



Jocurile si jucariile au aparut odata cu lumea, din nevoia de distractie si relaxare a oamenilor. Ele mai au insa un scop, mai profund si poate chiar mai important decat distractia.

O bicicleta, de exemplu, reprezinta mai mult decat o jucarie, pentru ca, in afara placerii de a te plimba cu ea, bicicleta dezvolta organismul celui care o foloseste, il ajuta sa fie in forma si sa creasca armonios.

Jucariile sunt obiecte educative amuzante care stimuleaza imaginatia copiilor si ii ajuta sa inteleaga mai bine ce se petrece in jurul lor. Un copil poate invata cum sa se poarte in societate prefacandu-se ca iese la un ceai cu ursuletul lui de plus.

In evul mediu, papsule erau folosite pentru a le invata pe micile printese cum sa se poarte si cum sa se imbrace in societate. Jucariile au, deci, un scop educativ.

Se pare ca una dintre cele mai vechi jucarii din lume este titirezul. In trecut, acesta era confectionat din scoici sau pietre si chiar din lut (asa cum erau titirezii descoperiti in Mesopotamia).

[Pap usile](#) sunt, se asemenea, unele dintre cele mai vechi jucarii din lume. Aceste erau folosite initial drept obiecte religioase si abia ulterior au ajuns sa fie considerate jucarii pentru copii.

In ce priveste jocurile, ele sunt acele activitati fizice sau mintale desfasurate din placere, pentru ca un jucator isi foloseste capacitatile intelectuale, atunci cand joaca sah, sau capacitatile fizice, atunci cand joaca ratele si vanatorii, de exemplu.

Sahul a aparut in India in urma cu aproximativ 1400 de ani, dar forma actuala a jocului de sah a aparut in secolul al XVI-lea. Sahul este si in ziua de azi un joc foarte popular, iar cei pasionati de acesta pot apela si la jocurile pe calculator, pentru ca, in prezent, si computerele pot fi programate pentru a deveni parteneri ai jocului de sah pentru oameni.

Jocurile pe calculator au devenit, in ultimii ani, foarte populare, ele fiind inventate de echipe de specialisti angajati la mari companii specializate in realizarea acestor programe.

Foarte multe jocuri foarte populare au fost insa create de oameni obisnuiti. Jocul de scrabble, de exemplu, a fost inventat in 1931 de un arhitect somer, iar binecunoscutul Monopoly a fost inventat in 1933 de un comis voiajor din America.

Joaca si Jucariile - Inventii si inventatori

Scris de Administrator
Joi, 09 Decembrie 2010

Sursa: <http://www.itsybitsy.ro/Articole/Lumea-copiilor/Enciclopedie-zimitot/Inventii-si-inventatori/Joaca-si-jucariile-articol-1180.html>