

20 NOVEMBRE 2024 – GIORNATA MONDIALE SUI DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA

## LA CAMPAGNA “GIOCO PER SEMPRE” DIVENTA UN FUMETTO FIRMATO SIO

*[Assogiocattoli](#) celebra la giornata mondiale sui Diritti dell'infanzia e dell'Adolescenza con uno speciale publiredazionale d'autore: un fumetto esclusivo di Sio pubblicato sul mensile Gigazine edito da Gigaciao. [Gioco per Sempre](#), la Campagna che da anni si pone l'obiettivo di diffondere la cultura del gioco e celebrarne l'universalità, si evolve e arriva nelle edicole e tra le mani dei più giovani*

Milano, novembre 2024 – Il gioco è un diritto, a sancirlo i primi due commi dell'articolo 31 della Convenzione delle Nazioni Unite sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza. Come da tradizione, [Assogiocattoli](#) continua a festeggiare e ricordare questa importante ricorrenza con [Gioco per Sempre](#), la Campagna che da anni si pone l'obiettivo di **diffondere la cultura del gioco e celebrarne l'universalità**. E lo fa con un **fumetto** unico e divertente, creato da uno degli autori più amati dai giovani: **Sio**.

Publicato sul numero di **novembre** del mensile **Gigazine**, è già **disponibile nelle edicole** di tutta Italia. Targato **Gigaciao**, la casa editrice fondata da **Sio, Dado, Fraffrog e Giacomo Bevilacqua**, il fumetto ha il nobile scopo di arrivare nelle mani delle **generazioni alpha e zeta**, al fine di trasmettere anche ai più giovani il messaggio che da anni [Assogiocattoli](#) porta avanti con [Gioco per Sempre](#). Per farlo fa anche capolino all'interno dell'affollatissimo **Gigastand** dei due principali festival italiani dedicati alla pop culture - **Lucca Comics & Games e Milan Games Week & Cartoomics** - che insieme vantano ben oltre mezzo milione di visitatori.

Mercoledì **20 novembre**, in occasione della **Giornata Mondiale sui Diritti dell'infanzia e dell'Adolescenza**, il fumetto di **Gioco per Sempre** potrà essere letto da chiunque perché verrà condiviso sulle bacheche e sui feed dei più noti **social network**, Instagram in primis. A farlo per primo l'autore, il noto fumettista **Sio**, seguito da **Gigaciao, Assogiocattoli** e dai suoi storici ambassador, a cominciare da **Rudy Zerbi**. E strapperà un sorriso a tutti!

Al centro c'è sempre l'atto del giocare nel senso più ampio del termine: “non ci stancheremo mai di continuare a *sensibilizzare e coinvolgere gli italiani sull'importanza del gioco dal punto di vista pedagogico, sociale e culturale* - conferma il **Direttore di Assogiocattoli Maurizio Cutrino** - “e lo facciamo con azioni chiare e dirette, per tentare di sradicare con qualcosa di tangibile e fruibile come una striscia a fumetti, una storia o un puzzle, il concetto di giocattolo inteso come semplice regalo, elevandolo bensì a strumento fondamentale per la crescita dei bambini, dai primi giorni di vita sino a diventare adulti. D'altronde, il giocattolo è un bene primario e il gioco è un linguaggio universale, un diritto a tutti gli effetti”.

---

[assogiocattoli@gdpr.it](mailto:assogiocattoli@gdpr.it) - [assogiocattoli.it](http://assogiocattoli.it)

---