

**LA CARTA ALS REIS****Amb els pares**

El **44%** dels nens escriuen la llista de desitjos amb els pares i un altre **10%** la comença tot sol però l'acaba amb ells, segons l'estudi *Infopares: pares i joguines a Espanya*, que ha elaborat l'empresa Mattel

**Supervisats**

Un **17,7%** assegura que escriu la carta sol i després l'ensenya als progenitors

**Sols**

Un **5%** dels nens entrevistats diuen que escriuen la carta tot sols. Un **17%** assegura que **no fa** cap carta

 **criteri adult**

Més d'un **70%** dels pares asseguren que **acaben alterant la carta** dels fills als Reis



2007  
La Casa Pixel Chix



2009  
Rellojge Omnitrix



2011  
Beyblade



2013  
Tauletes



2015  
Princesa Elsa de Frozen



2008  
Vehicle McLaren



2010  
Bakugan



2012  
Monster High



2014  
Furby

Les sèries de TV canvien el panorama de la joguina

Hi ha un interès més gran per la creativitat amb les manualitats de moda i construcció

Les tauletes s'instal·len en el mercat del joc infantil

“Moltes vegades l'escola no és a prop d'on viuen i, com que no es conviu amb els veïns, la realitat és que al mateix edifici poden estar jugant sis o set nens a les seves respectives habitacions, de forma solitària, quan si es coneguessin podrien jugar junts”, detalla. I afegeix que aquest és precisament el ganxo de les pantalles, “que interactuen però no necessiten ningú per jugar”.

Per canviar aquesta situació i facilitar més temps de joc als nens, Bantulà considera que és imprescindible millorar la conciliació de la vida familiar, però també transformar els carrers, que la societat deixi de veure el joc com una pèrdua de temps i l'assumeixi com un dret dels nens i es prenguin accions públiques i privades per tal de crear zones urbanes infantils i sales comunitàries de joc als edificis, de la mateixa manera que s'ha fet una aposta per crear carrils bici a molts pobles i ciutats per tal de facilitar l'ús d'aquest mitjà de transport. “Els nens no s'interessen gaire per les joguines, però sí que reclamen temps per jugar i que es jugui amb ells”, indica.

Quant a això, l'estudi que han fet els responsables de la Guia de la Joguina mostra que els pares i mares d'ara dediquen més temps que els del 1990 a participar dels jocs i del temps de lleure dels fills, que tenen molt en compte les seves peticions (els nens influeixen en més del 60% de les compres familiars) i que els permeten l'ús de pantalles per jugar perquè ho veuen com una manera de tenir-los entretinguts.

“D'una banda, els nens deixen abans les joguines, però de l'altra ara també juguen els adults, joves i grans, perquè es dedica més atenció als fills i néts”, explica Costa.

El repàs d'aquests últims 25 anys del joc infantil evidencia que també hi ha un abans i un després en el mercat de la joguina. Als noranta predominava el

joc d'imitació de la vida real i, en conseqüència, el món adult era el tema principal de les joguines. Avui predomina el joc de rol de mons imaginaris. Les sèries i els videojocs tenen molt d'impacte i les joguines es vinculen a mons

**CANVIS EN 25 ANYS****El temps lliure dels nens s'ha reduït i està més centrat en el cap de setmana****DRET AL JOC****Bantulà proposa crear sales comunitàries als edificis i zones infantils al carrer**

de fantasia. Això pel que fa a les joguines noves, però també a les clàssiques, que es revisen i actualitzen per ajustar-se a aquests interessos nous.

“Avui totes les joguines són més vistoses i incorporen més elements que el seu equivalent de fa dues dècades; si abans un circuit de cotxes reproduïa un ga-

ratge o un taller del món real, ara s'ubica en un món de fantasia amb acció, efectes sorpresa, impactes visuals o monstres imaginaris per atreure els nens”, explica Costa. Les joguines actuals també inclouen elements tecnològics per acostar-les a la realitat quotidiana d'avui –“la Nancy Escola d'Ungles incorpora un eixugador d'ungles led perquè moltes mares i tietes en tenen i a les criatures els atreuen els elements *fashion* i *cool* del món adult”, exemplifica– i accessoris que obren la porta a la creativitat i les manualitats, que són valors cotitzats en la actualitat.

Els experts insisteixen en la importància de triar bé les joguines en funció del gust i desenvolupament de cada criatura. “Els nens no volen joguines cares, sinó que siguin divertides i serveixin d'excusa per tenir temps i espai de joc; no necessiten un armari ple de joguines, sinó objectes que despertin interès i ganes de jugar, perquè l'objectiu del nen no és la joguina –que només sorprèn quan s'obre la caixa–, sinó el joc”, remarca Bantulà.●

LLEGIU MÉS INFORMACIÓ SOBRE LA IMPORTÀNCIA DE JUGAR A <http://bit.ly/1tyhD6s>

**L'evolució de dues joguines populars**

◀1992

**Nancy Beauty**

Bust senzill amb uns quants accessoris per pentinar la nina, és una reproducció del món adult amb un equip de perruqueria

2015▶

**Nancy Escuela de Uñas**

Adaptació a la realitat adulta i la perruqueria es converteix en centre de bellesa, amb opcions per maquillar i pintar les ungles de la nina a més de pentinar-la

Més accessoris i un munt d'adhesius per potenciar la creativitat i les manualitats



◀1990

**Centre de servei Hot Wheels**

Les joguines imiten el món real. Imatge bastant realista de l'entorn d'un pàrquing de cotxes, amb zona per posar gasolina, canviar les rodes, rentar el cotxe o aparcar

2015▶

**Tauró devorador**

Les joguines reproduïxen mons de fantasia. Incorpora elements impactants per cridar l'atenció, com la boca del tauró

Rampes més pronunciades que transmeten velocitat i acció



Més impactes visuals i colors més vistosos

Inclou trampes i mecanismes per provocar efecte sorpresa

Incorporen tecnologia: el cotxe canvia de color en caure a l'aigua

LA VANGUARDIA

**Uns objectes gens banals****Imma Marín**

**S**i l'origen del joc es perd en el temps, la història de jocs i joguines està intrínsecament vinculada a la de la humanitat. Joguines com la pilota, la nina, el zing-zing, la baldufa, el dau o l'awelé han de tenir un profund significat, ja que ens han acompanyat durant mil·lennis, travessant la història amb una perma-

I. MARÍN presidenta de la *International Play Association a Espanya*

nència i immortalitat sorprenents. Un objecte capaç de sobreviure la societat que l'ha creat, pot ser una cosa inútil, banal o frívola?

Les joguines són, ni més ni menys, representacions culturals de mons en miniatura, plens de màgia i sorpresa, estimuladors i enriquidors del joc. Per tant, una joguina que no sigui *jugable* no mereixeria aquest nom. Una bona col·lecció de joguines permet als nens accions tan senzilles i imprescindibles per al seu

creixement i desenvolupament com les ganes de mirar, de tocar, de riure, de superar-se, de saber, de somiar, d'abraçar. Estimula capacitats, habilitats i actituds com la curiositat, el gust per les coses boniques, ben fetes, l'estètica, la tendresa, la valentia, l'audàcia, la paciència.

Les joguines enriqueixen els jocs amb l'aigua, la llum, la foscor, les ombres, el vent... Afavoreixen la capacitat de raonar, de deduir, de parlar, d'imaginar, de crear; en defi-

nitiva, les ganes de saber, de voler, de viure, de compartir, de créixer. Les joguines eduquen també en les normes i pautes de comportament social, afavorint la responsabilitat, la presa de decisions, la submissió a regles, l'acceptació de guanyar i perdre, i així es desenvolupen defenses a la frustració i empatia.

No hi ha cap dubte. Val la pena proporcionar als nens un bon repertori de joguines que enriqueixi i prolongui el seu joc... I el nostre!