

20 volte il giro del mondo

La lunghezza del percorso dei mattoncini prodotti nel solo 2013 se fossero messi in fila

94

I mattoncini posseduti in media da ogni abitante della Terra

915 milioni

Le possibili combinazioni per sei mattoncini dello stesso colore

11.755

I dipendenti dell'azienda

55 miliardi

I pezzi prodotti sino al 2013 (1.750 ogni secondo)

5 miliardi

I pupazzetti prodotti fino ad oggi

5 miliardi di ore

Il tempo annuo che i bambini dedicano alle costruzioni in tutto il mondo

La storia



LA FONDAZIONE

1932: il mastro carpentiere Ole Kirk Kristiansen produce i primi giocattoli di legno



IL MATTONCINO

1958: viene venduto il primo dei 700 miliardi di mattoncini che la Lego produrrà



I PUPAZZETTI

Nel 1974 arrivano i primi pupazzetti, gli antenati dei Lego Friends del 2012



IL PREMIO

Nel 1999 la rivista *Fortune* assegna al mattoncino Lego il titolo di "Gioco del secolo"



IL FILM

Nel 2014 lo sbarco nel mondo del cinema con il film "[Lego Movie](#)"



Alle 13,45 su RNews, canale 50 del digitale terrestre, il servizio sui mattoncini Lego

L'intervista

Lo psicologo Paolo Legrenzi: strumenti utili per crescere

“Quei giochi sono sogni nelle mani dei bimbi
speriamo solo che la novità costi poco”

ALESSANDRA BADEL

«**L**a Lego che passa alla stampante 3D? Geniale, sarebbe un ritorno all'antico degno della sua storia, che ha sempre lasciato spazio alla fantasia e alla manualità del bambino». Fra gli adulti appassionati dei mattoncini c'è anche professor Paolo Legrenzi, psicologo cognitivo docente dell'Università Ca' Foscari. «Oltre ad averci giocato, ne ho seguito l'evoluzione con mio figlio e i nipoti. Come psicologo, poi, lo trovo uno strumento molto utile per crescere». Nel suo libro *La fantasia. I nostri mondi paralleli* (Il Mulino), Legrenzi parte dall'immagine di un bambino che trasforma un pezzo di legno in aeroplano.

Un antenato del Lego.

«Gli antenati sono ancora più antichi, come i bambini che giocano con le palle di fango descritti da Alice Munro nel suo racconto *Ortiche*. Quei mattoncini, come prima il meccano, sono la cosa più vicina che ci sia al fango, alla plastilina, alla materia da plasmare. Giochi destrutturati, in cui decidi tu lo scopo».

Oggi i giochi non sono più così, e anche la Lego fornisce molti pezzi "precotti".

«Sì, purtroppo lasciano poco o zero spazio all'invenzione di una storia. Spesso forniscono copioni già scritti. Ma la Lego ha saputo intercettare una via di mezzo fin dall'inizio - il mattoncino è più governabile del fango, in casa - e ha poi saputo affrontare il cambiamento, l'arrivo del mondo virtuale, con pezzi che danno elementi "precotti" come le ruote, ma lasciano la possibilità di usare le mani invece dello schermo, e quella di costruire ognuno la sua automobile, unica».

E la stampante 3D?

«Si torna alla plastilina: puoi fare un tuo progetto, un disegno, che diventa un oggetto. Spero solo che costi poco».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

