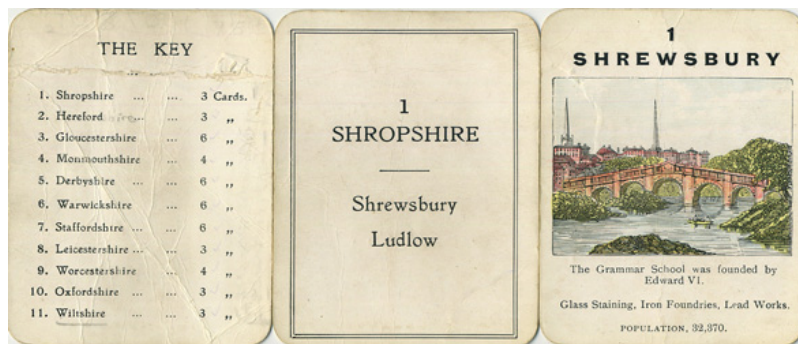
3° serie 191x

Lincoln - Cambridge - Norfolk - Suffolk - Essex - Kent - Sussex - Surrey -
Hampshire - Berkshire - Wiltshire - Dorset - Somerset - Devon - Cornwall



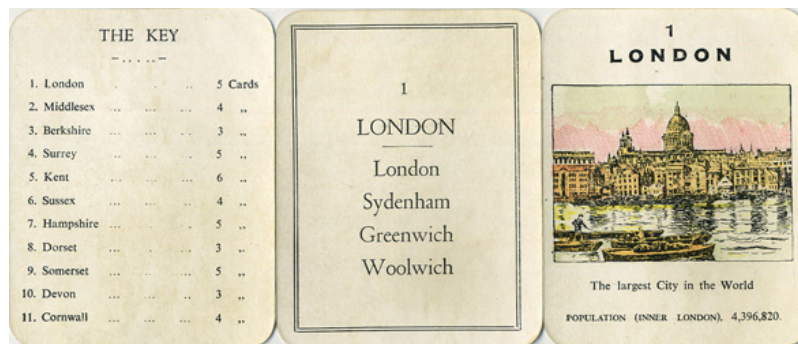
4° serie 193x

Middlesex - Berkshire - Surrey - Kent - Sussex - Hampshire - Dorset - Somerset - Devon - Cornwall



senza numero 193x

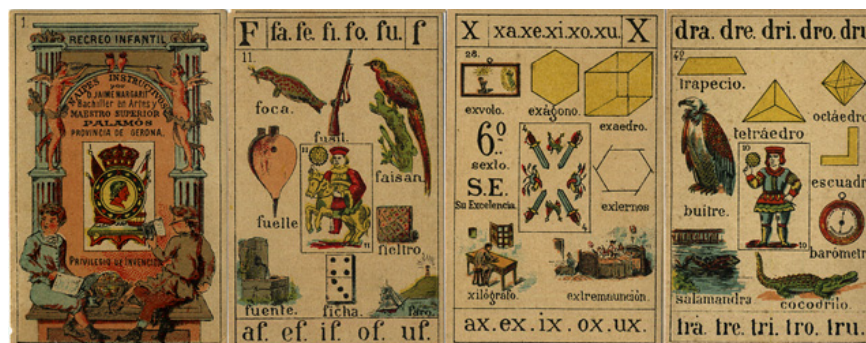
Shropshire - Hereford - Gloucestershire - Monmouthshire - Derbyshire - Warwickshire -
Staffordshire - Leicestershire - Worcestershire - Oxfordshire - Wiltshire



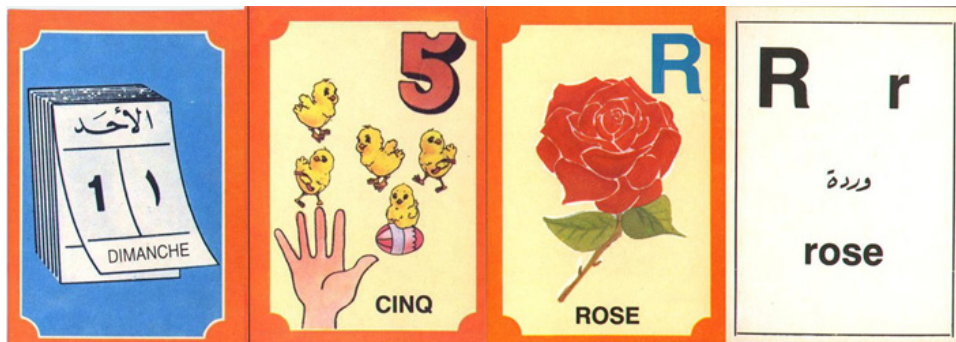
4° serie 1937 circa

London - Middlesex - Berkshire - Surrey - Kent - Sussex - Hampshire - Dorset - Somerset - Devon - Cornwall

Ci sono mazzi per insegnare ai bambini le lettere dei vari alfabeti.

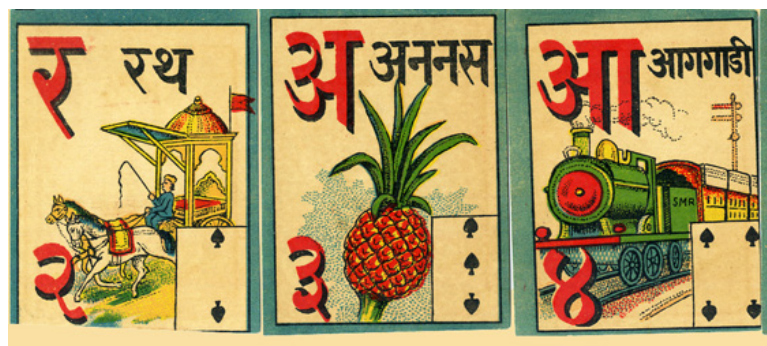


Un mazzo spagnolo di fine '800 è una specie di abbecedario con una lettera dell'alfabeto o una sillaba e immagini di cose che iniziano con questa. Al centro di ogni carta sono riprodotte le carte di un mazzo di tipo catalano.



Ho acquistato in Tunisia un mazzo per insegnare ai bimbi di quel paese il francese, l'alfabeto latino, i nostri numeri e i giorni della settimana.

Un mazzo è stato stampato in India negli anni '40 del secolo scorso per insegnare ai bambini l'alfabeto devanàgari, usato per diverse lingue di quella nazione. Le carte, stampate su cartoncino molto leggero, hanno le figure uguali per tutti i semi.



Su assi e numerali troviamo un disegno e in alto l'iniziale e il nome di quanto è raffigurato sulla carta.



Da notare che sull'asso e alcuni numerali del seme di cuori il simbolo è stampato capovolto, come si usa in India.

Per imparare l'alfabeto cirillico ci sono questi mazzi russi



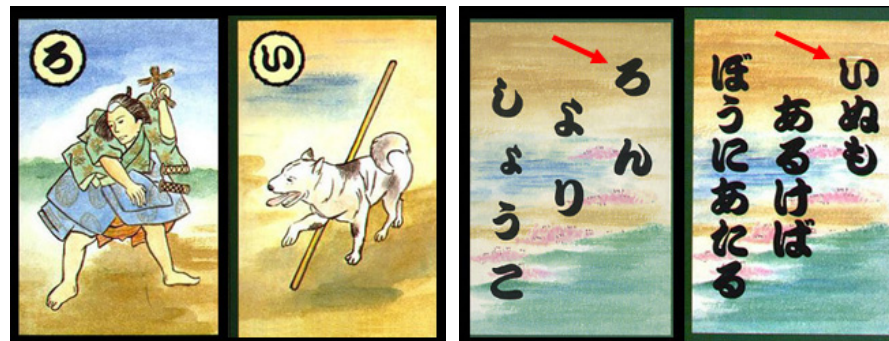
su questa carta c'è *Baba Jaga*, la strega
che terrorizza i bambini russi



e qui un tasso

I mazzi *Iroha Karuta* いろはカルタ usati dai bambini giapponesi per apprendere il loro alfabeto. Scopo del gioco è abbinare il proverbio scritto con la relativa vignetta.

Le frecce indicano l'ideogramma iniziale del proverbio che facilita l'abbinamento delle carte.



I più impegnati sono probabilmente i bambini cinesi, alle prese con migliaia di ideogrammi. Mazzi simili vengono usati in Giappone dove le carte sono dette *Hen-Tsukuri Karuta*.

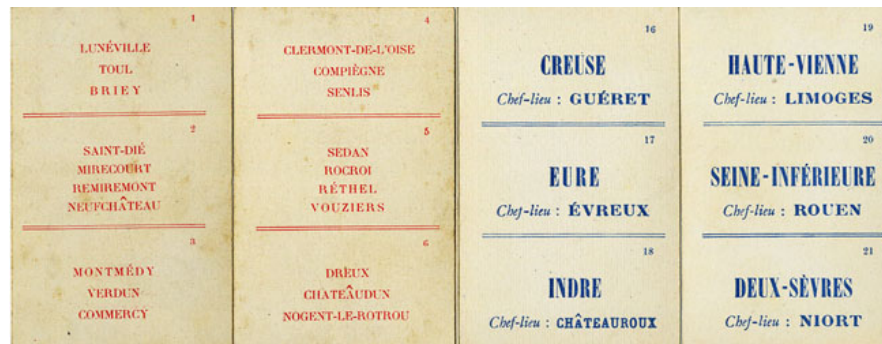


Questi due mazzi portano i caratteri con in alto due frecce che indicano se il carattere nella parola da formare va messo a destra e/o a sinistra.

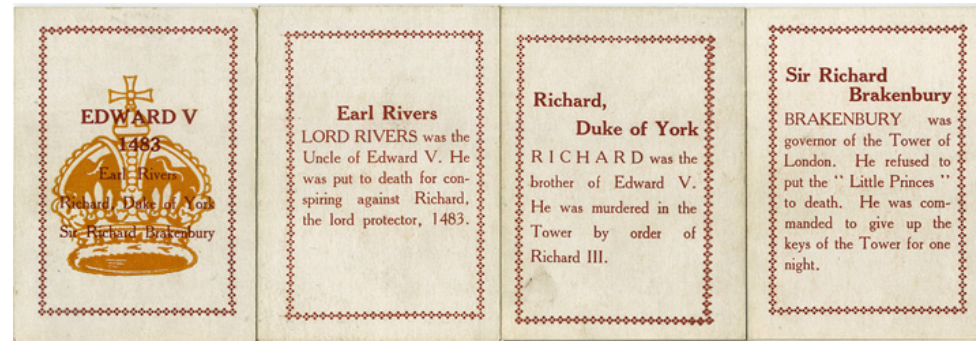


Nel mazzo, destinato ai bimbi più piccoli, al carattere è abbinato un disegno che ne imita la grafica.

Ci sono mazzi che permettono di apprendere altre nozioni.



Questo mazzo per conoscere le sottoprefetture (*carte rosse*) e i dipartimenti (*carte blu*) di un secolo fa in Francia



Per conoscere tutti i regnanti inglesi dal 1483 al 1688 basta consultare questo mazzo.



I loro i ritratti sono in un mazzo stampato per pubblicizzare una ditta che produceva the, cacao e cioccolato



Un mazzo tedesco ha carte con domande da abbinare alle fotografie delle località.



Sempre tedesco il mazzo "*Chiedimi qualcosa*" con banali domande e risposte che evidentemente divertivano i bambini di parecchi decenni fa.



I bambini ungheresi usavano le carte per imparare i numeri,



la tavola pitagorica o le operazioni matematiche.

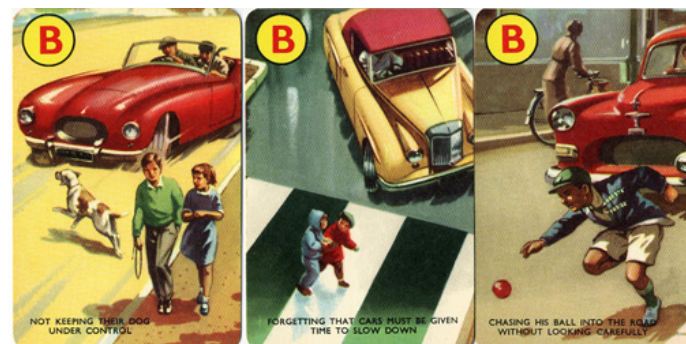


Anche questo mazzo tedesco era usato dai bambini durante, le due guerre mondiali, per imparare la matematica.

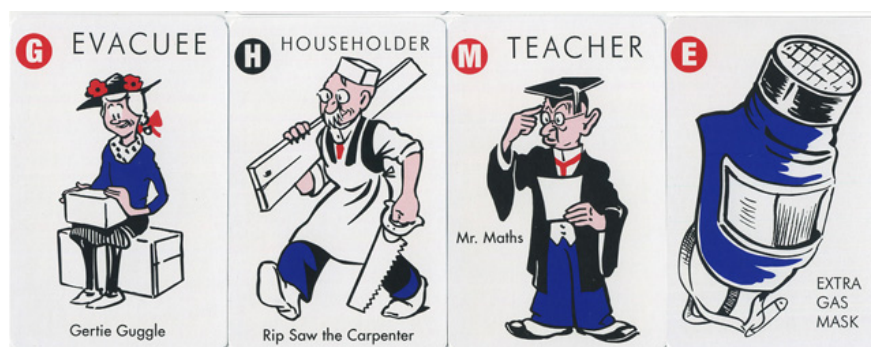
Questo mazzo fu stampato per insegnare ai bambini la sicurezza stradale. Voleva abituare i piccoli al traffico automobilistico che in quegli anni stava diventando un problema, anche se negli anni '30 le strade non erano certo congestionate dal traffico.



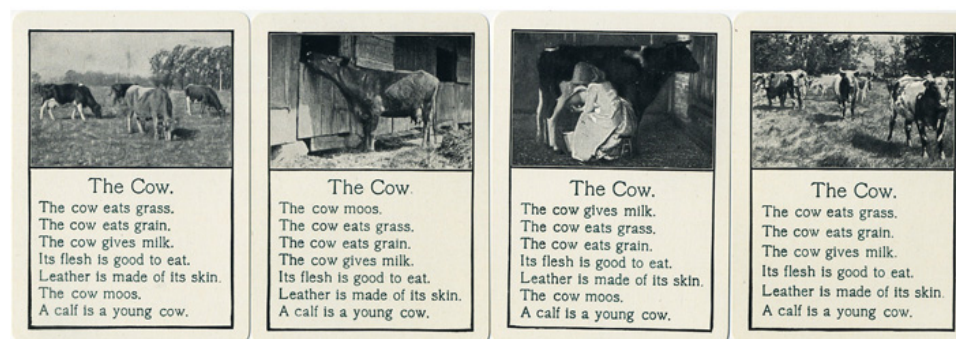
L'indicazione che il guidatore è un principiante (la lettera **L** sulla vettura), era già in uso in Gran Bretagna. Anche in Italia ci siamo arrivati ... settant'anni dopo.



Dopo la guerra la situazione del traffico era drasticamente cambiata e anche il mazzo venne ridisegnato e cambiò nome, specificando di essere il successore del precedente.



Il mazzo insegnava ai bambini come procedere a una corretta evacuazione in caso di bombardamenti. Mettendolo sotto forma di gioco, si voleva rendere più accettabile l'avvenimento bellico e abituare i bimbi a sfollare ordinatamente le scuole quando suonavano le sirene.



Questo mazzo statunitense insegna a riconoscere gli animali domestici e i vocaboli correlati.

Un gioco abbastanza conosciuto è detto *Memory* in inglese. In questi mazzi le carte sono tutte riprodotte due volte. Si mettono, coperte, in ordine sparso sul tavolo. Il bambino deve cercare di abbinarle girandone due per volta; se riesce a fare una coppia si appropria delle due carte, altrimenti le ripone sul tavolo ancora con il disegno nascosto. Alla fine vince chi ha più carte.



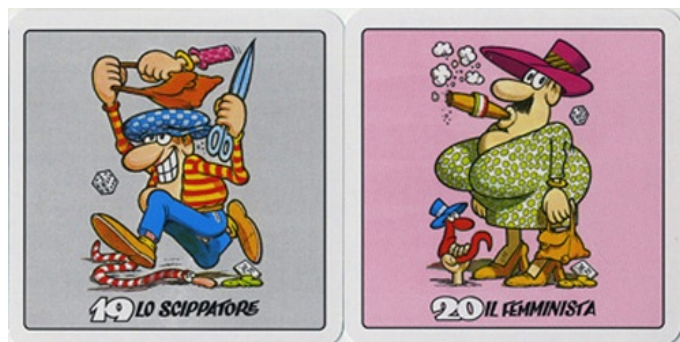
In un mazzo troviamo animali marini umanizzati.



Un mazzo allegato a un quotidiano mostra Geronimo Stilton, un personaggio amato dai bimbi di fine XX secolo.



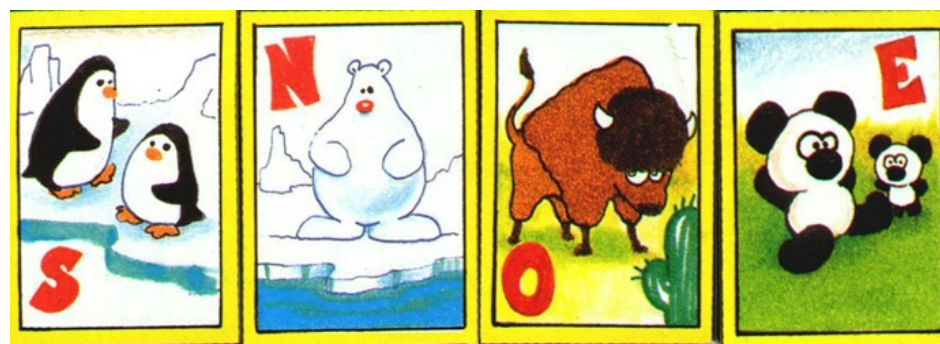
Questo mazzo mostra i personaggi più famosi che troviamo sui libri che i bambini amano



Il mazzo disegnato da Jacovitti ha disegni e retro uguali al mazzo di *Mercante in fiera* dello stesso autore e fabbricante.



Dello stesso autore le carte inserite in un gioco da tavolo emulo del Monopoli.



Un mazzo con disegni infantili richiede di abbinare quartetti (4 stagioni, 4 punti cardinali, 4 topolini e 4 bambini)

Il Memory si può fare anche con i mazzi da *Uomo nero*, togliendo dal mazzo la carta non accoppiabile.

Quello che mi fa rabbia è che i bambini mi invitano a volte a giocare con loro e troppo spesso mi battono ... il mio ego non lo sopporta proprio!

Alcuni mazzi, detti con vocabolo inglese *Metamorphosys*, hanno le carte con disegnato un paesaggio o parti di una figura umana o di un animale; il disegno è fatto in modo che le carte si possano abbinare mischiando le parti del disegno, così da creare sempre nuove e buffe variazioni con cui i bambini si divertono un mondo.

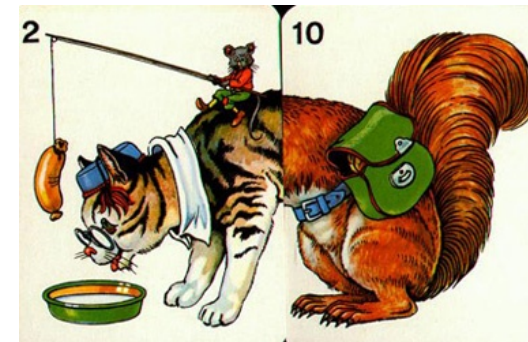
Con questi mazzi ci si può divertire anche a comporre figure nuove e strane, variando a piacere gli abbinamenti.



Questi sono mazzi austriaci degli anni '70, tutti con disegni di Willy Mayrl.
Vediamo bambini nei costumi tradizionali impegnati a imitare gli adulti.



un altro ha immagini di animali



Come si vede le carte possono essere abbinate nel modo corretto o meno, suscitando risate sui giocatori.



e questo invece mostra solo adulti. Come si vede sono componibili anche i retri.



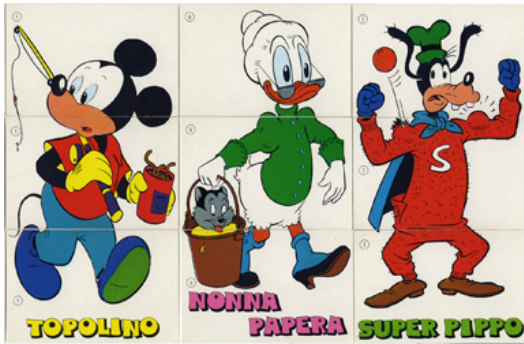
Questo è un mazzo risalente agli anni '30 del secolo scorso. Le figure sono molto caricaturali e le scritte sono in svedese e finlandese, le lingue ufficiali della Finlandia.



Questo dello stesso tipo è inglese degli anni 30; i retri delle carte servono per comporre un puzzle, aggiungendo un ulteriore gioco a quelli che si possono fare con le carte.



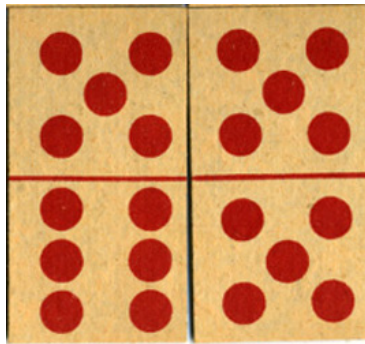
Sempre inglese questo mazzo di due decenni successivo



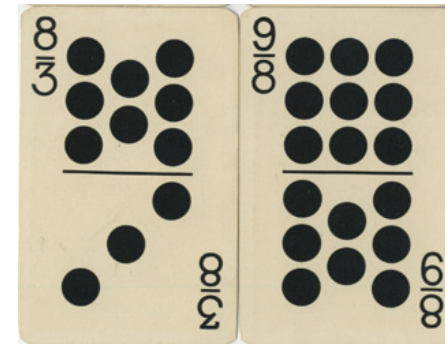
Non potevano mancare i personaggi di Walt Disney, riprodotti in questo mazzo italiano.



"Da 2 fanne 1" è il titolo di questo mazzo tedesco

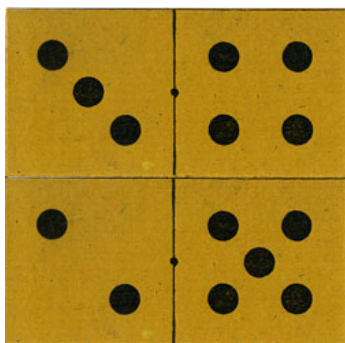


Possiamo trovare anche il gioco del domino, su carta invece che sulle classiche tavolette, uno con il domino doppio-sei cui siamo abituati e l'altro con un domino doppio-nove, gioco in Italia quasi sconosciuto, ma diffuso in altri paesi europei.





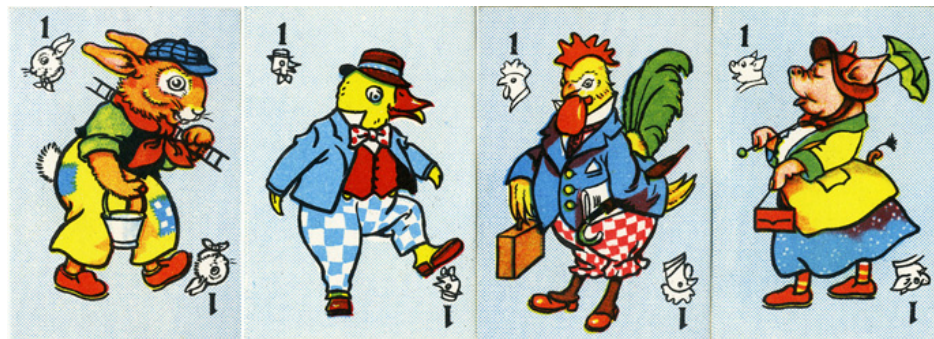
Anche questi due mazzi hanno le tessere del domino sul verso, ma portano sul retro le figure di una fiaba.
In questo caso "*Pelle d'asino*" e "*I quattro suonatori*", fiaba nota anche come "*I musicanti di Brema*".



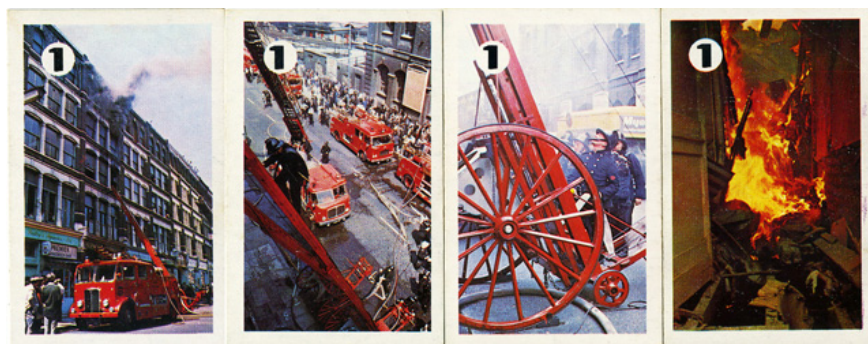
Un vecchio gioco del domino presenta
sul verso il classico gioco con i pallini



e sul retro un gioco del domino con le figurine.



Il rummy è un gioco simile al ramino giocato dai ragazzi britannici e americani
Questo porta disegni di animali



mentre questo ha immagini di interventi dei pompieri

Passiamo ora a giochi meno diffusi



Il mazzo riprodotto era un omaggio dei distributori di benzina BP parecchi anni fa.
Il gioco consiste nello scartare la carta corrispondente a ciò che si vede durante un viaggio in macchina.



La Shell proponeva lo stesso gioco per i bambini francesi



Questi due mazzi, commercializzati dalla stessa ditta, simulano una partita di calcio.

I due mazzi hanno identiche figure.

Quello di dimensioni maggiori (mm. 97x61) è stampato da Morreale, mentre il mazzo Mignon da Modiano, esente dal bollo per le dimensioni (mm. 45x32)



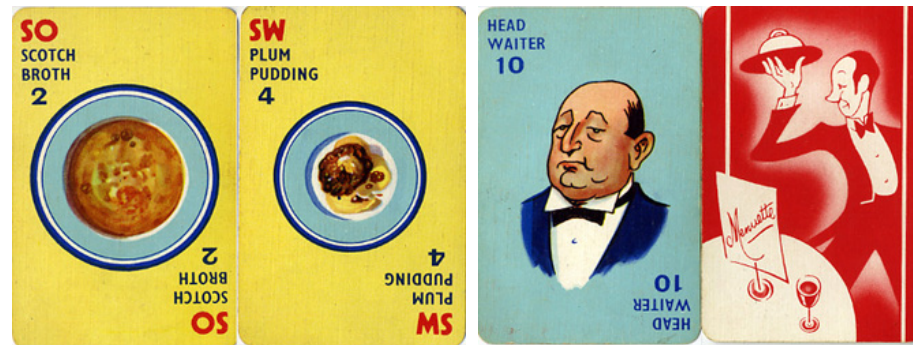
Un altro mazzo con tema calcio è questo svizzero, con scene di una partita di carte nelle vignette. Purtroppo mancano le istruzioni.



Ci sono mazzi per giocare al piccolo capitalista, comprando e vendendo merci, editi nei primissimi anni del secolo scorso negli USA. Un altro mazzo porta anche le carte con i simboli del mercato azionario in salita (il toro) o in discesa (l'orso).



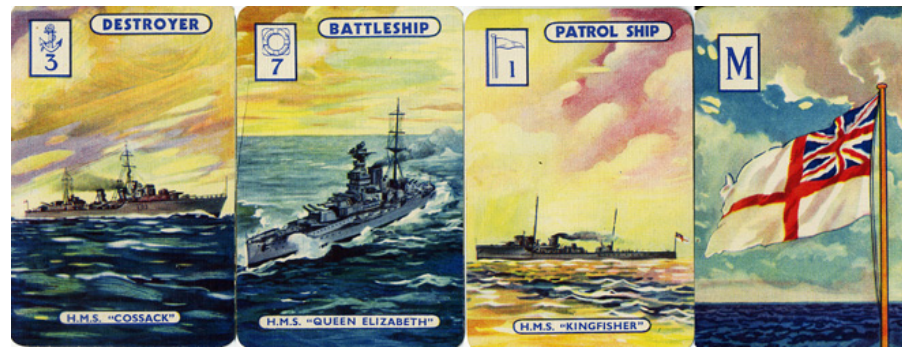
Un mazzo francese con le figure di tutti i partecipanti ad un matrimonio di fine 19° secolo. Ci sono gli sposi, parenti e madri in lacrime, officianti la cerimonia, notaio, avvocato, poeta, cuoco e mendicante.



Un mazzo degli anni '30 permette di comporre menu con le varie portate. I camerieri, molto compassati, e le vivande fanno capire che il mazzo è stato stampato in Gran Bretagna.



Nel 1952, per l'incoronazione della regina Elisabetta II, un membro del parlamento inglese ha ideato questo mazzo che consente di "organizzare il corteo dell'incoronazione ... e finalmente incoronare la regina".



Il mazzo porta i mezzi della marina britannica per la II guerra mondiale



e questo le locomotive e le stazioni ferroviarie del primo dopoguerra



Con queste carte il ragazzo poteva simulare un processo, con detectives, giudice e vari tipi di reato.



Il mazzo vuole simulare il lavoro del giornalista: Fleet street è la via dei giornali a Londra.



Stesso argomento per un mazzo che simula uno scoop.



Un gioco danese dell'anteguerra consisteva nel distribuire le carte e chi aveva il maiale doveva pagare un pegno a chi aveva la carta con il porcaio.

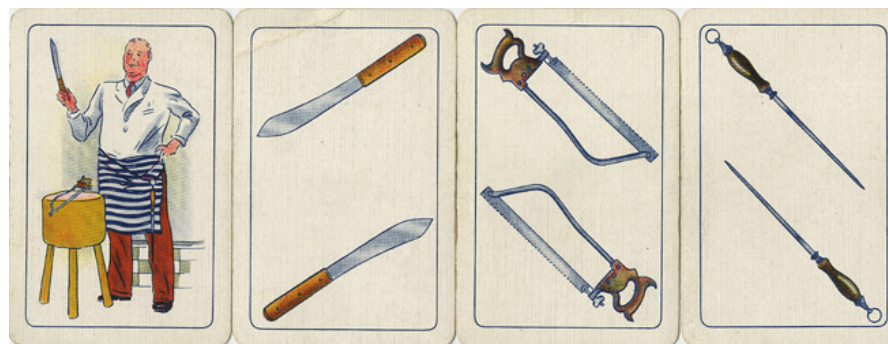
Il romanzo *Max und Moritz* era un tempo fatto leggere a tutti i bambini tedeschi per insegnare loro che le monellerie si pagano sempre. Dopo tante marachelle alla fine del libro i due monelli vengono chiusi in un sacco e portati al mulino, macinati e dati in pasto alle oche. L'opera fu scritta in versi e illustrata da Wilhelm Busch nel 1865 ed è considerata uno dei primi libri a fumetti.



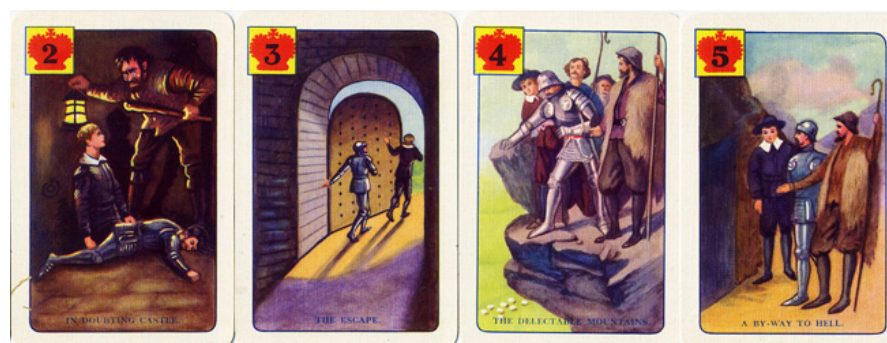
Diversi mazzi di carte per bambini ne hanno preso spunto. Questo ha 100 carte con illustrazioni prese dal libro.



Un altro mazzo con le stesse immagini permette di giocare ad un anomalo *Uomo nero* che, invece di avere una coppia di carte da scartare, ha 6 carte da riunire.



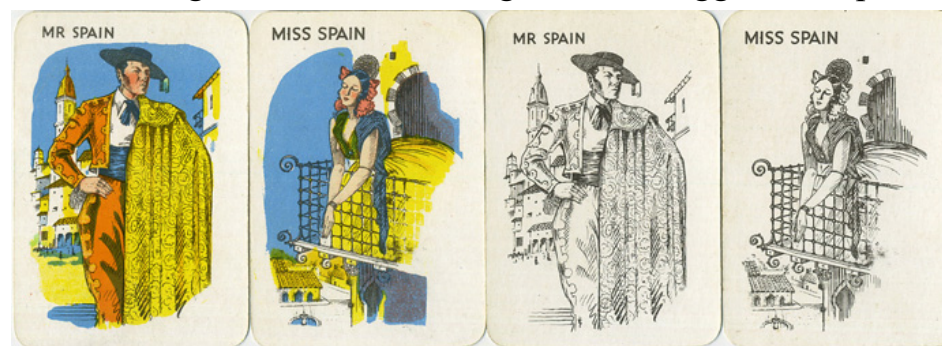
Questo mazzo inglese porta lavoratori con gli attrezzi delle loro professioni.
Tra i vari "artigiani" qui troviamo, oltre al poliziotto, anche il ladro.



Il mazzo prende ispirazione dal romanzo "*Pilgrim's Progress*" di John Bunyan molto popolare tra le due guerre.



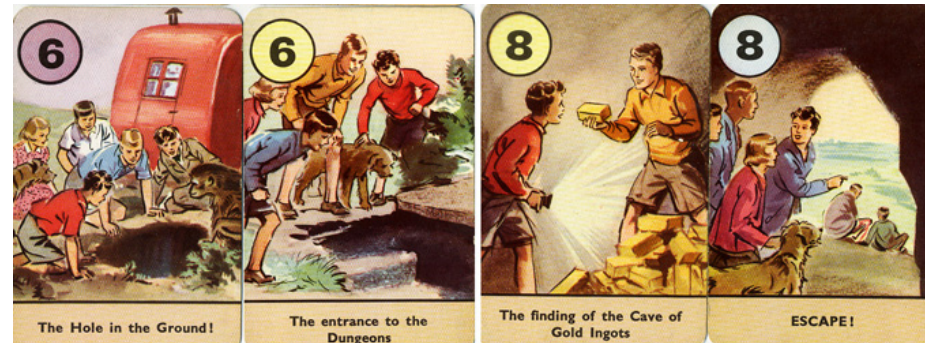
Un mazzo con disegni di animali, immagini che attraggono sempre i bambini.



Un mazzo con coppie in costumi tradizionali della loro nazione, a colori o da colorare.



È un gioco a tema selvaggio West basato sul fumetto "*Eagle*" che aveva come protagonista il cowboy Jeff Arnold sul suo cavallo Dunn.



Il gioco di carte è basato sulla serie dei 5 libri scritti da Enid Blyton e descrive le avventure di 5 ragazzi con il loro cane.

Ho trovato anche mazzi per giocare a *Levarsi in camicia*, un gioco di carte che ho sempre giocato con mazzi standard.



Il gioco è diffuso anche in Gran Bretagna con titoli inequivocabili come "Sconfiggi il tuo vicino"



e "Riduci in miseria il tuo vicino".



o "Mordi i tuoi vicini"



Il Mau Mau è un gioco molto conosciuto tra i bambini tedeschi. Le carte sono uguali in tutti i semi.

Un gioco con cui mi divertivo da bambino era quello della *Bugia*, le cui carte mi furono regalate dal farmacista, essendo il mazzo pubblicitario di un medicinale.



Erano carte da cui ero affascinato, come lo sono ancora oggi per tutti i mazzi disegnati da papà Craveri, con i suoi oggetti umanizzati. Naturalmente le carte che avevo le ho distrutte giocando e poi buttate; solo cinquant'anni più tardi sono riuscito a trovarne alcuni mazzi in un mercatino.

Ne sono uscite edizioni con retri diversi, il terzo per la Neo Cibalgina.



Sempre Craveri ha disegnato questo mazzo, omaggio della crema Nivea.



Questi giochi fanno parte di un gruppo di 6 mazzi, racchiusi in un raccoglitore in modo da sembrare una libreria di giochi. Un mazzo è per giocare a *Rummy*



e un altro a *Slap Jack*

a peanut roaster a rusty nail stick of dynamite a Spanish onion	a guilty conscience a crowbar a pair of skates a barrel of tar	a pickle a dictionary a sly old fox a bag of buttons
an old wagon wheel a tub of rain water a scrub brush a lead pipe	an old shawl a yelling baby a pencil sharpener a dunce	a razor strop a keg of nails a baby elephant a hard-boiled egg

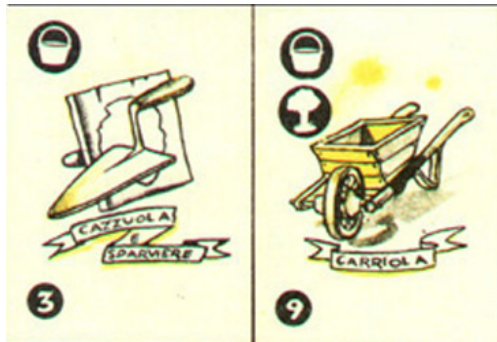
Dr. Quack chiede ai bambini di usare le parole scritte sulle carte per inventare una storiella



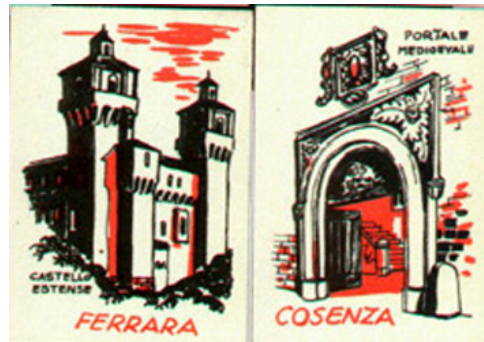
e infine *Crossword* permette di giocare a *Scrabble* (noto come *Scarabeo* in Italia)

Di altri giochi non conosco le regole; purtroppo i libretti con le istruzioni dei miei mazzi sono andati persi.

La ditta torinese Viassone nel secondo dopoguerra ha prodotto numerosi mazzi per bambini, come questi che illustrano



vari lavoratori e i loro attrezzi,



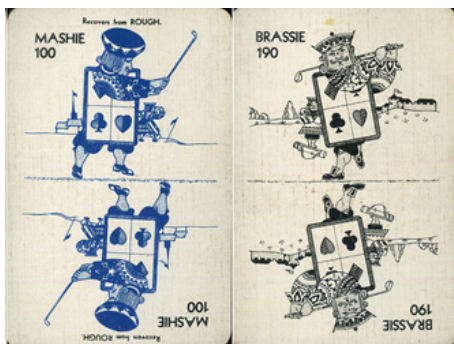
le bellezze delle città italiane



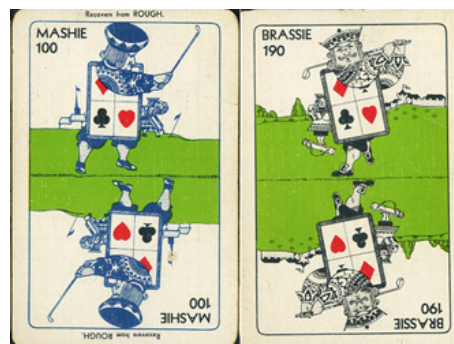
o questo che usa fiori, animali, antichi egizi e luna park per evidenziare i gruppi.



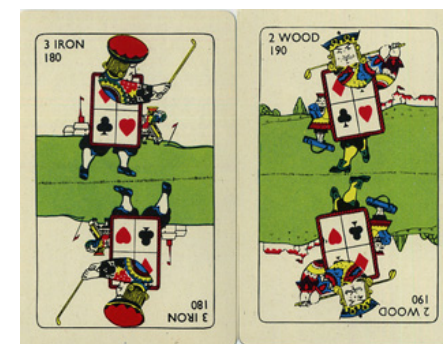
Un mazzo danese ha 25 disegni di fiori selvatici, ma non ho trovato spiegazioni del gioco.



Un mazzo inglese ha le figure, ispirate a quelle delle carte da gioco, che giocano a golf



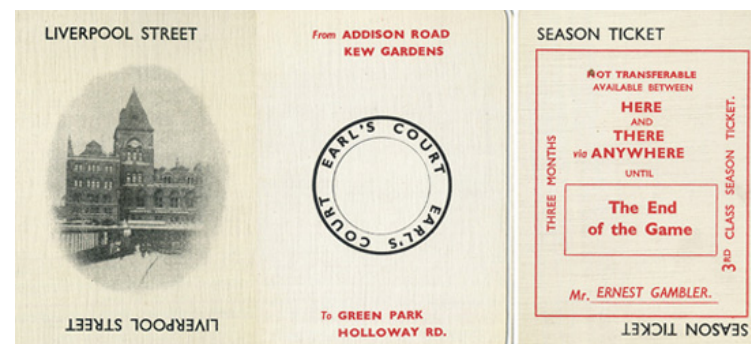
stampato anche in un'altra edizione con il campo da golf in colore verde.



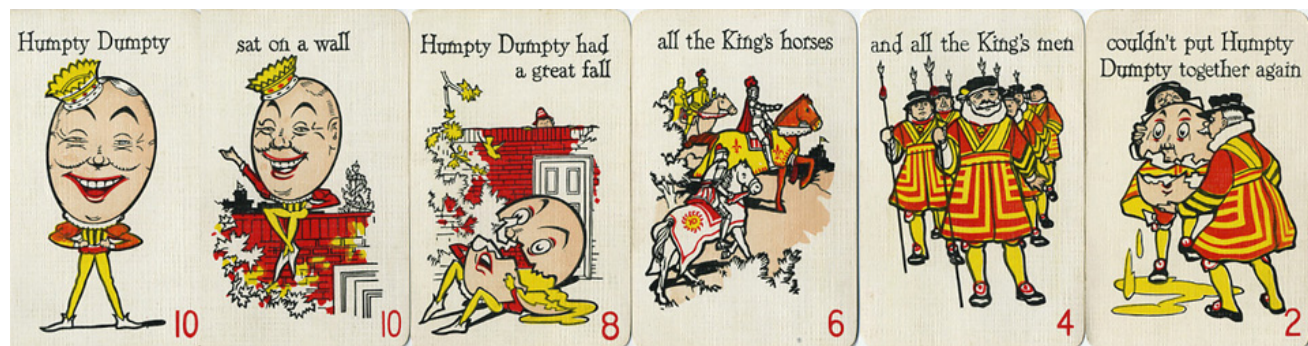
Lo stesso mazzo, con diverse variazioni, è stato stampato in India negli stessi anni



Questo mazzo è di Dondorf con deliziose cromolitografie.



Un mazzo inglese mostra le stazioni della metropolitana, le intersezioni e i biglietti per un gioco spiegato dal foglietto allegato.



Questo mazzo inglese ha le carte divise in gruppi di 6. Ogni gruppo porta una filastrocca infantile, con il testo e le relative illustrazioni.

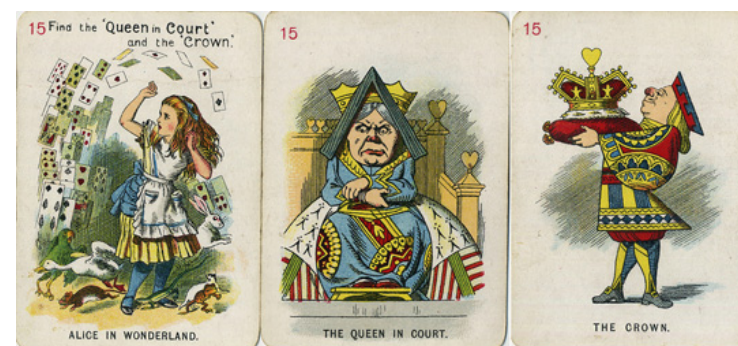


Inoltre ci sono 6 carte extra, gli zii ed i negretti.

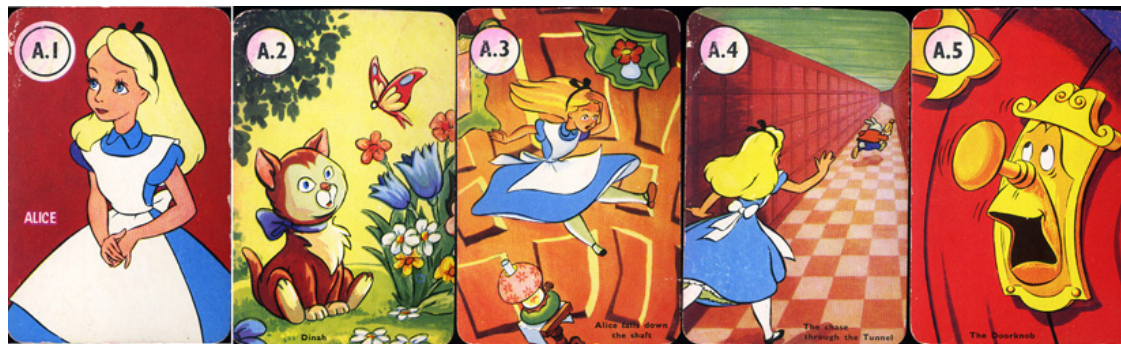
Il famoso romanzo di Lewis Carroll del 1875 ha ispirato questo mazzo, la cui prima edizione è del 1898. Questo esemplare è di pochi anni successivo, quando alla regina Vittoria era succeduto il figlio Edoardo VII, come si deduce dalla scritta "*His Majesty*" (le edizioni precedenti portavano "*Her Majesty*") sulla confezione.



Le carte sono divise a gruppi di 3: sulla prima troviamo l'illustrazione con una frase del romanzo, sulle altre due carte ci sono immagini che si riferiscono a quell'episodio.

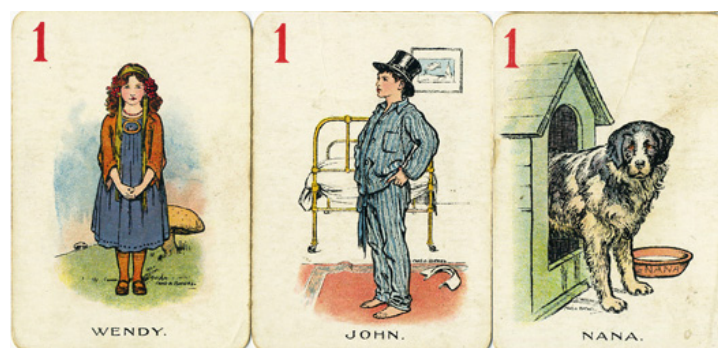


Un altro mazzo, con i disegni presi dal film di Walt Disney, avrebbe voluto usare il titolo del romanzo, ma per problemi di copyright dovette chiamarsi semplicemente *Alice*.



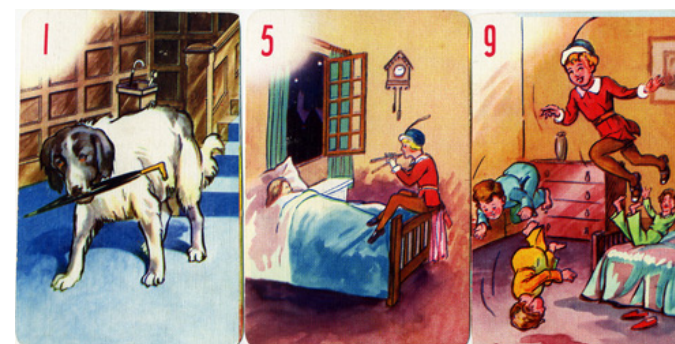
Un mazzo dedicato a un altro classico per bambini con le immagini di *Peter Pan*, il libro di James M. Barrie del 1902.

È stato stampato da *The international card co.*, poi da *Gibson* e molto più tardi da *Gibson games*.



Un altro mazzo con lo stesso titolo, ma con disegni completamente diversi.

Sul libretto allegato l'indicazione "*By permission of, and in collaboration with the original publisher of Peter Pan card game, Messrs. H. P. Gibson & Sons Ltd.*".





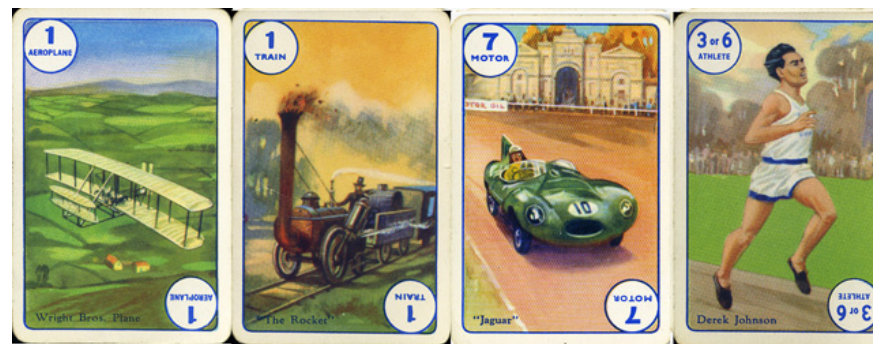
Personaggi di Walt Disney dal cartone animato *Silly Symphony*



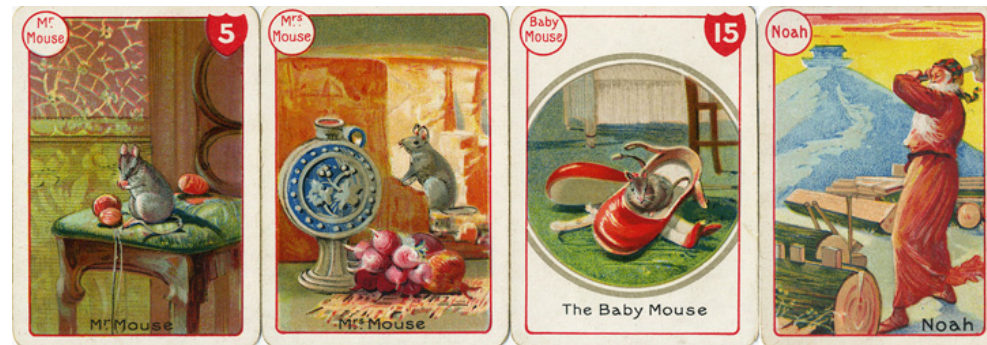
e una fiaba tratta da *Make mine music*



Il mazzo dedicato alla cavalleria dell'esercito inglese dell'inizio del secolo scorso porta la descrizione di ogni brigata e le immagini dei reparti.
Hussars, dragoons, dragoons guards, royal horse guards, life guards e lancers divisi in 10 brigate



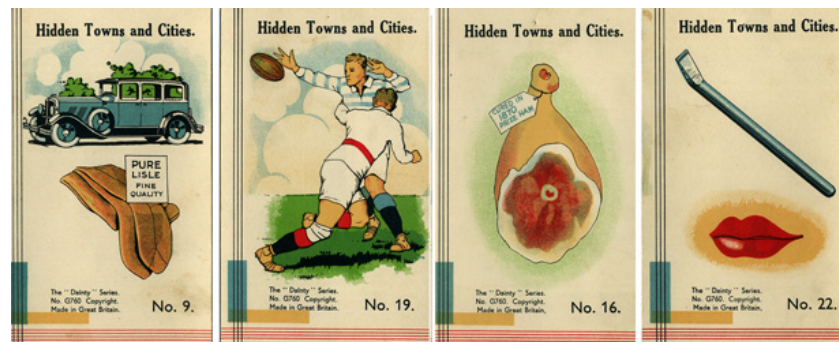
Di questo mazzo se ne contano 11 edizioni. Voleva mostrare i progressi nella velocità di aerei, ferrovie, automobili, navi e atleti. La prima serie è del 1938; questa è la 6° del 1955.



Scopo del gioco è riempire l'arca di Noè con le famiglie degli animali.
Il mazzo è stato stampato da De La Rue nel 1905 circa



e più tardi da Gibson, dopo il 1919



Un mazzo ci sfida a risolvere rebus la cui soluzione è il nome di città britanniche.



Questo gioco assegna ad ogni concorrente un'attività, con negozio e attrezzature



Il mazzo *L'Europa in lungo e in largo* mostra le più belle località europee



Con questo mazzo si può organizzare un tour in Europa, con carte che mostrano i luoghi e altre i mezzi per raggiungerli

Daimler Motorkutsche 1886	770 „Großer Mercedes“ 1930	Mercedes Targa Florio-Brennwagen 1924	W 125 Rekordwagen 1938
Gottlieb Daimler entwickelte die erste Kutsche ohne Pferd. Aus dem Stahl seine Plektronen. Der gewöhnliche mit Wilhelm Maybach realisierte kleine, erschwingliche Brennwagen konnte 1,1 PS - genug für eine Höchstgeschwindigkeit von etwa 10 km/h.	Der „Große Mercedes“ ist in jeder Hinsicht ein Wagen der Superlative. Vollkommen ausgestattet mit allem, was das Herz begehrt, war diese Luxusmaschine nur für die allerwenigsten erschwinglich. Der gesamte Kasten füllte beinahe nicht nur einen, sondern gleich sechs Stück vom luxuriösen 770er.	Dieser Mercedes verkörperte seinen Vorgänger Targa Florio-Brennwagen 1914 nicht nur der Kraft des Kompressormotors, sondern auch seiner Farbe. Der traditionell weiße Lack der deutschen Rennwagen wurde mit überlackiert, um zu verhindern, dass die italienischen Fans des Wagens vom Rennen beworfen.	Ging Rudolf Caracciola an den Start, blieb man den Atem an. 1938 fuhr er mit 432,7 km/h im W 125 über die Autobahn Frankfurt-Darmstadt - die höchste Geschwindigkeit, die je auf einer öffentlichen Straße in Europa gemessen wurde. Natürlich, aber wenige Monate 1. Weltkrieg erreichte „der“ noch 343 km/h.
Zylinder 1 Hubraum 662 cm ³ Leistung 1,1 PS Höchstgeschwindigkeit 10 km/h Länge 2.530 mm	Zylinder 8 Hubraum 7655 cm ³ Leistung 850 PS Höchstgeschwindigkeit 160 km/h Länge 5.000 mm	Zylinder 4 Hubraum 1.989 cm ³ Leistung 128 PS Höchstgeschwindigkeit 125 km/h Länge 3.800 mm	Zylinder 12 Hubraum 5.577 cm ³ Leistung 736 PS Höchstgeschwindigkeit 433 km/h Länge 6.200 mm

Vediamo l'evoluzione delle Mercedes dal 1886 al 2000.



e macchine di ogni marca fino alla nuovissima, ai tempi, Bluebird, costruita per battere il record di velocità nel 1962

Altri mazzi di questo tipo sono in un capitolo a parte.

Sono disponibili monografie sui mazzi per giochi vari destinati ai bambini, ai ragazzi e agli adulti con la riproduzione di tutte le carte e alcune note su ogni mazzo della mia collezione.