

## INDUSTRIA E RIABILITAZIONE

# Il progetto Gioco anch'io

A cura della Redazione di MR



## COS'È GIOCO ANCH'IO

**È** un progetto che sostiene e promuove l'idea che i giocattoli debbano essere i prodotti inclusivi per eccellenza, in grado di favorire la socializzazione e la condivisione ad ogni livello e di poter essere utilizzati indistintamente da tutti i bambini, nessuno escluso. Al centro del progetto vi sono i binomi gioco e disabilità e gioco e terapia, in base ai quali le aziende produttrici presentano al pubblico prodotti che se anche non pensati specificamente per bambini disabili, possono essere utilizzati in maniera efficace per rispondere alle esigenze di divertimento e di terapia di bambini con particolari necessità.

A volte bastano davvero pochi accorgimenti per rendere un giocattolo veramente "for all" e le aziende sono sempre più attente nel proporre prodotti che considerano questo duplice target fin dalla fase di ideazione e si stanno dimostrando sempre più desiderose di comunicarlo come importante valore aggiunto.

Grazie alla collaborazione con A.I.T.O., Associazione Italiana dei Terapisti Occupazionali, il progetto si è arricchito della competenza di professionisti esperti che potessero indicare per ogni giocattolo presentato le caratteristiche salienti per poter essere particolarmente indicati per una determinata disabilità

## RUOLO DI ASSOGIOCATTOLI

Assogiocattoli ha raccolto il suggerimento di due giovani designer (Internotrentatre: Bice Dantona e Bernardo Corbellini) che hanno avuto l'intuizione di sviluppare un progetto dietro all'idea e di proporlo alle aziende del settore tramite Assogiocattoli che da anni promuove e sviluppa il concetto di valore educativo del gioco.

Assogiocattoli ha portato Gioco Anch'io e i valori in esso sottesi nei due



principali appuntamenti dedicati al mondo della disabilità – Reatech a Milano ed Exposanità a Bologna – e lo ha rappresentato in uno degli appuntamenti più importanti a livello nazionale per i bambini e le famiglie: G! Come Giocare, a Milano (23-25 novembre).

## IL PROGETTO A G! COME GIOCARE

**Gioco Anch'io in G! Come Giocare è stato rappresentato da un'esposizione di giocattoli per ognuno dei quali erano descritte le caratteristiche salienti grazie alla consulenza specialistica di AITO e di OPL. Le schede dei giocattoli sono state riportate in un documento-catalogo che è stato offerto gratuitamente ai visitatori interessati, in particolare insegnanti, terapisti, personale di supporto, responsabili di strutture ecc.**

G! come Giocare è la più importante manifestazione italiana per bambini e

famiglie dove il mondo del giocattolo si dà appuntamento. È l'evento di Natale, l'epicentro del divertimento, un enorme parco giochi per tutte le età. Dai giocattoli e i giochi in scatola più moderni e tecnologici ai grandi classici, dai cartoni animati di successo alle mascotte dei personaggi più amati dai più piccoli. E poi tanto edutainment, con laboratori di ogni tipo e iniziative sociali per sensibilizzare, genitori e figli, che giocare è un diritto di tutti e che il "Gioco è cibo per la mente".

## PROGETTI FUTURI

Gioco Anch'io è in costante evoluzione, la volontà di Assogiocattoli è di rendere il progetto riconoscibile e riconosciuto, collaborando con istituzioni mediche e specialistiche, fino a portare il logo del progetto sulle scatole di quei giocattoli che – a giudizio di esperti e su base scientifica – siano adatti a bambini con diversi gradi di abilità. La presenza di Gioco Anch'io nelle manifestazioni di settore e negli appuntamenti del settore dedicati al pubblico costituirà l'elemento di forte comunicazione del progetto.

