



The 115th New York Toy Fair, the largest toy show in the Western Hemisphere, was held last month. The event welcomed over 26,000 professionals from some 100 countries.

La 115esima edizione della New York Toy Fair, la più grande fiera del giocattolo dell'Occidente, si è tenuta lo scorso mese ed ha visto la partecipazione di oltre 26.000 operatori del settore giunti a New York da un centinaio di nazioni.

**Hi-tech and nostalgia are 2 of the trends emerging from Toy Fair 2018 in New York. But the most common feature that parents want: a mission to educate**

# PLAY WITH PURPOSE

by Domenico Matarazzo

Last February the Javits Center exhibition center in New York converted into a huge playground welcoming the 26,236 professionals that came to attend the Toy Association's 115th North American Interna-

Hi-tech e nostalgia nei giochi sono alcune delle tendenze che si confermano all'ultima edizione della Toy Fair 2018 a New York. Ma la funzione più richiesta dai genitori è la finalità educativa

## GIOCARRE CON UNO SCOPO

di Domenico Matarazzo

Lo scorso febbraio il centro esposizioni del Javits Center di New York si è trasformato in un immenso parco giochi che ha accolto 26.236 operatori del settore venuti per partecipare alla 115ma International Toy Fair (Fiera Internazionale del Giocattolo), organizzata dalla Toy Association americana. Oltre 40 mila metri quadrati di spazio espositivo erano pieni di giocattoli e giochi, compresi oggetti da collezione, peluche, bambole, action figure, giocattoli nostalgici e retrò, innovativi giocattoli tecnologici, giochi da tavolo, giochi all'aperto, giocattoli legati a licensing, e molti altri. A visitare le 1.049 aziende espositrici della Toy Fair vi sono stati circa 11 mila tra rivenditori, grossisti, manager nel settore dell'entertainment, importatori e gruppi di acquisto provenienti da 97 paesi tra cui i 25 venditori di giocattoli statunitensi più importanti come Amazon.com, Walmart, Target Stores, Kohl's, American Girl, Costco, Best Buy, Disney Store, Lego e Dollar Tree.

Anche i responsabili per il licensing di NBC Universal, Netflix, Nickelodeon Consumer Products, Paramount Pictures, Sesame Workshop, Sony Pictures, Warner Bros. Consumer Products ed altri erano all'evento per scovare nuove tendenze e stringere accordi di licensing con i produttori.

Il target del salone sono i bambini, ma la fiera è un'attrazione anche per gli adulti, soprattutto grazie all'infusione del digitale nei nuovi prodotti. Con così tanti prodotti su programma-





tional Toy Fair. Over 40,000 net square meters of exhibit space were filled with toys and games, including collectibles, plush, dolls, action figures, nostalgic and retro playthings, innovative tech toys, family board games, outdoor toys, licensed playthings, and everything in between. To visit the Toy Fair's 1,049 exhibiting companies were 11,000 retailers, wholesalers, entertainment executives, importers, and buying groups from 97 countries including the U.S. top 25 toy sellers, such as Amazon.com, Walmart, Target Stores, Kohl's, American Girl, Costco, Best Buy, Disney Store, Lego and Dollar Tree.

Licensing executives from NBC Universal Brand Development, Netflix, Nickelodeon Consumer Products, Paramount Pictures, Sesame Workshop, Sony Pictures, Warner Bros. Consumer Products, and others were also on-site to scout new trends and forge licensing agreements with toymakers.

Though the target is kids, the show is very appealing for adults too, especially with the infusion of tech related stuff to many of today's toys. With so many products about programming, building and making we almost felt compelled to try and build a computer ourselves and they were plenty

zione, costruzione, assemblaggio noi stessi ci siamo sentiti quasi in dovere di provare a costruire un computer e non vi era che l'imbarazzo della scelta.

*Piper* è un kit che contiene tutto ciò che serve per costruire un micro-computer e programmare un gioco. Gli utenti giocano con un robot danneggiato che ha bisogno di essere riparato per tornare di nuovo operativo. Con il progredire dei livelli, i giocatori trovano le indicazioni su come aggiungere componenti come cavi, sensori e altro hardware. Il feedback è istantaneo e rende l'apprendimento divertente grazie anche a principi guida su come facilitare l'apprendimento. Questi sono stati studiati dal fondatore dell'azienda Joel Sadler lavorando alla sua tesi di laurea alla Stanford University prima di creare il prodotto.

Della stessa categoria fa parte uno dei nostri prodotti preferiti: *Robotis Mini*, un robot umanoide in miniatura completamente programmabile e personalizzabile con componenti stampati in 3D. Allo stand tre mini-robot





Photo credit: Demi Vitkute



◀ Those that wanted a long lasting memory have stopped at the Royal Bobbles booth to order a custom made bobbleheads. Obviously, the political figures drew a lot of attention: "We sold over 100,000 of Donald Trump's bobbleheads and we stopped selling Hillary's because people weren't buying her anymore."

◀ Chi voleva un ricordo duraturo si sarebbe potuto fermare al Royal Bobbles per avere una propria figurina tridimensionale. Al momento le figure politiche sono quelle che attirano più attenzione: "Abbiamo venduto oltre 100.000 Donald Trump, mentre Hillary nessuno la compra più" ci hanno detto allo stand.

of ptions. *Piper* is a kit that contains everything to build a micro-computer and program a game. Users play a damaged robot who needs some systems fixed. As the levels progress, players find in-game directions for how to add on to their hardware, with wiring, sensors and more. Instant feedback makes learning fun. The game was



Photo credit: Demi Vitkute



Photo credit: Demi Vitkute

ballavano in perfetta sintonia al ritmo della popolarissima canzone 'Gangnam Style' con i passanti che si fermavano tutti a guardare incantati. I robot possono essere programmati per riprodurre motivi diversi e abbinare le mosse al ritmo del brano musicale. Il prezzo al dettaglio è di circa 500 dollari: "Un prezzo più basso rispetto ad altri marchi" ci ha detto il rappresentante di Robotis allo stand. La realtà virtuale è un'altra costante che si va diffondendo nel settore dei giochi e tra i prodotti alla fiera *MergeVR* era il più vicino a quanto si trova nelle fiere più high-tech. Si basa infatti su un visore che utilizza *iPhone* o *smartphone* con *Android* per offrire esperienze immersive tipiche della realtà virtuale. *Elenco* è famoso per *Snap Circuits*, i circuiti elettronici che si compongono con un click dei vari componenti. Ogni parte è facilmente identificabile avendo un diverso colore che corrisponde a una diversa funzione, e i kit hanno anche delle istruzioni accurate per creare

created by Piper co-founder and CTO Dr. Joel Sadler after working on his thesis while at Stanford University. The game uses key points from that thesis about how to create captivating storytelling to facilitate learning.

In the same category, also a show stopper and a favorite for ours was *Robotis Mini*, a 3D printable, fully programmable and customizable miniature humanoid robot. At the booth 3 robots dancing to the hit song 'Gangnam Style' made people stop and watch amused by the moves in perfect synch. *Robotis Mini* can be programmed to play different songs and match the dance moves to the bit. The retail price is about 500 dollars: "A lower price tag compared to other brands," told us the Robotis's rep at the show.

Virtual reality is also becoming a constant of kids entertainment and among the products at the show *MergeVR* was one of the solutions closest to what would be found in a professional consumer electronic show. It is, in fact, based on a headset that uses *iPhone* or *Android* smartphones to deliver immersive VR experiences.

Elenco is famous for the *Snap Circuits*, electronic circuits built by simply snapping together the components. Each *Snap Circuits* part is easily identifiable by a different color and purpose, and each kit includes a full-color, curriculum-rich, easy-to-follow project manual. At the show Elenco unveiled *Snap Circuits Brick* kit which allows kids to wire up their brick-building made with regular blocks with lights, sounds, moving parts, and 3-D circuits, a sort of Internet of things in miniature.



progetti step by step in breve tempo. Alla fiera, Elenco ha svelato il kit *Snap Circuits Brick* che consente ai bambini di applicare i circuiti elettrici a costruzioni in mattoncini tipo Lego. Gli utenti sono quindi in grado di costruire strutture con luci, suoni, parti mobili e circuiti 3D: una sorta di 'Internet delle cose' in miniatura. Anche le aziende nel settore dei prodotti educativi più tradizionali stanno abbracciando la transizione al digitale. La tedesca Ravensburger, famosa per i suoi puzzle e per il gioco *Labyrinth*, ha introdotto *GraviTrax*. È ideale per appassionati di costruzioni, ingegneria e materie STEM (scienza, tecnologia, ingegneria



**INFLATABLES**



**GUZZI EUGENIO**  
 ELASTIC TRAMPOLINES

Via M. Buonarroti, 20/C  
 41032. Cavezzo (MO) - ITALY

info@guzzieugenio.com - www.guzzieugenio.com



**TRAMPOLINES**

**NEW!**  
**BAGJUMP**  
 THE ORIGINAL  
 TRAMPOLINE-AIRBAG COMBO



**PLAYGROUNDS**



fully  
 customisable!



Companies traditionally in the education business are also embracing the transition to digital.

Ravensburger, founded in Germany in 1883 and known for its puzzles and bestseller *Labyrinth*, introduced *GraviTrax*. Construction, engineering and STEM fans can build their own custom tracks or follow *GraviTrax* design guides for inspiration. Adjust and control the speed with customizable

e matematica) dato che consente di costruire piste o tracciati del tutto personalizzati o fatti seguendo le guide di progettazione incluse nel gioco. In entrambi i casi chi gioca apprende le nozioni di base su gravità, magnetismo ed energia cinetica. Inutile dire che *GraviTrax* è un ottimo strumento per un'introduzione ai concetti di



Photo credit: Demi Vitkute



## TOY FAIR 2018 TRENDS LE TENDENZE EMERSE A TOY FAIR 2018

**The "Big Reveal".** The act of removing a surprise toy from a blind bag is just as exciting as the toy itself and all part of the fun. Kids get excited about opening the box to see what they got, how it feels in their hands, and what the toy can do.



**'Big Reveal'.** Con questo termine si fa riferimento al tirar fuori un giocattolo a sorpresa da un contenitore 'anonimo'. Scoprire cos'è è tanto emozionante quanto il giocattolo stesso e fa parte del divertimento. I bambini si emozionano nell'aprire l'involucro per vedere il suo contenuto a sorpresa, nel toccarlo e nello scoprire cosa possono fare con il giocattolo.

**Millennial Nostalgia.** Millennial moms and dads – defined as those born between 1981 and 1997 – make up the majority of young parents in the U.S. today. This segment has been defined by its obsession with technology but as parents they believe it's important to engage with their kids on an unplugged level in today's world and are turning to classic toys and retro brands. This trend is supported by the fact that classic toy categories continue to perform very well – for example in 2017, U.S. plush sales grew 8 percent and doll sales were up 4 percent.



**Nostalgia.** Le mamme e papà Millennials, coloro nati tra il 1981 e il 1997, costituiscono oggi la maggioranza dei giovani genitori negli Stati Uniti. Questo segmento è caratterizzato dall'ossessione per la tecnologia, ma come genitori credono sia importante essere più vicini ai loro figli ed offrire loro esperienze off line. Da qui l'interesse verso giocattoli classici e marchi retrò. Questa tendenza è confermata dal fatto che i giocattoli classici continuano ad avere ottime prestazioni: nel 2017 ad esempio le vendite di peluche negli Stati Uniti sono cresciute dell'8% e quelle di bambole del 4%.

**Pet Play.** Whether they are furry plush or interactive digital pets, playing with pretend pets is a growing trend for children who are eager to care for their own pets, but not yet ready for the responsibility of a real, live animal. Included in this trend are 'anti-virtual pets' that interact with kids in a funny way by being grumpy or gross, and collectible or wearable pets that are fun for kids to trade and display.



**Animali.** Questo trend è collegato al precedente. Giocare con finti animali domestici, siano essi dei peluche o degli animali domestici digitali e interattivi, è una tendenza in crescita per i bambini che sono desiderosi di prendersi cura dei propri animali, ma non sono ancora pronti per la responsabilità di animali in carne ed ossa. Fanno parte di questa tendenza anche animali 'non virtuali' che interagiscono con i bambini in modo divertente e goffo, animali da collezione o wearable che spesso i bambini scambiano tra di loro.

**Games Galore.** Growing interest in board games over the past few years has led to phenomenal growth in the games & puzzles category, with U.S. sales up 23 percent and 3 percent in 2016 and 2017, respectively. From kids and teens to young adults to grandparents, game play is appealing to all ages and a variety of interests. Social media is also giving game sales a boost, as laugh-out-loud, silly, and gross-out games continue to inspire social media sharing by teens and adults, with some videos even going viral. Most importantly, games of all kinds are fostering face-to-face play and getting families excited about playing together.



**Giochi da tavolo.** Negli ultimi anni il crescente interesse per i giochi da tavolo ha portato a una crescita fenomenale della categoria giochi e puzzle, con un aumento delle vendite negli Stati Uniti del 23% e del 3% rispettivamente nel 2016 e 2017. Questi giochi attirano tutte le età: bambini, ragazzi, giovani e anche nonni. Anche i social media contribuiscono a dare una spinta alle loro vendite, soprattutto quando le componenti dei giochi includono risate, sciocchezze e azioni grossolane che vengono condivise fino a diventare virali. Questo tipo di giochi inoltre promuove il gioco faccia a faccia, e quindi contribuisce a riunire la famiglia.

**Inspiring Imaginations.** There is something to be said for good, old-fashioned imaginative play that inspires children to picture themselves in adult roles or future careers, create new worlds, and explore their talents. According to The Toy Association's Genius of Play initiative, studies show that kids who play make-believe games are better able to self-regulate their emotions, develop a problem-solving approach to learning, have better language abilities, and much more.



**Ispirazione per l'immaginazione.** C'è molto di positivo nei giochi di finzione vecchio stile che spingono i bambini a immedesimarsi in ruoli di adulti o in carriere future, a vivere in nuovi mondi ed esplorare i loro talenti. Secondo l'iniziativa 'Genius of Play' della Toy Association, studi dimostrano che i bambini che giocano a giochi di fantasia riescono meglio degli altri ad autoregolare le emozioni, sviluppare un approccio di problem-solving all'apprendimento, avere migliori abilità linguistiche e molto altro ancora.

**Toys that Teach.** 'Play with a purpose' is a buzz-phrase among educators and parents and the toy industry has stepped up to the plate to create teaching toys in a major way. Though STEM/STEAM toys have been a mainstay the past few years, these toys are now engaging kids in several different ways and often incorporating new technologies and licenses to get kids excited about learning.



**Giocattoli educativi.** "Gioca con uno scopo" è una frase di moda tra educatori e genitori e l'industria dei giocattoli ha colto l'opportunità producendo giocattoli sempre più didattici. Sebbene la categoria STEM/STEAM sia stata un pilastro degli ultimi anni, questi nuovi giocattoli coinvolgono i bambini in molti modi diversi e spesso incorporano nuove tecnologie e licenze per farli divertire anche in fase di apprendimento.

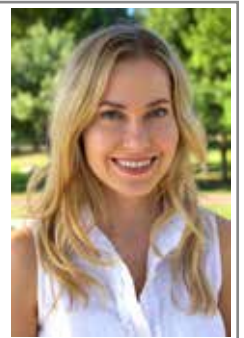
track heights, and then release 3 marbles simultaneously letting gravity, magnetism and kinetics drive their fate as they race through the tracks and test your design. GraviTrax is ideal to introduce young scientists to the laws at work in a roller coaster.

Crayola is instead a 132 years old company leader in color pencils and crayons. At the Toy Fair the Pennsylvania based company presented *Crayola Crayon Melter* and *Crayola Color Chemistry*. With *Crayon Melter* kids can create designs with liquefied crayons on a variety of surfaces like wood, glass, and canvas. *Crayola Color Chemistry*, designed by real Crayola scientists, instead teaches kids the magic of science, math and art through color and S.T.E.A.M principles. From an erupting volcano, to glow worms and slime, kids can embark on experiments using core Crayola products and household items, stretching their imaginations while also reinforcing their subject matter skills. ■

base su come funzionano le montagne russe. Crayola, nel settore da 132 anni e tuttora leader nel campo delle matite colorate e dei pastelli a cera, ha presentato *Crayola Crayon Melter* e *Crayola Color Chemistry*. Con *Crayon Melter* i bambini possono liquefare i pastelli e creare disegni su una varietà di superfici come legno, vetro e tela. *Crayola Color Chemistry* invece, progettata da veri scienziati presso Crayola, insegna ai bambini la magia della scienza, della matematica e dell'arte attraverso i colori e i principi di STEAM (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica). Creare e simulare l'eruzione di un vulcano, vermi e slime che si illuminano sono alcuni dei progetti inclusi che aiutano a sviluppare l'immaginazione dei piccoli. ■

*Demi Vitkute contributed to this article. Demi Vitkute is a freelance journalist based in New York City. She is a graduate of Columbia University Graduate School of Journalism in New York City and Emerson College in Boston. She has covered a variety of topics ranging from business to fashion. Demi currently writes for and edits a lifestyle website she co-founded, 'The Urban Watch', about New York and London influencers and entrepreneurs.*

*Demi Vitkute ha contribuito a quest'articolo. Demi è una giornalista freelance che vive a New York. Ha un master in giornalismo conseguito alla Columbia University School of Journalism e si è laureata presso l'Emerson College di Boston. Si occupa di argomenti che vanno dal business alla moda e attualmente scrive e gestisce il sito 'The Urban Watch' che ha co-fondato e tratta di lifestyle, influencer e imprenditori a New York e Londra.*



**C and S**  
**Total fun!**

Choose among 10 different models. The largest selection of midi cars on the market