

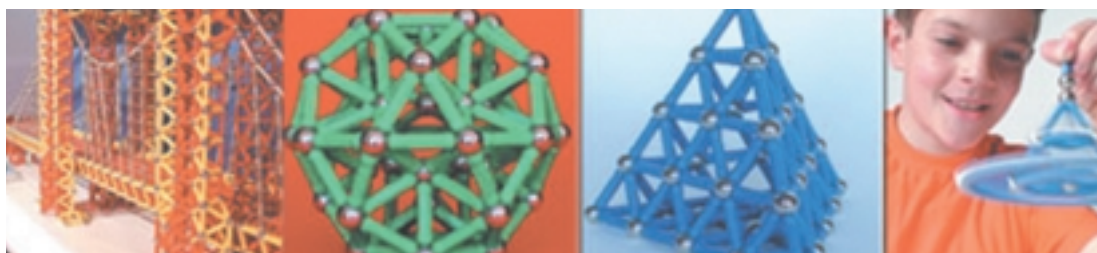
Magnetico, anzi irresistibile

Piace ai bambini e impazza tra gli adulti, è utile a ingegneri e architetti ma anche per applicazioni terapeutiche. Venduto in tutto il mondo, il Geomag non è solo un gioco divertente, creativo, antistress, ma un "miracolo" tutto italiano. Anzi, sardo

di Umberto Torelli • u.torelli@tin.

Che cosa si può fare con una pallina di acciaio e delle barrette cilindriche, magnetizzate come calamite? Il massimo dell'idea che può venire a un comune mortale è quello di impilare le barrette e mettere la pallina in uno degli estremi. Per Geomag prima, e il suo successore Supermag adesso (www.plasticwood.com), le cose sono diverse. Con questi semplici elementi, assemblati all'infinito nelle forme elementari di cubi, sfere e triangoli, si possono costruire oggetti fantastici. Dando sfogo illimitato alla propria creatività. Ma come si costruisce questo giocattolo per "bambini" da 3 a 99 anni, venduto

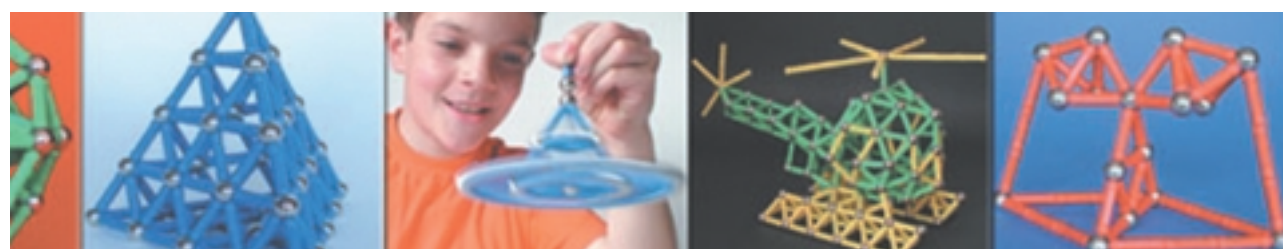
nel 2002 in oltre 3 milioni di esemplari in tutto il mondo? Realizzare Supermag sembra in apparenza un processo ripetitivo, semplice da eseguire. Ma non è così. Innanzitutto occorre un'estrema precisione. Palline di acciaio nichelato e barrette (acquistate come materiale grezzo in Cina) devono essere lavorate con presse, e calamitate elettricamente con la precisione del millesimo di millimetro. In caso contrario, la forza di attrazione risulterà insufficiente, compromettendo la struttura del modello. Nessun problema nel caso una barretta plastica venga ingoiata da un bambino. Il suo rivestimento, lo stesso materiale de-



Sferette di acciaio e bastoncini magnetizzati sono i due semplici componenti del Geomag. Nella foto grande, Edoardo Tusaccio, il creatore del gioco, con la sua ultima costruzione, il Ponte di Londra (foto a destra). Nelle altre foto, alcuni oggetti costruibili con le confezioni di 42, 84 e 168 pezzi.



irresistibile



Nelle foto, la confezione maxi in edizione limitata da 1450 pezzi (1000 bacchette e 450 sfere) che permette di costruire il Ponte di Londra. Costa quasi 800 euro.



gli alimenti con il colorante delle caramelle, ne facilita l'espulsione. Racconta l'ideatore Edoardo Tusacciu (vedi riquadro): "Nel corso di tre anni siamo passati dalla costruzione di figure geometriche fondamentali a strutture complesse come il Ponte di Londra o l'Empire State Building". Non solo. Supermag si sta rivelando uno strumento didattico nelle scuole elementari per lo sviluppo cognitivo e la comprensione delle figure geometriche. Ma anche per il lavoro di architetti e ingegneri che possono simulare strutture fisiche. E proprio

perché abbina manualità e creatività, sta avendo le prime applicazioni in ambito terapeutico, per aiutare bambini autistici e coloro che hanno difficoltà, dopo interventi chirurgici, al coordinamento psicomotorio. "Non dimentichiamo poi", conclude Tusacciu, "che Supermag con la sua manipolazione risulta un ottimo antistress per gli adulti". Niente di meglio, allora, che tenerne qualche pezzo sulla scrivania. Magari, per contrasto, vicino al computer. Strumento razionale per eccellenza. HW

IL PROTAGONISTA

Dal sughero alla calamita



Nella foto, Edoardo Tusacciu tra il sughero della Sardegna.

Vulcanico, intraprendente e creativo: questi i tre aggettivi che ritraggono Edoardo Tusacciu, il 45enne ideatore prima (assieme a un dipendente) e presidente ora di Plastwood, l'azienda di Calangianus, tra le montagne della Gallura nel Sassarese, dove si produce Supermag. Edoardo ha iniziato a 14 anni a lavorare nel sugherificio di famiglia, fino a quattro anni fa. Poi lo ha venduto e con tanta fatica, sfidando i pregiudizi di banche e investitori, ha messo in piedi un'azienda di giocattoli "made in Italy". Ora dà lavoro a 150 dipendenti e prevede di fatturare 100 milioni di euro entro fine anno, vendendo 5 milioni di pezzi di Supermag in 40 Paesi del mondo.

Nelle foto a destra, alcune delle costruzioni che si possono realizzare utilizzando le biglie magnetiche e i bastoncini di Geomag.

