

TOY INDUSTRIES OF EUROPE ANNUNCIA I VINCITORI DEI "PLAY FOR CHANGE AWARDS"

È la prima edizione e l'intento è di celebrare i produttori di giocattoli di tutta Europa che si impegnano a fondo per affrontare temi importanti per la società. Tra gli associati Assogiocattoli premiati Chicco Artsana, Clementoni, Geomag, Hasbro e Mattel.

Milano, ottobre 2020 - [Toy Industries of Europe](#) (TIE), l'organizzazione che rappresenta le aziende e le associazioni di categoria di giochi e giocattoli in tutta Europa, [Assogiocattoli](#) compresa, ha di recente annunciato i vincitori del premio [Play For Change Awards 2020](#). Ad aggiudicarsi iniziative e giocattoli che aiutano i bambini a navigare con fiducia nel mondo che li circonda e nei modi che mostrano rispetto per se stessi, per gli altri e per il pianeta. Partendo da una sostanziale vicinanza all'innovazione, tre le diverse categorie: **inclusione**, **sostenibilità ambientale** e **competenze future**.

Nonostante il momento particolarmente difficile, hanno aderito all'iniziativa moltissime aziende, permettendo al TIE di raccogliere un numero considerevole di candidature pervenute da una vasta gamma di brand. Ogni categoria aveva una giuria dedicata e indipendente, rappresentante diversi ambiti di giudizio: specialisti di diritti dei disabili, della sostenibilità, dell'educazione e del gioco o esperti dell'industria della Toy Industry europea.

Come prima edizione, il bilancio è decisamente positivo, a confermarlo la stessa **Catherine Van Reeth, Direttore Generale del TIE**: *"vogliamo che i Play For Change Awards diventino un appuntamento fisso ogni anno che porti ulteriore innovazione e cambiamento nel nostro settore. Quando l'iniziativa sarà più conosciuta e consolidata, l'obiettivo è che il premio Play for Change diventi qualcosa a cui aspirare: un segno riconoscibile di successo nella creazione di giocattoli per un mondo migliore"*.

Per la **categoria inclusione**, riconoscimento legato ad attività e giocattoli che rompono i confini basati su "norme" obsolete di status sociale, abilità, sesso, razza o religione, **Mattel** si è aggiudicata sia il **Premio Gold** per il progetto **Barbie Empowerment**, sia il **Premio Bronze** per Creatable World. A **Twin Science and Robotics** è invece stato assegnato il **Premio Silver** per il Twin Science Kit for the Visually Impaired. Nella **categoria sostenibilità ambientale**, il cui criterio era relativo a iniziative o giocattoli che educano alla sostenibilità o che adottano pratiche sostenibili dal punto di vista ambientale, il **Premio Gold** è andato ad **Hasbro** per il suo Recycling Project. Il vincitore del **Premio Silver** è stato **Dantoy** per i BIO toys, mentre il **Premio Bronze** ha ben due vincitori: **Clementoni** con il Sequence Puzzle e **Allingham** con Games per The Good Life. Per finire, la categoria rivolta ai più piccoli, con lo scopo di **riconoscere un'iniziativa o un prodotto che prepara i bambini al mondo di domani**: **Learning Resources** con Artie 3000TM vince il **Premio Gold**, segue **Chicco Artsana** con il **Premio Silver** per Adventure Airlines e chiude **Geomag** con il **Premio Bronze** per Pro-L Skyline New York.

Ad annunciare i vincitori un video visibile [QUI](#). Ulteriori informazioni sui **Play For Change Awards**, foto e descrizione dei prodotti vincitori comprese, basta cliccare [QUI](#).

