

# giochi&giocattoli

PERIODICO SPECIALIZZATO PER I SETTORI DEL GIOCATTOLO, DEL MODELLISMO E DEL LICENSING

SFERA EDITORE - Spedizione in abbonamento postale - 45% - art.2 comma 20/b - legge 662/96 - Filiale di Milano - In caso di mancato recapito rinvia all'ufficio P.T. di Milano - CHIP Rosario - Detentore del conto per la restituzione al mittente che si impegna a pagare la relativa tariffa



Le nuove linee di

## MIGLIORATI International

Intervista a Pierluigi Migliorati, CEO

### MONDO

Le strategie di un'azienda dinamica



### SILVERLIT

Qualità e innovazione

### CLEMENTONI

Un segnale di ottimismo

### LICENSING

Atlantya e Geronimo Stilton

### VIDEOGIOCHI

- Microsoft
- Sony
- Call of Duty
- Assassin's Creed

### MERCATI ESTERI

Germania, Cina, USA, Russia

# Da Clementoni un segnale di ottimismo

Grande impegno nell'innovazione e nell'ampliamento di tutte le linee, anche mediante l'accorto sfruttamento di licenze di forte presa. Attraverso le numerosissime novità proposte per il Natale 2009 ci guida **ALBERTO BELLI**, direttore marketing, incontrato alla tappa di Assago del roadshow di Clementoni



di Leonella Zupo

Un intenso mese di maggio per Clementoni, che quest'anno ha presentato le novità del prossimo Natale per tre settimane ininterrotte iniziando a **Milano**, presso il Royal Garden Hotel di Assago, e proseguendo a **Recanati**, nella propria sede, dove è stata allestita un'analoga **sala espositiva**, a disposizione dei clienti che non avevano potuto intervenire all'appuntamento milanese, chiaramente con i riflettori tutti puntati sulle novità di maggior rilievo. Gli sforzi profusi nelle tante innovazioni sono sicuramente una risposta di fiducia e una reale dimostrazione di **ottimismo e positività** nei confronti del mercato, affrontato da Clementoni con i migliori mezzi per poter far bene anche in un anno che non si annuncia certamente facile. Le proposte presentate sono tutte di alto livello, dunque sicuramente in grado di catturare l'attenzione dei piccoli consumatori.

## RIVISITAZIONE DI CLEMMY

«Sempre pronti a nuove sfide», così esordisce **Alberto Belli** (nella foto), direttore marketing di Clementoni, che a Milano – in occasione del roadshow – ci accompagna in questo viaggio virtuale tra le novità per il secondo semestre del 2009. Cominciamo visitando lo stand della linea primissima infanzia, dove troviamo le morbide costruzioni di **Clemmy**, le cui novità nel 2009 si affiancheranno alla gamma già preesistente ma completamente rivisitata. Primo obiettivo: rendere i personaggi più distintivi nei confronti della concorrenza e simpatici attraverso una sorta di "umanizzazione" delle sembianze animali, più vicini al target dei bambini molto piccoli, soluzione che sicuramente consentirà all'azienda di essere più vicina a loro (da 9 mesi in su). «Il tentativo», spiega Alberto Bel-

Da sinistra. Rivisitata la gamma Clemmy con restyling dei personaggi. Il Computer di Topolino (linea Disney Baby). Registratore di Cassa (Bel Bebè). Cavalcabile Guido Canta e Conta.



to di personaggi e scenari veri e propri come il campo di calcio, la spiaggia o - tra i veicoli - l'autobus, un contenitore di mattoncini che diventa un giocattolo, con cui si possono raccontare storie e far vivere i personaggi».

### DISNEY BABY E BEL BEBÈ

A Natale tre le novità per **Disney Baby**, licenza esclusiva europea Clementoni: **Il Computer di Topolino**, **Il Libro Musicale** e **Il Telefono Parlante**. Caratteristica di questi tre articoli, rispetto all'ampia gamma che compone la linea, è che si tratta di giochi parlanti, dunque con un contenuto, un approccio e una promessa educativa.

La gamma di **Bel Bebè** standard ha invece ben sette novità principali: per la primissima infanzia una **palestra** tre-in-uno (palestra, tavolo e centro attività da culla) e un morbido **tappetino** che presenta una particolarità: il modulo ha una componente elettronica composta da due tasti, con i quali è possibile ascoltare musiche o filastrocche. Sempre in ordine di età, terzo prodotto è la nuova giostrina **Luna e Stelle**, con morbidi personaggi. Qui il carillon centrale, la luna in questo caso, è portatile in quanto può essere staccata, trasferita e appesa comodamente al passeggino. Quarto prodotto il **tavolo attività**, una categoria vera e propria della prima infanzia. In questo caso è stato rinnovato completamente il tavolo della precedente versione, con un tema, lo zoo, estremamente simpatico e accattivante; anche questo prodotto - come del resto un po' tutti i giochi di punta della linea Bel Bebè Clementoni - si se-

funzione anche nelle lingue: italiano e inglese). Altra novità per quanto riguarda il gioco interattivo, il **Cavalcabile Guido Canta e Conta**: barre laterali, comoda maniglia per la mamma, cinture... insomma tutto quello che concerne la pura funzionalità legata al tipo di oggetto, con in più un volante che funge da centro attività parlante, bilingue, pensato per insegnare colori, numeri e forme, anche in questo caso staccabile e collocabile in altre situazioni.

Un altro prodotto è **L'Orchestra Musicale**, il cui aspetto premiante è sicuramente dato dalla presenza di un vero microfono a forma di orsetto. **Il Registratore di Cassa** invece è il primo gioco con un

Novità della linea I Primi Giochi di Sapientino. Sotto, da sinistra: Il Libro Parlante di Winnie The Pooh, L'Orologio dei Cuccioli, Il Globo di Mickey Mouse (licenza La Casa di Topolino).



target dedicato prevalentemente alle femminucce, così come **Gilberto**, il camion dei pompieri, è il centro attività educativo dedicato ai maschietti.

### I PRIMI GIOCHI DI SAPIENTINO

Per quanto riguarda l'area **I Primi Giochi di Sapientino**, con la quale iniziamo a salire un po' in termini di età, due novità interattive e dinamiche: **Do-dò il Dinosaurio** che muove la bocca e gira la testa mentre parla e **L'Orologio dei Cuccioli**, per avvicinare il bambino alla comprensione delle varie fasi

Novità della linea Sapientino. Sotto, da sinistra, i giochi Leggo e Scrivo, Albero ABC (Teddy), Testa a Testa.





Smart TV Move & Play permette al bambino di interagire con il televisore attraverso il semplice movimento di un telecomando.

della giornata. Ma non è finita qui, perché la linea I Primi Giochi di Sapientino si compone di una pura parte Clementoni e di una a licenza **Winnie The Pooh** per l'Italia. Si tratta di una licenza vincente già da diversi anni, che quest'anno si arricchirà del **Libro Parlante**, per divertire i bambini con storie e filastrocche insegnando lettere e numeri, e delle **Prime Scoperte con Winnie The Pooh**, un centro attività che ha la particolarità di poter essere attaccato al letto e, nella modalità notte, diventare una sorta di dolce carillon. **Il Telefono di Topolino** è stato completamente ridisegnato al fine di renderlo

molto vicino al mondo de La Casa di Topolino. Sempre a licenza La Casa di Topolino ecco il nuovo **Mappamondo Interattivo** per conoscere i continenti e imparare la geografia in modo originale e divertente.

### SAPIENTINO, CON TEDDY E SAPIENTINO+

Si entra nel cuore del mondo di **Sapientino** con la linea **Teddy**, la penna parlante a forma di orsetto che accompagna da ormai cinque anni i bambini in età prescolare in tutta una serie di attività educative. Prodotto di punta per il 2009 è **L'Albero ABC**, la cui particolarità è che consente di giocare anche in due grazie allo speciale schermo che funge da cronometro e contapunti.

Sempre nell'educativo, quest'anno i classici giochi con banchetto, spinotti e schede sono stati suddivisi in due gamme in base al target di età: Sapientino (3-5 anni) e Sapientino+ (6-8 anni). Il banchetto di Sapientino è stato arricchito da un pratico coperchio portaschede. Dedicata ai bambini più grandi, la linea **Sapientino+** affronta invece alcune delle principali materie scolastiche con tre novità: **La Geografia**, **L'Inglese** e **La Prima Enciclopedia**.

Due i prodotti di punta per il Natale della Linea Sapientino, uno per target di età: per i bambini 4-6 anni **Leggo e Scrivo**, un divertente gioco a schede con tastiera e penna elettronica che è una vera e propria scuola di lettura e scrittura; per i più grandi **Testa a Testa** che, come indica il nome, soddisfa il desiderio di confrontarsi con amici e parenti in appassionanti gare contro il tempo a chi ne sa di più su svariati argomenti: storia, geografia, logica, scienza, inglese, animali...

Passando ai giochi educativi su licenza, due le novità che spiccano: per i maschietti **La Penna Interattiva di Ben 10** e per le bambine **Il Tavolino di Hello Kitty**.

### SMART TV

Nel campo dei videogiochi educativi, da anni la linea **Sapientino Smart TV** propone novità sempre più dinamiche e coinvolgenti grazie alle quali imparare diventa particolarmente facile e divertente: quest'anno è il caso di **Smart TV Move & Play** che permette al bambino di giocare e interagire con il televisore attraverso il semplice movimento di un telecomando. E, inserendo lo stesso telecomando in uno speciale joystick, si gioca anche nella classica modalità **Smart TV Evolution**.

### GIOCHI EDUCATIVI SENZA ELETTRONICA

Anche la gamma dei giochi educativi senza elettronica è stata segmentata in base all'età per argomenti trattati e complessità dei contenuti: le **Ludoteche di Sapientino** (4-6 anni) e le **Scuole di Sapientino** (6-8 anni).

Rivisitati completamente anche i **puzzle geografici** che riscuotono un apprezzamento sempre crescente: l'aggiunta di schede informative sulle singole regioni permette al bambino di imparare, giocando, tutta una serie di nozioni di approfondimento. Interessante una novità che è a metà tra il disegno e la didattica: **La Lavagna di Sapientino**, per eser-

Sotto, da sinistra. La Lavagna di Sapientino. Il Telaio di Perline (licenza Hello Kitty). Video Microscopio (linea Scienza & Gioco).



citarsi a disegnare ma anche a scrivere lettere e parole nuove. Infine, da segnalare **I Giochi in Movimento**, sagome colorate da appendere in camera per giocare ad associare immagini e parole oppure quantità e numeri: vince chi è più veloce a trovare le giuste associazioni, i bambini si muovono, si divertono e imparano.

### I GIOCHI CREATIVI

Nei giochi creativi per bambine tante le novità con i più popolari personaggi femminili: il classico **Telaio di Perline** in stile **Hello Kitty**, la valigetta **Crea Tatto di Winx**, il **Fashion Designer di Barbie**, una macchina per disegnare i modellini degli abiti delle mitiche bambole, e con la stessa licenza una nuova proposta originale, **Il Giardino Fiorito di Barbie**, una piccola serra dove far crescere piantine e fiori. Anche nel mondo di **Disney Princess** troviamo una novità importante, **Il Diario Elettronico**: le bambine possono custodirvi tutti i loro segreti più preziosi grazie alla speciale apertura con codice musicale. Speciale è anche la penna a inchiostro invisibile, leggibile solo attraverso una luce magica contenuta nella penna stessa.

### GIOCHI SCIENTIFICI

Nell'area dei giochi scientifici (8-12 anni) ritroviamo una vasta gamma di evergreen, da alcuni anni ai vertici delle classifiche di vendita (Scienza nella Serra, Vulcani e Terremoti...), e - per quanto riguarda le novità di quest'anno - il nuovo kit **Detective, Agente speciale**, un argomento che avrà sicura presa sul target maschile così come **Il Mondo degli Insetti**, provvisto di una speciale cassetta dove osservare ogni tipo di animaletto grazie al visore con lente incorporata e che comprende anche alcuni modellini di insetti esotici, completi di scheda con indicazione delle singole caratteristiche. Un argomento di estrema attualità è sicuramente quello dell'energia "pulita", che nella gamma degli scientifici Clementoni trova applicazione in un gioco che riunisce 4 originali **veicoli a energia solare**. E come top di gamma un fantastico, divertente **Video Microscopio** facile da usare, che si può collegare al televisore per osservare piccolissimi particolari degli oggetti più comuni, ingranditi fino a 200 volte. **Scienza & Gioco Junior** è la linea dedicata ai bambini da 6 anni in su: propone per il prossimo Natale **La Chimica dei Piccoli** che avvalendosi di strumenti e ingredienti molto semplici presenta sorprendenti esperimenti di facile esecuzione. **Archeo**

**Giocando** è invece la linea che affronta il tema dell'archeologia e nella novità natalizia **Alla Ricerca dei Fossili** è compreso tutto l'occorrente per giocare alla scoperta dei resti dei dinosauri.

### COMPUTER EDUCATIVI

Anche tra i computer, fiore all'occhiello dell'offerta Clementoni, tantissime le novità da segnalare per questo Natale. Per quanto riguarda i prodotti a licenza **Disney** ricordiamo il computer de **La Casa di Topolino** (target 3 anni +), con la fedele riproduzione della casa del cartone animato, quello **Disney Princess**, che con notevole sforzo di personalizzazione riproduce un vero e proprio castello da sogno completo di tastiera e schermo LCD (target 3+), il computer a forma di cassetta degli attrezzi ispirato al simpatico personaggio **Manny Tuttofare** (4 anni +) e quello delle simpatiche fatine **Fairies** (4 anni +). La proposta per le bambine si ar-

*L'offerta dei computer educativi si arricchisce con la licenza Manny Tuttofare e con Computer Kid Delta.*



ricchisce anche dell'esclusiva novità **Hello Kitty** dall'elegante design, che va ad affiancare il computer di **Winx** sul target 5 anni +. Per i maschietti invece, accanto a **Cars** ecco la novità **Ben 10** ispirata a uno dei cartoni animati più seguiti in questo periodo. Ampia e articolata anche l'offerta dei computer non a licenza: innanzitutto il primo **Computer di Sapientino** che ha nel marchio la garanzia di un importante contenuto educativo per i bambini 4 anni +, quindi i modelli più evoluti, **Computer Kid Gamma** (5 anni +) con la speciale penna "brain training" e **Computer Kid Delta** (7 anni +) con ben 85 attività di gioco.

Tra i giochi in scatola, **Il Nuovo Gioco dei Cesaroni con DVD** che include le immagini della 3ª serie e un nuovo gioco di percorso a licenza **Cars**.