



Příslušník VB s pláčačkou a dopravní kuzelem (vlevo) bavil děti v roce 1974 stejně jako dnešní plastová verze m. zákona, kdy dopravnímu policistovi nechybí reflexní ve

Nesmrtelný IGRÁČEK

Ať se vám vybaví policista, závodník nebo cestář, figurka mnoha povolání baví děti už přes čtyřicet let. Věděli jste, že legendární hračka, která kompletně vzniká v České republice, má svého stejně starého „sourozence“ v sousedním Německu? TEXT Iveta Vařečková

POSTAVIČKA IGRÁČKA nejvíc vděčí za svůj vznik leteckému modelářství. Dva jeho milovníci – ing. Jiří Kalina a Hans Beck – se poznali počátkem šedesátých let na závodech ultralehkých letounů. Jiří Kalina coby zaměstnanec Výrobního družstva IGRA Praha se s německým designérem a budoucím ‚otcem Playmobilu‘ shodl v představě vzniku miniaturní plastové figurky, která by znázorňovala různé pracovní činnosti. **Původním záměrem bylo vytvořit alternativu ke klasickému cínovému vojáčkovi**, se kterým budou dobře manipulovat i menší děti.

S prvním návrhem přišel Hans Beck, ale výslednou podobu figurky řešili společně dalších šest let. Jiří Kalina coby schopný konstruktér a strojní inženýr kladl důraz především na funkční stránku, včetně výroby jednotlivých dílů. K první realizaci nakonec došlo v tehdejší Ně-



mecké spolkové republice, kde byl Playmobil poprvé představen na mezinárodním veletrhu hraček v Norimberku v roce 1974. Vývoj však velmi zásadně ovlivnila ropná krize, kdy skokový nárůst cen plastů po roce 1973 na čas přibrzdil uvedení německé figurky na trh. Zklamáný Hans Beck se obrátil o pomoc na svého kamaráda, který vizi výroby plastové postavičky přednesl ve své práci. **„Ukázalo se, že souhlas československého podniku pomohl Hansovi popohnat výrobu i v kapitalistickém Německu,“** vzpomíná Jiří Kalina. Důležitým se pro oba muže stal rok 1976, kdy byla postavička Playmobilu uvedena na mezinárodní trh a u nás se díky hotovým formám a finálnímu prototypu mohlo začít i s výrobou Igráčka.

Prvním, s kým se děti seznámily, byl zedník. Na vývoji forem se v IGŘE podílel celý tým, a protože chyběly pokročilé numerické obráběcí stroje, vznikaly takřka na koleni. Design postaviček měla na starosti Marie Pavlíčková-Krejchová, která těžila