

Sommario Rassegna Stampa

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

Rubrica	Festivity			
----------------	------------------	--	--	--

8	GEC il Giornale del Cartolaio	01/01/2012	<i>CHIUDE CON UN BILANCIO DI 57.000 VISITATORI IN TRE GIORNI</i>	2
---	-------------------------------	------------	--	---

LA QUARTA EDIZIONE DI G! COME GIOCARE

Chiude con un bilancio di 57.000 visitatori in tre giorni

Un successo che conferma la crescita di un'iniziativa che ogni anno mette in contatto i più importanti produttori del settore, più di 90 in questa edizione, con le famiglie. Tre giorni di tornei, dimostrazioni, corsi di educazione stradale e cucina, musica, spettacolo, libri da leggere, videogiochi, cartoni animati, presentazioni di novità per il Natale e soprattutto tanti giochi tutti da provare. Grande novità di quest'anno la rassegna cinematografica che ha intrattenuto le famiglie con un'intera giornata di proiezioni dedicate alle serie cult del momento, da Star Wars a Spongebob, da Halo Kitty a Kung Fu Panda, fino ai Transformers e a un classico come Haidi. Tre giorni di gioco sfrenato che a G! come Giocare hanno confermato le nuove tendenze di quest'anno, con i giochi ispirati ai protagonisti dei campioni d'incasso al cinema e delle serie tv più seguite in pole position, ma anche i nuovi videogames educativi per i più piccoli con divertenti applicazioni istruttive. Oltre ai giochi tradizionali, quest'anno hanno riscosso particolare successo i nuovi spazi dedicati ai giochi di società, da tavolo e di ruolo, al serious games educativo e al modellismo, fino ai laboratori dedicati



all'editoria inseriti nel progetto nell'evento La Casa per Giocare, quest'anno dedicata anche ai prodotti ecosostenibili! Da segnalare il ritorno in grande stile di tutto ciò che riguarda il disegno e la proposta creativa in genere, dai pastelli ai pennarelli, dalle lavagnette di ultimissima generazione alle costruzioni, sia quelle con i mattoncini in plastica che quelle in legno. A dimostrazione di quanto G! come giocare sia diventato anche un punto di incontro e confronto tra i produttori di giocattoli e le più importanti realtà formative presenti sul territorio, è da segnalare il successo riscosso dal progetto Generazione Expo e nuovi linguaggi. Il futuro del giocattolo "made and thought in Italy", sviluppato in collaborazione Poli.Design, il Consorzio del Politecnico di Milano per la formazione permanente, la ricerca applicata e la promozione del design con il patrocinio del Ministero dello Sviluppo Economico e della Camera di Commercio di Milano. Molte aziende presenti al salone si sono infatti dimostrate interessate ai progetti degli allievi del Politecnico visitando la mostra che esponeva i loro progetti per il giocattolo del futuro. I tre vincitori saranno premiati nel corso della manifestazione **Festivity**, dedicata alle decorazioni per tutte le feste, che si svolge a fieramilano in questo mese di gennaio.