



Kærleiksbirnir

Stúlkur sem ólust upp á níunda áratug síðustu aldar kannast vafalaust flestar við hina góðlegu Kærleiksbirni. Birnirnir, sem á ensku kallast *Care Bears*, eru litríkir bangsar og hefur hver og einn ákveðinn eiginleika. Þeir voru hannaðir árið 1981 í Bandaríkjunum af listakonunni Eleni Kucharik. Teiknaði hún upprunalega birnina fyrir fyrirtæki sem framleiðir tækifæriskort. Tveimur árum síðar var hafin framleiðsla á Kærleiksbjarnaböngsum fyrir börn eftir hönnun Kucharik.

Kærleiksbirnirnir voru tíu talsins og birtust í öllum regnbogans litum. Á maga hvers og eins var mismunandi skjöldur sem sýndi mátt og karakter hvers bangsa fyrir sig. Einn hafði til dæmis hjarta, annar stjörnu og sá þriðji fjögurra blaða smára. Þeir hétu einnig ólíkum nöfnum í stíl við skjöld hvers og eins, svo sem Lukkubangsi, Vinabangsi og Óskabangsi. Þegar Kærleiksbirnirnir lögðu saman krafta sína gátu þeir unnið kraftaverk. Það hafa sannarlega mörg önnur leikföng sent börnum verri skilaboð en þau sem Kærleiksbirnirnir sendu börnum um allan heim.

Kærleiksbirnirnir hafa, eins og svo ótal mörg önnur leikföng, bæði birst í sjónvarpi og á

hvíta tjaldinu. Níundi áratugurinn var þeirra áratugur því frá 1985 til 1988 komu þeir fram í nokkrum sjónvarpsþáttaröðum og þremur kvikmyndum. Þá voru einnig kynntar til sögunnar fleiri persónur, einhvers konar frændfólk Kærleiksbjarnanna. Það voru meðal annars ljón, mörgæs, lamb, hestur og api. Þessi dýr voru í sama stíl og Kærleiksbirnirnir og höfðu einnig magaskjöld til tákns um þeirra mátt og hæfileika.

Árið 2002 gengu birnirnir í endurnýjun lífdaga eftir að hafa legið í dvala um nokkurt skeið. Á næstu árum komu þrjár nýjar kvikmyndir út um þessa góðhjörtuðu bangsa og vini þeirra og eldri þáttaraðir voru endurgerðar og nýjar framleiddar. Kærleiksbirnirnir höfðu þó breyst nokkuð, eins og gjarnan gerist með teiknimyndafígúrum þegar þær stíga inn í öld tölvuteiknaðra mynda. Framleiðsla á leikföngum og öðrum varningi hófst á ný með nýjum böngsum, leikföngum, púðum, sængurverum og svo framvegis. Máttur Kærleiksbjarnanna hefur þó ekkert breyst og með svokallaðri Kærleiksbjarnastöru, það er þegar birnirnir standa saman með upplýsta magaskildina, senda þeir enn ást og kærleik í hjörtu þeirra sem á þurfa að halda.



Meccano

„Meccano-drengur í dag - verkfræðingur á morgun.“

Með þessum orðum auglýsti Verslun Ingibjargar Johnson í Lækjargötu árið 1934. Í auglýsingunni sagði jafnframt:

„Sá drengur, sem helgar Meccano smíðum frístundir sínar lærir af þeim leyndardóma byggingarlistarinnar á allra bestan hátt. Meccano stykkin eru nákvæmlega eftirgerðir vjelahlutir í smáum stíl, og þannig gerð, að það má nota þau til ýmislegs. Drengir byggja úr Meccano alveg á sama hátt og reglulegir verkfræðingar byggja mannvirki, því að mannvirkjafræðin er lögð til grundvallar í Meccano“

Meccano, eða mekkanó eins og það var oft kallað, var fyrst og fremst ætlað drengjum enda þeir líklegri til að leggja fyrir sig verkfræði á þessum tíma. Hugmyndin á bakvið leikfangið er

að börn fái tækifæri til að byggja og setja saman ýmiskonar hluti, svo sem bíla, krana og önnur mannvirki. Meccano-settin komu í kössum sem í voru fjölbreytt byggingarefni, svo sem bjálkar, sperrur, rær, skrúfur, hjól, tannhjól, plötur, ásar, mótórar og fleira sem hægt var að setja saman á fjölbreyttan hátt. Leiðbeiningar og teikningar af hlutum sem hægt var að byggja fylgdu einnig.

Hugmyndin á bakvið Meccano á rætur að rekja allt til ársins 1898, til Englendingins Frank Hornby. Árið 1901 sótti Hornby um einkaleyfi á leikfanginu Mechanics Made Easy sem fljótlega varð þó þekkt undir nafninu Meccano. Árið 1913 kom fram svipað leikfang í Bandaríkjunum sem kallað var Elector og varð fljótt það vinsælasta á bandarískum markaði enda fylgdi því mótör sem vakti mikla lukku hjá bandarískum ungmennum. Árið 2000 keypti hinsvegar Meccano samkeppnisaðila sinn Elector og eru leikföngin framleidd undir heiti Meccano í dag.



Lego kubbar

Það var árið 1932 sem Ole Kirk Kristiansen stofnaði fyrirtæki sitt í bænum Billund í Danmörku. Ole var smiður og framleiddi meðal annars tröppur, stóla, strauborð og tréleikföng. Fyrirtæki hans varð árið 1946 það fyrsta í Danmörku til að kaupa vél til framleiðslu á plasti og hóf meðal annars framleiðslu á kubbum. Lego kubbana, eins og við þekkjum þá, hefur fyrirtækið framleitt sleitulaust frá árinu 1958.

Fyrirtækið er enn í eigu fjölskyldunnar og er nú rekið af Kjeld Kirk Kristiansen, barnabarni stofnandans. Nafn fyrirtækisins, sem og kubbanna frægu, er samsett úr tveimur dönskum orðum, **leg godt**, eða „leikið vel“ sem endurspeglar einmitt vel sýn Ole Kirk Kristiansen á vöruna sína.

Flestir tengja kubbana litríku við Danmörku og heimabæinn Billund þar sem höfuðstöðvar Lego eru. Það vita hinsvegar ekki allir að í rúma

tvo áratugi voru kubbarnir einnig framleiddir á Íslandi. Um miðjan sjötta áratug síðustu aldar keypti Reykjalundur, sem þá var sjúkrahús fyrir berklasjúklinga, plastverksmiðju til að búa til verkefni fyrir þá sem vistaðir voru þar. Samningar náðust við Lego um leyfi fyrir framleiðslu Lego kubba, og mun það vera einsdæmi að Lego heimili öðrum framleiðslu kubbanna. Fyrstu árin var framleiðslan hér á landi ekki undir merkjum Lego, eins og annars staðar í heiminum, heldur Sambands íslenskra berklasjúklinga (S.Í.B.S.). Kubbarirnir slógu rækilega í gegn hjá íslenskum börnum og líklega hafa vinsældirnar haft eitthvað með það að gera að framleiðslan var í þágu góðs málefnis.

Lego kubbar eru ennþá gríðarlega vinsæl leikföng hér á landi þótt S.Í.B.S. sé löngu hætt framleiðslunni. Það er alveg ábyggilegt að Lego muni leynast í ófáum pökkum undir jólatrjám landsmanna um þessi jól eins og áður.



Vaxlitir

Börn hafa fengið útrás fyrir sköpunarþörfina með vaxlitum í tugum, ef ekki hundruði ára og eflaust hafa fyrstu línur margra merkra listamanna verið dregnar með þeim. Á ensku kallast vaxlitir *crayon* sem þó er ekki einskorðað við liti úr vaxi heldur getur einnig verið litur úr krít. Fyrst má finna orðið í heimildum frá árinu 1644 en það á rætur sínar að rekja til franska orðsins *craie* (krít) og úr latínu *creta* (jörð). Hugmyndin um að blanda fitu eða vaxi við lit er auðvitað ævaforð eins og hellamálverk frá fornsteinöld sem fundist hafa í S-Evrópu sanna. Allir ættbálkar, þjóðir og hópar í mannkynssögunni hafa á einn eða annan hátt tjáð sig í gegnum málverk og teikningar, hvort sem er af trúarlegum, fagurfræðilegum eða öðrum ástæðum.

Líklega eru *Crayola* vaxlitirnir meðal allra þekktustu lita í heimi. Það fyrirfinnst varla sá leik- eða grunnskóli þar sem ekki eru til *Crayola* vaxlitir og varla það barn sem ekki hefur handleikið þá. *Crayola* fyrirtækið var stofnað í New York árið 1885, en hét reyndar

Binney og Smith fyrstu árin. Í fyrstu framleiddi fyrirtækið liti fyrir ýmiskonar iðnað en annar stofnenda fyrirtækisins, Edwin Binney, vann ásamt eiginkonu sinni, kennaranum Alice Stead Binney, að þróun vaxlita í upphafi 20. aldarinnar. *Crayola* litirnir komu á markað árið 1903 og strax í upphafi bauð fyrirtækið upp á breiða línu af mismunandi litapökkum. Árið 1905 var hægt að fá átján mismunandi *Crayola*-litapakka með mismunandi litafjölda auk þess sem litirnir komu í fimm mismunandi stærðum. Aðeins tvær litastærðir standa eftir í dag, sú hefðbunda sem flestir þekkja og önnur stærri. Sum boxin voru ætluð listamönnum og var þá enginn pappír vafinn utan um litina en í öðrum voru litirnir vafðir í pappír með litanúmerinu áprentuðu. Í boxinu mátti svo finna heitið á hverju litanúmeri. Litirnir sem *Crayola* framleiddi voru 38 talsins og var einn löngum kallaður *flesh* eða „húðlitaður“. Árið 1962 var nafni litarins þó breytt og hefur hann síðan verið kallaður *peach* eða „ferskjulitaður“ sem verður að teljast eðlileg breyting þar sem húðlitir fólks um víða veröld eru æði fjölbreyttir.



Turtles

Ninja skjaldböskurnar, eða *Teenage Mutant Ninja Turtles*, eru fjórar stökkbreyttar skjaldböskur sem búa í holræsakerfi New York og hafa frá unga aldri lagt stund á bardagalistina *ninjutsu* hjá lærimeistara sínum og uppeldisföður, rottunni Splinter. Hæfileika sína nýta þeir til sjálfsvagnar en ekki síður til að berjast gegn glæpamönnum, illum stökkbreytingum, geimverum og öðrum ósóma sem herjar á New York. Ólíkt lærimeistararum Splinter, sem sömuleiðis er stökkbreyttur en var áður japanskur bardagalistamaður, bera Ninja skjaldböskurnar allar ákaflega virðuleg nöfn. Þeir heita nefnilega allir eftir listamönnum frá endurreisnartímabilinu; Leonardo (Leonardo da Vinci), Rafael (Raffaello Sanzio), Michelangelo (Michelangelo Buonarroti) og Donatello (Donato di Niccolò).

Ninja skjaldböskurnar komu fyrst fyrir í myndasögublaði árið 1983. Hugmyndin um hetjurnar hafði kviknað nokkru áður þegar höfundar þeirra, þeir Kevin Eastman og Peter Laird, höfðu eytt saman kvöldstund í hugmyndavinnu og Eastman krotað nokkrar skondnar teikningar á blað. Þeir félagar notuðu

endurgreiðslu frá skattinum, ásamt láni frá ættingjum, til að gefa söguna út sem átta síðar eftir að skila þeim margföldum hagnaði, meiri en þá óraði fyrir. Ninja skjaldböskurnar náðu þó ekki strax þessum gríðarlegum vinsældum. Það var ekki fyrr en Eastman og Laird sömdu um gerð teiknimyndarþátta eftir sögunum og framleiðslu leikfanga sem Turtles slógu loksins í gegn á heimsvísu. Í ferlinu sem fór í hönd þótti mikilvægt að halda í húmorinn sem fylgdi þessum pizzuelskandi stökkbreyttu slagsmálaskjaldböskum, enda urðu þær til í hálfgerðu gríni. Það var svo árið 1987 sem fyrsta teiknimyndarþáttaröðin kom út og um leið öðluðust Ninja skjaldböskurnar góðlegu gríðarlegar vinsældir. Þær mátti finna á öllum mögulegum og ómögulegum hlutum á árunum í kringum 1990. Á Pez-körlum, hjólabrettum, fatnaði, stílabókum, skóm, handklæðum og allskonar öðrum vörum sem markaðssettar voru fyrir börn. Á sama tíma og teiknimyndirnar voru sýndar í sjónvarpi héldu myndasögublöðin um Ninja skjaldböskurnar áfram að koma út, þó þar kvæði nú við mun dekkri og ofbeldisfyllri tón.



Bangsi

Bangsar eru líklega órjúfanlegur hluti af æsku flestra og sennilega er bangsi fyrsta leikfang sem hvert barn eignast, jafnvel þegar það er enn í móðurkviði. Bangsar hafa birst í fjölmörgum sögum, kvikmyndum og söngtextum. Meðal þeirra þekktustu eru líklega Bangsímon úr sögum A. A. Milne og Paddington sem Michael Bond skapaði.

Þótt ætla mætti að bangsar hafi fylgt okkur öldum saman er það ekki svo. Birnir eru hættuleg rándýr og þess vegna datt lengst af engum í hug að nota þá sem fyrirmynd fyrir barnaleikföng. Það var ekki fyrr en í upphafi 20. aldar sem bangsar komu á markað og svo virðist sem tvö fyrirtæki, annað í Bandaríkjunum og hitt í Þýskalandi hafi búið til þessi vinsælu leikföng á sama tíma, án þess þó að vita hvort af öðru.

Sagan af því hvernig vildi til að litlir birnir urðu leikfang flestra barna er raunar hreint ótrúleg. Theodore Roosevelt, forseti Bandaríkjanna, var mikill og frægur veiðimaður og skaut gjarnan birni í Norður-Ameríku. Árið 1902 var hann einu sinni sem oftast á veiðum í Mississippi þegar hann stóð allt í einu frammi fyrir bjarnkýrshún. Roosevelt miðaði byssu á björninn en varð um leið litið í stór og óttaslegin augu húnsins. Roosevelt lagði byssuna til hliðar og sagði: „Látum bjarnkýrsungann í friði“. Sagan birtist á forsíðum dagblaðanna og skyndilega var þessi gamli bjarnkýraveiðmaður orðinn sérstakur verndari bjarna. Leikfangaframleiðandi nokkur sá mynd af Roosevelt og húninum unga í blöðunum og bjó í kjölfarið til lítinn bangsa sem hann kallaði „Teddy bear“, en gælunafn Theodore Roosevelt var einmitt Teddy. Bangsar urðu í kjölfarið afar vinsæl leikföng. Slíkar dúkkur, það er dúkkur í líki bjarnarhúna, höfðu líka þann kost að vera ókynbundnar og gátu því litlir drengir líka fengið dúkkur til að hafa hjá sér í rúminu um nætur.



Barbie

Bandaríkjakonan Ruth Handler gaf upp úr miðri 20. öld dóttur sinni dúkku sem hún rakst á í ferðalagi sínu um Evrópu. Dúkkan, sem Handler keypti í Þýskalandi, hét Lilli en það sem Handler ekki vissi var að fyrirmynd hennar var vændiskona úr þekktri þýskri teiknimyndasögu og dúkkan því frekar ætluð fullorðnum karlmönnum en börnum. Dóttir Handler lék sér hinsvegar með hana eins og hverja aðra dúkku og Handler og maður hennar afreðu að kaupa réttinn á Lilli-dúkkunni. Síðan þá hefur fyrirtækið sem þau hjón stofnuðu, Mattel, framleitt og selt dúkkuna sem var endurnefnd í höfðuðið á dóttur þeirra, Barböru.

Fyrsta Barbie dúkkan kom á markaðinn í mars árið 1959 og fagnar Barbie því sextugsafmæli í ár. Margir leikfangakaupmenn höfðu efasemdir þegar þeir börðu Barbie fyrst augum, enda ólík flestum dúkkum sem þá voru á markaðnum. En Barbie varð gríðarlega vinsæl á skömmum tíma og seldist til að mynda í 350.000 eintökum fyrsta árið.

Fyrsta Barbie dúkkan klæddist einföldum sundbol en með árunum fór klæðnaður hennar meira að líkjast því sem sést á tískupöllum Parísar. Barbie var ætlað að láta stúlkur dreyma og hafa trú á að þær gætu orðið hvað sem þær langaði. Þess vegna hefur Barbie átt fjölbreyttan starfsframa síðustu sextíu árin en hún hefur verið tískuritstjóri, hjúkrunarfræðingur, flugþjónn, flugstjóri, geimfari og skurðlæknir svo einungis nokkur störf séu nefnd. Barbie hefur meira að segja farið í forsetaframboð.

Fyrirtækinu Mattel, sem framleiðir Barbie, fór snemma að berast bréf með óskum um kærasta handa Barbie. Ken kom því á markaðinn í mars 1961 og í kjölfarið fylgdu ýmskonar aðrir fylgihlutir og nýjar vinkonur, meðal annars Christie sem árið 1968 var ein fyrsta þeldökka dúkkan til að koma á markað. Í takt við ýmsar breytingar á viðhorfum og samfélagslegum gildum í gegnum tíðina hefur útlit Barbie einnig tekið ýmsum breytingum og er hún í dag fánleg með margskonar áhugamál, fjölbreyttara vaxtarlag en nokkru sinni fyrr og fleiri húðliti.



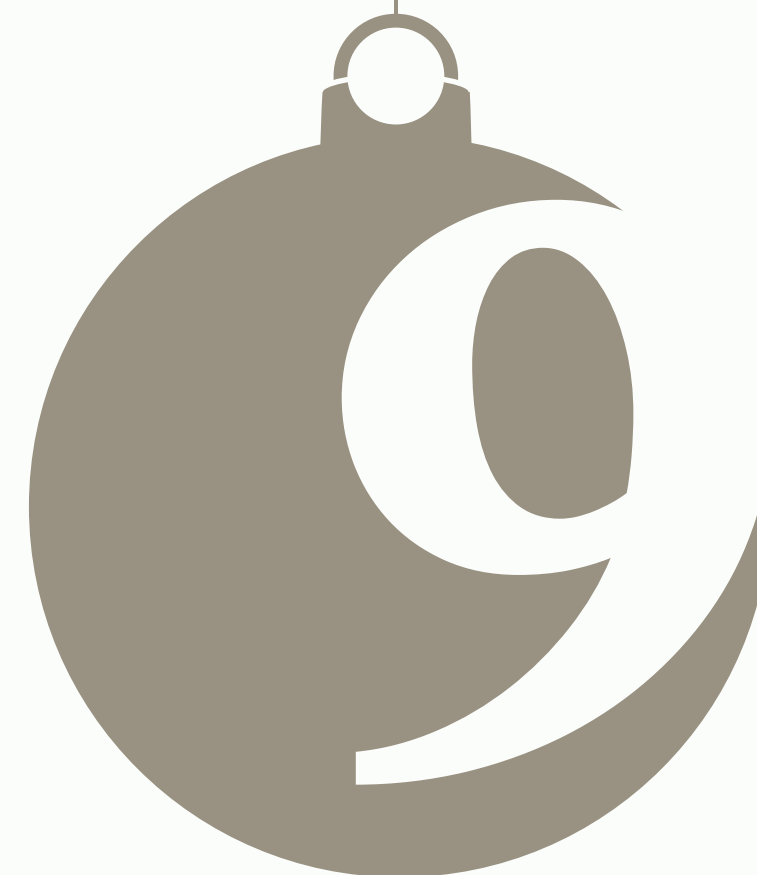
Fisher-Price

Fisher-Price fyrirtækið var stofnað árið 1930 af Herman Fisher, Irving Price, Margaret Evans Price og Helen Schelle. Í fyrstu voru leikföngin að mestu úr tré og málm og máluð í björtum litum. Ári eftir stofnun fyrirtækisins fóru eigendur þess með nokkur af leikföngum sem þau höfðu hannað á leikfangasýningu í New York og vöktu strax mikla athygli. Árið 1931 sendi fyrirtækið fyrsta leikfangið frá sér, öndina *Dr. Doodle* sem börn drógu á eftir sér.

Bjartir litir hafa einkennt leikföng fyrirtækisins frá fyrstu tíð. Á sjötta áratugnum tók plast yfir í framleiðslunni hjá Fisher-Price og töldu eigendurnir að með því mætti hafa leikföngin enn bjartari og í fallegri litum. Að auki entist liturinn betur en málning á tré- og málmleikföngum. Fyrsta leikfangið úr plasti sem fyrirtækið framleiddi var *Buzzy Bee*, býfluga sem börn drógu á eftir sér, rétt eins og *Dr. Doodle* áður. Fyrirtækið framleiddi aðallega leikföng fyrir yngri börn og hóf á sjöunda áratugnum framleiðslu á sínum vinsælustu leikföngum, *Little People*, litlum fígúrum sem sinna ýmsum daglegum störfum og áhugamálum.

Árið 2003 tóku bandarísk samtök leikfangaframleiðenda saman lista yfir 100 eftirminnilegustu leikföngin frá 20. öld. Á listanum var leikfangasíminn frá Fisher-Price, *Chatter Telephone*, sem margir muna eflaust eftir úr barnæsku. Síminn kom á markað árið 1962 og er enn í framleislu, þótt fæst börn í dag hafi nokkurn tímann séð raunverulegan skífusíma. Síminn birtist á hvíta tjaldinu árið 2010 þegar hann hjálpaði Viddu að bjarga vinum sínum í teiknimyndinni *Leikfangasögu 3*.

Fisher-Price hefur í gegnum árin framleitt mörg af vinsælustu þroskaleikföngum allra tíma. Árið 1993 keypti Mattel leikfangarisinn Fisher-Price. Í kjölfarið hóf Mattel að framleiða öll sín leikföng sem ætluð eru börnum á leikskólaaldri undir merki Fisher-Price enda fyrirtækið þekktast fyrir leikföng fyrir þann aldurshóp og líklega fá börn sem ekki hafa átt leikföng frá Fisher-Price á einhverjum tímamarki.



Tindáttar

Þótt þeir tindáttar sem fást í flestum leikfangaverslunum í dag séu yfirleitt úr plasti eru „ekta“ tindáttar steiptir úr tini eða blýi í mót. Þaðan kemur nafnið á þessum litlu leikföngum sem á ensku kallast *tin soldiers*. Einn frægasti tindáttar heims er *Staðfasti tindáttarinn* í samnefndri sögu eftir H.C. Andersen frá árinu 1838. Hann var steiptur síðastur af bræðrum sínum en þar sem tinið var uppurið var ekki hægt að fylla mótið alveg svo fótinn vantaði á dátann góða. Dátinn varð ástfanginn af dansandi pappírssnót og saman lentu þau í ótrúlegum ævintýrum. En að lokum verða þau þó eldi að bráð svo ekkert verður eftir af þeim nema tin dátans sem bráðnar í lítið tinhjarta.

Fjöldaframleiðsla á tindátum hófst í Þýskalandi á 18. öld. Voru dátarnir framleiddir til heiðurs Friðriki II hinum mikla (1712 - 1786), leiðtoga Prússlands. Fyrstu tindátarnir voru næstum flatar fígúrir sem kallaðar voru *little Eilerts* eða *flats* á ensku. Þeir þróuðust síðar í þá veru sem flestir þekkja í dag þótt þeir flötu hafi haldið áfram í framleiðslu.

Margir af tindátunum sem íslenskir drengir léku sér með voru innfluttir en þó var talsvert um að strákar steiptu sjálfir dáta í mót. Mótin komu erlendis frá en blý fengu þeir hér á landi. Enn í dag er algengt að fólk steypi sér tindáttar og má víða kaupa mót, helst úr gúmmíi. Þótt tindáttar séu kannski ekki í hverju drengjaherbergi í dag þá eru þeir enn vinsæl leikföng, sérstaklega meðal safnara.

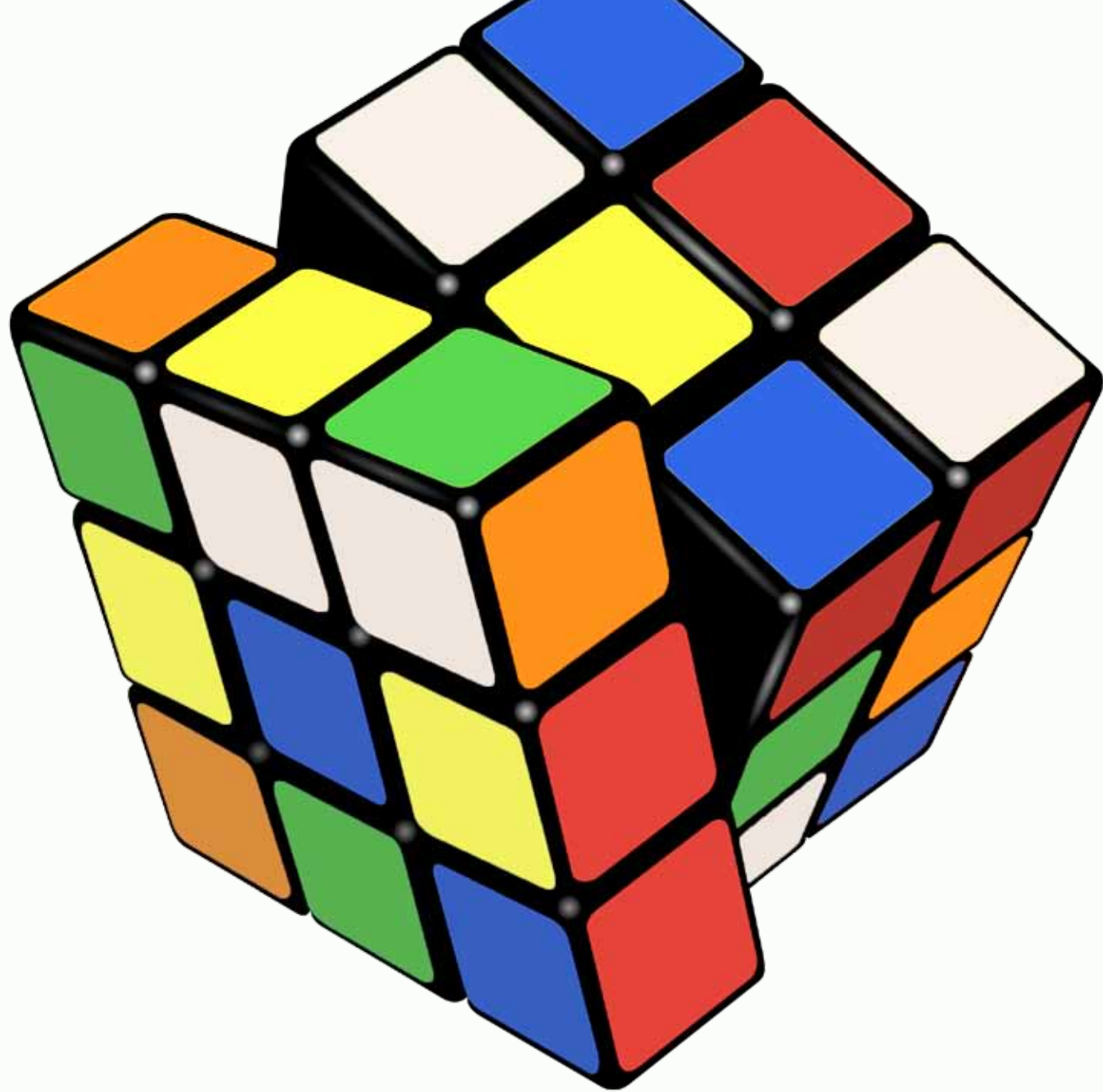


Nintendo leikjatölva

Leikjatölvur hafa síðustu áratugi verið vinsæl afþreying hjá börnum og unglingum. Tölvur eins og Sinclair, Sega Mega Drive og Atari, að ógleymdri Nintendo NES hafa ratað í ófá jólapakka. Ein vinsælasta leikjatölva allra tíma er áður nefnd Nintendo NES (Nintendo Entertainment System) sem kom á markað árið 1985. Saga fyrirtækisins Nintendo nær þó nánast heilli öld aftar en leikjatölvun vinsæla. Fyrirtækið var stofnað í Kyoto í Japan árið 1889 til að framleiða handgerð *hanafuda* spil sem eru japönsk blómaspil sem hægt er að nota til fjölda leikja, líkt og gert er með hefðbundnum spilastokk með 52 spilum.

Það var árið 1972 sem Nintendo fyrirtækið setti á markað sína fyrstu leikjatölvu, Magnavox Odyssey. Með henni fylgdi leikjabyssa, svipuð þeirri sem notuð var til að spila leikinn *Duck*

Hunt í Nintendo NES. Fleiri tölvur fylgdu í kjölfarið auk þess sem fyrirtækið framleiddi tölvuleiki í spilakassa, þar á meðal *Donkey Kong* og *Mario Bros*. Nintendo markaðssetti einnig tölvuspilin *Game & Watch* sem nutu gríðarlegra vinsælda meðal ungmenna um allan heim snemma á níunda áratugnum. Það var svo árið 1985 sem Nintendo NES kom á markað í Bandaríkjunum og fljótlega eftir það í Evrópu. Með Nintendo NES tryggði fyrirtækið sinn sess á markaðnum og börn og unglingar léku í gríð og erg leiki á borð við *Super Mario Bros*, *Pac-Man* og *Ice Climber* og fjölmarga aðra. Nintendo hefur haldið áfram að gefa út nýjar leikjatölvur, svo sem Game Boy, Nintendo Wii og nú síðast Nintendo Switch sem allar halda áfram að gleðja börn, unglinga og jafnvel fullorðna líka - svo mikið að sumum finnst nóg um.



Rubik-kubbur

Það kann að koma mörgum á óvart en vinsælasta leikfang allra tíma er Rubik-kubburinn eða *Rubik's Cube*. Það var ungverski myndhöggvarinn og arkitektinn Ernó Rubik sem bjó til kubbinn árið 1974 sem hann kallaði upphaflega *Magic Cube* eða töfrakubb. Síðgilda útgáfan af Rubik-kubbi samanstendur af 26 litlum teningum og hefur hver hlið mismunandi lit. Hægt er að snúa hverri hlið kubbsins og breyta þannig uppröðun litlu teninganna. Markmiðið er að snúa kubbum þar til hver hlið hans hefur aðeins einn lit, það er að ein hlið sé blá, önnur rauð og svo framvegis. Í dag má fá Rubik-kubbinn í fjölmörgum misflóknum útgáfum, meira að segja sem kúlu.

Á áttunda áratugnum starfaði Ernó Rubik sem kennari í innanhúshönnun í Listaháskólanum í Búdapest. Ástæða þess að Rubik hannaði kubbinn var tvíþætt, annars vegar vildi hann nota kubbinn til að hjálpa nemendum sínum að skilja þrívíða hluti og hins vegar vildi hann leysa byggingartæknilega vandamálið við að láta einstaka hluta strúktúrsins snúast án þess

að hann hrykki í sundur. Hann gerði sér ekki grein fyrir að hann hefði hannað þraut fyrir en kubburinn hans datt í sundur og hann reyndi að koma honum aftur saman. Rubik sótti í kjölfarið um einkaleyfi í Ungverjalandi fyrir hönnun töfrakubbsins. Árið 1979 fór kubburinn á leikfangasýningu í Þýskalandi og árið eftir á fleiri sýningar í Evrópu og New York. Kubburinn var nefndur eftir höfundu sínum og fékk Rubik einkaleyfi fyrir þrívíðri hönnun hans.

Sökum þess hve Rubik-kubburinn varð vinsæll fóru fljótlega að birtast eftirlíkingar og hefur fyrirtækið sem framleiðir Rubik-kubbinn löngum staðið í flóknum lagadeilum vegna einkaleyfis- og vörumerkjaskráninga. Það er sömuleiðis til marks um ógurlegar vinsældir kubbsins að í kjölfar þess að hann kom á markað komu út fjölmargar bækur um kubbinn. Á einhverjum tímamarki á árinu 1981 voru til dæmis þrjár bækur á topp tíu listanum yfir mest seldu bækurnar í Bandaríkjunum um hvernig leysa ætti Rubik-kubbinn.



Star Wars



Fáar kvikmyndir hafa þénað eins mikið og *Star Wars* kvikmyndabálgurinn, eða Stjörnustríðsmyndirnar. Árið 2015 var áætlað að heildartekjur af Star Wars vörumerkinu, af miðasölu, sölu á leikföngum, tölvuleikjum og öllum öðrum varningi, frá því að fyrsta myndin kom út árið 1977, væru um 3700 milljarðar króna. Þrátt fyrir að grunnur vörumerkisins sé að sjálfsögðu kvikmyndirnar standa þær einungis undir um 12% af heildartekjum Star Wars frá upphafi. Aftur á móti er um helmingur allra tekna vörumerkisins kominn til vegna sölu á leikföngum tengdum Stjörnustríði.

George Lucas, höfundur og leikstjóri Star Wars, er einn auðugasti maðurinn í Hollywood. Þegar Lucas samdi um leikstjóra laun fyrir fyrstu Star Wars myndina voru honum boðin talsvert há laun. Lucas afþakkaði þau hinsvegar gegn því að fá 40% af hagnaði myndarinnar auk þess að eignast réttinn á öllum framhaldsmyndum Star Wars og réttinn á öllu tengdu efni. Fox

kvikmyndaverið hafði líklega ekki fulla trú á Stjörnustríði Lucasar og samþykkti þetta. En fyrsta myndin, sem var frekar ódýr í framleiðslu, varð vinsælli en nokkurn hafði órað fyrir, nema kannski Lucas. Aðdáendur streymdu í kvikmyndahús og keyptu stjörnustríðsleikföng og annan varning í bílförnum.

Framleiddir voru um hundrað mismunandi gripir fyrir fyrsta þrileikinn og þegar myndunum fjölgaði voru framleidd enn fleiri leikföng. Velgengni Star Wars vörumerkisins, og um leið verðmæti þess, liggur einmitt fyrst og fremst í því að hafa tekist að fanga athygli hvernar kynslóðarinnar á fætur annarri og sameinað þær í aðdáun sinni á Stjörnustríðsheiminum. Foreldrar eiga jafnvel enn gömlu Star Wars leikföngin sín þegar þau kaupa nýjan Stormsveitarmann, Svarthöfða eða Leiu prinsessu fyrir sín börn – og rifja upp eigin æsku í gegnum leik barna sinna. Mörg upprunalegu leikföngin eru í dag orðin mjög dýrir safngripir.

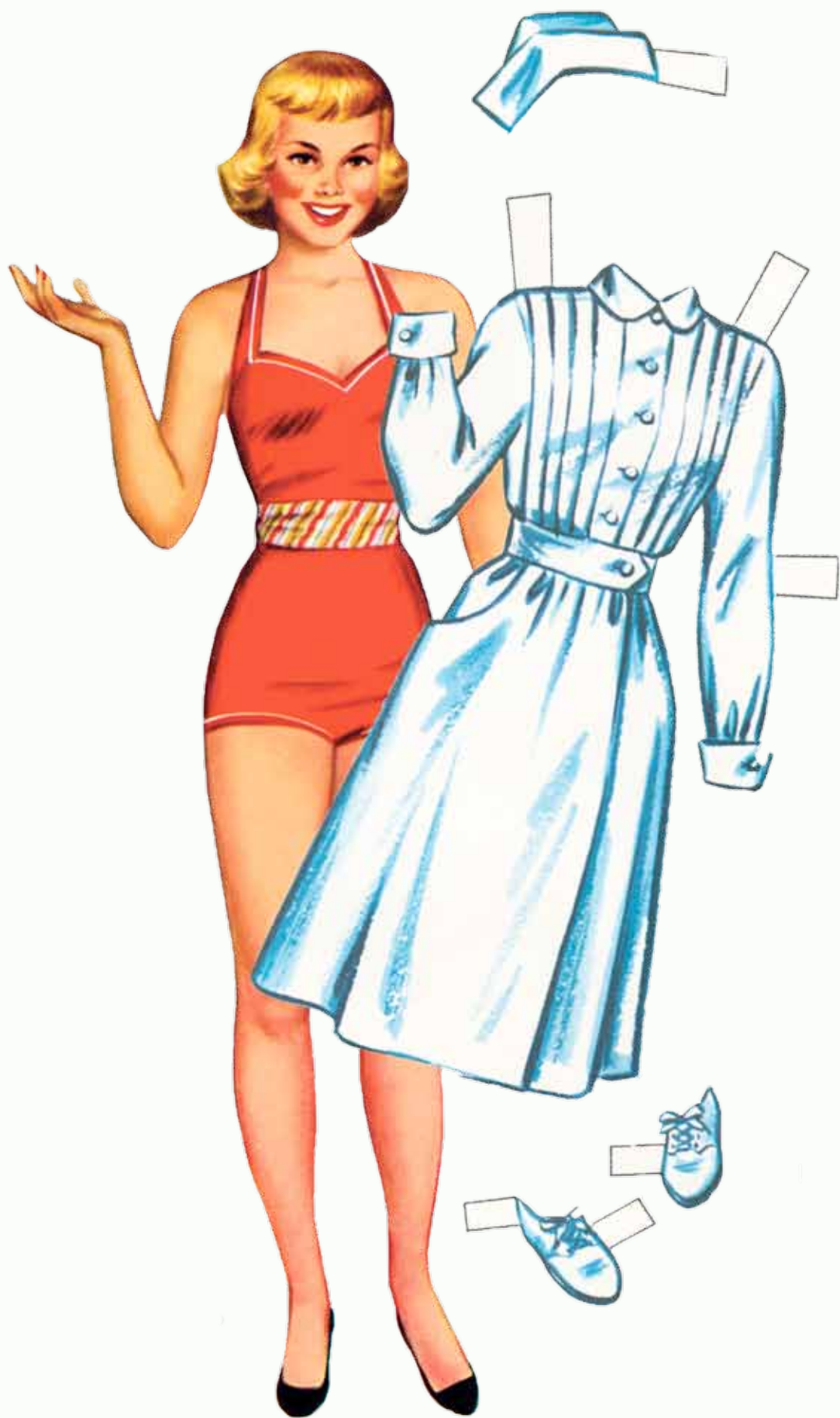


Bolti

Sem einhverskonar áhald eða verkfæri í leik hefur bolti líklega fylgt mönnunum frá fyrstu tíð. Boltaleiki má finna í hellaristum Egypta og í *Hómerskviðum* koma þeir einnig fyrir. Einhvers konar boltaleikir sem leiknir voru í andstæðum liðum og eftir ákveðnum reglum virðast hafa verið til á tímum Forngríkkja þótt ekki séu til heimildir sem lýsa þessum leikjum nákvæmlega. Rómverjar notuðu einnig bolta í ýmiskonar leikjum í böðunum. Ólíkir boltar voru notaðir eftir aldri og styrk viðkomandi og formi leiksins. *Pila* var lítill bolti sem fólk kastaði sín á milli. *Paganica* var þungur bolti fylltur með fjöðrum en *follis* var leðurbolti fylltur lofti og stærstur boltanna þriggja. Þeim var kastað af afli milli manna og var notaður einhvers konar hanski til að grípa boltann.

Í gegnum tíðina hefur ýmislegt verið notað sem bolti, eða komið í stað bolta, svo sem hauskúpur dýra, klæði sem vöðlað er saman í kúlu og jafnvel þvagblaðra úr búfénaði sem stundum var klædd leðri.

Boltar eru notaðir til ótal leikja. Þeir eru ólíkir að stærð, efni og jafnvel lögun eftir formi leiksins. Sumir leikirnir eru með fastmótuðum reglum, liðum og dómurum á meðan aðrir eru einfaldlega spilaðir af einum leikmanni, kannski bakvið hús eða á skólalóð. Þá eru ekkert endilega neinar reglur viðhafðar. Boltum er kastað, fleygt og grýtt, þeim er sparkað og þeir slegnir, kýldir og lamdir. Milljónir manna hafa atvinnu af því að leika með bolta og tugir og hundruðir milljóna fylgjast með slíkum leikjum í sjónvarpi. Þar að auki er boltinn endalaus uppspretta gleði og leikja á hverjum degi hjá börnum um allan heim. Ekki slæmur árangur fyrir einfalt leikfang.



Dúkkulísur

Orðið dúkkulísa kemur af danska orðinu *dukkelise*, eins og reyndar orðið dúkka sem í dönsku er *dukke*. Dúkkulísur komu hingað til lands um 1930 og voru orðnar mjög algengar um áratug seinna. Dúkkulísur voru stundum kallaðar brúðulísur og töluðu margir einfaldlega um lísur. Elsta dúkkulísa sem vitað er um var prentuð í Þýskalandi í kringum 1650 en þær fóru að njóta vinsælda í Evrópu, sérstaklega í Frakklandi, upp úr miðri 18. öld. Dúkkulísurnar voru ætlaðar fullorðnum konum úr efri stéttum og fylgdi þeim öllum hátískufatnaður og ýmsir fylgihlutir.

Algengast var að stúlkur klipptu dúkkulísurnar og fötin úr sérstökum heftum sem seld voru þar sem dúkkulísurnar voru úr mátulega stífum pappa en fötin úr pappír. Sérstakir flipar voru á fötunum sem brotnir voru þannig að fötin

14

héldust á dúkkulísunum. Einnig var algengt að stúlkur teiknuðu sjálfar dúkkulísur og föt og sumar stúlkur klipptu jafnvel út myndir af fólki úr blöðum og notuðu í staðinn fyrir aðkeyptar dúkkulísur.

Margir muna vafalaust eftir dúkkulísunum af haframjölspökkum sem hægt var að klippa út og safna. Á sjötta áratug síðustu aldar var danska OTA haframjölið (hafragrjón eða sólgrjón eins og margir kölluðu það) vinsæll morgunmatur Íslendinga. Vinsældir OTA haframjölsins stöfuðu þó ekki síst af bakhlið pakkans, dúkkulísunum af ungum konum, indíánum, indíánatjöldum, kúrekum, hestvögnum og ýmsum öðrum fígúrum sem endalaust mátti skoða, klippa út og leika sér með. Dúkkulísurnar voru feikilega vinsælar og stytta mörgum stundir þegar minna var um afþreyingu fyrir börn en í dag. Þótt dúkkulísur séu ef til vill ekki eins vinsælar og áður má enn finna þær í leikfangaverslunum þó sumar séu með segul til að festa fötin á þær. Einnig hafa orðið til vinsælir tölvuleikir þar sem markmið leiksins er að klæða dúkkur í föt, rétt eins og dúkkulísurnar áður.



Furby

Loðna krúttið Furby kom fyrst á markað í Bandaríkjunum árið 1998 og varð um leið nánast skyldueign hjá börnum þar í landi. Strax fyrsta söluárið seldust um 1,8 milljónir af leikföngunum og tæpar 40 milljónir næstu tvö ár. Raunar var það svo að um jólin 1998 rauk verðið upp á leikföngunum því eftirspurnin var töluvert meiri en framboðið. Í upphafi kostaði hver Furby um 35 dali en um jólin voru þeir seldir á yfir 100 dali og yfir 300 dali í smáauglýsingum og á uppboðum. Margir óprúttir aðilar sviku einnig peninga út úr örvæntingarfullum foreldrum í leit að óskaleikfangi barnanna sinna og sögur gengu af áflogum foreldra í leikfangaverslunum yfir síðasta Furby-leikfanginu.

Furby seldist gríðarvel víðsvegar um heiminn og kannski ekki að furða því hann gat tjáð sig á einum 24 tungumálum. Íslensk börn urðu einnig afar hrifin af þessum loðboltum þótt ekki hafi þeir lært íslensku. Ein helsta ástæða vinsælda Furby var að hann virtist vera gæddur örlitlum „vitsmunum“ því leikfangið virtist þróa

með sér tungumálakunnáttuna. Í byrjun, þegar leikfangið var nýtt, talaði það aðeins „furbísku“ en var forritað til að tala minna og minna af bulli þegar fram liðu stundir en meira af raunverulegu tungumáli.

Smátt og smátt féll Furby í skuggann af öðrum leikföngum sem voru enn tæknilegri og flottari. Árið 2012 tilkynntu hinsvegar framleiðendur Furby um nýja línu af þessu loðna leikfangi sem var meira í takt við tímann og viti menn, árið eftir voru loðkrúttin aftur komin á lista yfir vinsælustu jólagjafir bandarískra og íslenskra barna. Þessir nýju og nútímalegu Furby-ar voru tengdir smáforriti í snjalltæki og þurfti að annast leikfangið í gegnum það. Furby brást við hljóðum, snertingu og skipti skapi ef honum var ekki sinnt nægilega vel. Í raun gátu þeir orðið afar viðskotailir ef þeim var ekki sinnt og þeir kölluðu stöðugt á athygli barnanna, líka um nætur. Það var kannski ekki alveg það sem börnin höfðu hugsað sér þegar þau óskuðu eftir Furby í jólagjöf.



Púsluspil

Hægt er að rekja uppruna púsluspila til Englands á 18. öld en í fyrstu voru þau ætluð sem kennslutæki, einkum við landafræðikennslu. Fyrstu púsluspilin voru kölluð *dissected maps* eða *dissections*, það er kort sem tekin eru í sundur, sem vísar augljóslega til þess að þau voru gerð með því að leggja landakort á viðarplötu sem síðan var söguð í marga bita. Síðar voru púsluspil einnig notuð við kennslu í sögu, lestri, og jurta- og dýrafræðum. Á sjöunda og áttunda áratug 19. aldar fóru púsluspil að vera meira til skemmtunar, bæði á Bretlandi og í Bandaríkjunum, og myndirnar á þeim af fjölbreyttari toga.

Orðið *púsluspil* kemur úr dönsku, heitið er upphaflega dregið af danska orðinu *puslespil* sem vísar bæði í enska orðið *puzzle* og í dönsku sögnina *pusle*. Á dönsku merkir *at pusle med noget* að dunda sér við eitthvað. Reynt hefur

verið að búa til önnur íslensk orð um púsluspil, svo sem *raðspil* eða *raðþraut*, en orðið púsluspil hefur staðið af sér allar atlögur.

Púsluspil voru lengi gerð úr tré því framleiðendur vissu að púsluspil úr pappa væru verri að gæðum. Auk þess töldu þeir að gróðavonin væri meiri með framleiðslu trépúsluspila. Það fór þó svo að púsluspil úr pappa urðu að lokum vinsælli kostur enda vildi fólk heldur ódýrari púsluspilin. Púsluð naut mikilla vinsælda í byrjun 20. aldar og aftur í kreppunni á 4. áratugnum, enda bæði ódýr, endingargóð og margnota skemmtun. Á þeim tíma fóru líka að fást flóknari púsluspil en áður sem höfðuðu meira til fullorðinna en fram að því hafði helst verið litið á þau sem barnaskemmtun. Púsluspil njóta enn gríðarlegra vinsælda og rata ábyggilega í fjölmarga pakka hjá fólki á öllum aldri um þessi jól eins og svo oft áður.



Dúkkur

Dúkkur og brúður hafa fylgt manningum um aldir, oftast sem leikföng barna en þó eiga þær sér líka myrkari og dularfullri sögu. Dúkkur hafa nefnilega lengi verið samofnar göldrum og tengst ýmsum trúarlegum helgiathöfnum. Í hryllingssögum og -myndum eru einnig fjölmörg dæmi um að brúður vakni til lífsins og hrelli og skaði fólk, til dæmis þær Chucky og Annabelle sem líklega hafa gert marga afhuga dúkkum fyrir lífstíð.

Fornleifafundir benda til þess að dúkkur séu meðal elstu leikfanga heims og virðist saga þeirra ná allt aftur til 21. aldar f.Kr. Kvenfígúrir úr tré hafa fundist í grafhýsum frá Egyptalandi hinu forna og eins hafa ritaðar heimildir frá því í kringum 100 e.Kr. sýnt að ungar stúlkur hafi leikið með dúkkur í Grikklandi hinu forna. Dúkkur úr leir, tré og skögultönnum fíla hafa að sama skapi fundist í gröfum barna frá tímum Rómaveldis. Eins og í dag, munu rómversk börn hafa klætt dúkkurnar í fatnað samkvæmt tísku þess tíma.

Fram til 1850 voru dúkkur nær eingöngu gerðar í eftirmynd fullorðinna. Heldri konur á meginlandi Evrópu fyrr á öldum áttu margar glæsileg dúkkuhús sem innréttuð voru af mikilli nákvæmni eins og um raunveruleg húsakynni væri að ræða. Mörg þessara dúkkuhúsa hafa varðveist og varpað ljósi á húshald heldri heimila þess tíma. Um miðja 19. öld fóru hinsvegar að birtast dúkkur í líki barna og síðar kornabarna og í lok aldarinnar má segja að slíkar dúkkur hafi yfirtekið markaðinn. Dúkkur í nákvæmri eftirmynd barna voru til að mynda mjög vinsælar á Viktoríutímabilinu. Alla 19. öldina voru höfuð brúðanna oftast gerð úr postulíni og búkurinn úr leðri, tré eða efnisbútum. Á 20. öld komu ný efni á markað á borð við plast og var þá hægt að framleiða fleiri dúkkur með minni tilkostnaði, sem þýddi að loksins gátu stúlkur úr öllum stéttum eignast slíka dýrgripi. Í dag er hægt að fá ótrúlegustu fylgihluti með mörgum dúkkum; fatnað, bleyjur, bílstóla, dúkkuvagna, pela, borð og stóla. Í raun allt sem raunverulegt kornabarn gæti vantað.



18

He-Man

He-man, eða Garpur eins og hann kallaðist á íslensku, er ofurhetja sem birtist árið 1982 sem leikfang og myndasöguhetja og í teiknimyndum í sjónvarpi árið eftir. He-Man barðist ásamt vopnabræðrum sínum við að verja plánetuna Eternú, sérstaklega fyrir erkióvini sínum Skeletor, eða Beina eins og margir þekkja hann.

Það var í raun velgengni Star Wars leikfanganna sem rak leikfangafyrirtækið Mattel í framleiðslu á He-Man. Árið 1976 hafnaði fyrirtækið boði um að framleiða leikföng tengd Star Wars heiminum því leyfið þótti of dýrt. Það reyndist röng ákvörðun því leikföngin urðu ógnarvinsæl og seldust í bílförnum. Því ákvað Mattel að bregðast við með því að markaðssetja nýja ofurhetju.

Fyrsta uppkastið af He-Man var einhverskonar blanda af frummanni og víkingi. Hugmyndinni var hafnað af Mattel því hún þótti minna um of á Chewbacca, loðnu geimveruna úr Star Wars. Það varð úr að hönnuðurinn tók aðra vinsæla leikfangafígúru frá Mattel, bardagakarlinn Big

Jim, bætti utan á hann leir til að gera hann vöðvastæltari, setti hann í bardagastellingar og bjó þannig til mótið að He-man. Einfaldleiki hetjunnar og þessi undarlega og óræða nafngift, He-man, þýddi að hægt var að þróa nokkurnveginn hvaða söguheim sem var í kringum þessa nýju fígúru.

Í fyrstu teiknimyndasögunum um He-Man var hann af barbarættbálki frá plánetunni Eternú þar sem mikil stríð höfðu geisað og svo gott sem þurrkað út alla siðmenningu. Hlutverk He-man var fyrst og fremst að vernda leyndardóma kastalans Grayskull fyrir illmenninu Skeletor, leyndardóma sem voru lykillinn að völdum á plánetunni. Karakterinn þróaðist jafnt og þétt og þegar hann birtist í teiknimyndum í sjónvarpi var He-man ekki eins frumstæður og áður og var í raun hliðarsjálfr prinsins af plánetunni Eternú, Adams prins. Árið 1985 voru gerðir þættir um tvíburasystur prinsins, Adoru prinsessu eða She-Ra, en vinsældir hennar voru mun minni en bróður hennar.



Kálgarðsbörnin

Dúkkurnar Kálgarðsbörnin, *Cabbage Patch Kids*, komu fyrst á markað árið 1978 og má segja að þær byggi á hönnun listakonunnar Mörthu Nelson Thomas. Martha framleiddi dúkkur sem hún kallaði einfaldlega *Doll Babies* og seldi á handverkshátíðum. Á einni slíkri hátíð hitti hún Xavier Roberts sem var hrifinn af dúkkunum og keypti þær af Mörthu til að selja dýrara verði í búð sem hann rak. Þó kom að því að Martha neitaði að selja Xavier fleiri dúkkur og gagnrýndi það sem henni fannst vafasamir viðskiptahættir. Árið 1982 hóf því Xavier fjöldaframleiðslu á dúkkum sem svipaði mjög til *Doll Babies* sem hann kallaði *Cabbage Patch Kids*. Martha höfðaði mál á hendur Xavier sem lauk þó með sáttgreiðslu utan réttarsala og gat Xavier haldið áfram framleiðslu á dúkkunum sínum.

Kálgarðsbörnin urðu gríðarvinsæl snemma á níunda áratugnum og birtust þessi sérkennilegu leikföng ekki aðeins sem dúkkur heldur voru gerðar teiknimyndir um þau og borðspil auk þess sem þau komu fyrir á hljómplötum.

Leikföngin voru svo vinsæl að dæmi voru um að bíða þyrfti í marga mánuði eftir að fá dúkkurnar í hendurnar. Kálgarðsbörnin eru enn í framleiðslu og njóta nokkurra vinsælda.

Sagan sem Xavier Roberts segir um Kálgarðsbörnin er ævintýri líkust. Tíu ára gamall segist Xavier hafa elt kanínubýflugu á bakvið foss og fundið töfrakálgarðinn þar sem Kálgarðsbörnin fæðast. Til að hjálpa Kálgarðsbörnunum að finna góð heimili hafi hann byggt barnalandsspítala þar sem Kálgarðsbörnin geta átt heima þar til hið fullkomna heimili finnst. Með Kálgarðsbörnunum fylgdi fæðingarvottorð sem eigandi dúkkunnar fyllti út. Vottorðið var síðan sent á sölustað dúkkunnar sem á móti afhenti ættleiðingarvottorð fyrir dúkkuna. Eins og það væri ekki nóg fékk dúkkan einnig kveðju frá framleiðandanum á eins árs afmæli sínu. Í öllu þessu ævintýri var þó hvergi minnst á Mörthu Nelson Thomas sem þó átti umtalsverðan þátt í tilurð Kálgarðsbarnanna.



Köngulóarmaðurinn

Köngulóarmaðurinn, eða *Spider-Man*, er ofurhetja úr Marvel-myndasöguheiminum sem skapaður var af rithöfundinum og útgefandanum Stan Lee og teiknaranum Steve Ditko árið 1962. Hann naut strax mikillar hylli myndasögulesenda og hefur allar götur síðan verið ein af allra vinsælustu myndasöguhetjunum. Vinsældir Köngulóarmannsins má ef til vill skýra með því að undir grímunni leynist unglingspiltur sem oft þarf að takast á við sömu vandamál og venjulegir unglingspiltar standa frammi fyrir, á milli þess sem hann sinnir ofurhetjuhlutverkinu.

Í sögu þeirra Stan Lee og Steve Ditko er Peter Benjamin Parker ósköp venjulegur unglingspiltur, jafnvel svolítill nörd, sem hefur áhuga á ljósmyndun og vísindum. Á vísindasýningu verður Peter fyrir því að vera bitinn af geislavirkri könguló og hlýtur í kjölfarið ýmsa hæfileika köngulóa, svo sem að geta klifið vegg, auk þess sem hann öðlast yfirnáttúrulega krafta og fimi. Peter býr sér til búning sem verður einkennandi fyrir Köngulóarmanninn eftir það, rauður og blár með köngulóarmynstri

og -merkjum og hettu sem þekur andlitið. Í fyrstu ætlar Peter sér að verða sjónvarpsstjarna en ákveður að nota frekar hæfileika sína og krafta til að gerast sjálfskipaður löggæslumaður, eins og svo margar ofurhetjur á undan honum.

Fyrsta teiknimyndabáttaröðin um Köngulóarmanninn hóf göngu sína árið 1967 undir nafninu *Spider-Man* og lauk henni árið 1970. Í kjölfarið kom barnabátturinn *The Electric Company - Spidey Super Stories*. Fleiri þættir fylgdu á eftir, til dæmis leiknir þættir og fleiri teiknimyndabáttaraðir. Árið 2002 kom út fyrsta kvikmyndin um Köngulóarmanninn og nokkrum árum síðar Broadway söngleikur. Alltaf glímur Peter Parker við hefðbundin vandamál unglingspilta um leið og hann berst við skúrka og önnur fúlmenni.

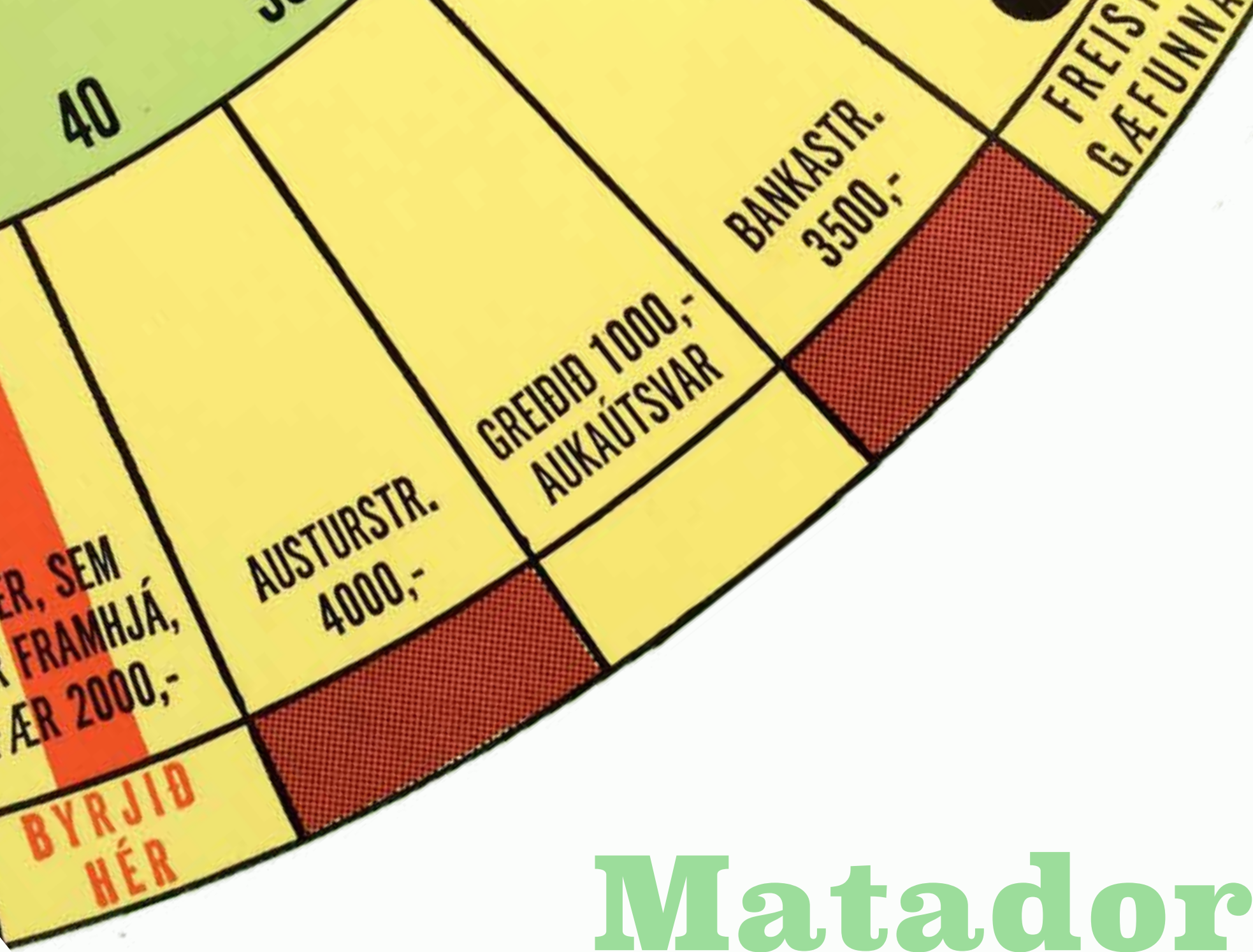
Í kjölfar vinsælda Köngulóarmannsins hafa verið framleidd ýmskonar leikföng eftir sögunum um hann. Ekkert lát virðist vera á vinsældum ofurhetjunnar sem enn höfðar til barna, unglinga og fullorðinna enda margir Köngulóarmenn sjáanlegir á öskudag og hrekkjavöku.



Lukku-tröll

Danski sjómaðurinn Thomas Dam var ekki efnaður maður og fyrir ein jólin sá hann ekki fram á að hafa efni á jólagjöf handa dóttur sinni Lila. En þar sem Thomas var mikill hagleiksmaður þegar kom að tréútskurði dó hann ekki ráðalaus heldur skar út troll úr tré handa Lilu litlu. Þannig kom það til að fyrsta lukku-tröllið varð til árið 1959. Önnur börn í bænum Gjøl, þar sem fjölskyldan bjó, sáu tröll Lilu og vildu líka eignast slíkt leikfang. Dam skar því út fleiri tröll og fljótlega fór svo að Dam fjölskyldan keypti litla verksmiðju og stofnaði fyrirtækið Dam Things um framleiðslu á litlu tröllunum. Dam hannaði og framleiddi ótal tröll og þó þau væru mismunandi að stærð og lögun var sterkur fjölskyldusvipur með þeim öllum. Tröllin voru nú kölluð lukku-tröll og búin til úr plasti, hárið úr ull af sauðfé og augun úr gleri en vegna mistaka við gerð einkaleyfisins fóru fljótlega að birtast eftirlíkingar úr ódýrari efnum. Upprunalegu tröllin eru hinsvegar verðmætir safngripir í dag og má meira að segja finna tröll í V&A hönnunarsafninu í London.

Lukku-tröllin með úfna hárið urðu afar vinsæl víða um Evrópu snemma á sjöunda áratug síðustu aldar, meðal annars á Íslandi. Fljótlega kynntust einnig bandarísk börn tröllunum og slógu þau rækilega í gegn þar í landi og voru meðal vinsælustu leikfanga á árunum 1963 – 1965. Vinsældir tröllanna döludu þó í kjölfarið en þau urðu aftur vinsæl á níunda áratugnum meðal barna víða um heim. Fram að því höfðu aðallega stúlkur eignast lukku-tröll en fyrirtækið reyndi nú að markaðsetja tröllin fyrir drengi, meðal annars með því að búa til bardaga- og hertröll og jafnvel tröll eftir stökkbreyttum Ninja skjaldbököm sem voru vinsælar á þessum árum. Lukku-tröllin má enn finna í hillum leikfangaverslana en einnig í ýmsum verslunum sem selja hönnunar- og lífstílsvarning. Þau tröll eru þó frekar ætluð fullorðnum þar sem þau eru úr postulíni þótt hinn greinilegi ættarsvipur leyni sér ekki.



Matador

Fátt hefur sameinað fjölskyldur og vinahópa betur í gegnum tíðina en kvöldstund af skattheimtu, ofurálögum og gjaldþrotum í spilinu Matador. Rætur Matador, sem á ensku heitir *Monopoly*, má rekja aftur til ársins 1903. Þá bjó Lizzie Magie til borðspil sem hún kallaði *The Landlord's Game* í þeim tilgangi að reyna að útskýra neikvæð áhrif einokunar á samfélagið. Spilið var í raun ætlað sem nokkurs konar kennslutæki í kenningum hagfræðingsins Henry George.

Nokkur áþekkt spil fylgdu í kjölfarið en *Monopoly*, sem kom á markað í Bandaríkjunum rúmum þrjátíu árum síðar, varð vinsælast og þekktast. Vinsældir *Monopoly* urðu slíkar að Charles B. Darrow, höfundur þess, varð fyrstur allra til að verða milljónamæringur af sölu spila. Magie þénaði hinsvegar lítið af sínu spili.

Árið 1936 kom Matador út í Danmörku og byggði í öllum meginatriðum á hinu bandaríska *Monopoly* þó reitunum væri raðað í hring í stað fernings. Skömmu seinna, árið 1939, kom svo út íslensk útgáfa af Matador sem auglýst var í blöðunum með vísunni:

Matador er yndis afl.
Allir spila Matador.
Matador er tigið tafl;
teflum bara Matador!

Ný íslensk útgáfa af Matador kom svo út árið 1993 og það var tímanna tákn að þá var Kringlan orðin dýrasta gata Reykjavíkur í stað Austurstrætis áður.

Þótt Magie hafi ætlað sér að sýna fram á bül einokunar í sínu spili má segja að boðskapurinn hafi snúist algjörlega á haus í *Monopoly* enda reyna þátttakendur eftir fremsta megni að safna sem mestum eignum og reka mótherjann í gjaldþrot. Spilið hefur oft verið gagnrýnt fyrir að vera táknmynd græðgi en hagfræðingurinn Ralph Anspach lét sér það ekki nægja því árið 1973 útbjó hann borðspilið *Anti-Monopoly*. Spilið leit nákvæmlega út eins og fyrirmyndin en snéri reglunum á hvolf. Í upphafi spilsins ríkir einokun sem þátttakendur reyna að brjóta niður og koma á frjálsum markaði. *Anti-Monopoly* hefur hinsvegar aldrei náð sömu útbreiðslu, af einhverjum ástæðum.



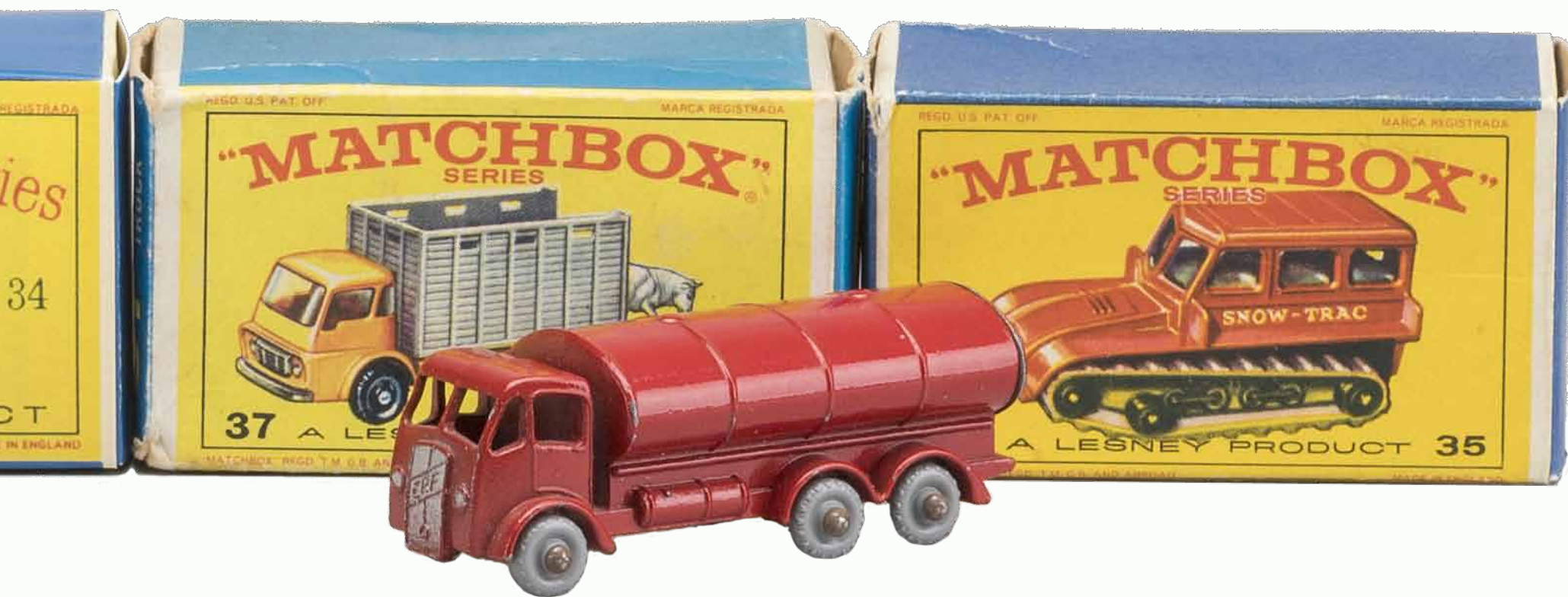
Playmobil

Þýski húsgagnasmiðurinn Hans Beck fór á fund eiganda leikfangaframleiðandans Geobra Brandstätter til að reyna að sannfæra fyrirtækið um að setja í framleiðslu flugvélamódel sem hann hugðist hanna. Ekki virðast módelin hafa hitt í mark en í staðinn var Beck beðinn um að hanna leikfangafígúrunum fyrir börn. Fyrri hluta áttunda áratugarins notaði því Hans Beck til að búa til og þróa Playmobil, eða Playmo eins og það er gjarnan kallað. Beck einsetti sér að búa til leikfang sem væri ekki of flókið en opnaði þó fjölbreytta möguleika í sveigjanlegum leik. Úr urðu þessar litlu fígúrunum sem hvert mannsbarn þekkir, með andlit sem minnir á teikningu barns, stórt höfuð, breitt bros og ekkert nef.

Eins undarlega og það hljómar var það olíukreppan árið 1973 sem gaf Playmobil leikföngunum raunverulegan möguleika á hörðum markaði leikfangaframleiðslu. Kreppan var tilkomin vegna viðskiptabanns arabísku olíuframleiðsluríkanna, auk Egyptalands og

Sýrlands, á Bandaríkin og vestur-evrópska bandamenn þeirra vegna stuðnings þeirra við Ísrael í Jom kippúr-stríðinu sem stóð yfir í október 1973. Olíukreppan hafði þrýst upp verði á hráolíu um allan heim sem leiddi til verðbólgu og skertrar framleiðslugetu hjá þeim ríkjum sem viðskiptabannið beindist gegn. Fyrirtæki þrýstu því á um að minna plast væri notað í framleiðslu og þróun ýmissa hluta, meðal annars leikfanga. Þessi áhersla kom Beck og Playmobil vel því litlu fígúrunum notuðu mun minna plast en til dæmis húlahringir og önnur stór leikföng sem fyrirtækið hafði framleitt úr plasti fram að þessu.

Árið 1974 komu fyrstu Playmobil leikfangasettin frá Geobra Brandstätter á markað í Þýskalandi og slógu svo rækilega í gegn að í lok fyrsta ársins var salan af Playmobil 1/6 af árstekjum fyrirtækisins. Árið eftir hófst sala á Playmobil á heimsvísu og hafa litlu fígúrunum með stóru brosin orðið æ vinsælli síðan og birtust meira að segja á hvíta tjaldinu í fyrsta skipti árið 2019.



Matchbox

Leikfangabílar eiga sér nokkurn veginn jafn langa sögu og raunverulegir bílar. Fyrstu módelbílarnir birtust í Evrópu um svipað leyti og raunverulegir bílar. Þessir fyrstu módelbílar voru þó alla jafna ekki ætlaðir sem leikföng og heldur ekki safngripir. Þeir voru framleiddir af bílaframleiðendunum sem nákvæm eftirmynd raunverulegra bíla og ætlaðir til auglýsinga. Þótt þeir væru gjarnan kallaðir módel-bílar voru þeir oftast samsettir þegar fólk keypti þá. Fyrstu leikfangabílararnir sem komu á markað voru gerðir úr blýi og kopar en fljótlega var farið að steypa þá úr tini og síðar úr blöndu af sinki og áli. Ýmis önnur framleiðsluefni hafa fylgt í kjölfarið, svo sem tré og plast.

Matchbox eru líklega með allra þekktustu leikfangabílum allra tíma og sennilega fáir drengir síðustu áratuginna sem ekki hafa eignast Matchbox bíl einhvern tímann í æsku. Nafn bílanna, Matchbox, sem þýðir einfaldlega eldspýtustokkur, kemur frá hönnuði bílanna, verkfræðingnum Jack O'Dell sem áður hafði framleitt bílaparta og aðrar afsteypur eftir pöntunum viðskiptavina. Ásamt tveimur öðrum

stofnaði hann fyrirtæki en viðskiptin voru róleg svo fyrirtækið ákvað að hefja framleiðslu á leikföngum árið 1948. Eitt af leikföngunum sem fyrirtækið bjó til var lítill valtari. Dóttir O'Dell vildi taka hann með í skólann en samkvæmt reglum skólans mátti aðeins taka leikföng með sem voru nógu lítil til að passa í eldspýtustokk. O'Dell smækkaði þá valtaranum svo hann passaði í stokkinn og þaðan kom nafnið á vörumerki fyrirtækisins þegar fleiri bílar sömu stærðar fóru í framleiðslu árið 1953.

Matchbox hefur verið vinsælt allar götur síðan en framleiðslufyrirtækið lenti í fjárhagserfiðleikum snemma á níunda áratugnum og varð gjaldþrota. Matchbox var tekið yfir af öðrum leikfangaframleiðanda og framleiðslunni haldið áfram. Árið 1997 eignaðist svo leikfangaframleiðandinn Mattel vörumerkið og framleiðir Matchbox bíla enn í dag. Mörgum söfnurum gramdist mjög að Matchbox skyldi hafa fallið í hendur Mattel, sökum þess að fyrirtækið framleiðir einnig leikfangabíla Hot Wheels, helsta keppinaut Matchbox á markaðinum.