

speciale scuola

# QUANDO IL GIOCO ENTRA IN CLASSE



# QUANDO IL GIOCO ENTRA IN CLASSE

SEMPRE PIÙ SCUOLE ITALIANE UTILIZZANO IL GIOCO COME STRUMENTO EDUCATIVO PER SVILUPPARE COMPETENZE TRASVERSALI – COLLABORAZIONE, PROBLEM SOLVING, PENSIERO CRITICO – E PER STIMOLARE CREATIVITÀ E LAVORO DI SQUADRA. ALCUNI DOCENTI, FORMATORI, RICERCATORI, RETAILER E AZIENDE RACCONTANO IL LAVORO PER COSTRUIRE UNA NUOVA CULTURA DEL GIOCO IN CLASSE, TRA ESPERIENZE SUL CAMPO, PROGETTI DIDATTICI, FORMAZIONE INSEGNANTI E NUOVE PROPOSTE PER UN CAMBIO DI PASSO ANCORA TUTTO DA COMPIERE

di Karin Ebnet

Il gioco è da sempre uno degli strumenti più potenti di apprendimento, eppure nella scuola italiana è spesso rimasto ai margini, confinato alle prime fasce d'età o a progetti sporadici. Oggi, nonostante ostacoli culturali, istituzionali e organizzativi, una rete sempre più ampia di insegnanti, formatori, aziende, associazioni e ricercatori è al lavoro per dare vita a una nuova visione: la cultura del gioco come parte integrante della didattica, a ogni livello scolastico, dal nido all'università. A raccontare come il gioco stia entrando nei percorsi educativi – con effetti concreti sullo sviluppo delle competenze cognitive, relazionali, motorie e sociali – sono **Andrea Ligabue** (direttore artistico di Play - Festival del Gioco e formatore attivo in ambito scolastico), **Gigi Cotichella** (fondatore di AGO Formazione, autore e animatore di percorsi formativi basati sul gioco), **Luigi Regoliosi** (docente e supervisore scientifico dei progetti scuola dell'azienda CreativaMente), **Tiziana Li Voti** (presidente dell'associazione di negozianti Giocaci e promotrice del progetto "Giocaci a scuola"), **Simonetta Anelli** e **Monica Boccoli** (note come Maestre a



cubetti, sperimentatrici di didattica ludica e digitale nella scuola primaria a Cremona), **Leonardo Boncinelli** (docente universitario e direttore del Centro di Ricerca sui Giochi per il Cambiamento Sociale – GiX), **Luca Cattini** (country manager di Asmodee Italia) e **Maurizio Cutrino** (direttore di Assogiocattoli).

## PERCHÉ UNA SCUOLA CHE GIOCA?

Perché il gioco deve entrare stabilmente a scuola? È questa la domanda che normalmente ci si sente rivolgere da chi vede il gioco solo come un'attività per bambini. Eppure la risposta è molto semplice,



Il gioco da tavolo diventa strumento didattico in una classe della Secondaria di secondo grado



Andrea Ligabue è direttore artistico di Play - Festival del Gioco e formatore che porta giochi da tavolo (e in parte di ruolo) a scuola dal 2010. Tiene un laboratorio di metodologie didattiche a Scienze della Formazione Primaria (UNIMORE) e coordina la sezione GamER del Game Science Research Center. Autore per Erickson di *Didattica Ludica. Competenze in gioco* (2019), vanta oltre 3.000 ore di attività in classe.

perché il gioco trasforma obiettivi didattici in esperienze, mette gli alunni in azione, li mette nelle condizioni di decidere, cooperare, misurarsi con regole, vincoli e conseguenze delle scelte. «Il gioco ha una funzione educativa trasversale e inclusiva, può essere uno strumento per tutti, ognuno vi trova il proprio spazio e il proprio ruolo», spiega **Andrea Ligabue** che, oltre a dirigere Play - Festival del Gioco, si occupa da anni di formazione docenti e laboratori scolastici con l'associazione Ludo Labo. «Il gioco lavora su tutte le soft skill: competenze cognitive come il problem solving, il pensiero critico, l'analisi dei dati, migliora la gestione dello stress e delle emozioni, favorisce lo sviluppo di competenze etiche, come seguire e comprendere le regole, rispettare gli altri, imparare a vincere e a perdere. È una palestra didattica impareggiabile, perché permette di affrontare anche la complessità, aspetto che la didattica frontale spesso non riesce a fare». Una visione che **Gigi Cotichella**, fondatore di AGO Formazione, che ha fatto del gioco il cuore dei suoi percorsi formativi (alcuni in partnership con Asmodee), sintetizza così: «Il gioco non è solo un modo per veicolare contenuti, è un ambiente formativo che funziona perché attiva dinamiche relazionali, emozioni, scambi. Quando i ragazzi giocano, imparano

no anche a stare insieme, a gestire le emozioni, a collaborare. E questo vale a tutte le età».

«Ci siamo resi conto che se un bambino gioca a scuola e scopre che giocare è bello, poi quel gioco lo vorrà anche a casa: è un modo naturale per far nascere l'interesse e, insieme, una chiave educativa potente», osserva **Luca Cattini**, country manager di Asmodee Italia. Per **Leonardo Boncinelli**, docente universitario e direttore del Centro di Ricerca sui Giochi per il Cambiamento Sociale (GiX) dell'Università di Firenze, il gioco porta un valore aggiunto che va oltre la semplice trasmissione di conoscenze: «Con il gioco si fa istruzione, formazione ed educazione. Si sviluppano competenze e si riflette su valori. Ma per funzionare davvero, deve restare gioco: troppi serious games dimenticano la componente ludica, e così smettono di funzionare». >>



Gigi Cotichella, fondatore di AGO Formazione, collabora con Asmodee per il progetto Ora Gioco per diffondere il gioco nella didattica (tra cui il libro *A centro tavola - Animare con i giochi da tavolo*) e tiene per i docenti il corso *Il Gioco fa Scuola - Edizione speciale per educatori*, erogato da Docenti&Formazione e inserito nell'accreditamento MIUR (oggi MIM). Autore di *Il Manuale dell'imperfetto incontro formativo* e *Il Manuale dell'infinito accompagnare formativo*.

## IL GIOCO FUNZIONA PERCHÉ DIVERTE

Se il gioco a scuola funziona è, soprattutto, grazie al divertimento. La motivazione che accende è spesso superiore a quella delle classiche lezioni e consente di affrontare contenuti complessi con più energia e partecipazione. Lo confermano **Simonetta Anelli** e **Monica Boccoli**, note come Maestre a cubetti, insegnanti della scuola primaria che utilizzano sia il gioco fisico che quello digitale, soprattutto *Minecraft*, come base per le loro lezioni: «I bambini vengono a scuola con il sorriso proprio perché il gioco cambia il clima della classe. Si lavora in gruppo, si sbaglia, si riprova, si impara facendo. È lì che il divertimento diventa motore di apprendimento».

Anche **Luigi Regoliosi**, docente e supervisore scientifico dei progetti scolastici di *CreativaMente* oltre che fondatore dell'associazione *ToKalon* per la forma-



zione degli insegnanti, sottolinea come il valore del gioco stia proprio nella sua dimensione ludica. «Il gioco deve restare gioco; se è pensato solo come esercizio didattico perde interesse. Un gioco efficace è quello che diverte, che stimola la sfida e che può essere giocato anche in famiglia, non solo a scuola».



PARTO DAL GIOCO  
Dinamiche espresse  
Ambientazione es

Parte 2 Lavorata  
Parte 3 Lavorata

Gigi Cotichella spiega a insegnanti e docenti come usare il gioco nelle scuole

## CHE COS'È LA DIDATTICA LUDICA?

Parlare di gioco a scuola richiede di distinguere con precisione termini spesso confusi come didattica ludica, gamification, game-based learning e giochi "educativi". **Andrea Ligabue** (*Play - Festival del Gioco*) chiarisce: «La didattica ludica utilizza giochi veri e propri, con regole e dinamiche proprie, come strumenti per sviluppare competenze e conoscenze». La gamification, invece, «non usa i giochi, ma prende in prestito meccaniche come punteggi, livelli e ricompense per aumentare la motivazione in attività che gioco non sono». Sono approcci diversi: nel primo è l'esperienza ludica a generare apprendimento; nel secondo si rende più accattivante ciò che già esiste. **Gigi Cotichella** (AGO Formazione), avverte: «È di moda parlare di gioco nella



Alcuni ragazzi impegnati in una delle sfide del concorso nazionale *Matematica per tutti*



Luigi Regoliosi - docente e formatore e supervisore scientifico dei progetti scuola di *CreativaMente* e fondatore di *ToKalon*, Ente accreditato dal MIM per la formazione del personale docente. Ideatore del concorso nazionale *Matematica per tutti*.

didattica, ma senza una progettazione coerente si perde il senso: servono obiettivi chiari e attenzione alle dinamiche di gruppo».

Accanto a questo c'è il tema dei cosiddetti "giochi educativi". Luigi Regoliosi (*CreativaMente*, *ToKalon*) ci tiene a precisare che «se un gioco è costruito solo per insegnare qualcosa, perde la sua natura e smette di coinvolgere».

Il game-based learning utilizza invece giochi nati per l'intrattenimento, adattandoli al contesto didattico. Qui le esperienze delle Maestre a cubetti, **Simonetta Anelli** e **Monica Boccoli**, sono emblematiche: «Noi utilizziamo *Mi-*



*necraft*, ma anche *Lego*, kit di robotica e il semplice gioco con le carte costruite da noi. Il gioco è sempre l'elemento da cui si deve partire per imparare, non è una pausa dalla vita reale ma è la struttura stessa dell'apprendimento».

### A SCUOLA SI IMPARA ANCHE GIOCANDO

Integrare il gioco nella didattica non significa trasformare la lezione in uno svago, ma offrire percorsi motivanti che portano a contenuti e competenze misurabili. «Oggi molti giovani sono disinteressati, disconnessi dal mondo reale. Il gioco è un modo per riattivarli, per veicolare messaggi e contenuti in modo coinvolgente», spiega **Luca Cattini** (*Asmodee*). Il divertimento è la condizione che accende curiosità, cooperazione e desiderio di capire; senza, l'apprendimento fatica a mettersi in moto.

**Luigi Regoliosi** porta l'esempio del concorso nazionale *Matematica per tutti*, ideato con l'associazione *ToKalon* e giunto all'ottava edizione: «Coinvolgiamo intere classi, dalle primarie al biennio delle superiori, in sfide che usano giochi di logica, aritmetica e geometria.

Non è l'ennesima gara competitiva, ma un'occasione per vivere la matematica in modo inclusivo e divertente. Ci sono stati bambini con discalcolia che si sono ritrovati campioni nazionali di aritmetica». Tra i titoli utilizzati compaiono *Funb3rs*, *Polyminix* e *Set*, impiegati per stimolare osservazione, logica e calcolo. L'obiettivo non è "fare il gioco", ma sfruttarne meccaniche e dinamiche per allenare strategie, linguaggio matematico e lavoro di gruppo.

Un'altra esperienza significativa è stata quella di *Scuola al Cubo*, il progetto promosso da *Spin Master* nel 2024 che ha coinvolto oltre 70 docenti, 450 classi e 2.700 »

# FORMAZIONE



Luca Cattini,  
country  
manager di  
Asmodee Italia

studenti, offrendo un'attività ludico-formativa che ha aiutato bambini e bambine ad allenare le capacità logiche e a sviluppare competenze utili a orientare le proprie future attitudini professionali utilizzando il cubo di Rubik.

Le Maestre a cubetti hanno costruito un metodo che integra attività strutturate e momenti liberi: «In classe alterniamo giochi da tavolo, videogiochi e attività creative. Tutto confluisce in un "libro delle esperienze" condiviso con i bambini. Il gioco non è mai fine a se stesso, ma sempre inserito in un percorso di apprendimento». Il ruolo dell'insegnante cambia: meno

“spiegazione frontale”, più regia dell'esperienza e valorizzazione dei diversi stili di apprendimento. Anche il mondo accademico contribuisce. **Leonardo Boncinelli**, con il Centro di Ricerca GiX, ha coordinato giochi su ambiente, cittadinanza e legalità: «Il gioco consente di trattare argomenti complessi in modo partecipativo. I ragazzi non si limitano a giocare, ma discutono, si confrontano, propongono soluzioni. L'esperienza ludica diventa così uno strumento di riflessione critica oltre che di apprendimento».



## COME SI USANO I GIOCHI IN CLASSE

Introdurre il gioco richiede una regia chiara: obiettivi espliciti, tempi definiti e una scelta consapevole dei titoli. «Prima si gioca, senza sovraccaricare di spiegazioni, poi scomponiamo regole e materiali, smontiamo le meccaniche, osserviamo le dinamiche e l'ambientazione per capire come adattare il titolo alla classe», spiega **Gigi Cotichella** (AGO Formazione). **Andrea Ligabue** (Play) integra: «Il gioco funziona se la classe è divisa in piccoli gruppi che giocano lo stesso titolo e, alla fine, si fa un debriefing per rileggere scelte, strategie e comportamenti». La scelta dei titoli non è neutra: meglio giochi solidi nelle meccaniche, perché l'apprendimento nasce da lì, non solo dal “tema educativo” stampato sulla scatola.

Esempi concreti aiutano i docenti a orientarsi. «Con i più piccoli lavoriamo bene con *Cookie Box* e *Cortex*», spiega **Cotichella**. «Tra fine primaria e prime medie *Time's Up* sostiene lessico e inclusione, mentre alle superiori *Mantis* apre alla probabilità. Per comunicazione e ascolto uso *Duplik* e, in percorsi sull'affettività, *Jungle Speed* e *Stella/Twins*». Ligabue: «Con *Super Farmer* alleni decisioni e gestione del rischio; *Kingdomino* sviluppa pianificazione, logica e capacità tattica; *Carcassonne* e *Ticket to Ride* lavorano su mappe e pensiero stra-



Simonetta Anelli e Monica Boccoli, maestre di primaria dell'IC Cremona Uno, note come "Maestre a cubetti". Dal 2000 sostituiscono il libro di testo con il "libro delle esperienze" e usano il game-based learning: *Minecraft*, LEGO, kit di robotica e giochi autocostruiti. Formano docenti in tutta Italia (anche con Indire/Didacta)



Le Maestre a Cubetti usano *Minecraft* per la didattica a scuola da più di dieci anni





tegico; *Project L* su scomposizione e programmazione delle azioni; *Stone Age* integra calcolo e probabilità dentro scelte strategiche».

Chi lavora nelle scuole insiste anche sulle accortezze operative. «Adattiamo i giochi ai tempi della scuola: spesso usiamo kit essenziali – carte, dadi, tessere – senza l'apparato completo, così tutta la classe può giocare contemporaneamente», spiega Luigi Regoliosi (CreativaMente, ToKalon).

E non manca chi utilizza il gioco in ambito universitario, chiaramente con un approccio più adulto, come spiega Leonardo Boncinelli: «Nella mia didattica universitaria alterno la lezione a dei laboratori ludici: gli studenti, spesso organizzati in



Uno dei giochi utilizzati da Leonardo Boncinelli all'università per spiegare i meccanismi di economia e politica

gruppi, prendono decisioni di politica economica e affrontano crisi simulate».

### IL GIOCO È INCLUSIVO

Uno degli effetti più evidenti dell'uso del gioco in classe è la sua capacità di includere, rispettando tempi, stili cognitivi e modalità relazionali diverse di ciascun bambino. «Il gioco può raggiungere anche chi la scuola tradizionale lascia indietro: c'è chi apprende meglio manipolando, chi ha bisogno di movimento, chi trova la propria strada nel lavoro di gruppo. Se scelto con cura, il gioco offre a ciascuno uno spazio di partecipazione», spiega Luigi Regoliosi (CreativaMente, ToKalon). L'esperienza delle Maestre a cubetti conferma il cambio di prospettiva: «Il gioco rompe i ruoli rigidi della classe: bambini che si percepivano "scarsi" nei compiti tradizionali riescono a guidare il gruppo, a stupire se stessi e i compagni. È un impatto potente: restituisce autostima e fiducia».

Gli strumenti contano, ma conta soprattutto come vengono guidati. «Giochi ad alta intensità come *Quick Stop* fanno emergere il linguaggio che i ragazzi usano davvero. Se l'insegnante ascolta e osserva, ciò che emerge diventa materiale di lavoro sul clima di classe», spiega



Leonardo Boncinelli è docente di Politica economica all'Università di Firenze e direttore del GiX - Centro di Ricerca sui Giochi per il Cambiamento Sociale. Con il suo team porta i giochi in scuole e festival (Play, Lucca Comics & Games) misurandone l'impatto, promuove il premio "Play for Change" e coordina il dottorato in "Social Sciences for Sustainability and Wellbeing"

**Gigi Cotichella.** «Nelle secondarie, titoli come *Gli Insospettabili* aiutano ad affrontare stereotipi e pregiudizi e a impostare discussioni strutturate e inclusive».

### DOCENTI AL CENTRO DELL'INNOVAZIONE

Se il gioco vuole diventare parte stabile della scuola, il primo passo è la formazione dei docenti. Senza competenze specifiche, il rischio è di ridurlo a episodio estemporaneo o a semplice intrattenimento. «Non basta portare un gioco in classe: servono obiettivi chiari, consapevolezza delle dinamiche di gruppo e capacità di usare il gioco come vero ambiente educativo», osserva Gigi Cotichella (AGO Formazione) »



che ha ideato per Docenti&Formazione, in collaborazione con Asmodee, "Il gioco fa scuola", un corso di formazione per insegnanti riconosciuto dal MIUR (oggi MIM). «Nella mia esperienza, gli insegnanti si dividono in tre gruppi: gli entusiasti, quelli più prudenti che si convincono dopo aver sperimentato il gioco in formazione, e quelli che hanno resistenze più forti ma che se scoprono le potenzialità del gioco finiranno per abbracciare questo metodo didattico».

**Luigi Regoliosi** (ToKalon) spiega perché è importante che ci sia continuità: «Non crediamo negli interventi spot che lasciano solo l'effetto fuoco d'artificio: la sfida è dare strumenti e fiducia perché siano gli insegnanti a portare avanti il gioco in autonomia». Anche la formazione segue questa logica operativa: «Facciamo prima giocare i docenti e solo dopo analizziamo insieme che cosa osservare e come trasferire l'attività in classe». «Il gioco è intrinsecamente interdisciplinare, per questo servono figure e network che tengano insieme game design, didattica e ricerca», sottolinea **Leonardo Boncinelli** (GiX).

Un esempio concreto è il progetto LEGO Education, programma internazionale che in Italia mette al centro costruzione, sperimentazione e narrazione come leve per imparare, con percorsi di formazione per docenti e risorse didattiche continue. Accanto a questo, editori italiani come Lisciangiochi propongono kit per infanzia e primaria (gioco manipolativo, logico-matematica, prime STEM/coding), corredati da guide e schede operative per trasformare il materiale in sequenze replicabili a piccoli gruppi. Anche **CreativaMente** affianca scuole e docenti con percorsi formativi e materiali modulari (ad esempio *Set*, *Funb3rs*, *Poliminix*) pensati per lavorare su logica, linguaggio e prime STEM. Altro esempio eccellente è quello

di Lucca Crea che, attraverso i programmi educational collegati a Lucca Comics & Games, propone laboratori per classi, workshop per docenti e percorsi PCTO che portano il gioco (da tavolo e non solo) in classe, mettendo in rete scuole e professionisti. In questo modo il gioco non rimane un'attività estemporanea, ma diventa parte della didattica quotidiana, concreta e replicabile.

## IL RUOLO DEL RETAIL

Se a promuovere la cultura del gioco a scuola sono soprattutto insegnanti, aziende e centri di ricerca, un contributo decisivo arriva

anche dai negozi specializzati. L'associazione Giocaci, che riunisce retailer indipendenti, ha avviato "Giocaci a scuola", un progetto che mette in contatto famiglie e plessi scolastici per dotare le classi di materiali mirati e per offrire consulenza su titoli e usi didattici. L'idea nasce dalla convinzione che i negozi possano diventare un ponte tra il mondo del gioco e quello dell'educazione, supportando gli insegnanti con strumenti concreti e consulenze mirate.

«Con Giocaci a scuola – spiega **Tiziana Li Voti**, presidente dell'associazione – abbiamo costruito un catalogo ragionato di giochi per ogni fascia d'età, privilegiando quelli che sviluppano logica, c



Tiziana Li Voti, presidente di Giocaci, la rete di negozianti di giocattoli indipendenti, guida il progetto "Giocaci a scuola"

Il progetto "Giocaci a scuola" è pronto a ripartire per la seconda edizione nel 2026



laborazione ed empatia. Non è un elenco generico: ogni titolo è stato selezionato con cura insieme agli insegnanti, per rispondere a bisogni educativi reali». E spiega: «I genitori acquistano un gioco per la classe e noi aggiungiamo sempre un +20% del valore: è stato uno sforzo dei negozianti, ma ha permesso di rifornire scuole spesso sguarnite. C'è un bisogno estremo di materiali di qualità: si consumano, si usano, e in molti casi gli insegnanti li comprano di tasca propria».

Giocaci a scuola è anche un modo per allungare la vita del gioco: in un contesto in cui spesso a 7 anni i bambini vengono già considerati "troppo grandi per giocare", il progetto restituisce dignità e valore a un'attività che accompagna la crescita e l'apprendimento. «L'adesione più alta arriva da nidi e scuole dell'infanzia. Salendo di grado l'interesse cala, ma i docenti di sostegno restano fra i più attivi», conferma **Li Voti**. In questo quadro, il retail indipendente diventa un ponte stabile tra mondo del gioco e scuola, aiutando a trasformare l'acquisto in pratica didattica e a dare continuità alle esperienze in classe.

## LE ISTITUZIONI E LA CARTA DEL DOCENTE

Il tassello decisivo perché il gioco entri stabilmente nella scuola italiana è il riconoscimento istituzionale. Non si tratta solo di permettere l'acquisto dei materiali con un bonus, ma la legittimazione culturale di una pratica ancora estremamente



Maurizio Cutrino, direttore di Assogiocattoli.

frammentata e che, per non restare confinata in esperienze isolate, ha bisogno di essere inserita in un quadro ufficiale.

Negli ultimi anni qualche passo è stato fatto. Nel 2020, in piena pandemia, il gioco è stato riconosciuto "bene essenziale"; nel 2023, grazie a un'interrogazione dell'on. Maria Chiara Gadda, è arrivata anche l'apertura ministeriale all'utilizzo della Carta del Docente per l'acquisto di giochi. «La Carta consente già, di fatto, l'acquisto di materiale didattico, nel quale è possibile far rientrare anche giochi e giocattoli», spiega la sottosegretaria Paola Frassinetti. Il percorso, però, si è incagliato sul piano tecnico-amministrativo: senza un adeguamento dei codici ATECO e delle procedure di rimborso, gli acquisti non vengono riconosciuti.

«Abbiamo fatto tutto quello che c'era da fare a livello politico: ora bisogna sciogliere i vincoli burocrati

perché le scuole possano usare davvero la Carta del Docente per i giochi» osserva **Maurizio Cutrino**, direttore di Assogiocattoli. Il rischio è che un'opportunità già pronta resti sulla carta e che molte esperienze continuino a vivere come episodi isolati.

La partita è culturale, oltre che regolatoria. «Servirebbero game-based policies: politiche pubbliche che includano il gioco fra gli strumenti di intervento, progettate insieme a università e scuole» aggiunge **Leonardo Boncinelli (Gix)**. Anche il lavoro di disseminazione aiuta a spostare l'asticella: «Il nostro istituto, l'IC CR1, è nel tavolo scientifico per la didattica digitale integrata dell'Ufficio Scolastico Lombardia, e noi diamo il nostro contributo mostrando ciò che realizziamo», spiegano le **Maestre a cubetti**. «Con **INDIRE** abbiamo tenuto percorsi di formazione nazionale per docenti, con laboratori e workshop, e partecipiamo a **Didacta**: far vedere ciò che funziona aiuta a smuovere la scuola». E l'impatto si vede anche sul territorio: «A Cremona abbiamo ricostruito con **Minecraft** molti edifici storici e portato il mondo creato dai bambini in un totem del palazzo comunale: divulgare è parte del nostro lavoro».

«Negli anni ho incontrato politici entusiasti alle fiere, poi non succede nulla: mancano una visione e un progetto strutturato per portare il gioco nelle scuole», conclude **Luca Cattini (Asmodee)**. «In Francia tutte le famiglie giocano. Lì la cultura del gioco è radicata. In Italia ci stiamo arrivando, un passo alla volta. Se oggi giocano in dieci, domani devono essere cento. Se giochi in famiglia da bambino, domani sarai un adulto che continuerà a giocare. E magari diventerai un insegnante che porterà il gioco in classe».



© Courtesy of AGO Formazione (4); Simona Anelli e Monica Boccoli (2); Asmodee (11); Assogiocattoli (1); CreativaMente (4); Ghenos Games (1); Giochi Uniti (2); Andrea Ligabue (2); Tiziana Li Voti/Giocacci (2); Mancalamano (1); Minecraft (1); Red Globe (1); Luigi Regolosi (2)