

MARSH'S BIJOU ALMANACK AND GOLDEN REMEMBRANCER FOR 1877



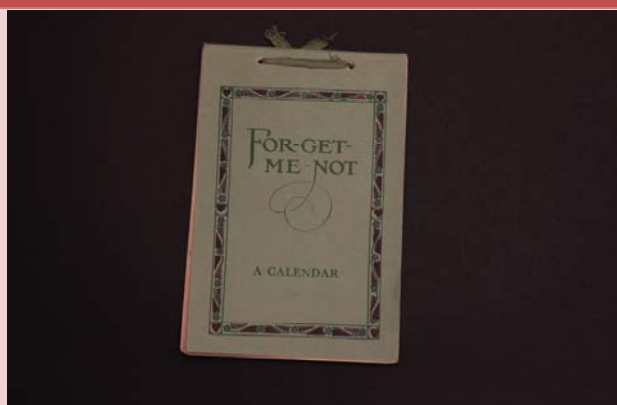
totale



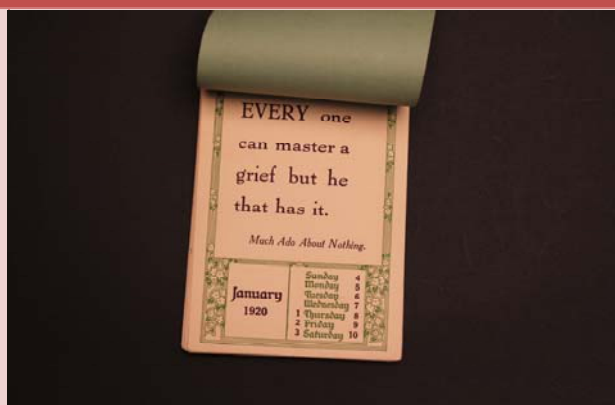
dettaglio

Nome	Marsh's Bijou Almanack and Golden Remembrancer for 1877
Categoria	Calendario: Almanacco
Dimensioni	7,5 x 5 cm
Composizione	Almanacco di 16 pagine custodito in contenitore di tela e velluto filettata in oro con stemma dorato in rilievo raffigurante la corona reale
Istruzioni per l'uso	Nel verso di ogni pagina sono elencati i giorni del mese con indicazioni delle date di nascita, morte e matrimonio di personaggi storici, letterati, musicisti e componenti della Casa reale inglese, informazioni religiose, fasi lunari, levata e tramonto del sole. Nel recto sono indicate: un elenco delle banche londinesi, una tabella di calcolo dei tassi di interesse, le tariffe postali, una tabella dei francobolli, la pubblicità di prodotti per la cura del corpo, probabilmente venduti nel negozio John Victor Marsh (175, Piccadilly, Opposite Burlington Arcade)
Autore/Editore	J. V. Marsh
Datazione e luogo	1877?, Londra
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	L'almanacco è una pubblicazione annuale simile al calendario ma con informazioni aggiuntive, come indicazioni astronomiche, geografiche e statistiche. La parola deriva dall'arabo المناخ <i>al-manākh</i> , "clima". Gli almanacchi più antichi risalgono al tardo medioevo e recavano notizie astronomiche utili agli agricoltori e ai naviganti. Successivamente comparvero altre notizie, per esempio quelle relative alle previsioni del tempo, agli accadimenti futuri, alle nascite e morti e matrimoni avvenuti nelle famiglie reali (Wikipedia).

## FOR-GET-ME-NOT CALENDAR



totale



dettaglio

	For-get-me-not: a calendar
Categoria	Calendario
Dimensioni	9,5 x 13 cm
Composizione	Calendario di 28 carte rilegato con nastro di raso verde
Istruzioni per l'uso	Le carte sono stampate solo nel verso. Ogni carta riporta passi scelti, frasi, aforismi tratti da commedie e drammi di Shakespeare, poemi, opere filosofiche e racconti. Nella parte inferiore sono elencati i giorni dell'anno 1920. La particolarità di questo calendario consiste nel fatto che i giorni sono elencati in ordine continuativo senza una ripartizione per mese.
Autore/Editore	George Sully and Company
Datazione e luogo	1920?, New York (US)
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Il calendario gregoriano è il calendario ufficiale della maggior parte dei paesi del mondo. Esso prende il nome da papa Gregorio XIII, che lo introdusse nel 1582, con la bolla papale <i>Inter Gravissimas</i> . È una modificazione del calendario giuliano, che era in vigore in precedenza. Si tratta di un calendario solare, cioè basato sul ciclo delle stagioni. L'anno si compone di 12 mesi di durate diverse (da 28 a 31 giorni), per un totale di 365 o 366 giorni. Gli anni di 366 giorni sono detti bisestili: è bisestile un anno ogni quattro, con alcune eccezioni (Wikipedia). For-get-me-not è attualmente un calendario elettronico prodotto da una ditta americana ad uso delle persone affette da Alzheimer.

MEMORADANCE



**totale**

**dettaglio**

Nome	Memoradance
Categoria	Agenda
Dimensioni	19 x 23,5 cm
Composizione	24 carte rilegate con spirale in plastica
Istruzioni per l'uso	Il verso riporta illustrazioni di Suzanne Rosenblatt raffiguranti silhouette nere di danzatori su fondo neutro in stile compediario-impressionista. Il recto è ripartito in 3 campi: i primo riporta il mese mentre il secondo e terzo la seguente dicitura : "first week", "second week" con relativo spazio bianco per eventuali annotazioni. In carta 2 biografia di Suzanne Rosenblatt.
Autore/Editore	Marcel Dekker Inc.; Audience Arts
Datazione e luogo	c1978, New York (US)
Collocazione	Fondo Young
ISBN	0-8247-6796-9
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	L'agenda (o diario) è uno strumento nel quale si annotano, giornalmente o settimanalmente, appuntamenti e compiti da svolgere. La parola è un latinismo puro (è il gerundivo del verbo latino <i>agere</i> , cioè agire, fare) e letteralmente significa proprio "cose da fare". Per estensione, il termine è passato poi a indicare il supporto su cui tali <i>faccende</i> sono scritte. Di solito s'intende per agenda un libro nel quale sono prestampati i giorni della settimana e del mese con spazi per annotare gli impegni quotidiani organizzati per orari. Per tal ragione, è frequente l'utilizzo di agende per la durata di un anno solare. (Wikipedia)

MEMORY CARD MATCHING GAME



totale



dettaglio

Nome	Memory: Card Matching
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	Scatola: 18,5 x 27,5 cm Carte: 5 x 5 cm
Composizione	Scatola contenente 108 carte
Istruzioni per l'uso	Mescolare e posizionare tutte le carte (54 coppie), con l'immagine coperta, in 12 righe orizzontali e 9 verticali. I giocatori a turno, in senso orario, scelgono una coppia di carte. Le carte devono essere scoperte completamente e lasciate nella stessa posizione, in modo che tutti i giocatori possano visualizzare l'immagine e cercare di memorizzare la posizione. Se le immagini delle due carte non sono uguali, il giocatore rigira le carte con l'immagine verso il basso e il suo turno di gioco passa ad un altro giocatore. Quando un giocatore indovina la coppia di carte, le posiziona davanti a lui ed acquisisce il diritto di continuare il turno. Il giocatore che raccoglie il maggior numero di coppie, vince la partita.
Autore/Editore	Milton Bradley Company. Alcune rappresentazioni delle carte sono tratte da "House of Cards" di Charles Eames.
Datazione e luogo	1966, Springfield Massachusetts (US)
Collocazione	Fondo Young
ISBN	4664 (under license to Otto Maier Verlag, Ravensburg)
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Il Memory Game è originario dell'Europa. Memory è un popolare gioco di carte che richiede concentrazione e memoria. (Wikipedia)

LUCKY HALF DOLLAR



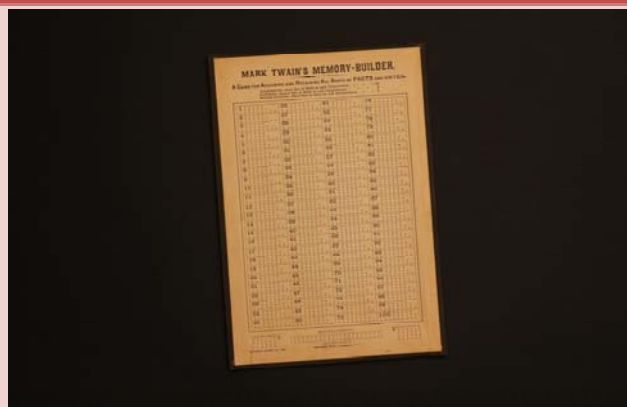
fronte



retro

Nome	Lucky Half Dollar
Categoria	Calendario
Dimensioni	Diametro 4 cm, spessore 0,5 cm
Composizione	Moneta in metallo colore oro
Istruzioni per l'uso	Il fronte della moneta riporta la stessa immagine del mezzo dollaro con la scritta Lucky Half Dollar, nel retro al centro è inserita una componente circolare roteante con l'immagine e la dicitura in rilievo del Pennsylvania State Monument e "Souvenirs of Gettysburg". Un'altra ruota confinante con la precedente riporta l'elenco dei giorni della settimana. La parte sottostante alle due ruote è divisa in 7 frazioni riportanti i giorni del mese da 1 a 31.
Autore/Editore	
Datazione e luogo	
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	La moneta pare essere un souvenirs della città di Gettysburg in Pennsylvania (US).

MARK TWAIN MEMORY- BUILDER



fronte

Nome	Mark Twain's memory-builder: a game for acquiring and retaining all sorts of facts and dates
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	34,5 x 23,5 x 0,5 cm
Composizione	Cartone rigido ad uso di tabellone da gioco (nel retro del cartone sono riportate le istruzioni).
Istruzioni per l'uso	Il tabellone da gioco è suddiviso in 100 caselle corrispondenti agli anni di un secolo e in ciascuna casella sono disegnate tre file di fori. La prima fila è chiamata "prese di potere" (salite al trono, presidenze), la seconda "battaglie" mentre la terza "eventi minori" (nascite, decessi, invenzioni, ed eventuali altri fatti databili che vale la pena ricordare). Il gioco si svolge come da esempio: infilare uno spillo nel numero 64 (nella terza fila di fori della casella - "eventi minori"), e dire "nascita di Shakespeare nel 1564." Oppure infilare uno spillo nel numero 15 (seconda fila di fori - "battaglie"), e dire "Waterloo, 1815", infine infilare uno spillo nel numero 3 (prima fila di fori "prese di potere"), e dire "Giacomo I, salito al trono d'Inghilterra nel 1603". Ogni risposta esatta assicura 10 punti per le prese di potere, 5 punti per le battaglie ed 1 punto per gli eventi minori. Le alternative di gioco sono: a) scegliere un secolo particolare e limitare il gioco alle date della storia di una nazione in quel secolo, b) considerare la storia contemporanea (secolo corrente) di tutte le nazioni, c) aprire il gioco a tutte le nazioni e a tutti i secoli. In questo caso quando si enuncia il fatto nell'anno-colonna corrispondente, indicare il secolo. Il giocatore può accumulare punti ricordando correttamente 10 fatti chiamati "miscellanei" (per esempio il numero di ossa del piede, la lunghezza dei fiumi, il peso specifico di vari metalli, fatti astronomici).
Autore/Editore	Mark Twain / S. L. Clemens
Datazione e luogo	c1891, Hartford (US)
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Il 18 Agosto 1885 Mark Twain brevettò il Memory-builder (suoi sono il gioco e le istruzioni). Diversi modelli di prova sono stati commercializzati nel 1891 ma nessuno ebbe successo, forse perché le istruzioni risultavano complicate. Secondo Meltzer "il gioco sembrava un incrocio tra un modulo di dichiarazione del reddito e una tabella di logaritmi"

ACCOMPLISH A MEMORY BOARD GAME



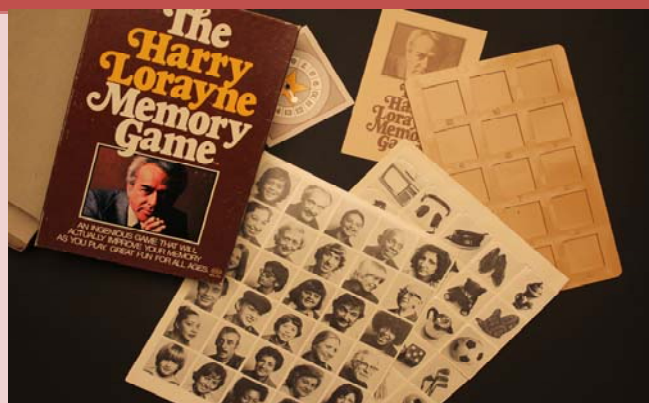
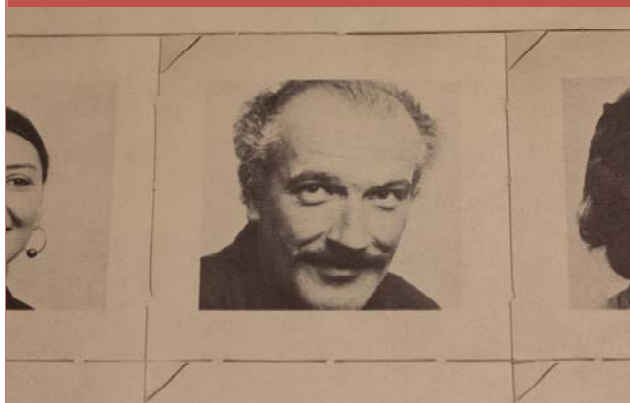
totale



dettaglio

Nome	Accomplish: the memory board game
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	40 x 20,5 cm (scatola).
Composizione	Scatola contenente un cartone rigido ripiegato ad uso di tabellone di gioco, fiches di plastica rosse, certificato di diploma di esperto in memoria.
Istruzioni per l'uso	Memorizzare tutte le 57 parole indicate nel tabellone. Ad ogni parola è associato un numero. Le parole sono divise in parole principali (scritte in lettere maiuscole) e parole associate (scritte in lettere minuscole). Le parole ed i numeri hanno la stessa importanza. Occorre prima di tutto memorizzare le parole principali. L'autore descrive un metodo per la loro memorizzazione: occorre costruire delle frasi e delle piccole storie con le parole principali e ripetere le frasi più volte. In seguito un giocatore chiama a caso dieci parole. L'altro deve ricordare le 10 parole nella sequenza in cui l'avversario le ha chiamate. Se riesce a ricordare solo 7 parole su dieci, l'avversario ha vinto tre parole. Ogni parola vale 5 punti. Il primo giocatore che raggiunge un punteggio di cinquanta punti è dichiarato vincitore. Ogni volta che l'avversario chiama un numero, il concorrente deve immediatamente effettuare un'associazione nella sua mente e trasformare l'associazione in azione. Ad esempio se è chiamato il numero 7 (radio), il giocatore deve prelevare la sua immagine mentale di lui che accende la radio. Quando il giocatore pensa di nuovo all'associazione fatta per le dieci parole, ricorderà anche la parola.
Autore/Editore	by David Dargin / Memory Cards Inc.
Datazione e luogo	1958, Woodside, N.Y. (US)
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Testo del diploma di "Memory Expert" allegato al gioco: "I accept this award of memory expert for my efforts. The knowledge I gain, through my accomplishments of greater concentration and insight, through memory improvement, I will utilize to create a more interesting life. I am aware that what ever I remember I possess....." (David Dargin)

## HARRY LORAYNE MEMORY GAME



### carte

### totale

Nome	The Harry Lorayne Memory Game: an ingenious game that will actually improve your memory as you play.
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	36 x 23 cm (scatola).
Composizione	Scatola contenente 1 tabellone da gioco in plastica, 1 ruota numerata, 60 carte di oggetti, 30 carte di volti, 30 cornici con nome, un libretto delle istruzioni
Istruzioni per l'uso	Mescolare le carte raffiguranti gli oggetti e posizionarle nelle apposite 15 finestrelle (numerate casualmente) del tabellone da gioco. Le carte sono esposte alla vista dei giocatori per un tempo variabile da uno a vari minuti. Ogni giocatore deve memorizzare gli oggetti e i numeri corrispondenti delle finestrelle. Terminato lo studio delle carte, il tabellone e le finestrelle vengono coperti. Chi ottiene il punteggio più alto è il primo Mago della Memoria (Memory Whiz - MW) a giocare. Il MW gira la ruota e cerca di ricordare l'oggetto corrispondente al numero uscito con la ruota. Il turno finisce quando il giocatore sbaglia. Se la ruota si ferma su un numero il cui oggetto è già stato identificato si passa al numero successivo in senso orario. Se si sente incerto, il giocatore può passare il turno. Ogni risposta esatta accredita 1 punto. Il MW che indovina tutte le 15 carte riceve un bonus di 10 punti per un totale di 25. Scoperte tutte le 15 carte, queste sono rimosse, rimescolate e riposizionate nel tabellone. Il primo giocatore che raggiunge il punteggio di 50 (o anche 100) punti è dichiarato vincitore. Il gioco con i nomi e i volti funziona con le stesse modalità (ad ogni casella corrisponde un volto ed un nome). Le istruzioni terminano con la descrizione di un metodo per memorizzare gli oggetti (costruire un'immagine mentale assurda e/o ridicola con due oggetti per volta), e uno per memorizzare gli oggetti associandoli ai numeri (tradurre i numeri in immagini attraverso il "sistema cartografico PEG"). La tavola PEG crea un'associazione tra i numeri da 1 a 15 e oggetti, animali, piante, ecc., simili per forma, per associazione logica, sonora o per tradizione popolare (per esempio il numero 13 è associato al gatto nero), infine un'ulteriore metodo per memorizzare contemporaneamente un volto ed un nome (anche in questo caso il nome deve essere tradotto in un'immagine mentale per esempio "Douglas con dug glass" e associato ad un elemento particolare del singolo volto).
Autore/Editore	Reiss Games Inc. – Style#170
Datazione e luogo	New York, (US), c1976
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Harry Lorayne, conosciuto come "l'uomo con la memoria più fenomenale al mondo", scrisse vari trattati sulle tecniche di memorizzazione, aprì una scuola a New York impiegando come istruttori tra gli altri Darwin Ortiz, fece molte apparizioni in TV dimostrando le sue abilità mnemoniche ricordando fino a 1.500 nomi del pubblico.



HOLLAND MEMORY



totale



dettaglio

Nome	Holland Memory
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	Scatola: 27 X 19 cm Carte: 5,5 X 5,5 cm
Composizione	Scatola contenente 100 carte da gioco
Istruzioni per l'uso	Mescolare e posizionare le carte (50 coppie), con l'immagine coperta, formando un quadrato o rettangolo. I giocatori (da 2 a 8) a turno scelgono una coppia di carte. Le carte devono essere girate completamente senza muoverle dalla loro posizione, in modo che tutti i giocatori possano visualizzare l'immagine e cercare di memorizzare la posizione. Se le immagini delle due carte non sono uguali il giocatore rigira le carte con l'immagine verso il basso e il suo turno finisce. Se le immagini delle due carte sono uguali, il giocatore prende le due carte e le mette di fronte a lui e continua a giocare. Il giocatore che raccoglie la maggior parte di coppie, vince la partita.
Autore/Editore	Otto Maier Verlag Ravensburg / design di Kees Kelfkens
Datazione e luogo	Amersfoort, c1976,
Collocazione	Fondo Young
ISBN/codice identificativo	Ravensburger Game n. 60557608
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Il Memory è uno dei giochi più popolari dei giochi Ravensburger. Holland Memory presenta una serie di immagini davvero uniche. 50 oggetti tipici della vita e della storia olandese, prodotti conosciuti e oggetti giocosi sono stati scelti dai fotografi con una particolare attenzione per la loro bellezza.

120 PIECE PAIRED CARD: Educational Concentration



totale



esemplare

Nome	120 Piece Paired Card: educational concentration
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	Scatola: 28 x 15 cm Carte: 5,5 x 5,5 cm
Composizione	Scatola contenente 120 carte da gioco (le istruzioni sono trascritte sulla scatola)
Istruzioni per l'uso	Mescolare e posizionare le carte (50 coppie), con l'immagine coperta, formando un quadrato o rettangolo. I giocatori a turno scelgono una coppia di carte. Le carte devono essere girate completamente senza muoverle dalla loro posizione, in modo che tutti i giocatori possano visualizzare l'immagine e cercare di memorizzare la loro posizione. Se le immagini delle due carte non sono uguali il giocatore rigira le carte con l'immagine verso il basso e il suo turno finisce. Se le immagini delle due carte sono uguali, il giocatore prende le due carte e le mette di fronte a lui. Ogni volta che il giocatore indovina la coppia delle carte, il suo turno continua. Il giocatore che raccoglie la maggior parte di coppie, vince la partita.
Autore/Editore	Shackman N.Y. 10001
Datazione e luogo	Honk Kong, c1976,
Collocazione	Fondo Young
ISBN/codice identificativo	1738
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	"Un gioco affascinante per tutti i tuoi poteri percettivi di concentrazione" (dicitura sulla scatola).

INSIGHT: A COMPLETE SIMPLIFIED MEMORY COURSE



totale



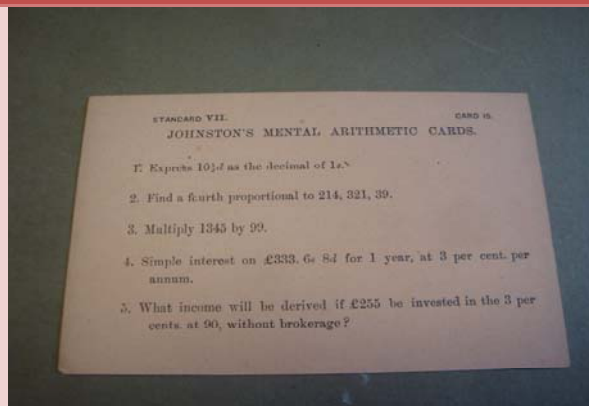
dettaglio

Nome	Insight: a complete simplified memory course
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	Cartellone: 35 x 27,5 cm - Scatola: 9,5 x 6,5 cm
Composizione	Cartellone e scatola contenente 54 carte da gioco con foglio delle istruzioni
Istruzioni per l'uso	Le carte sembrano essere classiche carte da scala ma sul retro è raffigurato un disegno (chiamato immagine associativa) direttamente correlato al seme e al numero della carta da scala. La memorizzazione del disegno permette di indovinare la carta da scala. Tutti i disegni del seme delle picche iniziano con la lettera S, i disegni dei cuori con la H, dei quadri con la D e dei fiori con la C. Nel disegno c'è anche un numero che richiama il numero della carta da scala (per esempio dietro la carta del 4 di cuori c'è una clessidra "Hour glass" con la scritta 4 minuti timer). Posiziona le carte sul tavolo con il disegno a vista e cerca di ricordare il numero e il seme del retro della carta. I giochi possibili con il mazzo di Insight sono: gioco per principianti, gioco per professionisti, gioco per esperti, gara di memoria, il gioco della figura mancante, il gioco delle carte marchiate, il racconto di una storia passata, il solitario, il gioco della sciarada, la sfida individuale. Segue un metodo per la memorizzazione, attraverso l'uso delle carte di Insight, di numeri, nomi, canzoni e discorsi.
Autore/Editore	By memory expert David Dargin / Memory Cards Inc.
Datazione e luogo	Elmhurst, N.Y., c1958
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	"Il gioco delle carte ha origine in Cina ed India nel 450 a.c. Proviene dal gioco degli scacchi. Nel 13° secolo ebbe diffusione in Europa. Oggi in America sono venuti 62.000.000 mazzi di carte. Qui il mazzo Insight il più affascinante di tutti i tempi perché permette di ricordare nomi, facce, figure, canzoni, discorsi ma anche storia e geografia – ricordare tutto e ovunque." (dicitura sul cartone).

JOHNSTON'S STANDARD MENTAL ARITHMETIC CARDS



totale



dettaglio

Nome	Johnston's standard mental arithmetic cards: Standard VII
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	Scatola e carte: 12 x 8,5 cm
Composizione	Scatola contenente 50 carte
Istruzioni per l'uso	<p>48 carte trascrivono esercizi e problemi di analisi e matematica finanziaria da svolgere mentalmente (senza l'ausilio di calcolatrice). Le ultime due carte riportano le soluzioni.</p> <p>Esempio di esercizi: "moltiplica 1345 per 99 - trova la quarta proporzionale di 214, 321 e 39 - quale è il profitto se si investono 255 sterline al 3% per 90 senza intermediazione?"</p>
Autore/Editore	A. Johnston
Datazione e luogo	6, Paternoster Buildings, London, E.C.
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Prezzo 1s

HERSEY'S SHORT COURSE FOR SHORT MEMORIES



totale



dettaglio

Nome	Hersey's short course for short memories
Categoria	Gioco da tavola
Dimensioni	Scatola e carte: 10 x 7 cm
Composizione	Scatola contenente 60 carte
Istruzioni per l'uso	<p>Le carte trascrivono esercizi e suggerimenti per la gestione e manutenzione di un sistema di archiviazione mentale con il quale le persone possono ritenere e richiamare tutti i tipi di informazione necessaria.</p> <p>Esempio di una carta: Sul fronte della carta è trascritta la domanda: "Avete mai creato disegni assurdi? Questo è il segreto. Esagerare le immagini aiuta!" Sul retro alcuni esempi di disegni: il tuo cappello nella zuppa la pomodoro; una gallina con sotto le ali due pompelmi, un prosciutto in una confezione di cornflakes, e varie altre.</p>
Autore/Editore	By William D. Hersey
Datazione e luogo	Norton, Mass.
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	<p>Le carte furono distribuite solo a coloro che avevano frequentato il corso di William D. Hersey.</p> <p>W.D. Hersey è conosciuto per le sue lezioni i mnemotecnica. Ha scritto due libri: "Come aumentare il vostro Hidden Power Memory" e "Blueprints per la memoria." Hersey è stato per 40 anni membro dei massoni e maestro della Loggia di Hiram Abif.</p>

MASTER MEMORY



totale



dettaglio

Nome	Master memory
Categoria	Gioco di prestigio
Dimensioni	carte: 10 x 13,5 cm cartoncini: 9 x 6 cm
Composizione	Busta contenente 5 carte e cartoncino di istruzioni. Contenitore in cartone contenente 50 carte.
Istruzioni per l'uso	Ognuna delle 5 carte è suddivisa in 20 riquadri al cui interno è indicato un numero da 1 a 100 ed un altro numero di 6 cifre associato. Le 5 carte sono distribuite tra gli spettatori. Quando lo spettatore chiama un numero da 1 a 100, il performer risponderà con il numero di 6 cifre associato. Per esempio lo spettatore chiama il n. 63 e il performer risponderà con il numero 279651 ad esso associato. Sembrerà che il performer abbia imparato a memoria 100 numeri a 6 cifre, ma invece c'è un segreto. Aggiungere 9 al numero chiamato, invertire le cifre del risultato, sommarle, affiancare il risultato alle prime due cifre (numero a 3 cifre), sommare le ultime due cifre, affiancare l'ultima cifra del risultato, sommare le ultime due cifre, affiancare l'ultima cifra del risultato; ancora sommare le ultime due cifre, l'ultima cifra del risultato ottenuto deve essere affiancata alle 5° cifra (numero a 6 cifre). Esempio: numero 43 (numero associato 257291). Sommare 9 = 52; invertire le cifre 25, sommare le due cifre = 7, affiancare il 7 al 25 = 257; sommare le ultime due cifre = 12, affiancare l'ultima cifra = 2572; sommare le ultime due cifre = 9, affiancare il risultato = 25729; sommare le ultime due cifre = 11, affiancare l'ultima cifra a 257291
Autore/Editore	Sherm's Inc
Datazione e luogo	Bridgeport
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Si ha notizia di questo gioco come facente parte, insieme ad altri giochi di prestigio, di un Boxed Set of Magic Tricks Sherm's Creation, WWII, 1943.

KALANAG REVUE



totale



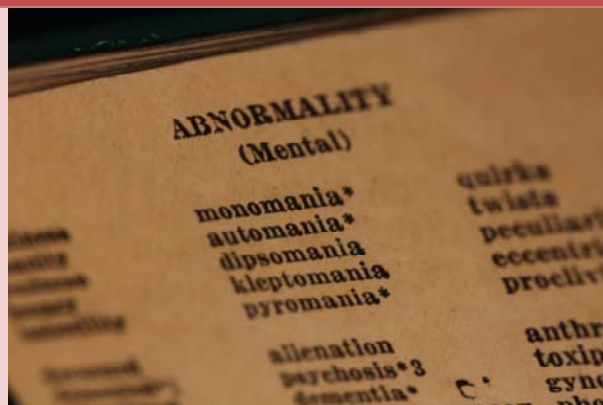
dettaglio

Nome	Kalanag Revue
Categoria	Rivista
Dimensioni	35 x 25 cm
Composizione	Rivista di 14 carte
Istruzioni per l'uso	La rivista in lingua tedesca e autografata dallo stesso Kalanag in data 24/8/1958 riporta le date e i luoghi degli spettacoli del mago in Europa, Africa, Americhe, illustrazioni fotografiche e descrizioni dei numeri di magia di Kalanag, aneddoti su maghi e magie, oroscopo.
Autore/Editore	
Datazione e luogo	1953, Nurnberg
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	Helmut Schreiber Ewald è stato un produttore cinematografico tedesco dalla fine del 1920 fino alla fine del Terzo Reich. Durante la guerra, grazie ai buoni contatti con il ministro della propaganda Joseph Goebbels, è stato direttore di produzione alla Bavaria Film a Monaco di Baviera. Dopo la guerra, divenne famoso nel mondo come mago da palcoscenico, esibendosi con il nome di "Kalanag". Assistente negli spettacoli era la bellissima moglie Gloria de Vos (Anneliese Voss).

THE MNEMONICAL CARD SYSTEM OF WORD MASTERY



totale

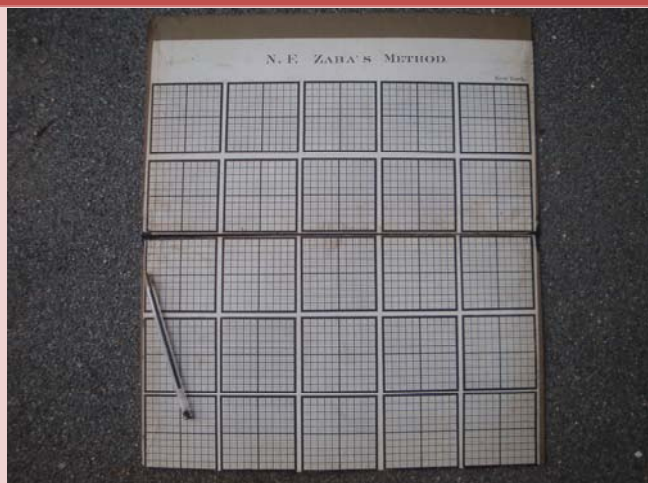


dettaglio

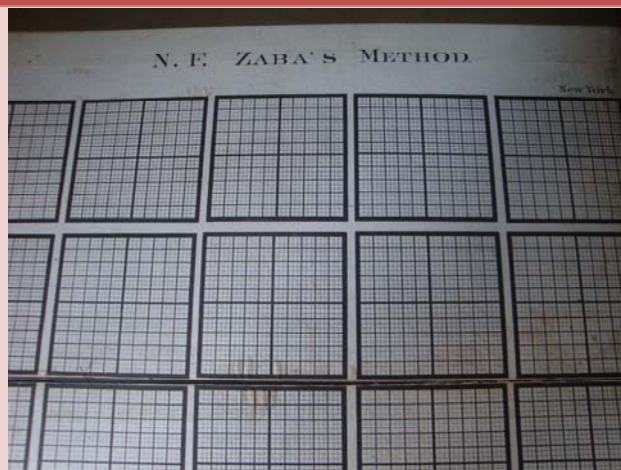
Nome	The mnemonical card system of word mastery
Categoria	Gioco da tavolo
Dimensioni	Scatola: 24 x 12 cm Carte: 11,5 x 7,5 cm
Composizione	Scatola contenente 150 carte
Istruzioni per l'uso	<p>Le carte sono numerate da 1 a 150. Ciascuna carta riporta in fronte la denominazione di un lemma (o argomento) e le parole associate per pertinenza al lemma e raggruppate in gruppi omogenei di 5 (ogni gruppo rivela le varie sfumature di significato delle parole correlate). Le carte riportano anche la sillabazione, la fonetica e la definizione delle parole più inusuali e la pronuncia di alcune parole. Nel retro della carta sono trascritte 20 frasi di utilizzo "tipico" delle parole elencate nel fronte della carta. Il gioco è il metodo più rivoluzionario e sicuro per acquisire un vocabolario ampio e profondo. Familiarizzare con il sistema permetterà di trovare, anche incoscientemente e con una velocità quasi istantanea, la parola esistente più appropriata.</p> <p>E' stimato che una persona possieda in media un vocabolario per il parlato di 1.200 parole e un vocabolario per la scrittura di 2.000 parole. Elencate in questo gioco sono circa 10.000 parole utili e selezionate per essere memorizzate facilmente. "Questo sistema è adatto per studenti e professionisti, studiosi, insegnanti, uomini d'affari, segretarie, tecnici, commercianti, commessi, casalinghe, famiglie, funzionari che vogliono godere dei vantaggi economici, sociali e professionali che un vocabolario esteso può garantire" (dal foglio delle istruzioni).</p>
Autore/Editore	J.L. Stephenson / Mnemonical Publishing co.
Datazione e luogo	1948, New York, Nashville, San Francisco
Codice Copyright	1947-48
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	"As ye speak so are ye judged"



N. F. ZABA'S METHOD



totale



dettaglio

Nome	N. F. Zaba's method
Categoria	Tabellone per esercizi
Dimensioni	Cartone 44 x 37,5 cm
Composizione	Cartone con funzioni di tabellone per esercizi
Istruzioni per l'uso	<p>Il tabellone è suddiviso in 25 quadrati. Ogni quadrato è ripartito in 10 righe e 10 colonne, per un totale di 100 quadratini. Ogni quadratino rappresenta un anno mentre il quadrato maggiore un secolo. Ogni anno è ulteriormente suddiviso in 9 compartimenti che rappresentano simbolicamente gli eventi storici: (1) guerre, 2) conquiste, 3) calamità e persecuzioni, terremoti, distruzioni per guerre, 4) uomini eminenti, 5) sovrani e imperatori, 6) scoperte geografiche, scientifiche e industriali, 7) parlamento, congresso, concilio, promulgazione di una legge e pubblicazione di un libro 8) rivoluzioni, insurrezioni 9) pace, trattati di pace. Lo studente viene dotato, oltre che del tabellone, anche di una scatola di pietre di diverso colore. Nel primo secolo d.c. per esempio sono richiesti 3 colori (nero per la storia dell'impero romano, blu per la storia della chiesa cristiana, rosso per la storia inglese). In primo luogo si chiama il colore, poi la riga, poi la colonna ed infine il compartimento. Lo studente deve ricordarsi l'evento preciso.</p>
Autore/Editore	√
Datazione e luogo	√
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono
Notizie storiche	<p>Il tabellone potrebbe essere il <i>board of exercise</i> allegato al libro "Zaba's method of studying universal history" \ Zaba [Napeleon Feliks de], -Montreal, Printed by M. Magnus &amp; co., 1874</p>

FOR A MEMORY LIKE AN ELEPHANT



totale



dettaglio

Nome

For a memory like an elephant

Categoria

displa-mobile

Dimensioni

50 x 40 cm

Composizione

5 ritagli di cartone legati ad un filo nero

Istruzioni per l'uso

Mobile di 5 immagini cartonate. 1° cartone rappresentante la testa di un elefante con gli occhiali e la scritta "for a memory like an elephant", 2° cartone con la dicitura "Use standard diary's dated memory helps", 3° cartone: un elefante con gli occhiali e la scritta: "Remember but one today so you wont' forget tomorrow", 4° cartone con la dicitura "At home: Renew car insurance, Order Christmas cards, Remind Jim to keep date with dentist" 5° cartone con la dicitura "At office: Renew drivers license, Branch office meeting at 9 a.m."

Autore/Editore

Berger-Amour (printed in U.S.A.)

Datazione e luogo

Chicago

Collocazione

Fondo Young

ISSN

Form AD 8806 (0323-0554. J 285)

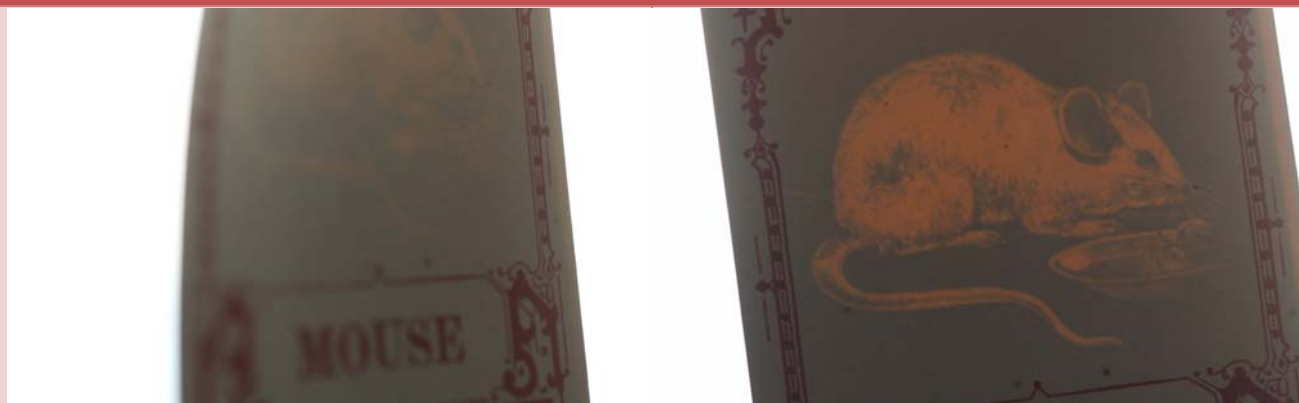
Stato di conservazione

Buono

Notizie storiche

Un mobile è un tipo di scultura cinetica costruita per sfruttare il principio dell'equilibrio. Gli oggetti appesi ad aste si bilanciano in modo che queste rimangano orizzontali. Ad ogni asta è appesa una sola corda, che dà la libertà all'oggetto di ruotare. I mobiles sono molto usati per intrattenere la vista e l'udito degli infanti. Il significato del termine "mobile" fu applicato alla scultura da Marcel Duchamp per descrivere nel 1931 le creazioni di Alexander Calder.

BELL'S TRANSPARENT TEACHING CARDS



	Bell's transparent teaching cards
Categoria	Carte da gioco
Dimensioni	10 x 7 cm (dimensione della singola carta)
Composizione	26 carte da gioco e una carta riportante il timbro del brevetto (Patent granted Oct. 19, 1877).
Istruzioni per l'uso	In ciascuna carta è raffigurata una cornice rossa stile art nouveau al cui interno nella parte superiore è trascritta una lettera dell'alfabeto e nella parte inferiore la parola che inizia con la lettera corrispondente (per esempio C – CAT). La zona centrale della carta è bianca ma se posizionata davanti ad una luce rivela la raffigurazione corrispondente alla parola (il disegno del gatto nel caso sopra). Le parole e relative immagini sono (in lingua inglese) in ordine alfabetico: Angel, Bell, Cat, Dog, Eagle, Frog, Goose, Horse, Indian, Jam, Kite, Lion, Mouse, Nest, Owl, Parrot, Queen, Rabbit, Sheep, Turkey, Urn, Vine, Watch, Xerxes, Yacht, Zebra.
Autore/Editore	Bell, George C. Forbes Lithographic MFG Co.
Datazione e luogo	[c1877], Boston
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono (manca la scatola).
Notizie storiche	Le carte trasparenti hanno la stessa funzione di quelle fonetiche: ovvero trovare una corrispondenza tra un suono e la sua rappresentazione grafica. Si usano per rappresentare parole che il bambino sa già pronunciare, o che già conosce, e per mostrargli la lettera con cui iniziano; in pratica insegnano i rudimenti dell'alfabeto.

ADAMS' MEMORY TEST



totale	dettaglio
Nome	Adam's Memory Test
Categoria	Gioco di prestigio
Dimensioni	Scatola: 19,5 x 9 cm
Composizione	Scatola contenente 4 confezioni di fiammiferi (delle quali due contengono un magnete), 4 dischi (due più piccoli rosso e blu e due più grandi rosso e blu) e un foglio delle istruzioni
Istruzioni per l'uso	<p>1) il performer copre i due dischi colorati, uno rosso ed uno blu, con due scatole di fiammiferi; 2) chiede di memorizzare la posizione dei dischi ed indicare dove sta il colore blu e rosso, quindi solleva le scatole dei fiammiferi ed inspiegabilmente i dischi hanno cambiato posizione, 3) il performer copre ancora, con le scatole di fiammiferi, i dischi, che stavolta scompaiono e si materializzano in due monete. <u>Il segreto:</u> il pubblico non sa che ci sono 4 dischi invece che due e che c'è il magnete nelle scatole di fiammiferi. <u>Preparazione:</u> mettere i fiammiferi senza il magnete in tasca, posizionare i fiammiferi con il magnete di fronte a voi, prendere due monetine e coprirle una con il disco blu piccolo e l'altra con il disco rosso piccolo. Collocare poi il disco blu più largo sopra quello piccolo e così per il disco rosso. <u>Presentazione:</u> richiama l'attenzione del pubblico sui due dischi, dicendo "Osservate, per cortesia, la posizione del disco blu e del disco rosso. Ora li coprirò con due scatole di fiammiferi. Questo è un test di memoria. Dovete indicarmi la posizione del disco rosso e di quello blu". Il pubblico darà una risposta sbagliata. "No! avete sbagliato il disco rosso è qui e quello blu invece è da questa altra parte". Dicendo così dovete prendere la prima scatola di fiammiferi con la mano destra passarla nella sinistra e di nascosto sfilare il disco in superficie per poi lasciarla sul tavolo davanti a voi. Stessa cosa con l'altra scatola. "Ora vi darò un'altra possibilità". Coprite i dischi che rimangono con la scatola di fiammiferi. Quando i fiammiferi sono in posizione chiedete di indicare ancora la posizione del disco rosso e del disco blu. Non importa cosa rispondono, prendi le due scatole insieme e osserva lo sguardo attonito del tuo pubblico che al posto dei dischi troverà delle monete. Ora metti i fiammiferi e i dischi in tasca e tira fuori i fiammiferi senza il magnete. Puoi suggerire di esaminare le scatole di fiammiferi.</p>
Autore/Editore	√
Datazione e luogo	√
Collocazione	Fondo Young
Stato di conservazione	Buono

Schede di catalogazione: giochi e memorabilia collezione Young

Notizie storiche

"a pocket trick that is delightfully different. The memory test will amaze and mystify your friends"