BENVENUTI!
TAVOLA PITAGORICA

In un affascinante ex cotonificio dei primi del '900, restaurato e ampliato quale esempio di archeologia industriale, il ***Museo del Giocattolo e del Bambino*** *di Cormano e* ***Assogiocattoli*** *vi danno il benvenuto all'****Assemblea Annuale dei Soci Assogiocattoli 2020***

Roberto Marelli
Presidente Assogiocattoli

Alessandro Franzini
Direttore Museo del Giocattolo e del Bambino

ASSEMBLEA DEI SOCI ASSOGIOCATTOLI 2020

Cormano (MI), 29 Settembre 2020

‘ORDINE DEL GIORNO’

1. Relazione del Presidente sull’attività associativa nel periodo:
giugno 2019 - settembre 2020

2. Approvazione del Bilancio Consuntivo dell’anno sociale 2019

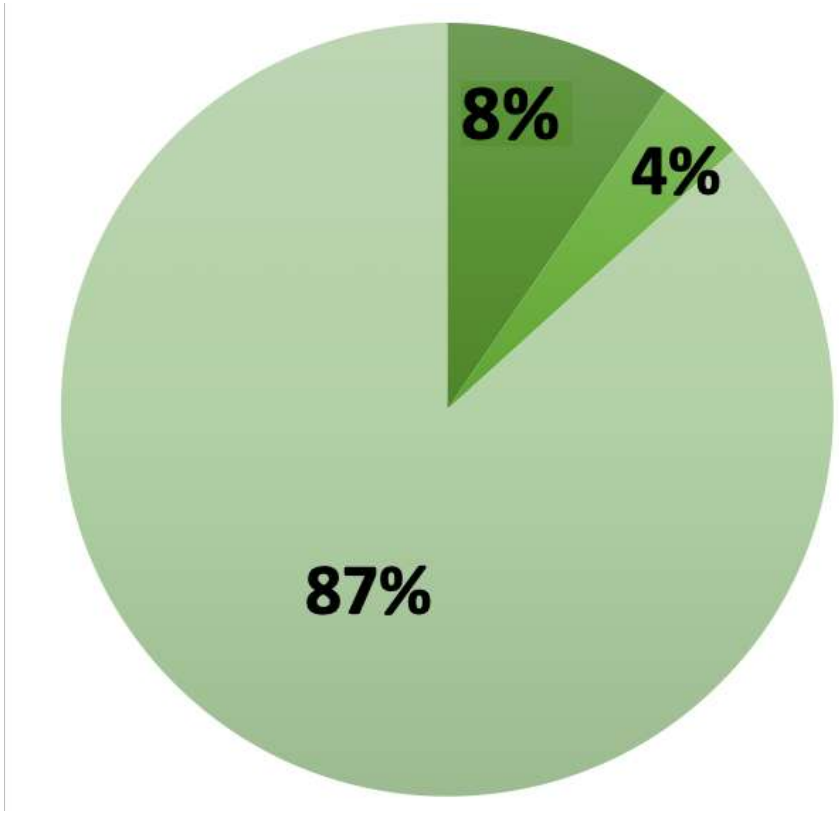
3. Delibera sull’ammontare del contributo associativo per l’anno 2021

4. Presentazione del progetto:
“promozione gioco”

5. Varie ed eventuali

Cormano (MI), 29 Settembre 2020

Relazione del Presidente sull'attività associativa nel periodo: giugno 2019 - settembre 2020



dati aggiornati al 29 settembre 2020

COMPOSIZIONE SOCI ASSOGIOCATTOLI 2020

TOTALE SOCI 2020: 187

(n. 198 nel 2019)

n. 179 Soci Ordinari

di cui:

n. 164 (88%) iscritti come aziende

n. 15 (8%) iscritti come agenti, rappresentanti, consulenti

n. 8 Soci Aggregati

(pari al 4%)

FOCUS ON

// **Dialogo continuo con le autorità territoriali, centrali ed europee**
Camere di Commercio, Enti territoriali, Ministeri, Istituzioni, Commissione Europea, ecc.

// **Guida e supporto alle aziende a livello tecnico-normativo**
Presidio ai tavoli di lavoro internazionali per la realizzazione e implementazione della normativa tecnica, supporto costante ai soci nella lettura delle norme e nella loro applicazione

// **Aiuto al settore nell'accrescimento del business**

ASSOGIOCATTOLI

COMUNICAZIONE (DIGITALE & Co)

EVENTI & FIERE

SERVIZI

INIZIATIVE EXTRA

VARIE

COMUNICAZIONE (DIGITALE & Co)

ASSOGIOCATTOLI

Comunicazione (Digitale & Co)

HEADER
slider di immagini random in tecnologia flash

MAIN & SECONDARY MENU
● ASSOGIOCATTOLI ● ASSOCIATI ● LEGGI E NORME ● EVENTI/FIERE ● COMUNICAZIONI ● CONVENZIONI ● STATISTICHE ● CONTATTI

Il sito si sviluppa con un menu di secondo livello, che sulla base dei contenuti può avere:
- accesso libero
- accesso con credenziali

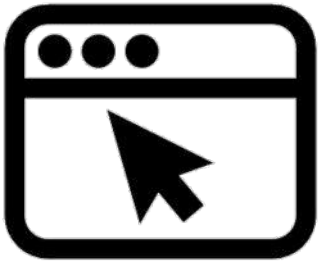
QUICK LINKS
launch pages: salone del giocattolo, G! come Giocare
focus pages: priroguida, le 10 regole …

FOCUS ON
news / special contents / latest events

FOOTER INFO
legals & co

Web Mapping

Comunicazione (Digitale & Co)



associazione

ACTIVE URL
assogiocattoli.it

ASSOGIOCATTOLI
- CHI SIAMO
- STATUTO
- ORGANIGRAMMA
- ISCRIVITI
- PRIVACY POLICY

ASSOCIATI
- PUERICULTURA
- Giocattoli
- Addobbi e Ornamenti Natalizi
- Agenti/Consulenti

LEGGI E NORME
- **PUERICULTURA**
  Leggi
  Norme di sicurezza
  Varie
- **GIOCATTOLI**
  Leggi
  Norme di sicurezza
  Pillole
  Varie
  Direttiva 2009…
- **ADDOBBI E ORN. NAT.**
  Leggi
  Norme di sicurezza
  Varie
- **GENERICO**
  Leggi
  Norme di sicurezza
  Varie

EVENTI / FIERE
- **EVENTI ASSOG.** *riepilogo eventi dal 2010*
- **ADDOBBI E ORN.** *elenco fiere*
- **FIERE GIOCATTOLO** *elenco fiere*
- **FIERE PRIMA INF.** *elenco fiere*

COMUNICAZIONI
- PUBBLICAZIONI
- COM. STAMPA
- RASS. STAMPA
- ARCH. NEWSLETTER

CONVENZIONI
Info attivazione convenzioni attive per associati: alberghi, i professionisti di Assogiocattoli, norme, trasporto

STATISTICHE
Sezione con accesso riservato

CONTATTI
Chi & Dove

Web Mapping

Comunicazione (Digitale & Co)

NUOVO SITO

online dal 22 gennaio 2020

4’ 05”

durata sessione media

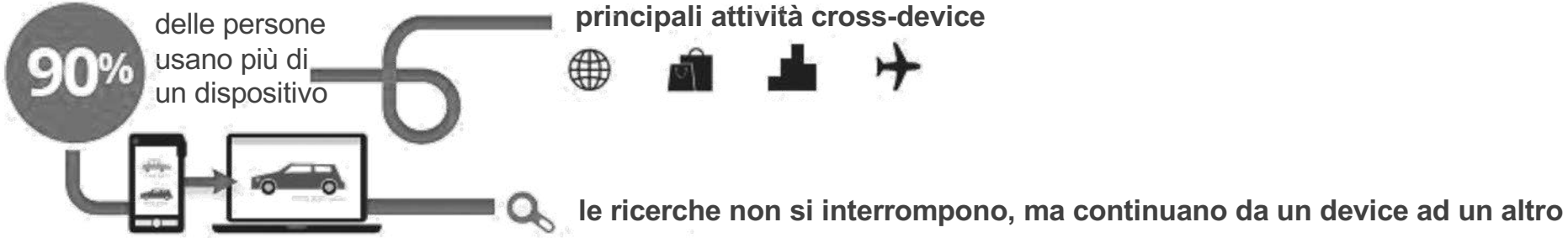
7.988 utenti

38.750 pagine viste

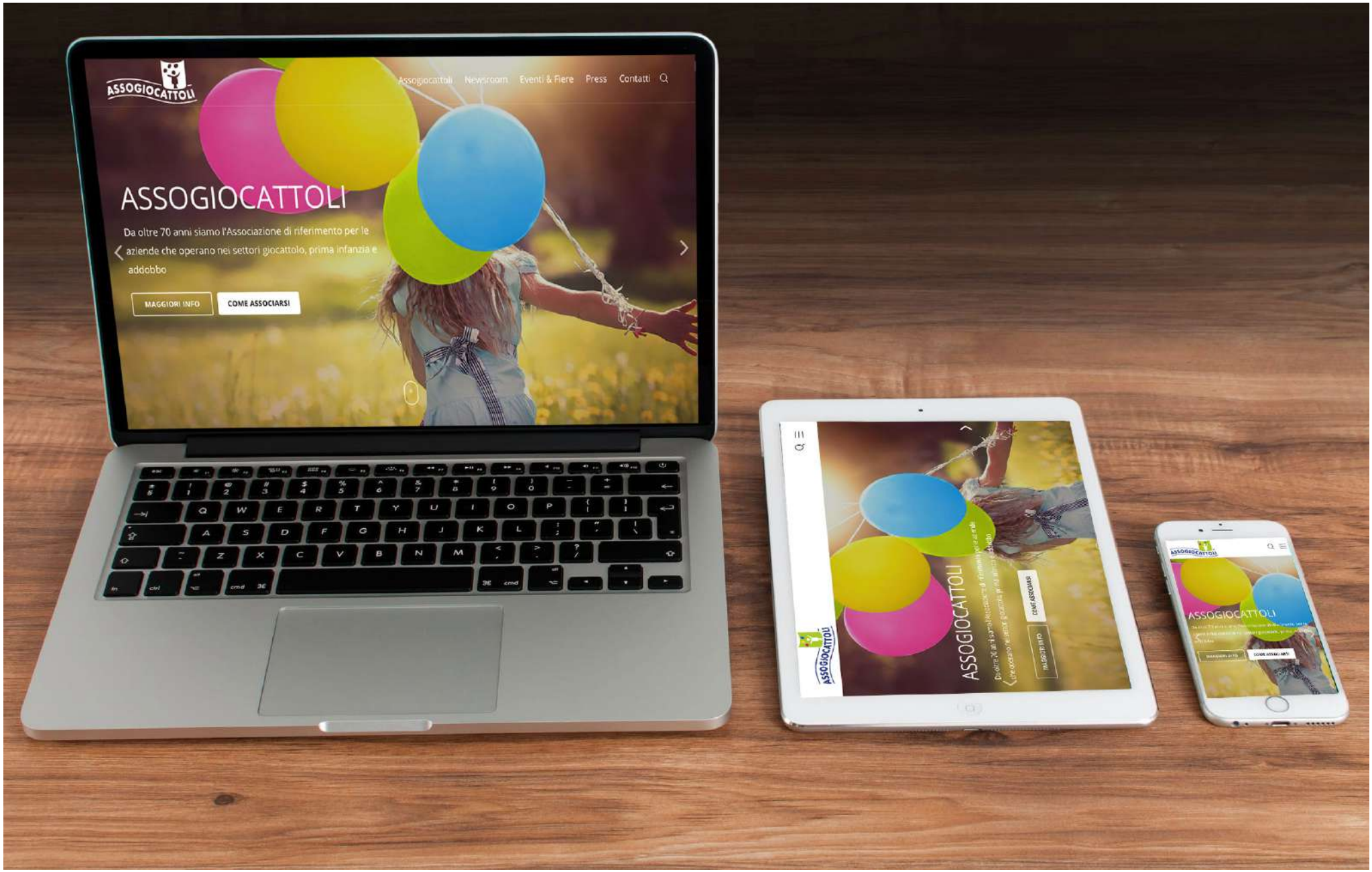
dati riferiti al periodo online dal 22 gennaio al 22 settembre 2020

Il linguaggio è chiaro e diretto, punta sul tema dell'esperienza e e trasmette al tempo stesso **sicurezza** e **solidità** per chi deciderà di informarsi o associarsi ad ASSOGIOCATTOLI.

Viene riportato di seguito uno **studio a firma *Google/Ipsos/Sterling*** che offre una chiara ed efficace fotografia dei comportamenti cross-piattaforma basati su un mondo «multischermo» a chiaro sostegno dell'importanza del segmento digitale e televisivo.

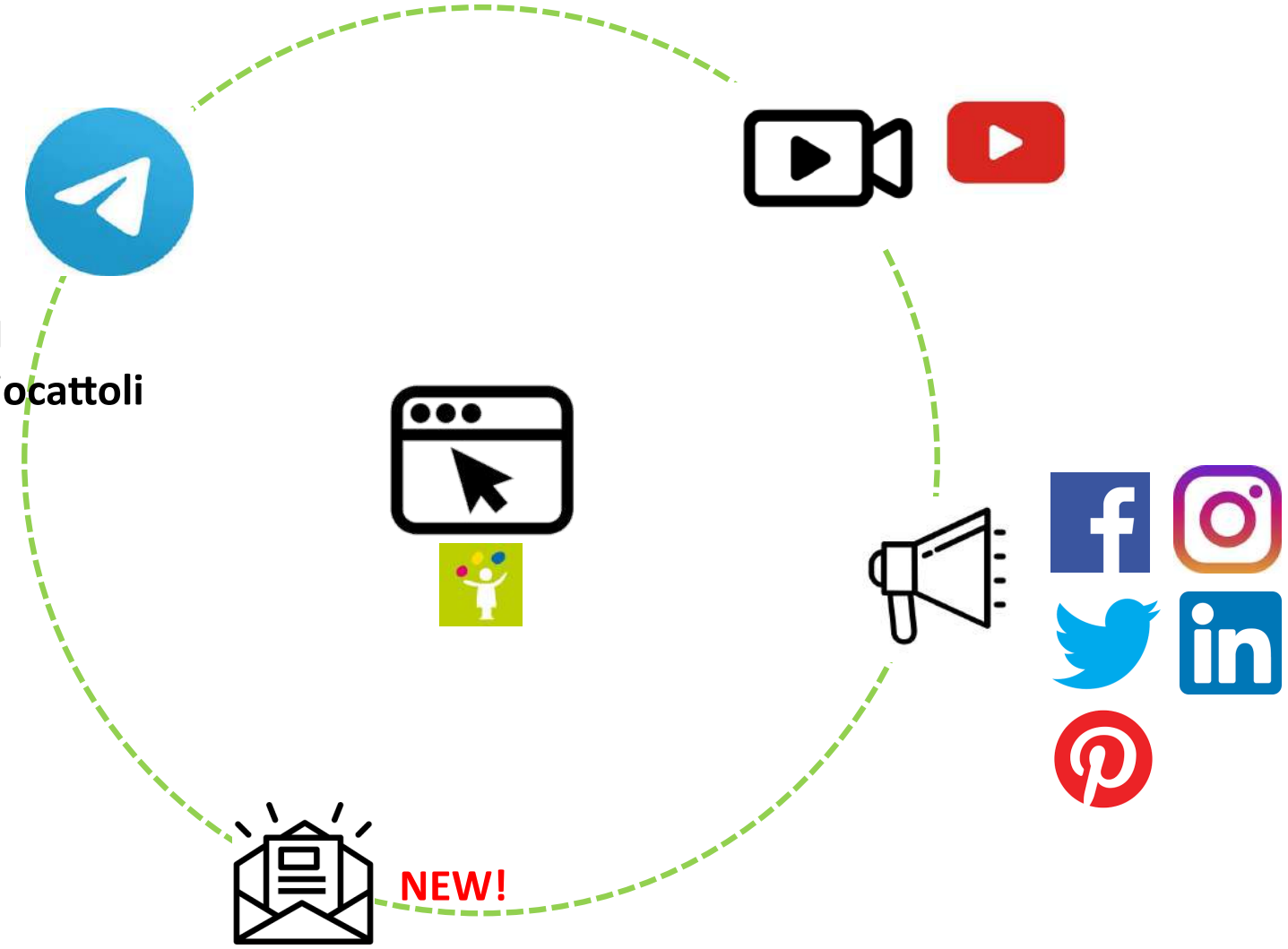


Comunicazione (Digitale & Co)

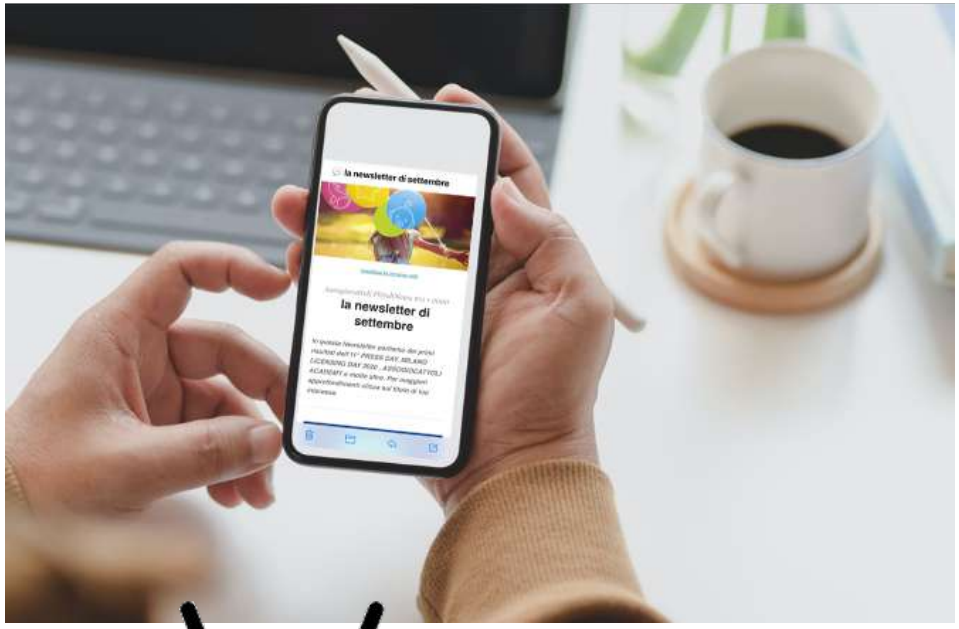


Comunicazione (Digitale & Co)

CANALE TELEGRAM
https://t.me/assogiocattoli



Comunicazione (Digitale & Co)



NEWSLETTER

FL@SHNEWS **NEW!** Newsletter fl@sh invio mensile

+ RAPEX / SAFETY GATE NEWS **NEW!**

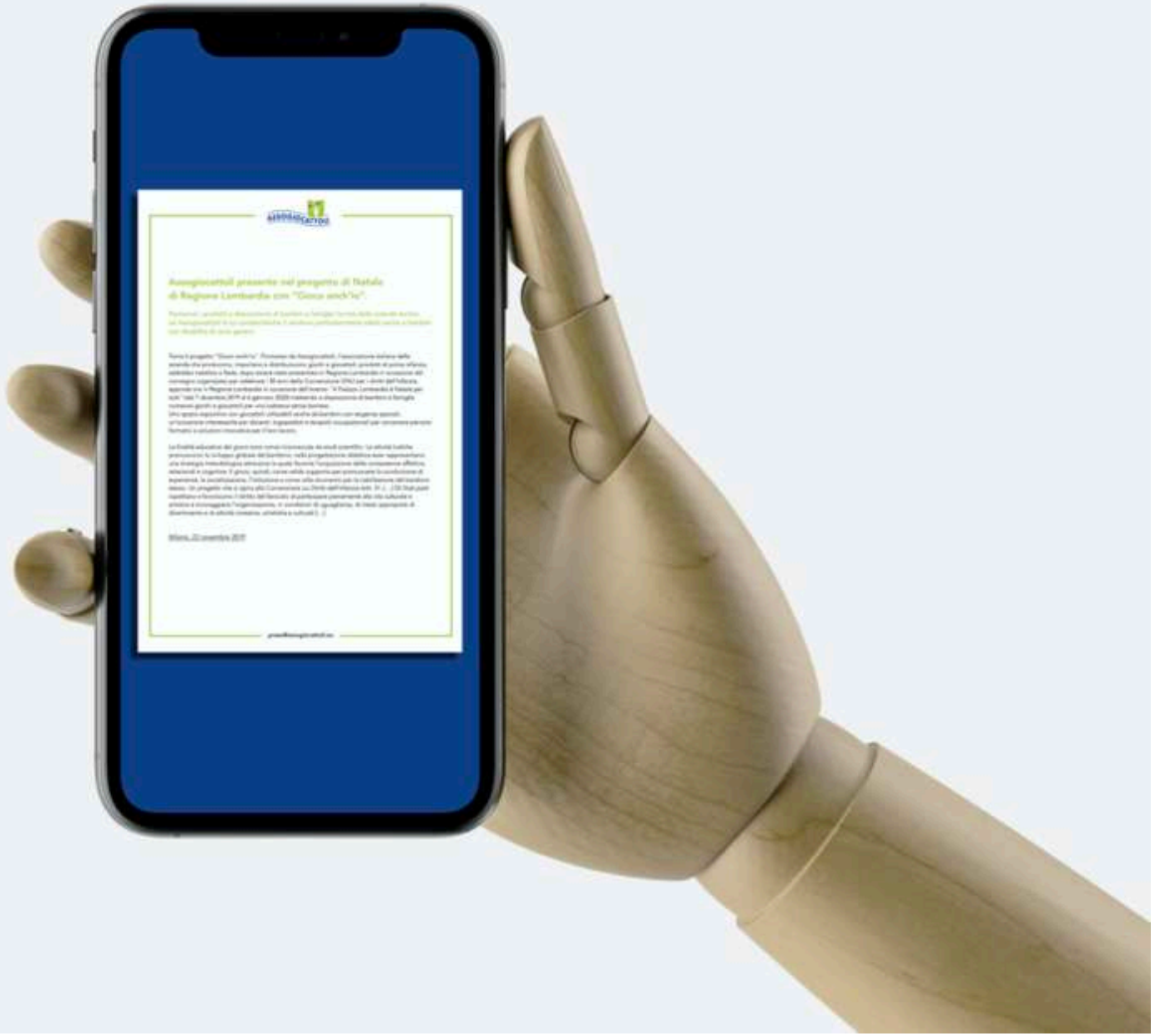
+ ASSOGIOCATTOLI ACADEMY **NEW!**

ASSOGIOCATTOLI

Comunicazione (Digitale & Co)

NUOVO UFFICIO STAMPA

GDG PR



ASSOGIOCATTOLI

Comunicazione (Digitale & Co)

MI MANDA RAITRE

Tg2

Tg2 Costume e Società

TG5

RTL 102.5

Radio24

il Giornale

WIRED

Il Sole 24 ORE

ANSA

la Repubblica

IL FOGLIO quotidiano

Libero Quotidiano.it

CORRIERE DELLA SERA

LA NAZIONE

EVENTI & FIERE

Eventi & Fiere

Nhow Hotel
Via Tortona, Milano

PRESS DAY 2019

Milano, 10 Settembre 2019

in sinergia con Milano Licensing Day

28 aziende
96 giornalisti e blogger accreditati

ASSOGIOCATTOLI

Eventi & Fiere

Enterprise Hotel
Milano

WORKSHOP MI FIDO DI TE

Milano, 17 Ottobre 2019

in collaborazione con KIKILAB e UL/IISG

Incontro organizzato per ragionare insieme sull'importanza della fiducia che ogni negoziante deve infondere nel proprio cliente, o nel potenziale cliente, per proseguire nel modo migliore proficuo il rapporto con il pubblico.

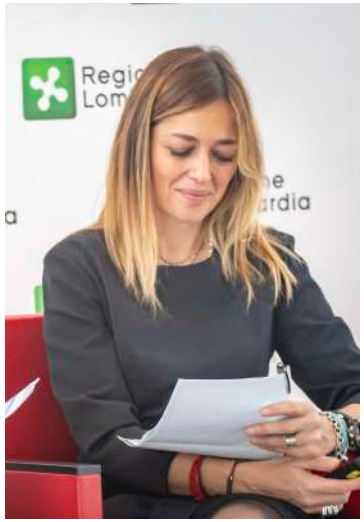
Belvedere di Palazzo Lombardia
Piazza di Città Lombardia – Nucleo 1

CONVEGNO
GIOCO CIBO PER LA MENTE

Milano, 20 Novembre 2019

In occasione del **30° anniversario della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia** redatta dall'ONU il 20 novembre 1989, **Regione Lombardia** e Assogiocattoli hanno celebrato l'importante anniversario con un convegno dedicato all'importanza del gioco nello sviluppo del bambino riprendendo i fondamenti dell'Articolo 31.

Eventi & Fiere



ASSOGIOCATTOLI

Eventi & Fiere

nr **100 espositori**

nr **150 attività** di intrattenimento

nr **30 live show**

Eventi & Fiere

ASSOGIOCATTOLI

Stand Istituzionale Assogiocattoli:
// Passaporto del Gioco
// Gioco Anch'io

Assessorato Sicurezza
di Regione Lombardia

Assessorato Politiche Sociali Abitative
e Disabilità di Regione Lombardia

UL- Istituto Sicurezza dei Giocattoli

Eventi & Fiere

PASSAPORTO DEL GIOCO

2.000
passaporti distribuiti

oltre **6.000**
giochi da tavolo utilizzati

Eventi & Fiere

Eventi & Fiere

GIOCOANCH'IO
diversamente giocabili

È un progetto di **Assogiocattoli** che 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 utilizzati indistintamente da tutti i bambini, nessuno escluso. Al centro del progetto vi sono i binomi **gioco e disabilità** e **gioco e terapia**, in base ai quali le aziende produttrici presentano al pubblico prodotti che se anche non pensati specificamente per bambini disabili, possono essere utilizzati in maniera efficace per rispondere alle esigenze di divertimento e di terapia di bambini con particolari necessità.

Grazie alla collaborazione con **A.I.T.O.** (*Associazione Italiana dei Terapisti Occupazionali*) e **OPL** (*Ordine degli Psicologi della Lombardia*) il progetto si è arricchito della competenza di professionisti esperti che potessero indicare per ogni giocattolo presentato le caratteristiche salienti per poter essere particolarmente indicati per una determinata disabilità.

Eventi & Fiere

IL PRESEPE DEI BAMBINI

Palazzo Lombardia
Piazza di Città Lombardia

Milano, 6 dicembre 2019 – 6 gennaio 2020

"**Il Presepe dei bambini**" nasce dalla collaborazione tra l'**Assessorato alle Politiche sociali**, **abitative e disabilità** della Regione Lombardia e **Assogiocattoli**.

L'iniziativa, giunta alla **seconda edizione**, ha permesso di portare a Palazzo Lombardia cinque presepi unici nel loro genere, realizzati con impegno, fantasia e creatività dai bambini ricoverati nelle strutture ospedaliere del territorio coinvolte nel progetto, grazie al materiale messo a disposizione da Assogiocattoli.

ASSOGIOCATTOLI

Eventi & Fiere

Palazzo Lombardia
Piazza di Città Lombardia

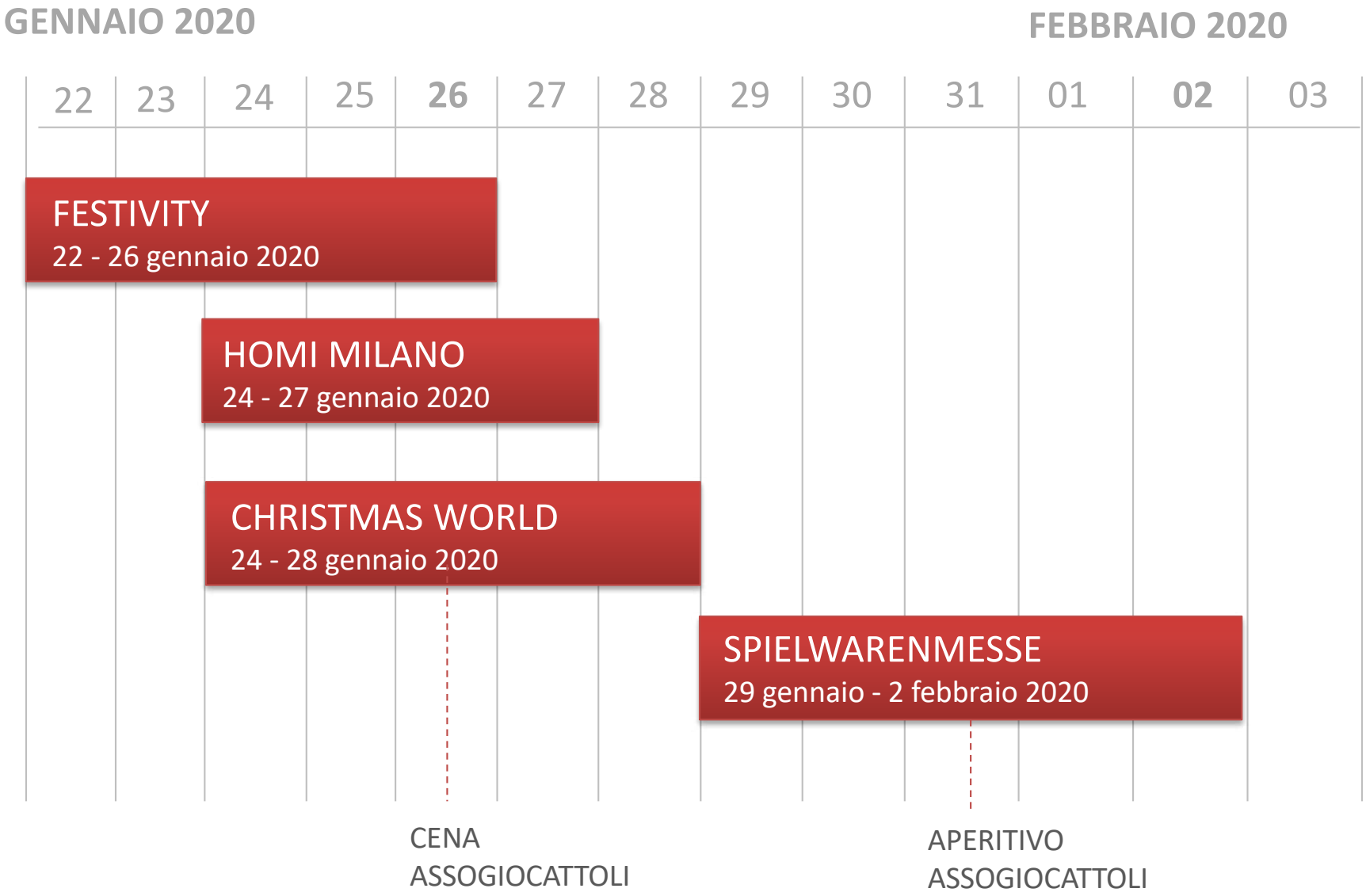
A PALAZZO LOMBARDIA E' NATALE PER TUTTI

Milano, 7 dicembre 2019 – 6 gennaio 2020

Assogiocattoli ha messo a disposizione di bambini e famiglie numerosi giochi e giocattoli per una **ludoteca senza barriere**. Uno spazio espositivo con giocattoli utilizzabili anche da bambini con esigenze speciali, un'occasione interessante per docenti, logopedisti e terapisti occupazionali per conoscere percorsi formativi e soluzioni innovative per il loro lavoro.

2.300 presenze
5 settimane
11 giorni (66 ore di gioco)

Eventi & Fiere



TOY
MILANO
PLUS

RISULTATI

n. **112** brand
n. **4.200** buyers profilati
n. **6** partners (sezione GET INSPIRED)

Apertura ufficiale della piattaforma: 5 maggio 2020

GO LIVE evento digitale: 25 maggio 2020

***34.403** pagine visualizzate*
***2.615** visitatori (di cui **2.234 unici**)*
*provenienze: **77%** italia **23%** estero*
***7** media pagine viste*
***6:30** tempo media visita*

TOYS
MILANO
PLUS

+

TOYS
MILANO

RegioneLombardia

DECRETO N. 9474 Del 04/08/2020

Identificativo Atto n. 762

DIREZIONE GENERALE SVILUPPO ECONOMICO

Oggetto

RICONOSCIMENTO DELLE QUALIFICHE INTERNAZIONALI E NAZIONALI ALLE MANIFESTAZIONI FIERISTICHE ORGANIZZATE IN LOMBARDIA NELL'ANNO 2021, AI SENSI DEL REGOLAMENTO REGIONALE DEL 12 APRILE 2003, N. 5

Firma in qualita di sostituto di LAMBICCHI ROBERTO

L'atto si compone di 12 pagine

di cui 7 pagine di allegati

parte integrante

COLORIAMO IL CIELO. W L'ESTATE

Settimo Milanese (MI), 27 giugno 2020

In collaborazione con Comune Settimo Milanese e Protezione Civile

A Settimo Milanese un grande spettacolo pirotecnico e un tripudio di palloncini colorati all'insegna del divertimento per festeggiare l'inizio di una nuova stagione e il cauto ritorno alla normalità: un nuovo modo per stare insieme e divertirsi nel pieno rispetto delle norme sanitarie

L'evento si è svolto su iniziativa delle aziende associate:
Gemar, I Razzi Group, Onlightpf di Pozzi Franco Srl, Pirotecnica Castellana, U. Borgonovo e Ugo Bisone

ASSOGIOCATTOLI

Eventi & Fiere

DIGITAL PRESS DAY 2020

***GO LIVE evento digitale**: 8 settembre 2020*

n. **26** aziende

n. **110** marchi

n. **130** giornalisti, blogger

n. **106** testate

n. **3** partners (ANSA, NPD, Milano Licensing Day)

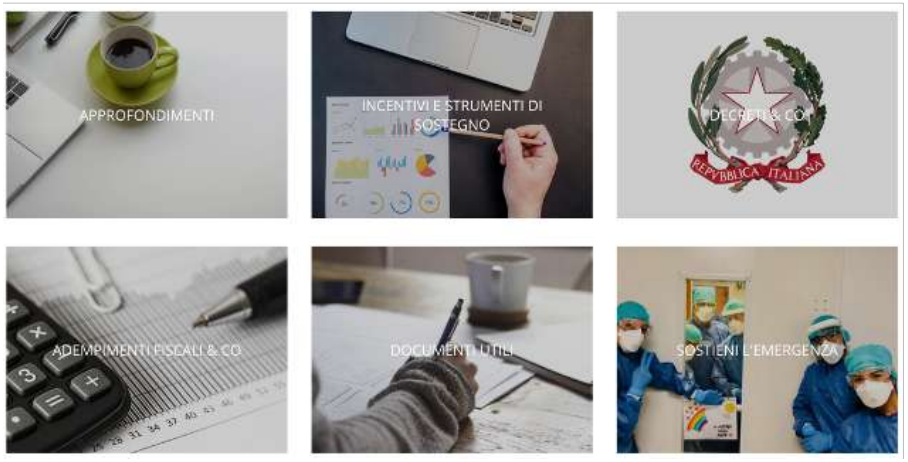
FORUM ANSA

h 15.30 – 8 settembre in live streaming
con redazione Economia e Lifestyle ANSA, 4 aziende in collegamento e 3 collegamenti video

***250.000** visualizzazioni (di cui 30.000 facebook)*
***5 k** views/min.*

OTTIMA COPERTURA STAMPA

SERVIZI



EMERGENZA COVID-19

Sezione del sito nata con l'obiettivo di fornire ai nostri associati aggiornamenti in tempo reale e costanti con informazioni utili per affrontare l'emergenza sanitaria COVID-19

// approfondimenti
// incentivi e strumenti di sostegno
// decreti & co
// adempimenti fiscali
// documenti utili
// sostieni l'emergenza

Servizi

ASSOGIOCATTOLI ACADEMY

Assogiocattoli Academy è un nuovo servizio pensato e realizzato per fornire un ulteriore strumento di supporto a tutti gli Associati.
I continui cambiamenti del mercato, le incertezze dovute alla particolarità del periodo che stiamo vivendo, rendono necessario un aggiornamento continuo ed uno sviluppo delle competenze per un corretto adeguamento alle nuove necessità.
Per questo nasce **Assogiocattoli Academy**, un contenitore che propone **corsi di formazione** e **approfondimenti** gratuiti

// ACADEMY LIVE + REPLAY
// FOCUS ON
// TAYLOR MADE

5 WEBINAR *(disponibili anche in replay)*
2 FOCUS-ON

da ottobre 2020
3 WEBINAR **+ 5** FOCUS-ON

Servizi

DATI, REPORT & ASSISTENZA NORMATIVA

npd

UNO QUATTRO STUDIO LEGALE

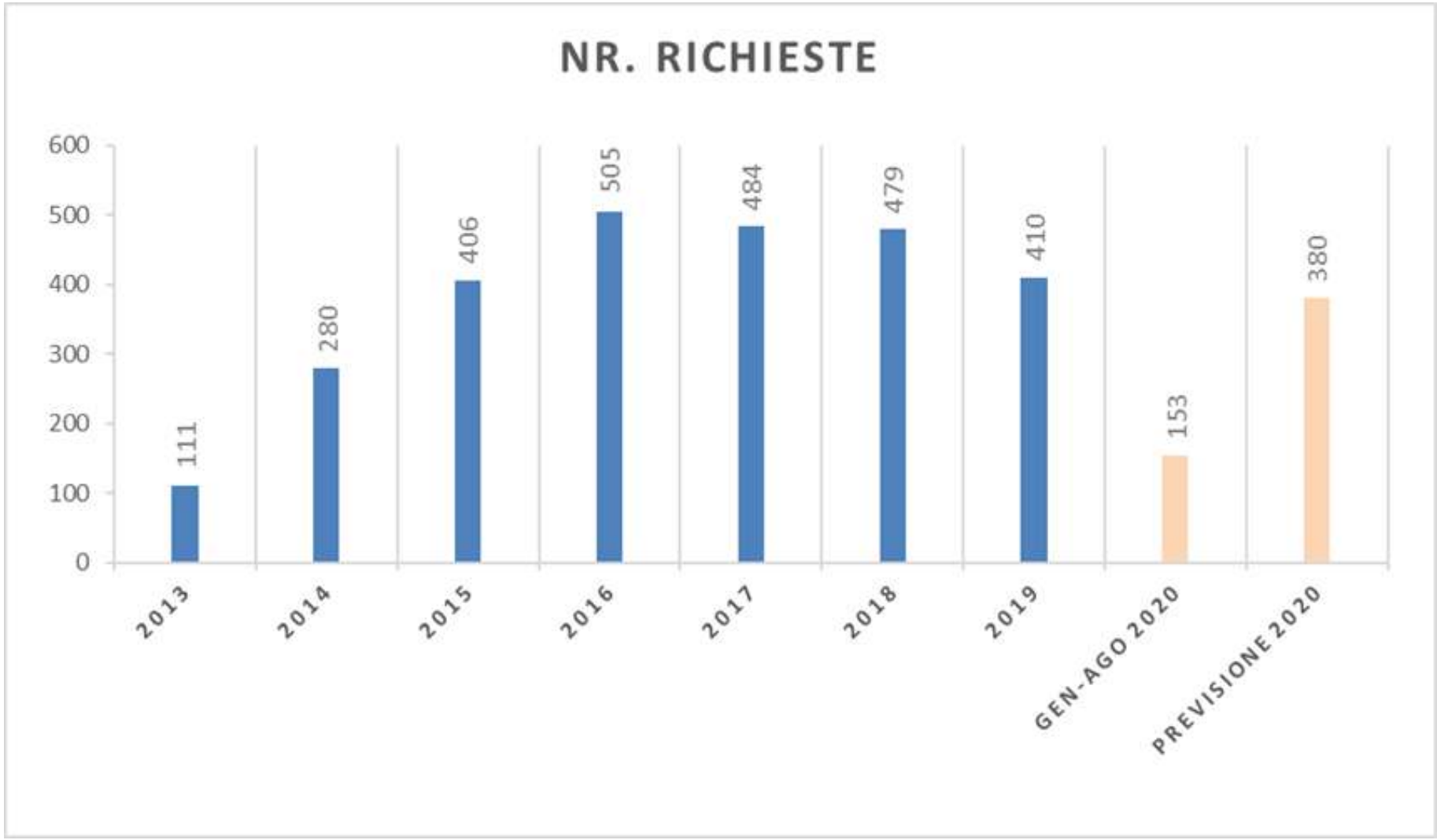
TIE
Toy Industries of Europe

INDICAM
Istituto di Centromarca per la lotta alla contraffazione

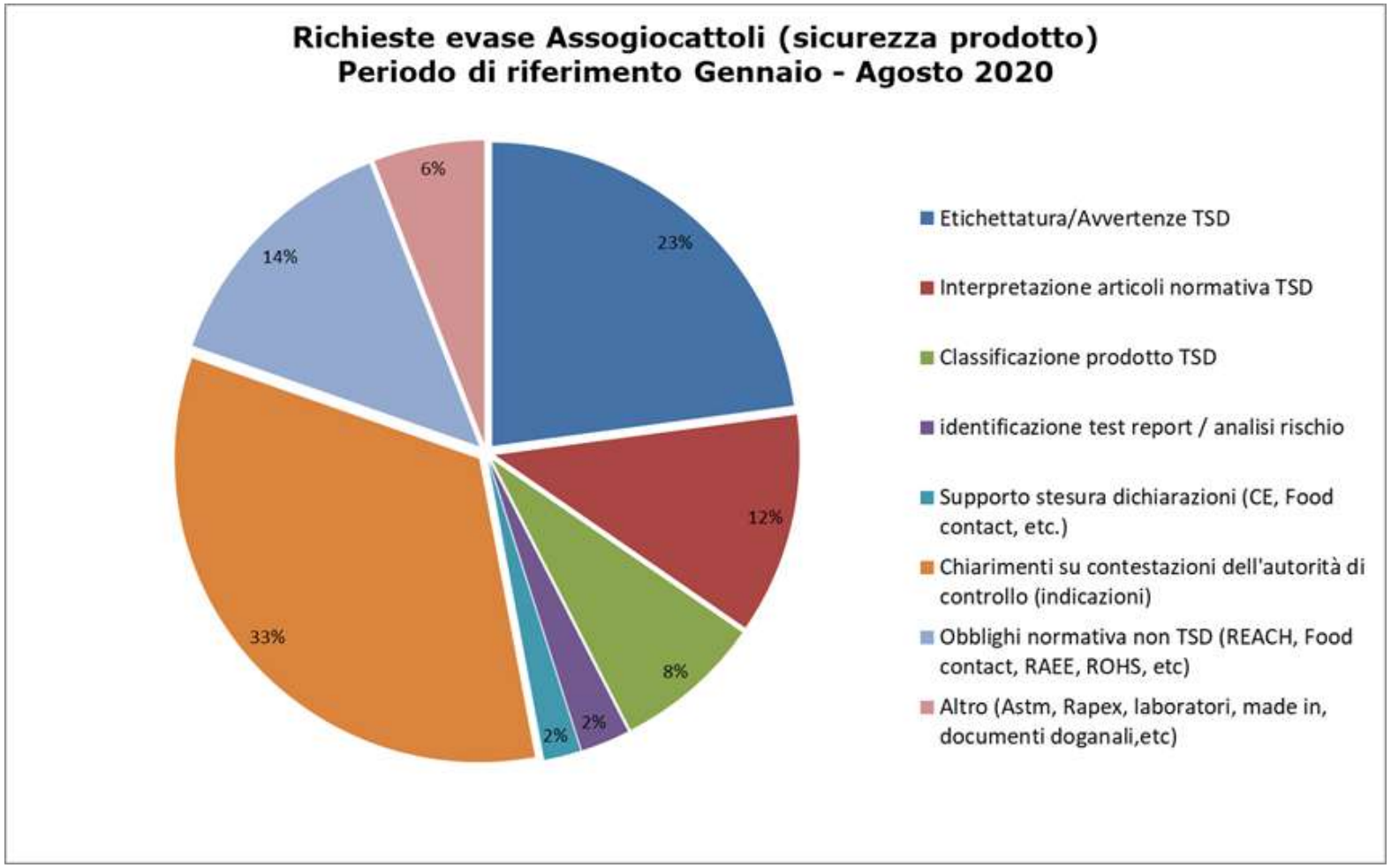
ENPC
European Nursery Products Confederation

ASSOGIOCATTOLI

ASSISTENZA NORMATIVA & Co



ASSISTENZA NORMATIVA & Co



INIZIATIVE EXTRA

Iniziative Extra

VACANZE ESTIVE & SICUREZZA IN AUTO

SOCIAL CAMPAIGN (IG)

Total Reach:	**247.772,00**
Total Impression:	**267.212,00**

ASSOGIOCATTOLI RILANCIA LA CAMPAGNA DEL MINISTERO DELLE INFRASTRUTTURE E DEI TRASPORTI "LA TUA ATTENZIONE DIVENTA LEGGE"

Con un occhio di riguardo nei confronti delle **famiglie** e grazie alla collaborazione di tutti i produttori e distributori di sistemi per ritenuta, **Assogiocattoli** invita mamme e papà a rispettare le dovute precauzioni quando si tratta di **sicurezza stradale**, soprattutto **in viaggio** con automobili o altri mezzi privati.
L'obiettivo della campagna, attraverso la **condivisione** di un'**illustrazione** creata per l'occasione, è stato quello di sensibilizzare i genitori, e i tutori in generale, sulle norme contenute nel **Codice della Strada** relativamente ai sistemi di sicurezza in automobile, dai **seggiolini** ai **dispositivi antiabbandono**.

PATROCINIO MEMORIAL LETTERARIO

BAMBINI LA STORIA PIU' BELLA CHE C'E'

Presso il chiostro dell'ex convento domenicano di Grottole, si è svolto i data 29 agosto 2020 l'evento conclusivo della **quarta edizione del memorial letterario di Matera.**

Le opere in gara sono state scelte tra quelle corrispondenti al tema centrale della manifestazione, che per quest'anno è "**Bambini: la storia più bella che c'è**".

PROGETTO PROMOZIONE GIOCO

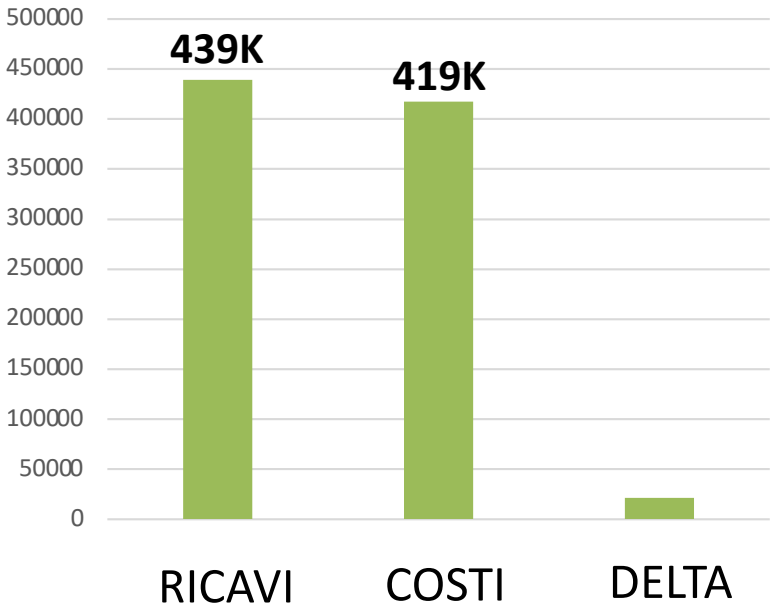
VARIE

AGGIORNAMENTO INFRASTRUTTURA
(RETE, TELEFONIA FISSA E MOBILE, PC e STAMPANTI)

SANIFICAZIONE UFFICI

Approvazione del Bilancio consuntivo dell'anno sociale 2019

	CONSUNTIVO 2019 AGGIORNATO IL 26.11.2019	BUDGET 2019 APPROVATO DAL CDA 11.02.2019	CONSUNTIVO 2018
Ricavi	€ 439.930,52	€ 445.250,00	€ 444.062,29
Costi	€ 419.295,66	€ 418.611,00	€ 419.906,48
Delta	**€ 20.634,86**	**€ 26.639,00**	**€ 24.155,81**



DELTA *2019*

+ € 20.634,86

Delibera sull'ammontare del contributo associativo per l'anno 2021

FASCIA DI FATTURATO AZIENDE		CONTRIBUTO ANNUALE	
FASCIA 1	artigiano	€	556,00
FASCIA 2	fino a 1 milione di euro	€	1.110,00
FASCIA 3	da 1,0 a 2,0 milioni di euro	€	1.668,00
FASCIA 4	da 2,0 a 3,5 milioni di euro	€	1.948,00
FASCIA 5	da 3,5 a 5,0 milioni di euro	€	2.780,00
FASCIA 6	da 5,0 a 7,5 milioni di euro	€	3.890,00
FASCIA 7	da 7,5 a 15,0 milioni di euro	€	4.890,00
FASCIA 8	da 15,0 a 25,0 milioni di euro	€	6.670,00
FASCIA 9	da 25 ,0 a 50,0 milioni di euro	€	10.006,00
FASCIA 10	oltre 50,0 milioni di euro	€	13.340,00

FASCIA AGENTE / CONSULENTE		CONTRIBUTO ANNUALE	
FASCIA UNICA	forfait	€	300,00

SOCIO AGGREGATO		CONTRIBUTO ANNUALE	
FASCIA UNICA	forfait per singolo punto vendita	€	300,00

Presentazione del progetto “promozione gioco”

‘GIOCO’

/giò·co/
sostantivo maschile

*«Qualsiasi esercizio, singolo o collettivo, cui si dedichino **bambini** o **adulti** per passatempo o svago o per ritemprare le energie fisiche e spirituali: giochi all'aperto, infantili, di società (…) »*

origine
Lat. iocum ‘scherzo’

v. intr. e tr.

«Dedicarsi a un gioco, singolo o collettivo, per spasso, passatempo o esercizio»

Il **gioco** non solo come puro divertimento ma anche come “**cibo per la mente**”, capace di “**alimentare**” il bambino (e l’adulto) in tutto il suo percorso di sviluppo – **fisico**, **cognitivo**, **emotivo**, **sociale** – è un’evidenza ormai nota a tutti quelli che si occupano di analizzare il complesso e affascinante mondo dell’infanzia.

Timeline

2011

2011 — **INVENTA IL TUO GIOCATTOLO**

giugno 2013 — **PLAYDAY**
1.500 persone

ottobre 2013 — **GIOCO ANCH'IO**
(reatech)

giugno 2014 — **PLAYDAY**
2.000 persone

novembre 2014 — **GIOCO ANCH'IO**
(G! come giocare)

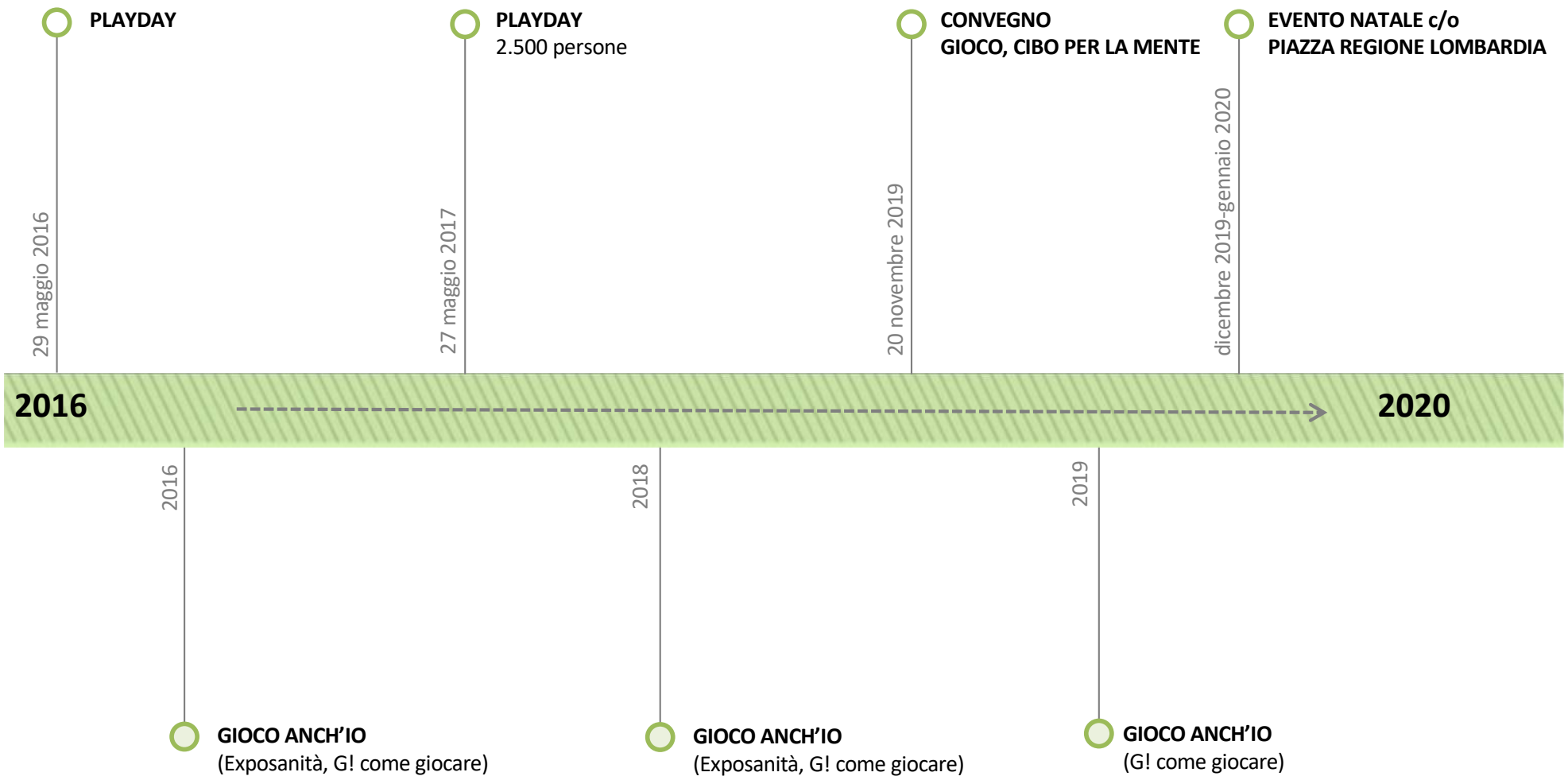
2014 / 2015 — **NUTRIMENTE**

2015 (...)

2015 — **VIDEOCLIP**
Realizzati da Assogiocattoli con Pepita onlus. n. 10 clip affrontano le tematiche sul gioco come:
- bisogno dell'uomo e del bambino
- strumento per sviluppare fantasia e creatività
- sviluppo psicomotorio e cognitivo
- insegnamento del rispetto delle regole
- occasione di relazione in particolare tra genitori e figli

7 ottobre 2015 — **CONVEGNO**
organizzato da Assogiocattoli, alla presenza di un pubblico d'insegnanti ed educatori, genitori e addetti ai lavori.
Presentate due ricerche:
Europea (*BDCR Continental*)
Gioco per la mente (*Cremit, Unicatt, Pepita onlus*)

Timeline


PLAYDAY
29 maggio 2016
PLAYDAY
2.500 persone
27 maggio 2017
CONVEGNO
GIOCO, CIBO PER LA MENTE
20 novembre 2019
EVENTO NATALE c/o
PIAZZA REGIONE LOMBARDIA
dicembre 2019-gennaio 2020
2016
2020
2016
GIOCO ANCH'IO
(Exposanità, G! come giocare)
2018
GIOCO ANCH'IO
(Exposanità, G! come giocare)
2019
GIOCO ANCH'IO
(G! come giocare)

Brief: **«Lo sviluppo del mercato del giocattolo»**

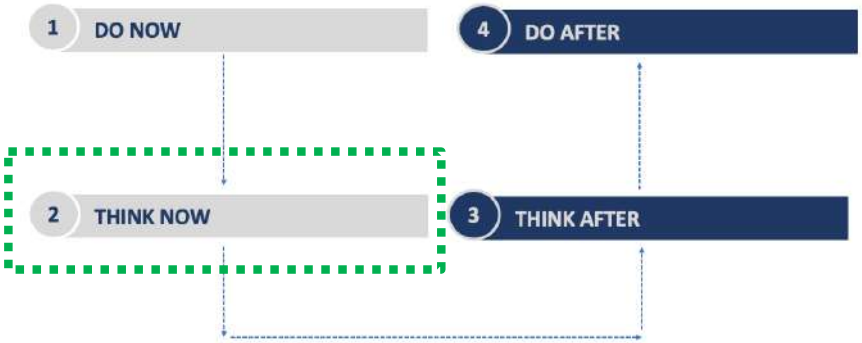
1 DO NOW

- In Italia si **spende meno per giocattoli**, la spesa pro-capite (insieme alla Grecia) è la più bassa in Europa e gli **acquisti** sono **concentrati nel 4° Trim (48% nov-dic)**. Di pari passo la distribuzione e la visibilità dei giocattoli nei punti di vendita.
- I genitori, considerano il **gioco una forma di intrattenimento** che consente loro di **ritagliarsi del tempo libero**: questo si traduce in un valore percepito del giocatolo limitato e in una **spesa per bambino bassa rispetto alla media europea**.
- I genitori **non giocano con i propri figli**, perdendo la possibilità di stare con loro per costruire momenti divertenti, educativi e costruttivi.
- Costante decremento delle nascite negli ultimi 10 anni

2 THINK NOW

- Al giocattolo viene data un'importanza molto relativa, relegata alla **soddisfazione** e **gratificazione del momento** (*ricorrenze, premio, ecc*.)

- Il gioco è considerato un riempitivo per i pochi momenti di tempo libero che rimangono dopo studio, sport e hobby vari ma anche videogiochi e social networks; di conseguenza **lo spazio di tempo dedicato al gioco si riduce** notevolmente.



3 THINK AFTER

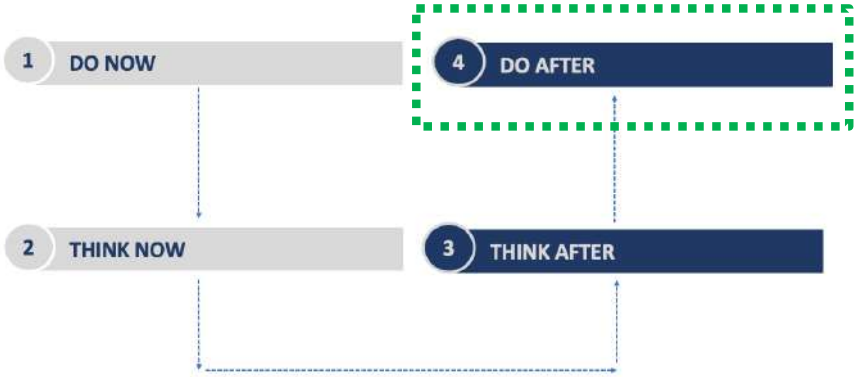
- Il gioco è un **elemento fondamentale** per la crescita e lo sviluppo del bambino per imparare divertendosi
- Grazie al gioco e divertendosi, il **bambino può sviluppare le 5 capacità** (creativa, cognitiva, sociale, emotiva e fisica) **fondamentali** per inserirsi con successo nella società del futuro ed adattarsi ai continui cambiamenti
- Giocare, divertirsi ed imparare sono **un diritto che va garantito a tutti i bambini**

4 DO AFTER

- L’acquisto del gioco diventa più frequente e avviene in diversi periodi dell’anno, e non si sovrappone nelle occasioni tradizionali e festività varie (*es. Carnevale, Pasqua, Natale, Compleanno, ecc*.), sfruttando anche i calendari scolastici per ottenere la massima attenzione dei bambini.

- Il **vero valore** del giocattolo **è pienamente compreso**

- In molte occasioni, gli adulti partecipano al gioco dei bambini perchè **è chiaro che ciò valorizza ulteriormente l’esperienza**



In Italia la **spesa pro-capite è la più bassa in Europa** e gli acquisti sono **concentrati nel 4° Trim**.

Il gioco, **considerato un riempitivo** per i **pochi momenti di tempo libero** nella giornata-tipo di un genitore/figlio, viene **relegato alla gratificazione del momento** e comunque limitata alle festività e ricorrenze (*es. Carnevale, Pasqua, Natale, Compleanno, ecc*.), perdendo ogni possibilità di considerarlo un elemento non solo di intrattenimento e socializzazione ma anche fondamentale e formativo nel percorso di crescita.

Promozione e sviluppo di due o più **eventi** nel corso dell'anno che faranno da **cassa da risonanza al progetto**:
- celebrazione della ricorrenza mondiale della dichiarazione dei diritti dell'infanzia e nello specifico il diritto al gioco (20 novembre)
- evento itinerante dedicato alle famiglie

Fondamentale il **coinvolgimento di partners, influencer, istituzioni, media**

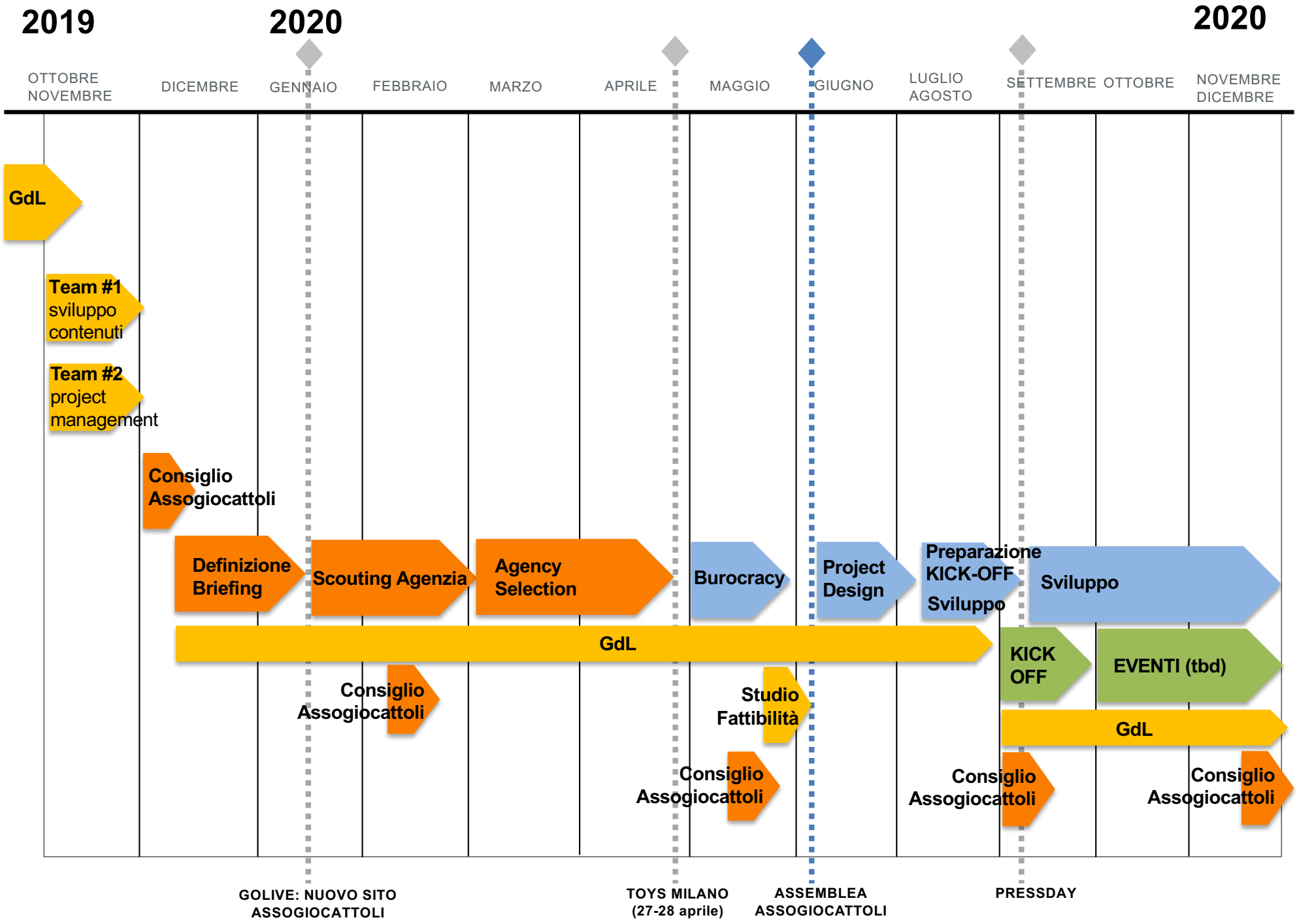
Creare una **nuova cultura** e **attenzione sul gioco**.

L'**acquisto** dovrebbe diventare più frequente e **distribuito in diversi periodi dell'anno** senza sovrapporsi alle occasioni tradizionali, sfruttando anche i calendari scolastici per ottenere la massima attenzione dei bambini e degli educatori.

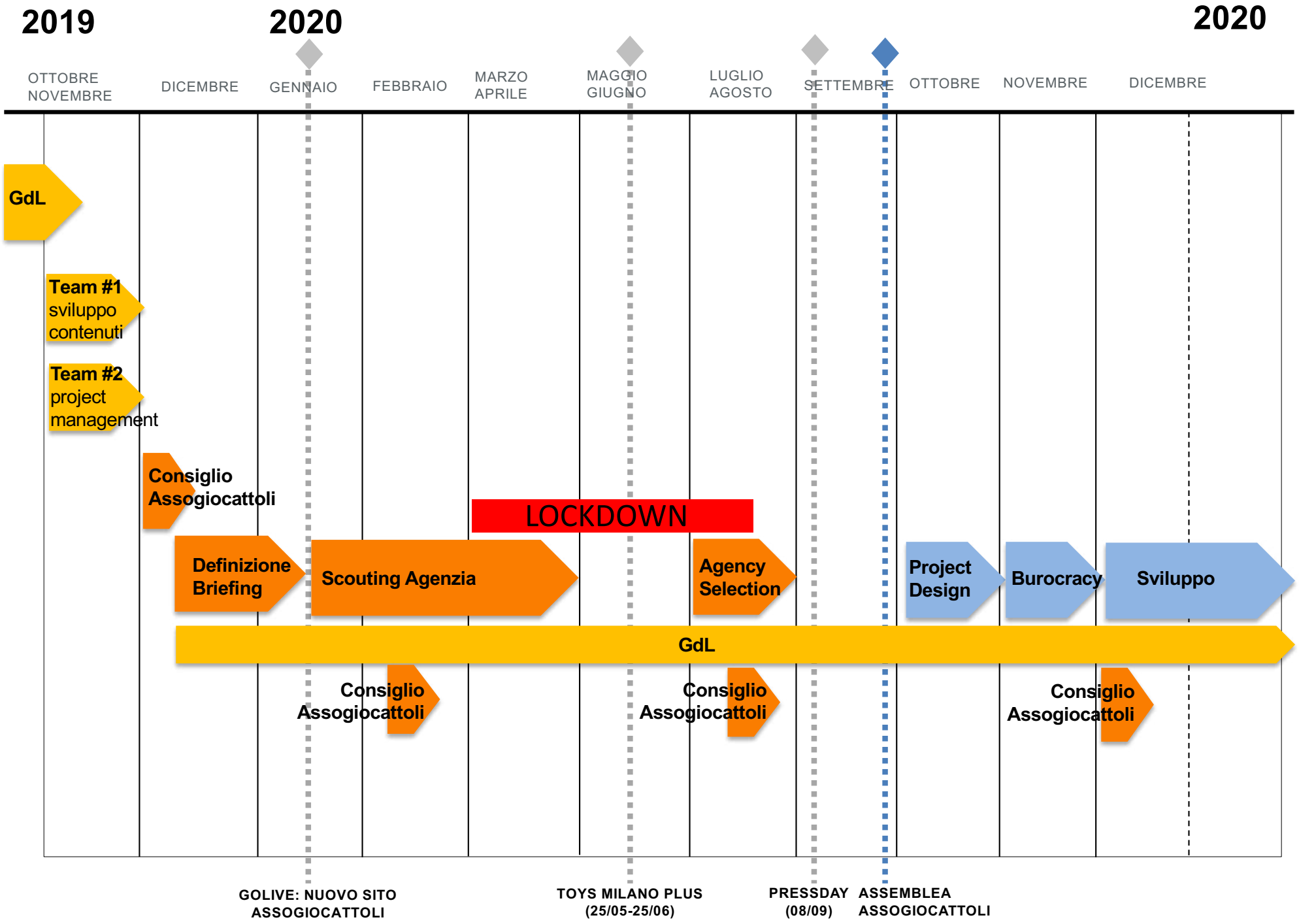
Creazione di un **BRAND riconoscibile** che raccolga e racconti gli obiettivi del progetto a cui le aziende si richiameranno (manifesto!) all'interno della propria comunicazione.

Il messaggio non sarà solo commerciale ma rappresenterà un'appartenenza e un'idea di divertimento e formazione complementare.

WORKFLOW 2019-2020



WORKFLOW 2019-2020 «UPDATED»



Varie ed eventuali

«G! come GIOCARE» 2020

FANDANGO Club®