

REPORT FINALE

Con 32.500 visitatori chiude la sesta edizione di G! come Giocare, la più importante manifestazione italiana dedicata al mondo del giocattolo, un evento che realizza il sogno di ogni bimbo di giocare senza sosta sperimentando centinaia di giochi e giocattoli diversi.

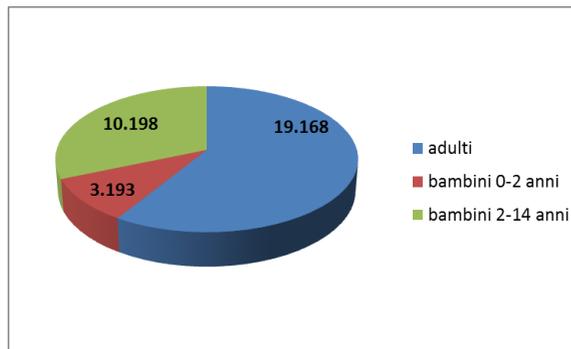
Tra le iniziative di quest'anno anche il Toy Award che ha eletto i giocattoli preferiti da grandi e piccini.

Dopo tre giorni di assoluto divertimento con giochi tutti da provare, tornei, spettacoli e musica, dimostrazioni e corsi dedicati ai bambini e alle loro famiglie, si è chiusa la sesta edizione di *G!come Giocare*, la rassegna organizzata da Salone Internazionale del Giocattolo, che ogni anno mette in contatto il mondo delle aziende con quello del grande pubblico per presentare tendenze e novità in vista del Natale.

Questa edizione, con le sue 32.500 presenze – la prima con ingresso a pagamento - dimostra, ancora una volta la validità della formula: non solo luogo espositivo e di acquisto, ma anche e soprattutto un momento di gioco e divertimento per tutta la famiglia.

Presenze:

adulti	19.168
bambini 0-2 anni	3.193
bambini 2-14 anni	10.198
Totale	32.559



Grande ammirazione ha riscosso l'iniziativa del marchio *Vivawood*, organizzata dalla Cooperativa Estia e patrocinata da Assogiocattoli, che ha portato in fiera i prototipi di giochi e arredi in legno ideati dagli studenti del Corso di Alta Formazione in Design del Giocattolo del Poli.Design di Milano e realizzati dai detenuti del Carcere di Bollate nel laboratorio di falegnameria della casa di reclusione.





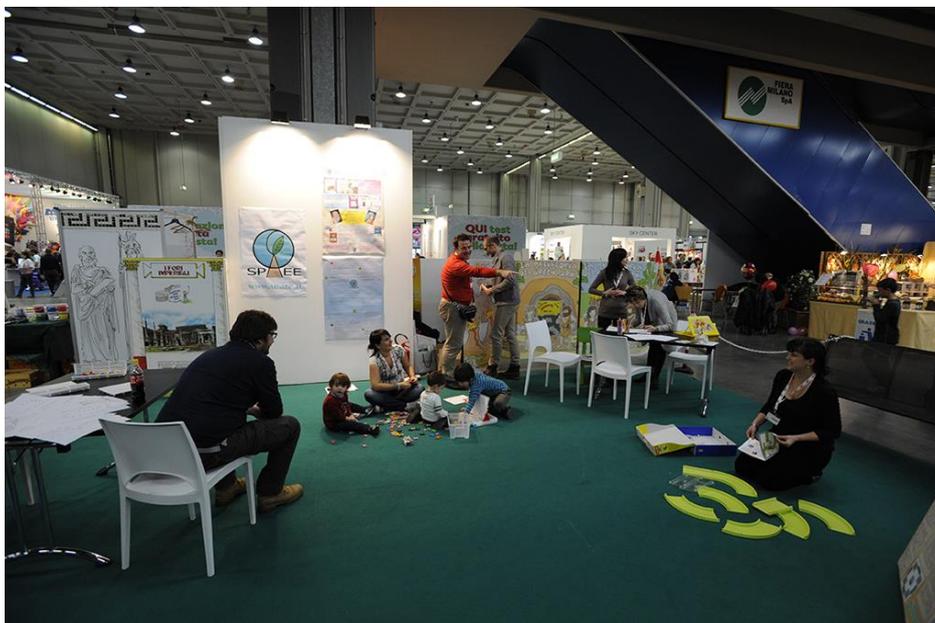
Oltre a gioco e divertimento, *G! come Giocare* è anche un evento dedicato ad iniziative a carattere educativo e sociale.

Dalle indicazioni per scegliere con sicurezza i giocattoli e per evitare i prodotti contraffatti, con le attività di Assogiocattoli, Camera di Commercio, Polizia Locale



e Ministero dello Sviluppo Economico,

alle informazioni per il riciclo di quelli usati, grazie alla presenza di Remedia;



dal servizio di consulenza offerto dagli psicologi dell'Università Cattolica di Milano

al consueto a rinnovato successo di *Ghisalandia*, iniziativa di educazione stradale della Polizia Locale di Milano.



Importante ed ogni anno sempre più puntuale l'attenzione che la stampa ha riservato all'evento con la presenza in mostra di importanti canali televisivi quali Rai con TG1, TG3 e RAINNEWS24 – Mediaset con TG5 e TG4 oltre a numerose TV WEB.

La rassegna stampa completa e tutte le foto di G! come giocare sono disponibili nella sezione *Press Room* sul sito www.gcomegiocare.it



TOY AWARD 2013



Per la prima volta in Italia, prendendo spunto da analoghi eventi internazionale, è stato organizzato il **Toy Award**; iniziativa ha subito raccolto il gradimento del pubblico.

Grazie alle preferenze raccolte (attraverso un'apposita cartolina) su una selezione di prodotti presentati dagli espositori, è stato possibile eleggere il gioco preferito per ciascuna delle nove categorie previste:

- Costruzioni: *La nave del coccodrillo di Cragger* di Lego
- Belle arti: *Pixel Art* di Quercetti
- Prima infanzia: *Cucina parlante* di Chicco
- Giochi da tavolo: *Monopoly Empire* di Hasbro
- Bambole e peluches: *Grande centro commerciale* di Playmobil
- Giochi da esterno: *Fiat 500* di Peg Perego
- Video giochi: *Skylanders SWAP Force* di Activision
- Personaggi collezionabili: *Casa di campagna della Sylvanian Families* di Orsomago
- Modellismo: *Trenini Italo RC* di Hornby.