

G!



come giocare

18, 19 e 20 NOVEMBRE 2011

Padiglione 3

fieramilanocity

www.gcomegiocare.it



**SALONE
INTERNAZIONALE
DEL GIOCATTOLO**



ASSOGIOCATTOLI

Premessa

Le aziende del settore del giocattolo e del gioco richiedono un momento espositivo che permetta l'incontro tra il **Prodotto** ed il loro **Cliente finale!**

Si avverte la necessità di dare **VALORE al tema del gioco** non solo come aspetto ludico, ma anche, e soprattutto, formativo e culturale per la personalità del bambino ... futuro adulto!

E' importante **"far parlare" del settore del giocattolo** nel periodo pre-natalizio, dei valori ai quali si ispira, della sicurezza, della riscoperta dell'utilizzo intelligente del tempo libero ...

... in un periodo dell'anno propenso per i consumi!



Filosofia e Obiettivi

Mission

Evento aperto al pubblico, nel periodo pre-natalizio, dedicato ai bambini e adolescenti che sviluppi la conoscenza del prodotto e promuova la **cultura del gioco**.

Filo conduttore della manifestazione è l'importanza del gioco nello sviluppo mentale e fisico del bambino tanto da diventare un vero "diritto" di cui la manifestazione si fa portavoce.

Obiettivi

- Tre giorni dove i bambini **possono conoscere, utilizzare e provare** le novità del prossimo Natale;
- Tre giorni di **giochi e spettacoli** dove i bambini e le loro famiglie potranno trascorrere del tempo divertendosi;
- Tre giorni per **riscoprire l'importanza del gioco** nella crescita e nello sviluppo del bambino attraverso iniziative mirate;
- Tre giorni con la **possibilità di acquistare** i giocattoli presentati.

Un grande evento aperto al pubblico con ingresso gratuito

- **PROMOZIONE:** il consumatore vede e tocca con mano il prodotto, i bambini giocano, i genitori scelgono (*ma in fondo un po' giocano anche loro!*) ... quelli che saranno i giochi da mettere poi "sotto l'albero";
- **TEST di PRODOTTO:** gli operatori e le aziende guardano quali sono i giochi più utilizzati, testano i gradimenti per fasce di età, verificano le loro campagne nell'imminenza della vendita finale;
- **COMUNICAZIONE:** è un'ottima vetrina per l'azienda in termini di immagine e di visibilità sul proprio target di riferimento; inoltre i media sono portati a trasmettere e scrivere servizi dalla "*fiera del Giocattolo*" ... prova ne sono gli ampi spazi e i nomi importanti registrati con le prime 3 edizioni ...

I risultati dell'edizione 2010 (terza edizione)

85 Aziende presenti con spazi interattivi per far giocare i bambini (40 aziende nel 2008, 65 nel 2009);

**10.000 metri quadri di esposizione nel padiglione 3 di
fieramilanocity**

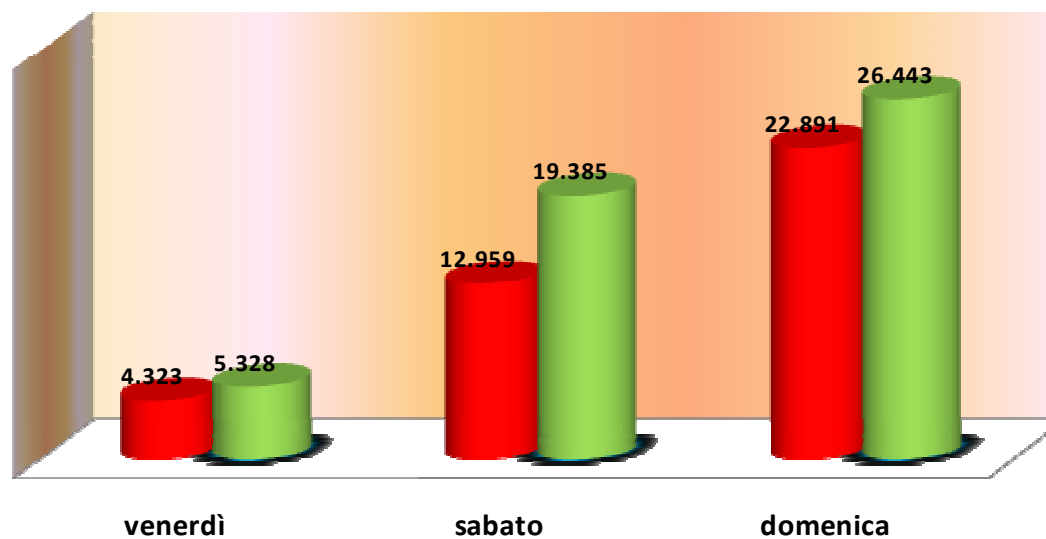
**51.156 visitatori (bambini, genitori, nonni, famiglie ...)
nei tre giorni di mostra: **+ 25% sull'edizione 2009!****

Visitatori 2010

Presenze	Venerdì 19 novembre	Sabato 20 novembre	Domenica 21 novembre	
Passaggi ai tornelli	1.873	10.280	15.205	
Contapersone	3.455	9.105	11.238	
TOTALE	5.328	19.385	26.443	51.156

Visitatori

■ 2009 ■ 2010



La galleria fotografica

http://www.gcomegiocare.it/galleria_fotografica.html



Edizione 2011

Luogo: FieraMilanocity - Pad. 3 (più spazio, più servizi)

Date: 18, 19, 20 novembre 2011

Durata: 3 giorni (venerdì, sabato, domenica)

Ingresso visitatori: Gratuito

Target: Bambini e pubblico generico, in particolare famiglie

Dati tecnici: Superficie espositiva totale 10.000 mq

Settori merceologici

1. Giocattolo (tradizionale/tecnologico/didattico);
2. Modellismo;
3. Videogiochi;
4. Natale, Festività e articoli per il party;
5. Puericultura e prodotti per la prima infanzia;
6. Sport e Tempo libero;
7. Licensing;
8. Editoria di settore;
9. Arredamento bambino;
10. Alimentazione;
11. Abbigliamento e Accessori;
12. Comunicazione, radio, TV;
13. Sicurezza del Giocattolo;
14. "Green toys"

Le aree tematiche e i progetti

Giocattolo: inteso come mix tra valore sociale ed evolutivo per divertirsi di più e meglio, per promuovere una formazione, uno sviluppo ed una crescita completi. Particolare rilevanza assume il tema della disabilità e del giocattolo come prodotto per il recupero delle abilità ...

Modellismo: uno spazio-hobby dedicato al mondo del Modellismo, che grazie alla dinamicità dei prodotti, sarà un'attrattiva per tutti per spettacolarizzare ulteriormente il contesto dell'evento.

Sport: il valore educativo dello sport e il "come far conoscere l'attività sportiva" osservandola da un punto di vista formativo di una personalità armonica ed equilibrata, che pone le basi per un'apertura a valori più alti quali la cultura, la partecipazione sociale e la ricerca di significativi che vanno oltre gli aspetti materiali e quotidiani della vita.

Scuola: la prima giornata è dedicata anche alle scuole con l'obiettivo di coinvolgere bambini e insegnanti negli aspetti di "valore del gioco" come strumento di crescita e di educazione.

Le aree tematiche ed i progetti

Alimentare: alimenti sani e naturali, consumati nelle giuste combinazioni, sono importantissimi per la crescita. Grazie all'evento "Mangiando s'impara", ci si potrà divertire ad apprendere con il cibo, a giocare con i colori, i profumi, i sapori, la consistenza degli alimenti ed elaborare le materie prime ...

Editoria: per ogni bambino c'è un libro, da qualche parte, che aspetta ... quale miglior occasione per regalare momenti di cultura. Grazie all'area "la biblioteca del bambino", appositamente dedicata alla lettura, il pubblico potrà immergersi nei magici e coinvolgenti racconti dei libri messi a disposizione dalle case editrici.

Natale: la magica atmosfera natalizia concentrata in un mix di idee e prodotti per il Natale in un vero e proprio Villaggio ricreato all'interno di G! Come Giocare per anticipare i mercatini di Natale. Il pubblico in visita alla manifestazione potrà così anticipare i propri acquisti di decorazioni in un contesto emozionante ed esclusivo.

Videogiochi: i videogiochi sono oggi una realtà del tempo libero di bambini e adulti; molto spesso le offerte delle aziende che operano nel settore si rivolgono a prodotti educativi di qualità che mirano alla crescita equilibrata, al gioco in comune con la famiglia, allo "svago intelligente".
Questi sono i prodotti che i visitatori troveranno al G! Come Giocare!



I nuovi progetti 2011

“Inventa il tuo gioco”

Concorso per i bambini delle scuole elementari nel quale ogni classe iscritta a partire da settembre presenta un gioco (o un progetto di un gioco) ideato dagli studenti. Una giuria composta dalle aziende espositrici valuterà i risultati e premierà i migliori giochi presentati.

Un giocattolo per il 2015

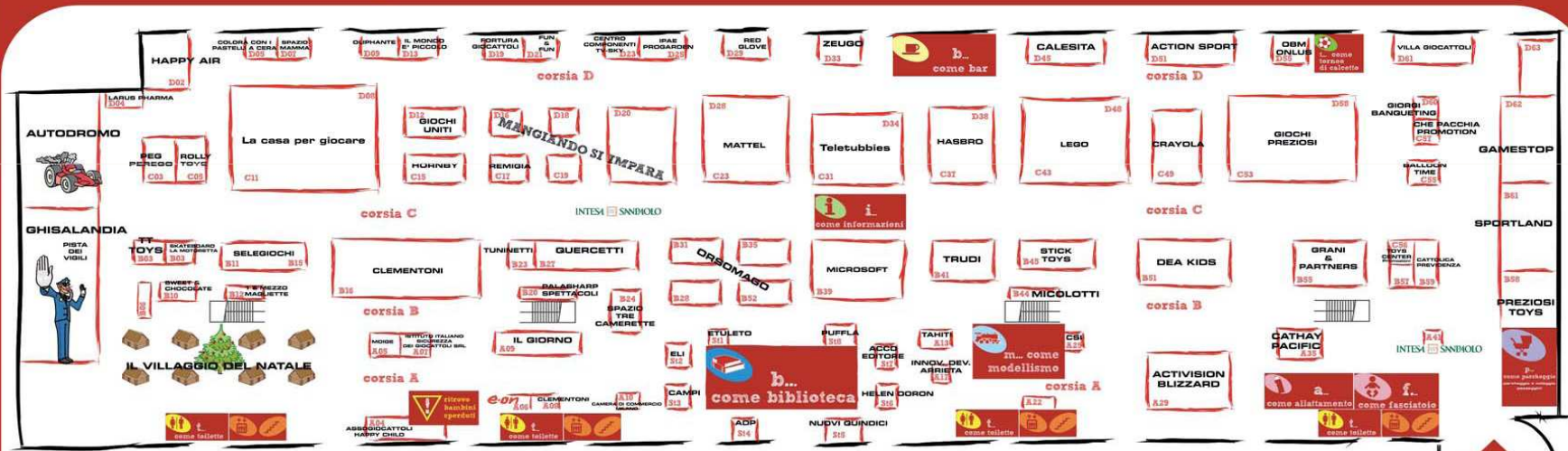
Dedicato agli studenti universitari, è un concorso di design per l'ideazione del miglior progetto di giocattolo innovativo realizzato sui temi dell'Expo di Milano 2015. La giuria che valuterà i progetti sarà composta da un giornalista, un esperto di produzione, un esperto di distribuzione, un docente universitario, un pedagogo. I vincitori del concorso avranno la possibilità di entrare in contatto con le principali aziende produttrici che espongono in G! Come Giocare per presentare il proprio progetto.



La pianta del 2010



la pianta



Milano
Comune di Milano
Assessorato alla Salute

"Il gioco è diritto di ogni bambino, opportunità insostituibile di crescita cognitiva e psicologica, a maggior ragione per i bambini con disabilità che, con il gioco, riempiono il tempo di emozioni, di avventura, di speranza, di novità, lasciando alla fantasia il compito di accompagnarli nella scoperta della vita. Perché attraverso il gioco e l'uso manuale dei giocattoli il bambino con disabilità si adatta alla vita imparando ad entrare a pieno diritto nel mondo relazionale che lo circonda"

Assessore alla Salute del Comune di Milano - Giampaolo Landi di Chiavenna



Aggiornata al giorno: 8 novembre 2010

L'UNICO SALONE CHE FA GIOCARE I BAMBINI E LE FAMIGLIE

La promozione

- Campagna informativa presso le scuole: **volantini e locandine;**
- Pianificazione pubblicitaria su **magazine** specializzati nei settori coinvolti;
- Pubblicità sui mezzi pubblici e presso le stazioni ferroviarie: **locandine e cartelloni esterni;**
- Pubblicità urbana: **gonfaloni, diapason, scroller, edicole ...;**
- Campagna informativa presso **Centri Commerciali, Urban Center** e altri punti di interesse;
- Cataloghi **retailers;**
- Pianificazione sui principali quotidiani locali : **Corriere della Sera, Il Giorno, Repubblica ... ;**
- Free press;
- Spazi **WEB.**

Hanno giocato con noi

- Alibabà
- Assogiocattoli
- Orsomagò
- Carnini
- Clementoni
- Consorzio Remedia
- Crayola – Binney&Smith
- Decar 2
- Dino Bikes
- Walt Disney
- Faiplast
- Fortura giocattoli
- Palasharp
- Giocanda
- Dea Kids – De Agostini
- Giochi Preziosi
- I Grandi Viaggi
- Grani & Partners
- Happy Air
- Hasbro
- Il mondo è piccolo
- I nuovi Quindici
- IMC toys
- Istituto sicurezza del giocattolo
- Giochi Uniti
- Lego
- LF arredolegno
- Lisciani giochi
- Mazzoleni – la tessilegno
- B.I.C – Teletubbies
- Che pacchia promotion magliette
- Mattel
- Sweet chocolate
- Micolotti
- Mishi design
- MTV Italia
- Peg Perego
- Berg toys
- Bartolucci
- F.C. Internazionale
- Milano ristorazione
- Ely shop
- Hely-go
- Calesita
- Microsoft
- Activision Blizzard
- Game Stop
- Sky
- Oliphante
- Edilio Parodi
- Giocoplast Natale
- Euromarchi presepi
- Tahiti shopping
- Mulino Bianco
- Quercetti
- Rainbow toys
- RCS quotidiani – AGE
- Selegiochi
- Silmply fashion
- TT toys toys
- CC la motoretta
- Nickelodeon
- Spazio 3 camerette
- Sticktoys
- Upperdeck
- Villa giocattoli
- Holding dei giochi – Toys center
- Doimo cityline,
- Minacciolo,
- Brevi, Chicco, Dorel,
- Milaniwood,
- Red Glove,
- Brico center,
- La Feltrinelli
- Pepita cooperativa sociale onlus
- Bucaneve Doria
- Quotidiano Il Giorno
- Dino Bikes
- Bucaneve Doria
- Flora
- Italtrike
- Stylis
- AR modeling
- Aviation collect shop
- Hermes modellismo
- Trudi
- Cartoon network
- Gruppo Cartorama
- Polizia Locale di Milano
- 1+ 1 e mezzo magliette
- Ipae pro-garden
- Italtrike
-e molti altri





18, 19 e 20 NOVEMBRE 2011

Padiglione 3
fieramilanocity

per INFO e ISCRIZIONI:

Dario Bianchi

Area MARKETING e COMMERCIALE

Salone Internazionale del Giocattolo S.r.l.

via Petitti, 16 - 20149 Milano

Tel. +39 02 - 32.56.21 - Fax 02 - 33.00.14.15

mobile: +39 338 65.70.065

e-mail: dario.bianchi@salonedelgiocattolo.it
web: www.gcomegiocare.it / info@gcomegiocare.it



**SALONE
INTERNAZIONALE
DEL GIOCATTOLO**

