

COMUNICATO STAMPA
Milano, 15 gennaio 2020

GIOCO CIBO PER LA MENTE: LA CARICA DEI 5.000

Con oltre 5.000 presenze e adesioni in tre mesi Assogiocattoli conclude uno straordinario percorso di eventi dedicato alla promozione del gioco come elemento indispensabile per la formazione del bambino, per l'unità familiare e l'inclusione delle disabilità.

Assogiocattoli, associazione nazionale di categoria che rappresenta le aziende che producono, importano e distribuiscono giochi e giocattoli, prodotti di prima infanzia, addobbo natalizio e feste, annuncia il grande successo riscosso dall'edizione 2019 del progetto **Gioco Anch'io**.

Nel periodo natalizio ha portato a Milano, a disposizione di tutte le famiglie, una rinnovata selezione di giocattoli che, pensati per bambini normodotati, possono essere utilizzati in maniera efficace per rispondere alle esigenze di divertimento - e di terapia - di bambini con particolare necessità, garantendo la massima inclusione.

Il progetto, ospitato nell'ambito della kermesse organizzata da **Regione Lombardia** "A Palazzo Lombardia è Natale per tutti" dal 7 dicembre 2019 al 6 gennaio 2020 con l'allestimento di una speciale ludoteca, è stato l'ideale completamento di un importante percorso in cui Assogiocattoli si è particolarmente impegnata nella promozione della campagna "**Gioco, cibo per la mente**" con **tre importanti appuntamenti**:

- il Convegno istituzionale organizzato al Belvedere di Palazzo Lombardia in occasione del 30° anniversario della Convenzione ONU per i diritti dell'infanzia (20 novembre);
- la partecipazione a "G! come giocare" (22, 23, 24 novembre) con la distribuzione di oltre **2.000 passaporti** del gioco con oltre **6.000 giochi in scatola utilizzati** durante la tre giorni;
- la ludoteca di **Gioco Anch'io** (arricchita dall'Accademia di magia e da numerosi laboratori per piccoli prestigiatori) che durante i 5 weekend ha registrato con oltre **3.000 presenze** e ha offerto ai bambini, genitori, nonni e amici 11 giorni e 66 ore piene di attività e divertimento.

"**Gioco Anch'io**" sostiene e promuove l'idea che i giocattoli debbano essere prodotti inclusivi per eccellenza, in grado di favorire la socializzazione e la condivisione ad ogni livello e di poter essere giocati indistintamente da tutti i bambini, nessuno escluso. Un aiuto per genitori e terapisti per poter scegliere, tra i tanti prodotti di qualità che possono trovare in commercio, le tipologie di giocattolo più adatte per andare incontro alle diverse esigenze di divertimento e di terapia anche di bambini con particolari necessità.

I giochi del progetto Gioco Anch'io sono stati forniti dai nostri associati:

Ama gioco naturalmente, Buzz Italia, Carrera, OltreMorbido Fumagalli, Geomag, Simba, Hasbro, Incastro, Italtrike, Lego, Ludattica, Sabbiarelli, Small Foot, Spin Master e Toy Color.