



Aziende partner di Seridò – Linee guida

Il successo di Seridò passa anche attraverso la condivisione con le aziende partner di alcune modalità di partecipazione proprie di questa manifestazione dedicata ai bambini e al gioco attivo, in un contesto no profit.

1. Gli “stand” di Seridò sono spazi gioco

- a. gli spazi gioco offrono la possibilità ai bambini di giocare liberamente e gratuitamente perciò no ai classici “stand espositivi” e ad allestimenti “passivi”
- b. a Seridò è un peccato guardare e non giocare
- c. gli allestimenti sono divertenti ed attraenti

2. I giochi devono essere a “misura di bambino”

- a. “su misura” per i bambini da 3 a 11 anni
- b. a Seridò l’importante è partecipare
- c. i giochi e le attività sono organizzate in “sicurezza” e posseggono tutte le autorizzazioni laddove richieste

3. A Seridò si gioca tutti insieme

- a. in un padiglione ci sono tanti spazi gioco, le attività di uno spazio devono convivere con quelle degli spazi vicini

4. Gli spazi sono preziosi:

- a. poiché l’affluenza è elevata ed è bello che tutti i bambini possano giocare lo spazio a disposizione deve essere sfruttato al massimo ed orientato al gioco dei bambini, ecco perché ci piacciono gli stand aperti a tutti, senza prenotazioni, dove si gioca in tanti
- b. gli spazi gioco sono sempre aperti e completamente attivi

5. La comunicazione è “in sintonia con la manifestazione”

- a. la dimensione dei marchi è regolamentata
- b. gadget si, ma non troppo
- c. materiale informativo a disposizione negli appositi espositori, all’interno del proprio stand
- d. no a volantaggio e/o characters fuori dal proprio stand
- e. no “effetto centro commerciale”
- f. il personale dello stand a Seridò è un animatore
- g. a Seridò è vietata qualsiasi forma di vendita diretta o indiretta al pubblico, compresa la raccolta di ordini o prenotazioni

6. Condivisione del progetto

- a. L’assegnazione degli spazi espositivi sarà effettuata dall’organizzatore, tenendo conto dell’area espositiva, nonché delle eventuali particolarità ed esigenze tecniche.
- b. al fine di differenziare i giochi e le attività proposte ai bambini, nonché di verificare la sintonia complessiva dello stand con la manifestazione, l’azienda partner produrrà un progetto dettagliato con l’indicazione e la descrizione delle attività che intende svolgere e che condividerà per l’approvazione con l’ente promotore della manifestazione, (l’ADASM-FISM) almeno 90 giorni prima dell’inizio di Seridò