

Sommario Rassegna Stampa

Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
---------------	----------------	-------------	---------------	-------------

Rubrica	Assogiocattoli			
----------------	-----------------------	--	--	--

2/3	Il Giorno - Ed. Milano	18/11/2011	<i>SUPPL.-VEDERE, TOCCARE, PROVARE, CREARE</i>	2
-----	------------------------	------------	--	---

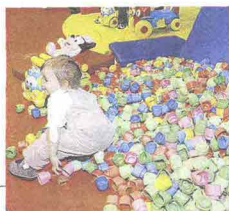
IL GIORNO

G! COME GIOCARE



**GHISALANDIA
Torna
la scuola guida
più divertente**

GIOCARE fa rima con imparare! Sarà possibile partecipare a laboratori e progetti dedicati all'editoria e molto altro nell'evento La Casa per Giocare, che quest'anno è dedicata anche ai prodotti dell'eco-sostenibilità! Torna anche a grande richiesta il divertente spazio Mangiando s'impara, una vera e propria cucina gigante dove esperti dell'alimentazione, cuochi e pasticceri insegnano ai più piccoli come si fa a mangiare sano e cucinare ottimi biscotti! Giocare fa rima con guidare! Torna anche l'educazione civica stradale con Ghisalandia l'iniziativa organizzata in collaborazione con la Polizia Locale di Milano pensata per imparare le regole del codice stradale divertendosi: una mega pista con tanto di vigili veri e segnaletica mette alla prova i più piccoli su divertenti motociclette e macchine elettriche.



Il momento più atteso dai bambini e dalle loro famiglie è la tre giorni da oggi al 20 novembre a fieramilanocity. Un weekend intero a ingresso gratuito per conoscere dal vivo tutte le novità dei più famosi produttori di giocattoli. Un appuntamento da non mancare!

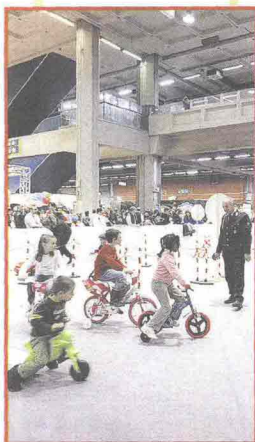


**Vedere, toccare
provare, creare**

GRANDI classici aggiornati e magari ispirati alle serie televisive e cinematografiche, costruzioni, giochi di ruolo e da tavolo, peluche, giocattoli per stimolare la creatività dei più piccoli e qualche gradito ritorno come la trotola in versione moderna e tecnologica. Questo ad altro vedrete e proverete a G! come giocare, giunto alla quarta edizione, forte di un successo che cresce ogni anno (con 51.000 visitatori alla scorsa edizione). La rassegna organizzata da **Assogiocattoli** e Salone Internazionale del Giocattolo con il supporto di Fiera Milano, torna in Fieramilanocity con tre giorni assolutamente da non perdere dedicati a tutta la famiglia ma soprattutto ai più piccoli con 10.000 metri quadri di divertimento garantito.

TORNEI, dimostrazioni, corsi di educazione stradale e di cucina, libri da leggere, videogiochi educativi, proiezioni di cartoni animati, presentazioni di novità assolute per le prossime feste (giusto per farsi un'idea di cosa chiedere a Babbo Natale) e corsi per imparare a giocare anche con i vecchi giocattoli che hanno divertito ai loro tempi mamma e papà. Sono solo alcuni degli appuntamenti che animano il calendario di G! come Giocare. Senza dimenticare le premiazioni dei grandi concorsi che hanno coinvolto i ragazzi delle scuole materne, elementari e medie e gli studenti del Politecnico di Milano.

GIOCARE fa rima con provare! Più di 90 espositori, dalle più importanti aziende internazionali agli artigiani locali, mettono gratuitamente a disposizione dei più piccoli (ma anche dei grandi) i loro giochi per tre giorni di puro divertimento: i giocattoli saranno a disposizione di tutti i visitatori che potranno non solo guardarli come in vetrina, ma divertirsi a usarli e provarli, scoprendo in maniera tangibile tutte le novità del prossimo Natale. Il tutto con l'aiuto di esperti che mostreranno loro i segreti più nascosti! Oltre ai tradizionali prodotti del settore, quest'anno sono stati pensati nuovi spazi dedicati ai giochi di società, da tavolo e di ruolo, al serious games educativo, pensato per far stare insieme grandi e bambini, fino al modellismo. La manifestazione prevede l'entrata gratuita. Per ogni approfondimento e novità: www.gcomegiocare.it



PAGINA
2/3

G! COME GIOCARE

IL GIORNO



1.279

Il valore in milioni di euro del settore giocattolo in Italia

+1,7%

La crescita del giro d'affari nel 2010 rispetto all'anno precedente

+12%

La crescita delle esportazioni trainate dagli addobbi per le feste

11

Il peso in miliardi dell'intero mercato europeo. Che è in fase di crescita

+39%

Il dato sulle vendite online in Italia rispetto a quello del 2009. Il negozio piace di più

+14,5

Il gradimento, fra i vari giochi, delle costruzioni nate per durare più tempo



**PROGETTO 1
Inventori si diventa**

Inventa il tuo giocattolo con il Politecnico di Milano: le scolaresche iscritte dovevano ideare e presentare un giocattolo; oggi la cerimonia di premiazione dei manufatti prescelti da una giuria ufficiale.

**PROGETTO 2
Nati sotto il segno dell'Expo**

Nati sotto il segno dell'Expo, progetto sviluppato in collaborazione con POLI.DESIGN, il Consorzio del Politecnico di Milano per la formazione permanente, la ricerca e la promozione del design.



I DATI ECONOMICI

**Ai giocattoli non si rinuncia
E il settore cresce anche da noi**

IL NATALE è alle porte ed è tempo di bilanci e previsioni per il settore del giocattolo. Le notizie sono incoraggianti. Assogiocattoli comunica infatti che secondo dati NPD il valore complessivo del mercato italiano del giocattolo nel 2010 è stato di 1.279.700.000 di euro con un aumento dell'1,7% rispetto al 2009.

Crescono anche le esportazioni (+12% sul 2009), trainate in particolare dagli addobbi per le feste che, con un valore di produzione intorno ai 65 mln di euro, esportano con una crescita di oltre il 40% rispetto al 2009. Il settore vede anche una crescita delle importazioni del 22%. (fonte dati Istat).

La crescita riguarda tutto il panorama europeo, che segna un +4,3% generale (con un mercato che vale 11 miliardi di euro) e che ha il Regno Unito come campione con un +8,4%, seguito da Germania con il +4,7% e dalla Francia con il +3,4%. Unico dato negativo è quello spagnolo con un -1,6%.

Cambia anche il modo di acquistare il giocattolo. Nel 2010 il 38,6% hanno effettuato i loro acquisti presso iper e supermercati, seguiti a ruota dai toy shop (33,5%, in crescita con un incremento del 3%) e dai baby store (6%). Da segnalare che se gli italiani che acquistano online sono ancora pochissimi, nel 2010 le vendite hanno subito un aumento del 39% rispetto al 2009. In Germania l'acquisto online viene effettuato dal 13,3% della popolazione con un aumento del 25% nell'ultimo anno, nel Regno Unito dal 5,1% con un aumento del 31% e in Francia dal 5,6 con un aumento record del +57%. Il mese che fa registrare le vendite

maggiori è sempre dicembre, con un aumento decisivo nella settimana precedente il Natale, che nel 2010 ha registrato un aumento del 3,0% rispetto al 2009, dopo che il mese di novembre aveva invece fatto registrare un segno meno (-0,2%), al contrario di ottobre che invece aveva guadagnato un +4%. In totale si può affermare che il mese di dicembre 2010

ha fatto registrare il 35% delle vendite totali dell'anno, seguito da novembre (14,4%), giugno e marzo (6,4%), settembre (6,1%) e ottobre (5,3%). Mese meno proficuo è stato febbraio con un 3,9%.

IDATI 2011, ovviamente privi delle valutazioni riguardanti il Natale, sembrano confermare la crescita del settore con il mercato europeo in crescita come quello americano. Per l'Italia ci si attesta intorno allo 0,4%. Le preferenze dei clienti sulle tipologie di gioco sembrano segnare cambiamenti significativi: se calano del 19% le action figures, aumenta di molto il gradimento per le costruzioni (14,5%). Un segnale, quest'ultimo, che conferma quanto comunicato lo scorso anno: i giochi in grado di rinnovare la loro "giocabilità" con soluzioni sempre nuove, libere da regole prestabilite, sono i preferiti in tempo di crisi. Bene anche gli arts and crafts con un +4,2%. Le dolls continuano piacere (+0,1%) così come i giochi elettronici (+3%). In calo i peluches con -10,5% e i vehicles con -5,1%.

Sempre più importante la lotta alla contraffazione, sono milioni i pezzi sequestrati nel corso dell'anno dalle forze dell'ordine. È sulla sicurezza è importante l'attuazione del Decreto 54/2011

