



**CITTA'
DEL
SOLE**

CURIOSITÀ SENZA ETÀ

***Migliori esperienze nell'infanzia creano migliori adulti.
Migliori adulti creano mondi migliori.***

MKDW è una mappa/guida digitale e un palinsesto di eventi, incontri e contenuti diffusi in città, nel circuito del Fuorisalone e del canale retail qualificato, il tutto declinato in iniziative di ricerca e confronto.

***[eng] Better experiences in childhood create better adults.
Better adults create better worlds.***

MKDW is a digital map/guide and a program of events, talks, and content spread across the city, within the Fuorisalone circuit and the qualified retail network, all shaped through research and dialogue initiatives.

INTRO

TEMA

4

PERCORSI

8

MAGAZINE

10

EVENTI

32

NOI E I PARTNER

54



cittadelsole.com

**IL NEGOZIO
DEL GIOCO
CREATIVO**

**MK
DW** MILANO
KIDS
DESIGN
WEEK.

Chiedersi *perché?*

La Milano Kids Design Week si riconferma nel suo terzo anno un punto di riferimento per le famiglie, dove poter trovare esperienze di qualità che connettono bambini e progettazione.

Noi adulti spesso per orgoglio o timidezza non chiediamo “**perché?**” e ogni tanto per arroganza, ogni tanto per fretta, ogni tanto per distrazione o per pigrizia, evitiamo di fare a noi stessi questa fondamentale domanda.

Spesso agiamo sulla base di impulsi neurologici immediati, come i BIAS cognitivi che sovrintendono alla nostra sicurezza, altre volte rispondiamo altrettanto “automaticamente” a stimoli percettivi sulla base dei pericolosissimi pregiudizi sociali e culturali o per il semplice fatto che siamo abituati a “pensare e fare così”.

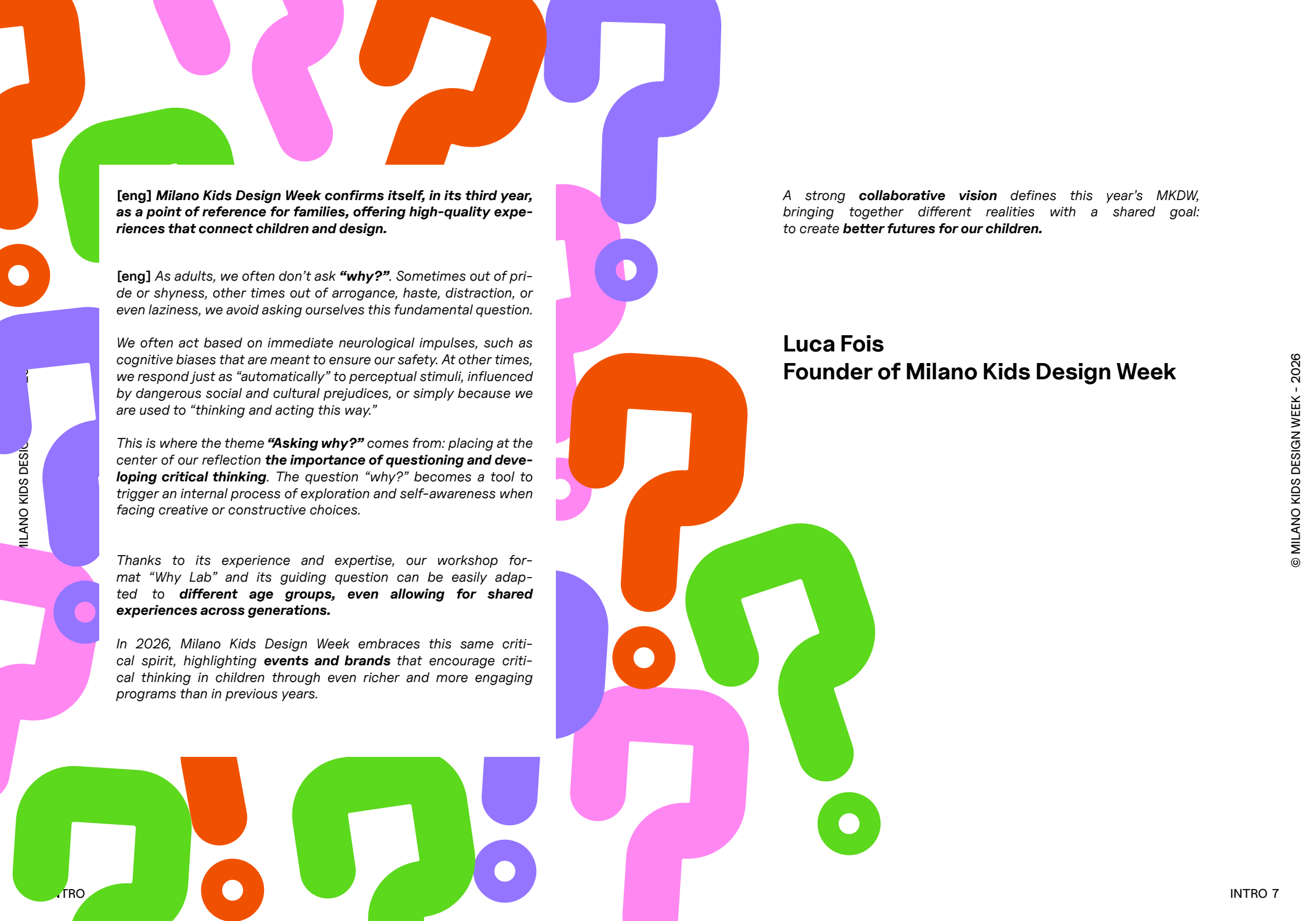
Da qui il tema “**Chiedersi perché?**” dove poniamo al centro della nostra riflessione l'importanza di **porsi delle domande e avere un pensiero critico** e la domanda “perché?”, al fine di stimolare un processo di ricerca “interna” e di autoconsapevolezza di fronte alle scelte creative o costruttive.

Per esperienze e competenze il nostro format laboratoriale “Laboratorio del Perché” e la domanda di rito permettono agevolmente di tarare e **declinare l'esperienza di intrattenimento ludo-pedagogico alle diverse età dei partecipanti, anche in contemporanea tra diverse età o generazioni.**

La Milano Kids Design Week nel 2026 attenziona con altrettanto spirito critico **gli eventi e i brand** che si propongono di incoraggiare lo spirito critico nei bambini, attraverso **percorsi** ancora più ricchi degli anni precedenti.

Una **visione collaborativa** contraddistingue la MKDW di quest'anno, condividendo con le diverse realtà la volontà di creare **futuri migliori per i nostri bambini.**

continua



[eng] Milano Kids Design Week confirms itself, in its third year, as a point of reference for families, offering high-quality experiences that connect children and design.

[eng] As adults, we often don't ask **"why?"**. Sometimes out of pride or shyness, other times out of arrogance, haste, distraction, or even laziness, we avoid asking ourselves this fundamental question.

We often act based on immediate neurological impulses, such as cognitive biases that are meant to ensure our safety. At other times, we respond just as "automatically" to perceptual stimuli, influenced by dangerous social and cultural prejudices, or simply because we are used to "thinking and acting this way."

This is where the theme **"Asking why?"** comes from: placing at the center of our reflection **the importance of questioning and developing critical thinking**. The question "why?" becomes a tool to trigger an internal process of exploration and self-awareness when facing creative or constructive choices.

Thanks to its experience and expertise, our workshop format "Why Lab" and its guiding question can be easily adapted to **different age groups, even allowing for shared experiences across generations**.

In 2026, Milano Kids Design Week embraces this same critical spirit, highlighting **events and brands** that encourage critical thinking in children through even richer and more engaging programs than in previous years.

A strong **collaborative vision** defines this year's MKDW, bringing together different realities with a shared goal: to create **better futures for our children**.

Luca Fois Founder of Milano Kids Design Week

PERCORSI

Tre Percorsi, ovvero categorie di progetti, eventi ed esperienze per orientarsi nel panorama MKDW.

[eng] *Three Paths: categories of projects, events, and experiences to navigate the MKDW landscape.*

Aziende che presentano oggetti e/o servizi, studi e professionisti che presentano progetti di oggetti e/o servizi.

[eng] *Companies presenting objects and/or services, studios and professionals showcasing object and/or service projects.*

Contenuti in-formativi, ricerche, sondaggi, workshop.

[eng] *In-formative content, research, surveys, workshops.*

Eventi ed esperienze ludiche.

[eng] *Playful events and experiences.*

I primi 40 anni di Hape!

Hape's first 40 years!



INFO

<https://www.milanokidsdesignweek.com/post/i-primi-40-anni-di-hape>

Il gioco come centro della crescita, della scoperta, dell'attivazione, del divertimento. **Più i bambini si divertono, più imparano.** L'obiettivo di Hape è proprio questo: insegnare competenze che accompagneranno ogni bambino nel suo **percorso di crescita, che dura tutta la vita.**

Hape, uno dei principali brand internazionali nel mondo del **gioco educativo**, attraverso prodotti che uniscono design, sicurezza e valori, promuove un **apprendimento attivo basato su esplorazione e relazione.**

CONTATTI

<https://it.hape.com/>
italy@toynamics.com

[eng] *Play as the heart of growth, discovery, engagement, and fun. **The more children enjoy themselves, the more they learn.** This is precisely Hape's goal: to teach skills that will accompany every child on their **lifelong journey of growth.***

*Hape, one of the leading international brands in the world of **educational toys**, promotes **active learning based on exploration and social interaction** through products that combine design, safety, and educational value.*

Divertirsi imparando, durante e oltre i primi 1000 giorni!

Imparare e divertirsi vanno di pari passo, sono parte di un unico processo che inizia **fin dai primi mille giorni**, ma vanno anche oltre, potendo avere strumenti che accompagnino la crescita, **evolvendosi e offrendo sempre innovazione.**

Have fun while learning, during and after the first 1000 days!

*Learning and having fun go hand in hand; they are part of a single process that begins in **the first thousand days**, but they extend far beyond that. It is essential to have tools that support growth, **evolve over time, and consistently offer innovation.***



L'interazione, la scoperta e la relazione svolgono ruoli chiave.

Per Hape i bambini devono essere protagonisti di questo sviluppo e di questa crescita, perché sono **il futuro dell'umanità, l'unico futuro che possiamo vedere oggi.**

I bambini oggi sono coloro che vivranno nel mondo che stiamo progettando costruendo e dunque è necessario **progettare insieme a loro.**

Per questo è fondamentale **coinvolgerli, ascoltarli e accompagnarli**, costruendo esperienze che li aiutino a conoscere e **interpretare la realtà che li circonda.**

Have fun while learning, during and after the first 1000 days!

*For Hape, children must be at the center of this development and growth, because they are **the future of humanity, the only future we can see today.***

*Today's children are the ones who will live in the world we are designing and building, and so it is essential to **design alongside them.***

*This is why it is crucial to **involve them, listen to them, and guide them**, creating experiences that help them learn about, understand, and **interpret the world around them.***

SOCIAL

[FB: HapeToysItalia](#)

[IG: Hape_Italia](#)

[YT: HapeToys](#)

Hape pone grande attenzione al Design, con la D maiuscola, ovvero **forme e funzioni, materiali e qualità dell'esperienza di gioco**, pensata per stimolare la curiosità e favorire la scoperta. Il gioco diventa così uno **spazio, materiale e immateriale, condiviso, in cui le famiglie possono ritrovare il valore dell'interazione**, del tempo da passare insieme e della crescita reciproca.

In occasione della Milano Kids Design Week, Hape sarà presente il **26 aprile al Centro Culturale Cinese di Zona Sarpi**, all'interno del **Laboratorio del Perché**, portando i propri prodotti e il proprio approccio educativo.

Un primo passo per celebrare questi **primi 40 anni** e iniziare a raccontare **una storia fatta di gioco, scoperta e futuro**, sempre con importanti novità in arrivo...

*Hape places great emphasis on Design, with a capital D, meaning **form and function, materials, and the quality of the play experience**, all designed to stimulate curiosity and encourage discovery. Play thus becomes a **shared space, both tangible and intangible, where families can rediscover the value of interaction**, time spent together, and mutual growth.*

*During Milan Kids Design Week, Hape will be present on **April 26 at the Chinese Cultural Center in the Sarpi district**, as part of the **Laboratorio del Perché**, showcasing its products and educational approach.*

*A first step in celebrating these **first 40 years** and beginning to tell **a story of play, discovery, and the future**, with exciting new developments always on the horizon...*



Home Fairy Home

Un'estratto dal catalogo HFH in Palazzo Lombardia

An excerpt from the HFH catalog at Palazzo Lombardia

INFO

<https://experience.regione.lombardia.it/home-fairy-home>

CONTATTI

lucafois49@gmail.com

IG:

@rainbowgroup_

@lucafois49

Home Fairy Home trasforma l'immaginario dell'universo Winx Club in spazio abitabile, portando **segni, colori e atmosfere** del racconto dentro una dimensione concreta. Il disegno si fa forma, il colore diventa ambiente, e la casa si apre a un dialogo continuo tra quotidiano e magia.

[eng] Home Fairy Home transforms the imaginative world of the Winx Club into a living space, bringing the **symbols, colors, and atmosphere** of the story into the real world. Design takes shape, color becomes the setting, and the home opens up to an ongoing dialogue between everyday life and magic.

Francesco Zurlo, Preside della Scuola del Design del Politecnico di Milano

Ciò che davvero distingue gli esseri umani dalle altre specie viventi non è soltanto la capacità di pensare, ma quella – profondamente unica – di **raccontare storie**. In questo senso, l'homo fabulans supera di gran lunga l'homo sapiens: narrare è ciò che ci definisce, prima ancora che conoscere. Le neuroscienze continuano a mostrarci sorprendenti affinità tra il nostro cervello e quello di altri animali, e alcune ricerche arrivano perfino a ipotizzare forme di intelligenza nel mondo vegetale. Eppure, nessuna di queste intelligenze, per quanto sofisticata, sembra in grado di costruire narrazioni complesse, **di dare forma a racconti che organizzino il caos dell'esperienza**.

[eng] What truly distinguishes human beings from other living species is not only the ability to think, but the profoundly unique capacity **to tell stories**. In this sense, homo fabulans far surpasses homo sapiens: storytelling defines us even before knowledge does. Neuroscience continues to reveal surprising similarities between our brains and those of other animals, and some research even hypothesizes forms of intelligence in the plant world. Yet none of these forms of intelligence, however sophisticated, seems capable of constructing complex narratives, **of shaping stories that organize the chaos of experience**.

Giovani designers e mondi magici

For the Winx Club

Home Fairy Home
Milano Design Week 2026

Corso di Event Design



POLITECNICO
MILANO 1863

SCUOLA DEL DESIGN

Le storie, infatti, non sono un semplice ornamento della mente: sono strumenti fondamentali. Ci permettono di trasformare il flusso disordinato degli eventi in qualcosa di comprensibile, di attribuire significato al passato e di **immaginare il futuro**, orientando decisioni, comportamenti e identità.

In questo contesto, la tradizione italiana offre esempi emblematici di questa vocazione narrativa. Dalla Grammatica della fantasia di Gianni Rodari, che teorizza una vera e propria “scienza dell’immaginazione”, fino a Pinocchio, uno dei testi più tradotti e longevi della storia editoriale, emerge una capacità straordinaria di dare forma a mondi che parlano a generazioni diverse. Non è un caso che molte di queste storie si rivolgano all’infanzia: è lì che l’immaginazione si esprime nella sua forma più pura e potente.

Se spostiamo lo sguardo al presente, questa stessa attitudine continua a manifestarsi, trasformandosi e adattandosi ai linguaggi contemporanei. Il fenomeno globale delle Winx ne è un esempio significativo: un’intuizione nata in Italia che ha saputo intercettare **elementi profondi dell’immaginario collettivo**, traducendoli in un universo narrativo capace di **attraversare confini culturali e generazionali**.

Da Turandot a Pinocchio, fino alle Winx, si delinea una traiettoria coerente: quella di una cultura capace di coniugare immaginazione e progettualità, dando vita a ciò che oggi potremmo definire *imagineering* – l’incontro tra creatività narrativa e visione strategica. Ed è proprio in questa sintesi, tra racconto e impresa, che **prende forma, ancora una volta, una storia degna di essere raccontata**.

*Stories, in fact, are not mere ornaments of the mind; they are fundamental tools. They allow us to transform the disordered flow of events into something understandable, to assign meaning to the past and **imagine the future**, guiding decisions, behaviors, and identities.*

*In this context, the Italian tradition offers emblematic examples of this narrative vocation. From *The Grammar of Fantasy* by Gianni Rodari, which theorizes a true “science of imagination,” to *Pinocchio*, one of the most translated and enduring works in publishing history, there emerges an extraordinary ability to create worlds that speak to different generations. It is no coincidence that many of these stories are addressed to childhood: it is there that imagination expresses itself in its purest and most powerful form.*

*If we shift our gaze to the present, this same attitude continues to manifest, transforming and adapting to contemporary languages. The global phenomenon of the Winx is a significant example: an idea born in Italy that has managed to tap into **deep elements of the collective imagination**, translating them into a narrative universe capable of **crossing cultural and generational boundaries**.*

*From Turandot to Pinocchio and the Winx, a coherent trajectory emerges: that of a culture capable of combining imagination and design, giving rise to what we might now define as *imagineering*—the meeting point between narrative creativity and strategic vision. And it is precisely in this synthesis, between storytelling and enterprise, **that once again a story worth telling takes shape**.*

Luca Fois Professore di Event Design, Politecnico di Milano - Scuola del Design

Home Fairy Home, è l’evento di Rainbow, Winx Club, alla Milano Design Week, dedicato al magico mondo delle famose fate. In questo contesto gli studenti del Corso **Event Design del Politecnico di Milano - Scuola del Design**, hanno elaborato nuovi oggetti d’uso quotidiano, ispirandosi al lifestyle delle Winx e Trix e ai loro personali valori.

L’attività didattica del corso di Laurea Magistrale, a scelta e multidisciplinare, è da sempre strutturata secondo un’impostazione laboratoriale di progettazione di proposte di eventi, format esperienziali e relativi sistemi di prodotto e comunicazione.

Quest’anno dopo una approfondita ricerca abbiamo progettato pensando alle personalità dei character di Rainbow, in collaborazione con gli studenti, anche di **Poliarte - Accademia di Belle Arti e Design di Ancona**, e alcuni noti brand che hanno messo a disposizione i loro originali prodotti da **“hackerare” creativamente**.

L’insegnamento fornisce agli studenti una metodologia teorica e pratica, per la progettazione integrata di un evento complesso, inteso come sistema coordinato di componenti fisiche e digitali, materiali e immateriali, prodotti e servizi, spazi, esperienze comunicative e relazionali.

L’obiettivo dei progetti è veicolare **contenuti e valori di un brand coinvolgendo attivamente gli stakeholder in coerenza con brief e budget**.

[eng] Home Fairy Home is the Rainbow and Winx Club event at Milan Design Week, dedicated to the magical world of the famous fairies. In this context, students from the **Event Design course at the Politecnico di Milano - School of Design** developed new everyday objects, inspired by the lifestyles of the Winx and Trix characters and their individual values.

The course—an elective, multidisciplinary Master’s program—has always been structured around a workshop-based approach, focusing on the design of event proposals, experiential formats, and their related product and communication systems.

This year, following in-depth research, we designed with the personalities of Rainbow’s characters in mind, collaborating with students, including those from **Poliarte - Academy of Fine Arts and Design in Ancona**, as well as several well-known brands that provided their original products to be **creatively “hacked.”**

The course provides students with both theoretical and practical methodologies for the integrated design of complex events, conceived as coordinated systems of physical and digital components—material and immaterial—encompassing products and services, spaces, and communicative and relational experiences.

The goal of the projects is to **convey a brand’s content and values while actively engaging stakeholders, in line with the given brief and budget**.

Già nel corso del 2018 abbiamo collaborato con Rainbow nella realizzazione di sei ambienti domestici, "immaginati" e dedicati alle Winx, prodotti concretamente ed esposti poi al Polimi in Bovisa nel 2019.

Un'importante occasione formativa e comunicativa il cui successo ha suggerito l'ulteriore sfida di quest'anno.

Non è un caso che ci siamo focalizzati su un mercato attuale di prodotti e servizi, molto "vicino" agli **Art Toys**, dove sono centrali i contenuti, ma altrettanto fondamentali i linguaggi multimediali in grado di veicolarli. Ringraziamo tutti coloro che hanno contribuito in modalità diverse e che citiamo con orgoglio nel colophon che segue e nelle didascalie.

L'esperienza creativa e progettuale, unica e straordinaria, di quest'anno si può apprezzare nella **mostra in Regione Lombardia che Rainbow e il Winx Club hanno dedicato alla Milan Design Week 2026 e nei social media.**

As early as 2018, we collaborated with Rainbow on the creation of six domestic environments "imagined" for the Winx, later physically produced and exhibited at Politecnico di Milano in Bovisa in 2019.

This was an important educational and communication opportunity whose success inspired this year's further challenge.

*It is no coincidence that we focused on a contemporary market of products and services closely related to **Art Toys**, where content is central, but equally important are the multimedia languages capable of conveying it.*

We would like to thank all those who contributed in different ways, proudly acknowledged in the following colophon and captions.

*This year's unique and extraordinary creative and design experience can be appreciated in the **exhibition at Regione Lombardia, which Rainbow and the Winx Club have dedicated to Milan Design Week 2026, as well as on social media.***



0-99. Design per gioco

In mostra al Palazzo Arese Borromeo dal 10 aprile al 10 maggio

At Palazzo Arese Borromeo from April 10 to May 10



INFO

<https://www.fuorisalone.it/it/magazine/focus/article/1916/0-99-design-per-gioco-fuorisalone>

Ci sono oggetti che attraversano il tempo e le culture senza perdere la loro rilevanza. Il gioco da tavolo è uno di questi: nato prima dei libri, ha accompagnato l'umanità per millenni come **strumento di apprendimento, relazione e immaginazione.**

La mostra "0-99. Design per gioco", ospitata a Palazzo Arese Borromeo a Cesano Maderno, esplora proprio questa dimensione, raccontando **il gioco come oggetto culturale e progetto.**

Non solo passatempo, ma **spazio condiviso** in cui regole, forme e materiali diventano linguaggi attraverso cui esprimere visioni del mondo e modi di stare insieme.

CONTATTI

comunicazione@comune.cesano-maderno.mb.it

[eng] *There are objects that transcend time and cultures without losing their relevance. The board game is one of them: born before books, it has accompanied humanity for millennia as a **tool for learning, connection, and imagination.***

*The exhibition "0-99. Design for Play," hosted at Palazzo Arese Borromeo in Cesano Maderno, explores precisely this dimension, presenting **the game as both a cultural artifact and a design project.***

*Not merely a pastime, but a **shared space** where rules, forms, and materials become languages through which to express worldviews and ways of being together.*

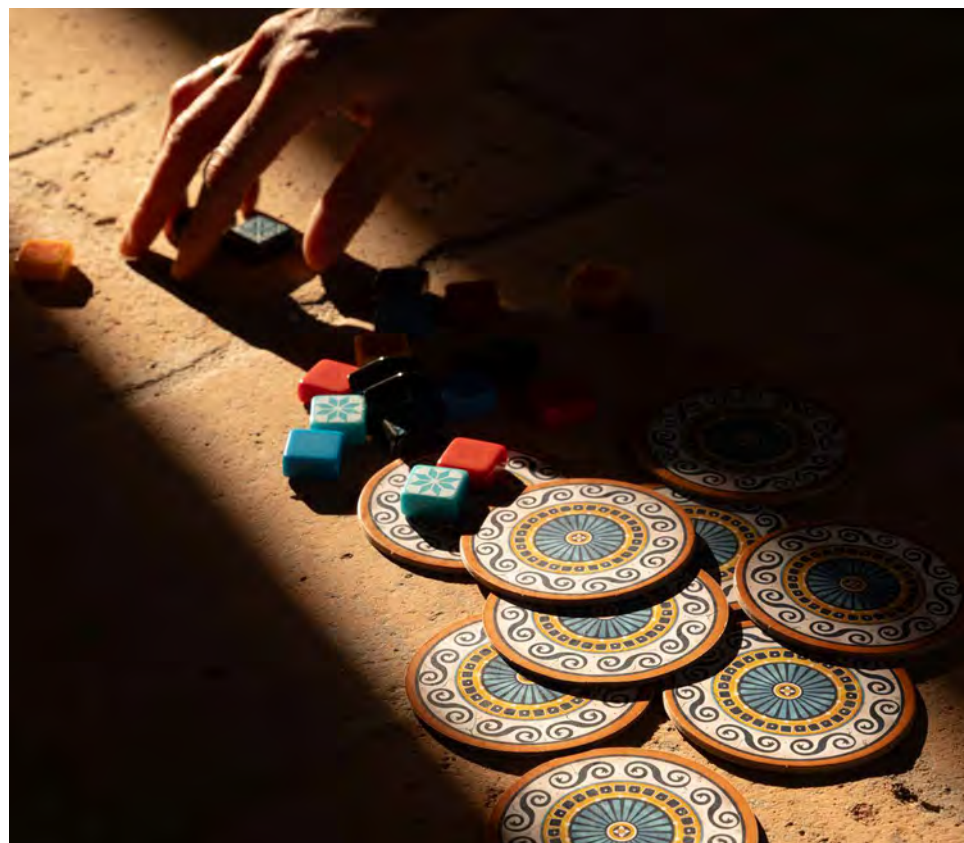


Il percorso espositivo attraversa epoche e geografie diverse, dai giochi antichi alle interpretazioni contemporanee, mettendo in luce anche il lavoro del game design e il processo creativo che dà forma a queste esperienze.

Ne emerge una riflessione semplice ma profonda: il gioco da tavolo è **intrattenimento e tecnologia di relazione, capace di insegnarci, fin da piccoli, come interagire, negoziare e immaginare insieme.**

The exhibition journey spans different eras and geographies, from ancient games to contemporary interpretations, also highlighting the work of game design and the creative process that shapes these experiences.

*What emerges is a simple yet profound reflection: the board game is **both entertainment and a technology of connection, capable of teaching us, from a young age, how to interact, negotiate, and imagine together.***



Perché i Laboratori del Perché?

A cura di Anna Maria Dall'Aglio, Letizia Ferlita

Why "Why Labs?" - By Anna Maria Dall'Aglio, Letizia Ferlita



INFO

www.milanokidsdesignweek.com/post/manifesto-laboratori-del-perche

Il metodo design oriented si distingue da altri approcci progettuali per una domanda tanto semplice quanto radicale: **perché?**

Questa domanda, apparentemente elementare, diventa il filo conduttore di ogni fase del processo. Non è un passaggio tra gli altri, ma una presenza costante, una voce di sottofondo che accompagna **ogni scelta, ogni intuizione, ogni decisione.**

Chiedersi "perché" significa attivare un processo di consapevolezza. Significa non fermarsi alla superficie delle cose, ma cercarne il senso, il valore, la ragione di esistere. È la stessa spinta che guida i bambini, capaci di interrogare il mondo con curiosità autentica e inesauribile.

Nei laboratori del perché, questa attitudine diventa metodo.

Il "perché" non è solo una domanda: è uno strumento progettuale. È ciò che trasforma idee, intuizioni e immaginazioni in **progetti concreti e significativi.**

CONTATTI

info@theplayfulliving.com
giadamaria.b@theplayfulliving.com

[eng] *The design-oriented method stands out from other design approaches because of a question that is as simple as it is radical: why?*

This seemingly basic question becomes the guiding thread through every stage of the process. It is not just another step, but a constant presence, a background voice that accompanies every choice, every insight, every decision.

Asking "why" means activating a process of awareness. It means not stopping at the surface of things, but seeking their meaning, their value, their reason for existing. It is the same drive that guides children, who are capable of questioning the world with genuine and inexhaustible curiosity.

In the "why" workshops, this attitude becomes a method.

*"Why" is not just a question: it is a design tool. It is what transforms ideas, intuitions, and imaginations into **concrete and meaningful projects.***



È ciò che permette di costruire un pensiero critico, personale e condiviso.

Un metodo progettuale accessibile

I laboratori del perché si basano sul processo del design, ma lo reinterpretano in modo **aperto, inclusivo e adattabile.**

Il metodo è strutturato in sette step fondamentali, ispirati al processo progettuale, ma affrontati con lo sguardo e l'attitudine di un bambino:

- **BRIEF** — Cosa voglio fare? Che faccio?
- **RICERCA** — Cosa esiste già? Qualcuno lo ha già fatto?
- **CONCEPT** — Cos'è?
- **PROGETTO** — Com'è?
- **COMUNICAZIONE** — A chi è rivolto?
- **BUDGET** — Quanto costa? Quali risorse servono?
- **FEEDBACK** — Guarda, prova: ti piace? Funziona?

It is what allows us to build critical, personal, and shared thinking.

An accessible design method

*The "Why" workshops are based on the design process, but reinterpret it in an **open, inclusive, and adaptable way.***

The method is structured around seven key steps, inspired by the design process but approached with a child's perspective and mindset:

- **BRIEF** — What do I want to do? What should we do?
- **RESEARCH** — What already exists? Has anyone done this before?
- **CONCEPT** — What is it?
- **DESIGN** — What does it look like?
- **COMMUNICATION** — Who is the target audience?
- **BUDGET** — How much does it cost? What resources are needed?
- **FEEDBACK** — Take a look, give it a try: do you like it? Does it work?

continua

IL RUOLO DEL BAMBINO (E DEL PARTECIPANTE)

THE ROLE OF THE CHILD (AND THE PARTECIPANT)

A tenere insieme ogni fase non è la sequenza in sé, ma la domanda che le attraversa tutte:

perché lo stiamo facendo?

Se un progetto è in grado di rispondere a queste domande — e soprattutto di sostenere dei “perché” solidi — allora acquisisce un reale motivo di esistere.

What ties each phase together is not the sequence itself, but the question that runs through them all:

Why are we doing this?

If a project can answer these questions—and, above all, provide solid “whys” — then it gains a real reason for existing.

Nei laboratori del perché, il bambino — o più in generale il partecipante

— NON È UN ESECUTORE, MA UN SOGGETTO ATTIVO DEL PROCESSO.

In the “Why” labs, the child—or more generally, the participant

IS NOT A PERFORMER BUT AN ACTIVE PARTICIPANT IN THE PROCESS.

Il metodo promuove:

INDIPENDENZA

nel prendere decisioni e sviluppare idee

INIZIATIVA

nel proporre e sperimentare

LIBERTÀ

nel pensare senza schemi rigidi

CREATIVITÀ

come motore del processo

VALORIZZAZIONE

del pensiero, proprio e altrui

The method promotes:

INDEPENDENCE

nel prendere decisioni e sviluppare idee

INITIATIVE

nel proporre e sperimentare

FREEDOM

nel pensare senza schemi rigidi

CREATIVITY

come motore del processo

VALUING

del pensiero, proprio e altrui



OGNI IDEA HA VALORE SE SOSTENUTA DA UN “PERCHÉ”.

EVERY IDEA HAS VALUE IF SUPPORTED BY A “WHY.”

OGNI VOCE MERITA ASCOLTO SE CONTRIBUISCE AL PROCESSO.

EVERY VOICE DESERVES TO BE HEARD IF IT CONTRIBUTES TO THE PROCESS.

Perché... la stampa 3d?

Punto Luce Gallaratese, con EQUA Cooperativa

Why... 3d printing? Punto Luce Gallaratese, with EQUA Cooperativa



INFO

<https://www.milanokidsdesignweek.com/post/punto-luce-gallaratese-1>

Il percorso laboratoriale sviluppato dagli educatori e dalle educatrici di **EQUA Cooperativa Sociale**, presso il **Punto Luce Gallaratese di Save the Children**, sta per concludersi con un pomeriggio di restituzione e condivisione.

Il progetto, ideato in collaborazione con **The Playful Living**, ha accompagnato ragazze e ragazzi nella progettazione dei **Guardiani: figure immaginarie pensate per proteggere i loro mondi fantastici**. Un lavoro che ha unito creatività, narrazione e progettazione, dando forma a visioni personali e collettive.

L'evento finale sarà l'occasione per condividere questo percorso e introdurre i partecipanti ai principi della **stampa 3D**, strumento sempre più centrale nei processi progettuali contemporanei.

Attraverso dimostrazioni e suggerimenti pratici, i giovani progettisti scopriranno alcune tecniche per semplificare la modellazione e comprendere come trasformare un'idea in un oggetto concreto.

CONTACTS

info@theplayfulliving.com
giadamaria.b@theplayfulliving.com

[eng] *The workshop program developed by the educators of **EQUA Cooperativa Sociale** at **Save the Children's Punto Luce Gallaratese** is coming to a close with an afternoon of presentations and sharing.*

*The project, conceived in collaboration with **The Playful Living**, has guided young people in designing the **Guardians: imaginary figures created to protect their fantasy worlds**. This work has combined creativity, storytelling, and design, giving shape to both personal and collective visions.*

*The final event will be an opportunity to share this journey and introduce participants to the principles of **3D printing**, a tool that is increasingly central to contemporary design processes.*

Through demonstrations and practical tips, the young designers will discover techniques to simplify modeling and understand how to transform an idea into a tangible object.



La stampa 3D è una tecnologia molto utile e soprattutto un mezzo espressivo, capace di sintetizzare e rendere visibili pensieri, immaginari e progetti.

Un passaggio fondamentale per chi si avvicina al design: **vedere ciò che si immagina, testarlo, modificarlo e condividerlo.**

Il percorso si chiuderà così non come un punto di arrivo, ma come un'apertura verso nuove possibilità, offrendo ai partecipanti strumenti e prospettive per continuare a progettare, sperimentare e dare forma alle proprie idee.

3D printing is a highly useful technology and, above all, a means of expression, capable of synthesizing and making thoughts, imaginations, and projects visible.

*A fundamental step for those new to design: **seeing what they imagine, testing it, modifying it, and sharing it.***

The course will thus conclude not as a point of arrival, but as an opening toward new possibilities, offering participants tools and perspectives to continue designing, experimenting, and giving shape to their own ideas.

Il Club dei Bimbi di Quartiere

Alcune domande sul progetto di Silvia.

Some questions about Silvia's project.

il club bimbi di quartiere



Quando nasce il Club dei Bimbi di Quartiere e quale bisogno delle famiglie nei quartieri di Milano intercetta?

When was the Neighborhood Kids' Club founded, and what need of families in Milan's neighborhoods does it address?

INFO

<https://www.ilclub-deibimbidiquartiere.it/>

S: Il Club nasce circa tre anni fa, quando sono diventata mamma. Vivere a Milano da adulti è semplice: ti muovi, esci, scegli. Poi arrivano i bambini e cambia tutto.

Ti ritrovi molto di più nel quartiere, nei parchetti sotto casa... e inizi davvero a viverlo. E lì mi sono resa conto di una cosa: è pieno di famiglie, con esigenze molto simili alle mie.

Ma ognuno è un po' per conto suo. Il bisogno era molto semplice: **creare occasioni vicine, nel proprio quartiere, per incontrarsi davvero.**

Senza dover attraversare tutta Milano. Oggi il Club è attivo in diverse zone di Milano — Indipendenza/Porta Venezia, Quadronno/Porta Romana e Sarpi/Sempione — ma l'idea resta sempre la stessa. Creare momenti di gioco per i bambini e occasioni di aggregazione per noi genitori.

[eng] S: *The Club was founded about three years ago, when I became a mom. Living in Milan as an adult is simple: you get around, go out, make choices. Then the kids come along, and everything changes. You find yourself spending much more time in the neighborhood, in the small parks near your home... and you really start to experience it. And that's when I realized something: it's full of families with needs very similar to mine.*

*But everyone keeps to themselves. The need was very simple: **to create opportunities nearby, in our own neighborhood, to truly get together.***

Without having to cross all of Milan. Today, the Club is active in several areas of Milan—Indipendenza/Porta Venezia, Quadronno/Porta Romana, and Sarpi/Sempione—but the idea remains the same. To create playtime for the children and opportunities for us parents to socialize.

In che modo il Club rafforza il senso di comunità tra famiglie e bambini nei quartieri?

How does the Club strengthen a sense of community among families and children in the neighborhoods?

S: In realtà non partiamo dalle attività, ma dalle persone. Le attività sono un pretesto: una caccia alle uova, una pignatta, una lettura animata o un laboratorio...

Servono per creare un momento. I bambini iniziano a riconoscersi, e i genitori anche.

Si parla, si scambiano due parole, si scopre che si abita a due vie di distanza.

E da lì partono cose molto semplici: "ci vediamo anche domani al parco?"

Non sono le classiche attività. Dietro c'è sempre uno sguardo da mamma: penso a cosa può funzionare davvero per i bambini e per noi genitori. E poi mi affianco a professionisti — educatori, insegnanti, realtà del territorio — per costruire ogni volta qualcosa che abbia valore.

[eng] S: *Actually, we don't start with the activities, but with the people. The activities are just an excuse: an Easter egg hunt, a piñata, a storytime, or a workshop...*

They're there to create a moment. The kids start getting to know each other, and so do the parents.

They talk, exchange a few words, and discover they live just two streets away.

And from there, very simple things start: "Shall we meet tomorrow at the park too?"

These aren't your typical activities. Behind them is always a mother's perspective: *I think about what will truly work for the children and for us parents. And then I team up with professionals—educators, teachers, local organizations—to build something meaningful every time.*



continua



C'è un episodio che racconta bene lo spirito del Club e il valore dell'incontro tra famiglie?

Is there a story that really captures the spirit of the Club and the value of bringing families together?

S: Sì, mi viene in mente una mamma che mi ha scritto dopo un'attività in un quartiere nuovo.

Mi ha detto che era partita un po' titubante, perché non conosceva nessuno.

Poi però, durante l'attività, si è creato un clima molto bello tra genitori e bambini.

E alla fine mi ha scritto: **"spero ci siano altre occasioni". Per me è tutto lì.** Non tanto nell'attività in sé, ma nel fatto che qualcuno si senta un po' meno "solo" in città.

[eng] S: Yes, I'm reminded of a mom who wrote to me after an activity in a new neighborhood. She told me she'd been a little hesitant at first because she didn't know anyone.

But then, during the activity, a really nice atmosphere developed among the parents and children.

And in the end, she wrote to me: **"I hope there will be other opportunities."** For me, that's what it's all about. Not so much the activity itself, but the fact that someone feels a little less "alone" in the city.

Quali visioni o prossimi passi immagini per far crescere il Club nei quartieri della città?
What are your visions or next steps for growing the Club in the city's neighborhoods?

S: L'idea è continuare a crescere, ma senza diventare qualcosa di impersonale. Mi piacerebbe portarlo in altri quartieri di Milano, mantenendo però questa dimensione: piccoli gruppi, relazioni vere, presenza sul territorio.

[eng] S: The idea is to keep growing, but without becoming something impersonal. I'd like to expand it to other neighborhoods in Milan, while maintaining this approach: small groups, genuine relationships, and a strong local presence.

E lavorare sempre di più con **realtà locali — spazi, negozi, scuole** — perché il Club diventi un punto di riferimento del quartiere. Non un calendario di eventi ma una rete di famiglie.

And to work more and more with **local organizations—spaces, shops, schools**—so that the Club becomes a neighborhood hub. Not just a calendar of events, but a network of families.



MILANO DESIGN WEEK 2026

APRIL 20—26

DO IT BETTER, TOGETHER

EVENTI DELLA MKDW EVENTS OF MKDW



© MILANO KIDS DESIGN WEEK - 2026

Un ricco programma di laboratori, attività e iniziative creative anima Milano, trasformandola in un grande spazio di gioco e scoperta.

[eng] A rich program of workshops, activities, and creative initiatives will animate Milan, turning it into a vibrant playground for exploration and discovery.



HOSTED BY: MILANO CHILDREN CENTER

ASSOCIATE: BEIJING DESIGN WEEK, MKDW DESIGN WEEK

OPERATED BY: KEY! THE CHINA CAMP, DONTSTOP ARCHITETTURA, CHIEF MEDIA PARTNER, Wallpaper*

OFFICIAL PARTNER: HEADLINE OF SHANGHAI 全筑股份, FUORISALONE.IT, QUOTIDIANO NAZIONALE, archiproducts

SUPPORTED BY: S/D, LET'S MARCHE, MAGGIO PRODOTTORE, PARTNER, SLOW FOOD, 中国食品质量安全协会

ACKNOWLEDGMENT: COLORBO 色波, PROGETTO, YADEA, inalpi, LIFESTYLE

APPROVED BY THE MUNICIPALITY OF MILAN
ENDORSED BY DELEGATION OF THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA IN THE REPUBLIC OF ITALY
CONSULATE GENERAL OF THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA IN MILAN



Zona Sarpi

DO IT BETTER, TOGETHER!



© MILANO KIDS DESIGN WEEK - 2026

WHEN
during all MKDW

WHERE
ZONA SARPI

DISTRETTO
APERTO!

CONTACTS
zonasarpi@gmail.com

IG: @zonasarpi

Zona Sarpi torna alla Milan Design Week con la sua terza edizione, trasformando il quartiere in una rete diffusa di progetti, installazioni ed eventi culturali tra Via Paolo Sarpi e dintorni.

Con il tema "Do it Better, Together!", il distretto promuove co-design e dialogo interculturale, mettendo in relazione creatività, comunità e imprese in una prospettiva glo-cal tra Milano, Europa e Asia.

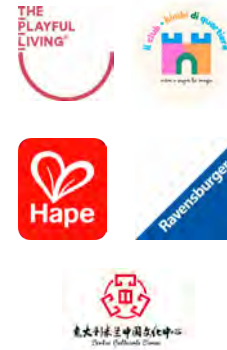
Zona Sarpi returns for its third edition during Milan Design Week, transforming the neighborhood into a distributed network of projects, installations, and cultural events across Via Paolo Sarpi and its surroundings.

Under the theme "Do it Better, Together!", the district fosters co-design and intercultural dialogue, connecting creativity, communities, and businesses within a glo-cal perspective linking Milan, Europe, and Asia.



Laboratorio del Perché

I caratteri cinesi!
WHY Labs - Chinese Characters



WHEN
from 16:00
26 april (SUN)

WHERE
Centro Culturale Cinese,
Via Paolo Sarpi,
26

CONTACTS
giadamaria.b@the-playfulliving.com

IG: @theplayful.living
@ilclubdeibimbidi-quartiere

I 26 aprile dalle ore 16.00, al Centro Culturale Cinese (Via Paolo Sarpi 26), un laboratorio aperto al pubblico e a ingresso libero dedicato al carattere del Cavallo!

I partecipanti scopriranno l'origine e la forma del segno e di altri segni tradizionali, trasformandoli e mixandoli in piccole opere d'arte. Aree gioco sul tema saranno predisposte in loco.

On April 26 at 4:00 p.m., at the Chinese Cultural Center (26 Via Paolo Sarpi), there will be a workshop open to the public with free admission, dedicated to the Horse character!

Participants will discover the origin and form of this character and other traditional symbols, transforming and combining them into small works of art. Themed play areas will be set up on site.

© MILANO KIDS DESIGN WEEK - 2026

PER
BAMBINI!

Caccia al tesoro con Tato!

Dove si nasconde il nostro orsetto Tato? Corri a scoprirlo! - *Tato treasure hunt! Where is our little teddy bear Tato hiding? Come and find out!*

Nanán



WHEN
10:00 – 19:00,
20 (LUN) – 25
(SAT) april 2026

WHERE
Nanan Store
Piazza Virgilio, 4

CONTACTS
milanostore@nanan.it
www.nanan.it

IG: @nananofficial
FB: @nananbabyofficial

Dove si nasconderà il nostro orsetto Tato? Correte a scoprirlo nel nostro store per vivere un'avventura piena di colori con i vostri bimbi come protagonisti!

Divertimento, dolcezza, gioco e creatività: il mondo Nanán vi aspetta durante la Milano Kids Design Week!

Where could our little teddy bear Tato be hiding? Come and discover it in our store and enjoy a colorful adventure where your children are the true protagonists!

Fun, sweetness, play, and creativity: the world of Nanán awaits you during Milano Kids Design Week!



Home Fairy Home

Winx Club alla Design Week di Milano

Winx Club at Milan Design Week



WHEN
until 8 may

WHERE
Palazzo
Lombardia
Via Luigi
Galvani, 27

CONTACTS
Rainbow spa.
marco.palestini@
rbw.it

<https://www.rbw.it/it/>

IG: @rainbowgroupo
fficial_

Home Fairy Home è un progetto espositivo ideato da Rainbow che trasporta l'universo magico di Winx Club nel mondo del design contemporaneo. L'iniziativa nasce per reinterpretare gli spazi domestici in chiave pop e identitaria.

Il cuore del progetto è un percorso didattico che ha coinvolto gli studenti del Politecnico di Milano - Scuola del Design e di Poliarte.

Home Fairy Home is an exhibition project conceived by Rainbow that brings the magical world of the Winx Club into the realm of contemporary design. The initiative was created to reinterpret domestic spaces through a pop-art lens that reflects a sense of identity.

At the heart of the project is an educational program that involved students from the Politecnico di Milano - School of Design and Poliarte.

Oooh

that's EpiQ

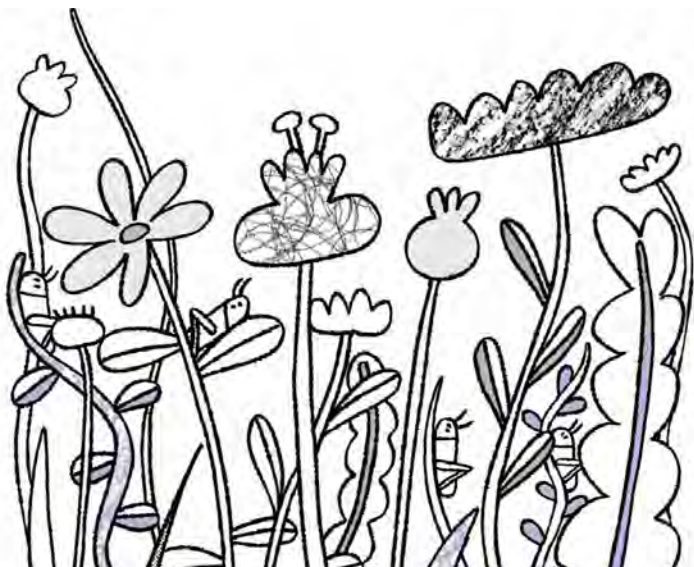


SKODA

PER
BAMBINI!

Missione Buio

Il diario dedicato all'Oscurità per piccole e piccoli Esploratori - *Mission Darkness - A journal dedicated to Darkness for little Explorers*



WHEN
26 (SUN) April -
11:00.

WHERE
BASE Milano
V. Ambrogio
Bergognone
da Fossano, 34
(MI).

CONTACTS
<https://base.milano.it/series/missione-buio-we-will-design-2026/>

IG: @base_milano

Tramite pagine da colorare, disegni da completare e curiosità sugli animali notturni Missione Buio invita i piccoli esploratori ad indagare il tema dell'oscurità in modo scientifico e divertente.

I bambini e le bambine saranno infatti chiamati ad aiutare la comunità scientifica, troppo spaventata per esplorare seriamente il buio, a raccogliere informazioni su questa oscurità nerissima che tendiamo sempre ad evitare.

Through coloring pages, drawings to complete, and fun facts about nocturnal animals, Missione Buio invites young explorers to explore the theme of darkness in a scientific and entertaining way.

In fact, boys and girls will be asked to help the scientific community—which is too afraid to seriously explore the dark—gather information about this pitch-black darkness that we always tend to avoid.



Remy Bear

CHINA-ITALY CONSORTIUM

PER
BAMBINI!



WHEN
during all MKDW

WHERE
Opificio 31 //
Textile — Via
Tortona 31,
Milano

CONTACTS
centroculturaleci-
nese@gmail.com
mengyueming91@
gmail.com

Un brand che unisce contenuti, prodotti e spazi in un'unica esperienza, con un obiettivo preciso: "piantare bellezza nel cuore dei bambini".

Attraverso animazione, design e cultura, Remy Bear costruisce mondi capaci di coinvolgere, educare e ispirare, creando nuove connessioni tra immaginazione, apprendimento e consumo culturale.

A brand that brings together content, products, and spaces into a single experience, with a clear goal: "to plant beauty in children's hearts."

Through animation, design, and culture, Remy Bear builds worlds that engage, educate, and inspire, creating new connections between imagination, learning, and cultural consumption.

PER
BAMBINI!

Minimakers in azione!

Experience Design X Milano MOMS - *Minimakers in action!* - Experience Design X Milano MOMS



WHEN
25 (SAT) - 26
(SUN) April

WHERE
Experience
Design
Via Voghera 3A,
Milano

CONTACTS
info@experiencede-
signmilano.com

Nel cuore del Tortona Design District, la casa showroom di Via Voghera torna ad accogliere grandi e piccoli con un weekend di attività in collaborazione con Milano MOMS. Un'occasione per vivere il design attraverso il gioco e la scoperta.

Aree di gioco libero
Laboratori creativi con Playset Sam&Julia
Laboratorio con Cartomondo TODO

In the heart of the Tortona Design District, the showroom on Via Voghera once again welcomes visitors of all ages for a weekend of activities in collaboration with Milano MOMS. An opportunity to experience design through play and discovery.

*Free play areas
Creative workshops with Sam&Julia playsets
Workshop with Cartomondo TODO*

MKDW VISIONS

bacheca digitale


vetrina

progetti e visioni


nuove proposte


kids design


TUTTE le PLAYROOM e EVENTI!


1  **PERCHÉ... LA STAMPA 3D?**
PUNTO LUCE GALLARATESE - SAVE THE CHILDREN
Laboratori creativi di stampa 3d per bambini e ragazzi. [eng] *Creative 3d printing workshops for children and teenagers.*
23 April, 16:00 - Private event
Via Ugo Ojetti, 20, Milano (MI).
info@theplayfulliving.com

2  **LABORATORIO DEL PERCHÉ**
I CARATTERI CINESI
Laboratorio creativo sui caratteri cinesi per bambini e ragazzi. [eng] *Creative workshops about chinese characters for children and teenagers.*
26 April, 16:00
Centro Culturale Cinese, Via Paolo Sarpi 26, Milano (MI).
info@theplayfulliving.com


3  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Via Lazzaro Spallanzani 16, 20129, Milano (MI).
info@cittadelsole.com


4  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Corso Lodi 3, 20135, Milano (MI).
info@cittadelsole.com


5  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Via Stendhal 47, 20144, Milano (MI).
info@cittadelsole.com


6  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Largo Settimio Severo 4, 20144, Milano (MI).
info@cittadelsole.com


ALL PLAYROOMS and EVENTS!


7  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Corso Garibaldi 16, 20121, Milano (MI).
info@cittadelsole.com

8  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Via Canonica 85, 20154, Milano (MI).
info@cittadelsole.com


9  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Corso Genova 3, 20123, Milano (MI).
info@cittadelsole.com


10  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Via XX Settembre 21, 24122, Bergamo (BG).
info@cittadelsole.com


11  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Via X Giornate 33, 25121, Brescia (BS).
info@cittadelsole.com


12  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come "strumenti per crescere". [eng] *Toys designed as "tools for growing".*
Via Montebello 3, 21052, Busto Arsizio (VA).
info@cittadelsole.com


TUTTE le PLAYROOM e EVENTI!


13  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via IV Novembre 13,
20063, Cernusco sul
Naviglio (MI).
info@cittadelsole.
com

14  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via Collegio dei
Dottori 6, 22100,
Como (CO).
info@cittadelsole.
com


15  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via Camillo Benso
Conte di Cavour 36,
23900, Lecco (LC).
info@cittadelsole.
com


16  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via Felice Cavallotti
24, 20025, Legnano
(MI).
info@cittadelsole.
com


17  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via Carlo Alberto
33/1, 20900, Monza
(MB).
info@cittadelsole.
com


18  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Corso Giuseppe
Garibaldi 10a, 27100,
Pavia (PV).
info@cittadelsole.
com


ALL PLAYROOMS and EVENTS!

19  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Stradone Farnese 2,
29122, Piacenza (PC).
info@cittadelsole.
com

20  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via Giuseppe
Garibaldi 13, 21047,
Saronno (VA).
info@cittadelsole.
com

21  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via Umberto I 23,
20831, Seregno (MB).
info@cittadelsole.
com

22  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via Roma 17, 24047,
Treviglio (BG).
info@cittadelsole.
com

23  **CITTÀ DEL SOLE**
IL NEGOZIO DEL GIOCO CREATIVO
Giocattoli pensati come “strumenti per crescere”. [eng]
Toys designed as “tools for growing”.
Via Carlo Croce 5,
21100, Varese (VA).
info@cittadelsole.
com

24  **MUSEO DELLA SCIENZA**
Playlab aperto! [eng] Open Playlab!
Via San Vittore, 21,
20123, Milano (MI).

TUTTE le PLAYROOM e EVENTI!

25  **HOME FAIRY HOME**
RAINBOW GROUP

L'universo magico di Winx Club nel mondo del design contemporaneo. **[eng]** *Magical Winx Club universe in the contemporary design world.*

Palazzo Lombardia
Via Luigi Galvani, 27,
20124, Milano (MI).

26  **CACCIA AL TESORO CON TATO!**
NANAN

Divertimento, dolcezza, gioco e creatività: il mondo Nanán vi aspetta durante la Milano Kids Design Week! **[eng]** *Fun, sweetness, play, and creativity: the world of Nanán awaits you during Milano Kids Design Week!*

Nanan Store, Piazza
Virgilio, 4, 20123,
Milano (MI).

27  **DRAGONS OF WALTON STREET**

Un capitolo rinnovato nella storia dello storico brand britannico di arredi di lusso per bambini. **[eng]** *A renewed chapter for the historic British luxury children's furniture brand.*

Via Solferino, 11,
20121, Milano (MI).

28  **DESIGNING FEELINGS: UX IN KIDSWEAR**

Progettiamo il nostro capo ideale attraverso gioco, journey map e materiali creativi. **[eng]** *Design our ideal garment through games, journey maps, and creative materials.*

21 April - 17:00.
Corso Garibaldi, 44,
20121, Milano (MI).

29  **USM X KASING LUNG**

Un pezzo da collezione in edizione limitata e una collezione speciale di mobili decorati con le illustrazioni dell'artista. **[eng]** *Limited-edition collector's item and a collection of furniture decorated with the artist's illustrations.*

Via San Marco, 26,
20121, Milano (MI).

30  **THE SWEDISH HOME**

Laboratori per bambini. **[eng]** *Kids labs.*

Via Melzo, 12, 20129,
Milano (MI).

ALL PLAYROOMS and EVENTS!

31  **OOOOh WHAT'S THAT?**
SKODA ITALIA


Esplorare un mondo playful fatto di creatività, tra playground interattivi e attività di gioco e modellazione con Play-Doh. **[eng]** *Explore a playful world of creativity, featuring interactive playgrounds and activities involving play and modeling with Play-Doh.*

Via Senato, 10,
20121, Milano (MI).

32  **MUBA**

Laboratori per bambini. **[eng]** *Kids labs.*

Via Enrico Besana, 12,
20122, Milano (MI).

33  **IL SALONCINO**
PAPER&PEOPLE YOUNG FOLKS, PAPER & PEOPLE, HALO EDITION

Un laboratorio unico che parla di equilibrio, movimento e costruzione. **[eng]** *A unique workshop exploring balance, movement, and construction.*

25 April - 11:00.
Via Podgora, 16,
20122, Milano (MI).

34  **IL SALONCINO**
CRESCERE INSIEME

Dare modo ai bambini di sperimentare attraverso materiali di scarto. **[eng]** *Enable children to experiment with recycled materials.*

Via Podgora, 16,
20122, Milano (MI).

35  **ARKET AND LAILA GOHAR – TEMPORARY INSTALLATION**

L'opera dell'artista nata dalla collaborazione con Arket. **[eng]** *The artist's work, created in collaboration with Arket.*


21 April.
Via Palestro, 8,
20121, Milano (MI).

36  **COLORA(MI)**

Disegna la tua città! **[eng]** *Design your city!*

22 April - 17:00.
Via Cerva, 1, 20122,
Milano (MI).

TUTTE le PLAYROOM e EVENTI!

37  **FOOD FOR THOUGHT**
TRASFORMA OGNI PIATTO IN UN GIOCO

Esperienza immersiva dedicata ai rituali del cucinare e dello stare insieme. [eng] *An immersive experience centered on the rituals of cooking and spending time together.*

23 April.
Via Achille Maiocchi,
7, 20129, Milano (MI).

38  **PICCOLI ESPLORATORI DEL DESIGN**
KIKOLLE


Esploriamo e diamo vita alla nostra creatività, creando una speciale stanza 3D tutta da immaginare e costruire. [eng] *Let's explore our creativity by designing a special 3D room that we can imagine and build from scratch.*

25 April - 16:00.
Via Cesare da Sesto,
5, 20123, Milano (MI).

39  **PICCOLI ESPLORATORI DEL DESIGN**
KIKOLLE


Esploriamo e diamo vita alla nostra creatività, creando una speciale stanza 3D tutta da immaginare e costruire. [eng] *Let's explore our creativity by designing a special 3D room that we can imagine and build from scratch.*

25 April - 10:00.
Via Fratelli Bronzetti,
18, 20129, Milano (MI).

40  **MISSIONE BUIO**
DIARIO DEDICATO ALL'OSCURITÀ


Indaghiamo il tema dell'oscurità in modo scientifico e divertente. [eng] *Let's explore the topic of darkness in a scientific and fun way.*

26 April - 11:00.
BASE Milano, Via
Bergognone, 34,
20144, Milano (MI).

41  **MINI DESIGN WEEK**

Due giornate dedicate ai bambini per scoprire il mondo del design in modo creativo, giocoso e super stimolante. [eng] *Two days dedicated to children, to help them discover the world of design in a creative, playful, and engaging way.*


23-24 April.
Piano bi, Via
Gaudenzio Ferrari, 8,
20123, Milano (MI).

42  **MINIMAKERS IN AZIONE!**

Weekend di attività in collaborazione con Milano MOMS. [eng] *A weekend of activities in partnership with Milano MOMS.*


25-26 April.
Experience Design,
Via Voghera, 20144,
Milano (MI).

ALL PLAYROOMS and EVENTS!

43  **IL CANTIERE MUSICALE**
CON SONY MUSIC

I bambini potranno visitare gli studi di registrazione e apprendere i principi di produzione, registrazione, mixaggio e mastering. [eng] *Children will be able to tour the recording studios and learn the basics of production, recording, mixing, and mastering.*

23 April - 17:30.
SOU Milano, Via
Imbonati, 22, 20159,
Milano (MI).
Iscrizioni chiuse.

44  **LA FORMA DELLA MERAVIGLIA**
CHICCO


Crescita nello spazio domestico attraverso ricerca, osservazione e design. [eng] *Growth in the home through research, observation, and design.*

25-26 April.
Adi Design Museum,
Piazza Compasso
D'Oro, 1, 20154,
Milano (MI).

45  **L GIOCO ANIMALE E IL RUOLO DEL DESIGN**


Talk di Pet Design District con Francesco Schianchi. [eng] *Pet Design District's Talk with Francesco Schianchi.*

23 April - 18:00.
Via Feltre, 28/6,
20132, Milano (MI).

46  **MARE CULTURALE URBANO**


Centro di produzione culturale, che si dedica alla rigenerazione urbana, alla creazione di impatto sociale e al ristoro. [eng] *A center for cultural production, dedicated to urban regeneration, social impact, and community.*

Via Quinto Cenni, 11,
20147, Milano (MI).

47  **MARE CULTURALE URBANO**

Centro di produzione culturale, che si dedica alla rigenerazione urbana, alla creazione di impatto sociale e al ristoro. [eng] *A center for cultural production, dedicated to urban regeneration, social impact, and community.*

Via Pier Paolo Pasolini,
3, 20151, Milano (MI).

48  **PROGETTARE O ESSERE PROGETTATI**

4 giochi di strada ideati insieme a una classe seconda della Scuola Secondaria di Primo Grado Panzini. [eng] *4 street games created in collaboration with a 7th-grade class at Panzini Middle School.*

Design Group Italia,
Via Giovanni Verga,
20154, Milano (MI).

TUTTE le PLAYROOM e EVENTI!

49 LEO&COCO PLAYROOM

Laboratori per bambini. [eng] *Kids labs.*

Via Elba, 14/2,
20144, Milano (MI).

50 INTERDEPENDENCE

Mostra, Politecnico di Milano. [eng] *Exhibition, Politecnico di Milano.*

Politecnico di Milano,
Fabbrica del Vapore,
Via Giulio Cesare
Procaccini, 4, 20154,
Milano (MI).

51 0-99. DESIGN PER GIOCO

Mostra che racconta il gioco come oggetto culturale e progetto. [eng] *An exhibition exploring games as both a cultural phenomenon and a creative project.*

Studio Labo,
Palazzo Arese
Borromeo,
Cesano Maderno (MB)

52 REMY BEAR AT CHINA-ITALY CONSORTIUM

Un brand che unisce contenuti, prodotti e spazi in un'unica esperienza. [eng] *A brand that brings together content, products, and spaces into a single experience.*

Opificio 31 // Textile,
Via Tortona 31,
20144, Milano (MI).

CONTATTI

MKDW - THE PLAYFUL LIVING

Contatti:

info@theplayfulliving.com

Luca Fois
luca.fois@theplayfulliving.com
Giadamaría Battiato
giadamaría.b@theplayfulliving.com
Giulia Corti
giulia30.corti@gmail.com

NOI E I PARTNER

CHI SIAMO?

WHO ARE WE?

La MILANO KIDS DESIGN WEEK è un progetto di THE PLAYFUL LIVING.

[eng] La MILANO KIDS DESIGN WEEK è un progetto di THE PLAYFUL LIVING.

Direzione: Luca Fois.

Coordinamento: Giadamaria Battiato.

Sviluppo: Giulia Corti.

Visual identity: Giadamaria Battiato, Elvira Zhao.

Partners:

Assogiocattoli, Master di Design For Kids&Toys, Poli.Design, Fuorisalone.it, SferaMediaGroup, Città Del sole, Grifal, Fondazione Pack in Pro, Zona Sarpi, Centro Culturale Cinese, Scuola Long Jia.

SEE YOU THERE

© MILANO KIDS DESIGN WEEK - 2026

