

Speelgoed





Floris Hovers in zijn werkplaats waar hij meubels en speelgoed ontwerpt. Op de voorgrond zie je een kleine stalen legertank en vrachtwagen.

1 Spelend ontwerpen

Herken je het: je bent wat aan het knutselen en uitproberen, en ineens bedenk je iets nieuws. Dat gebeurde bij Floris Hovers, een bekende ontwerper van meubels en speelgoed. Floris was bezig om met stalen buisjes een stoel te ontwerpen: 'Op een gegeven moment plakte ik twee buisjes op elkaar, deed er wieltjes bij en ineens had ik een autootje.'

Spelen

Floris is altijd lang bezig met een ontwerp. Daarbij vindt hij 'spelen' het belangrijkste: hij experimenteert net zo lang met zijn ontwerp, tot hij de juiste vorm, kleur en **constructie** gevonden heeft, hoe iets in elkaar zit. Zijn ontwerpen herken je aan de zachte, frisse kleuren en de eenvoudige vormen. Samen laten ze een oervorm zien van een auto, meubelstuk of dier. Alles probeert hij terug te brengen tot het minimale: een olifant bestaat bijvoorbeeld uit een houten vorm met een inkeping voor de slurf, waardoor je toch meteen een olifant herkent.

Floris vindt het belangrijk dat speelgoed de creativiteit stimuleert, zoals een simpele blokkendoos of de 'cartools' die hij ontwierp: blokken waarmee je zelf autootjes kunt samenstellen. Met wisselen, verschuiven of omdraaien van de blokken kun je steeds iets anders maken.

Uitdagend

Er bestaat ontzettend veel speelgoed! Van plastic poppetjes tot houten treinbanen, van eenvoudige bal tot ingewikkelde knikkerbaan, van goedkope prullen uit de fabriek tot uniek en handgemaakt, en het is allemaal bedacht en ontworpen. Het speelgoed van Floris Hovers is origineel. Dat betekent dat het nog niet bestond en ook geen namaak is. Zijn speelgoed is ook uitdagend: kinderen kunnen er op meerdere manieren mee spelen. Zo leer je er nog wat van ook.

3 Soorten speelgoed

In een speelgoedwinkel zie je kasten en rekken vol speelgoed. Je vindt er vooral **analoog** speelgoed, dat is het speelgoed dat je kunt vastpakken, waarmee je speelt zonder computer. Maar je kunt er ook games en spelcomputers kopen, dat zijn voorbeelden van **digitaal** speelgoed. In dit boek gaat het vooral over analoog speelgoed. Dat kun je bijvoorbeeld indelen per manier waarop je er als kind waarschijnlijk mee speelt.

Spellen en puzzels: bord- en kaartspellen, andere soorten spellen en puzzels, van makkelijke tot heel moeilijke 3d-puzzels.

Bouw- en constructiespeelgoed:

alles waarmee je kunt bouwen of dingen in elkaar kunt zetten. Dat kunnen houten blokken zijn, maar ook Lego, Duplo, K'nex, Kapla, Joinks of constructiesets met geometrische figuren als driehoeken, vierkanten en cirkels. Met Meccano kun je metalen bouwsels maken.

Educatief speelgoed: speelgoed om bepaalde vaardigheden te stimuleren, zoals tellen, en kleuren en letters herkennen, maar ook bijvoorbeeld 'science labs': pakketten binnen het thema wetenschap en techniek, zoals proefjes doen.



Rollenspel: naspelen wat volwassenen doen of wat je kent uit een film of een boek. Daarbij horen verkleedkleden, maar ook poppen en knuffels, doktersspullen en gereedschapssets, keukentjes en winkeltjes. Of karaokesets, om je favoriete nummers te zingen en je even een popster te voelen!



Creatief: alles om mee te knutselen, tekenen en schilderen. Van complete knutselpakketten tot vouwblaadjes, klei en kralen.

Sport- en buitenspeelgoed: van ballen tot stoepkrijt, van skateboards tot frisbees. Een tafeltennisset, step, springtouw of trampoline; hiermee kun je buiten flink actief zijn.

Miniatuurwereld: de wereld in het klein, dus poppenhuizen, poppen en barbies, knuffels, treinen en treinbanen, autootjes en racebanen. Ook met Playmobil en Lego duik je in een miniwereeld. En je kent vast wel actiepoppen als Spiderman, Pokémon en speelfiguurtjes uit Disneyfilms. Je kunt ze verzamelen, of er gewoon lekker mee spelen. Spullen die zijn afgeleid van zo'n populaire film of boek, noem je **merchandising**.

Speelgoedwinkels puilen uit van speelgoed voor alle leeftijden: Lego, K'nex, trampolines, bordspelen... Wist je dat speelgoed belangrijk is voor je ontwikkeling? Je leert er veel van, zoals voelen en kijken, samen spelen en oplossingen bedenken. Daar denk jij misschien niet over na, maar speelgoedontwerpers doen dat wel. Hoe word je speelgoedontwerper? Waar moet je rekening mee houden? En hoe wordt al dat speelgoed eigenlijk gemaakt?

Dit boek is geschreven door Ida Schuurman.

