

TREND &
MERCATO

Giochi&Giocattoli

GIOCO
cibo per la mente

Esattamente trent'anni fa, il 20 novembre 1989, l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite approvava la convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza in cui per la prima volta i bambini vengono riconosciuti come titolari di loro diritti specifici e che ha ispirato in ogni parte del mondo l'adozione di leggi volte al miglioramento delle condizioni di vita dei più piccoli.

Tra i diritti riconosciuti quello alla salute, alla dignità e alla libertà di espressione, all'istruzione e anche al gioco. L'articolo 31 recita infatti: "1. Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica. 2. Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali". Il gioco è quindi affiancato alle attività artistiche e culturali poiché contribuisce alla crescita e al benessere dell'individuo.

Una giornata di approfondimenti

A questi temi è stato dedicato il convegno "Gioco, cibo per la mente" che si è svolto presso Palazzo Lombardia

proprio lo scorso mercoledì 20 novembre, giornata dell'anniversario, organizzato da Regione Lombardia in collaborazione con Assogiocattoli. Introdotti dal saluto di Stefano Bolognini, Assessore alle Politiche Sociali, Abitative e Disabilità della Regione Lombardia, sono intervenute, tra gli altri, Gabriella Gilli, docente di psicologia generale all'Università Cattolica di Milano, che ha spiegato come il gioco e i giocattoli siano importanti strumenti di crescita ed educazione; Elena Nicoli, pedagoga coordinatrice dei servizi educativi 0-6 anni del Comune di Seriate (BG), Cristina Liverani, Kids & Special Projects Unit Manager di BVA Doxa la cui indagine Doxa Junior, compie anch'essa trent'anni, descrive come si sono evoluti i comportamenti di gioco nell'arco di questo periodo; Bice Dantona e Bernardo Corbellini, designer di Internotrentatre, specializzati nella progettazione di giocattoli e ideatori del progetto "Gioco anch'io" dedicato ai giocattoli inclusivi, specificatamente indicati anche nel caso di particolari disabilità. Ha concluso i lavori Giovanni Daverio, Direttore Generale Politiche Sociali, Abitative e Disabilità.

Il progetto "Gioco anch'io"

Assogiocattoli ha portato a G! come Giocare 2019, che si è tenu-

In occasione del trentesimo anniversario della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia redatta dall'ONU il 20 novembre 1989, Regione Lombardia e Assogiocattoli hanno celebrato questa ricorrenza con un convegno sull'importanza del gioco nello sviluppo del bambino riprendendo i fondamenti dell'Articolo 31.

ta lo scorso mese di novembre a FieraMilanocity, il progetto "Gioco anch'io" con un'esposizione di giocattoli "diversamente giocabili" a sostegno dell'inclusione. Giocare è un'attività a cui tutti i bambini hanno diritto e i giocattoli devono essere prodotti inclusivi per eccellenza: questo è il messaggio di "Gioco anch'io", progetto nato nel 2013 per sostenere e promuovere l'idea che tutti i bambini, nessuno escluso, possono divertirsi e crescere giocando insieme.

Il progetto, ideato dai designer Bernardo Corbellini e Bice Dantona e realizzato da Assogiocattoli ha portato a G! come Giocare 2019 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 quindi la massima inclusione.

Con questo progetto si intende inoltre suggerire ai genitori prodotti rintracciabili nei più tradizionali canali di vendita di giocattoli, agevolando il più possibile i loro acquisti e rinforzando il concetto di inclusione come modalità del tutto naturale di gestire la quotidianità.



TREND & MERCATO

Giochi & Giocattoli

Lil' Gleemerz, piccole creature interattive

I Lil' Gleemerz sono simpatici personaggi interattivi della grande famiglia Mattel che, toccandoli in diversi punti sensibili del loro corpo come la coda o il nasino, si animano in una festa di luci e suoni. Queste nuove simpatiche creature sono disponibili in due varianti.

La prima prevede tre diversi personaggi dalla sensibilità molto spiccata: è infatti solo toccando diverse parti del loro corpo che si possono scoprire fino a 100 reazioni differenti (fusa, bacetti, puzlette, frasi spassose, luci scintillanti che lampeggiano e persino giochi). I Lil' Gleemerz sono giocattoli interattivi che fanno brillare il gioco e l'amicizia con le loro code luminose color arcobaleno, occhi luccicanti, suoni buffi e frasi bizzarre!

Toccano il naso si dà via al divertimento, infatti i Lil' Gleemerz



si anima in tre modalità: interazione, festa di luci e gioco. Nella modalità Interazione, accarezzando o dando un pizzicotto alla coda della simpatica creaturina questa farà le fusa, grugnerà, racconterà barzellette o dirà frasi divertenti. Nella modalità Festa di Luci, battendo le mani o con un po' di musica si illumineranno gli occhi e la coda seguendo il ritmo con uno spettacolo luminoso. Infine, nella modalità Gioco, è possibile fare tre giochi diversi interagendo con le luci che si muovono sulla coda del nuovo piccolo amico (Acchiappa il bacetto, Tennis da coda e Le Belle Statuine). I più piccoli potranno divertirsi così con la lunga coda arcobaleno che si illumina a ritmo di musica o anche con il semplice battito di mani. I Lil' Gleemerz inoltre amano le coccole: basterà infatti accarezzargli la testa e la dolce creatura non solo farà le fusa e manderà bacetti, ma pronuncerà tantissime frasi dolci e divertenti, mentre i suoi occhioni si illumineranno. Troviamo poi i Lil' Gleemerz Babies, la versione mini di Lil' Gleemerz: i personaggi sono 6 e tutti da collezionare.



Si possono scoprire più di 25 reazioni diverse: premendo il naso il Lil' Gleemerz Babies emette tanti suoni divertenti e la sua pancia si illumina di diversi colori. Se messo a testa in giù e agitato, il cucciolo farà le fusa e tanti simpatici suoni. Ovviamente anche in questo caso non poteva mancare una lunga coda in morbida di color arcobaleno.

Astuzia, velocità e divertimento con Quercetti!

Da Quercetti, protagonista nel gioco educativo, arriva Codice Segreto, gioco di strategia con due livelli di difficoltà. Usando ragionamento deduttivo e logica, il "decifratore" dovrà scoprire il "codice segreto" composto dal suo avversario, con il minor numero di tentativi possibile.

Sarà poi il suo turno di creare una combinazione di colori così complesso da ostacolare tutti i tentativi di decodificazione dell'avversario. I foglietti illustrati inclusi, indicano i diversi gradi di difficoltà del codice segreto, che può essere composto da 4 o da 5 colori, da scegliere fra gli 8 colori dei chiodini messi a disposizione. Logica, astuzia, pensiero strategico, tutti gli ingredienti per tenere in forma la mente durante le vacanze.

Altra novità firmata Quercetti è Skyrail Evolution, 6 metri di pista per lanciare le biglie a massima velocità grazie a un apposito "razzo spara biglie". Il "martello atomico rotante" dello Skyrail Evolution Quercetti dona una potenza extra alle palline che, a velocità sorprendente, arrivano a uno spettacolare giro della morte. La pista sospesa si può costruire in molti modi diversi, seguendo le istruzioni incluse nella confezione, o inventandosi nuovi percorsi. Il razzo spara biglie ha al suo interno un particolare sistema che innesca una spinta tale da permettere alla biglia di compiere evoluzioni in salita senza perdere velocità.



Le tematiche del Toy Business Forum 2020

Il Toy Business Forum punta i riflettori su argomenti che riguardano direttamente l'industria dei giocattoli. In occasione della prossima Spielwarenmesse, a Norimberga dal 29 gennaio al 2 febbraio 2020, relatori internazionali incontreranno ogni giorno tra le 13:00 e le 15:00 i visitatori del settore. Gli attuali sviluppi del mercato, le tendenze future nel mondo della vendita al dettaglio e dei giocattoli, nonché la digitalizzazione e la gestione del cambiamento sono tutte tematiche all'ordine del giorno per il 2020. Inoltre, LicenseTalks farà luce sul business delle licenze. I seminari sono gratuiti e vengono tradotti simultaneamente in inglese e tedesco.

Il primo giorno di fiera, l'esperta internazionale Reyne Rice (USA) rivelerà le novità nel mondo dei giocattoli, dei giochi e della tecnologia per bambini. Sarà seguita da Clara Blasco dell'Istituto tecnologico AUU per i prodotti per bambini e il tempo libero in Spagna, che approfondirà il tema della sostenibilità. Discuterà il suo impatto sul settore e le opportunità commerciali che potrebbe generare. Richard Gottlieb dagli Stati Uniti, inoltre, esaminerà i cambiamenti nell'industria del giocattolo e come adattarsi con successo.

Giovedì l'attenzione si sposterà sulla gestione del cambiamento. Il progresso tecnologico e il cambiamento delle abitudini dei consumatori stanno influenzando profondamente il commercio al dettaglio. Il keynote speaker Stefan Hagen, Business Coach e consulente, incoraggerà i partecipanti ad abbracciare il cambiamento. Dorothea Hartmann, di system worx a Monaco, è esperta di sviluppo di team e organizzazione, cultura aziendale e strategia. Nella sua presentazione, condividerà le sue conoscenze sulle aziende in fase di cambiamento.

Il venerdì sarà dedicato alla digitalizzazione. In qualità di Team Leader of Strategic Insights presso IFH Köln, Mailin Schmelter valuterà le opportunità e i rischi derivanti dall'applicazione di strumenti digitali alle pratiche commerciali quotidiane. Successivamente, Caroline Zöller tratterà nuovi mondi di esperienza offerti dalla comunicazione visiva nell'era digitale. Nel suo discorso intitolato "Holographic Storytelling", Kevin Proesel del gruppo Saint Elmo di Berlino illustrerà come la realtà mista, virtuale e aumentata può dare forma a nuove opportunità per presentare prodotti e creare esperienze di shopping memorabili. Sabato l'attenzione si sposterà sulla vendita al dettaglio. Mentre Theresa Schleicher, amministratore delegato di Vorn Strategy Consulting, presenterà le future tendenze di vendita al dettaglio in rete, Andreas Bork di Finc3 Commerce GmbH, Amburgo, esplorerà l'impatto dell'e-commerce sui prezzi. L'esperta di vendite Sandra Schubert riconosce che la digitalizzazione sta cambiando il comportamento di acquisto: la sua soluzione "Happy Sales" consiste nel rendere felici i clienti. Una panoramica delle tendenze e degli approcci attuali nel mondo del marketing sarà presente nelle presentazioni di domenica. Ralf Wendland di servicemeisterei porterà esempi pratici per mostrare quali tendenze potrebbero influenzare l'industria dei giocattoli in futuro. Attrarre i clienti attraverso il cosiddetto "Aha Effect" sarà compito di Michael Gerharz. Infine, Michael Lorenz della società di consulenza grow.up Management esplorerà come i giocattoli sono usati in modo diverso dalle generazioni più giovani.



Spin Master presenta l'elefantino Flappy

Grande novità in casa Spin Master, Flappy è un elefantino peluche unico nel suo genere: grazie ad una moderna tecnologia brevettata, combinata a materiali morbidissimi di alta qualità, è in grado di coinvolgere i bimbi a partire da 10 mesi in giochi divertenti e coinvolgenti grazie alle due modalità Bu Bu Settete e Canta con me!.

Ispirata ad un evergreen dei giochi per l'infanzia, la modalità Bu Bu Settete è pensata per stimolare lo sviluppo cognitivo del bambino. Le morbide orecchie di Flappy si muoveranno fino a nascondere il musino dell'animale (con occhi ricamati per garantire un'esperienza di gioco autonoma in completa sicurezza) per poi spalancarsi all'improvviso con un effetto "cucù" capace di regalare al piccolo gioia e stupore.

"Le mie orecchie vanno giù ma se vuoi le tiro su..." quando entra in modalità Canta con me!

Flappy riproduce un divertente motivetto che accompagna a movimenti ritmici delle orecchie, coinvolgendo tutti quelli che gli sono intorno, grandi e piccini!

Flappy fa parte della linea Baby Gund, per bimbi da 10 a 36 mesi, che comprende anche soffici copertine, marionette, carillon e playset per stimolare l'attenzione dei più piccoli.

Nel 2019 Spin Master ha acquisito la storica azienda americana Gund, protagonista mondiale nel settore peluche, che da oltre 120 anni realizza i suoi prodotti ispirandosi alla filosofia dell'abbraccio come strumento per la creazione di una forte connessione emotiva. La mission di Gund è quella di creare ricordi che accompagnino i bimbi per tutta la vita attraverso peluche innovativi ma dal design classico, realizzati con tessuti morbidissimi e con forme studiate ad hoc per essere "abbracciabili". Orsetti, cagnolini, gattini ma anche dinosauri, maialini, pony ed elefantini: ogni linea Gund (Core, Baby e Licensed) è ricca di personaggi diversi per taglia e colore, pronti a regalare grandi emozioni a tutti i bambini.

