

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 5 (16) 2017 www.rynekzabawek.pl 9 zł (w tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

CZYM BAWIĄ SIĘ DZIECI
UNIKNAĆ ROZCZAROWANIA...
MAŁY KAPRYS = WIELKA RADOŚĆ

7 WARSTW
NIESPODZIANEK



ŚWIATOWY
BESTSELLER



LOL
SURPRISE!



zapraszamy



www.miz.gda.pl

na TARGI ZABAWEK

1-3 WRZEŚNIA

GDYNIA, ul. Chwaszczyńska 131 B

- ponad 50 wystawców
- atrakcyjne rabaty targowe
- przedłużone płatności
- poczęstunek
- przyjazna atmosfera

Gościom przyjezdnym zapewniamy nocleg w atrakcyjnym hotelu.

Rezerwacja noclegu: poczta@miz.gda.pl



Smoby

Carrera

Clementoni

MGA
ENTERTAINMENT

TOMY

Simba



chicco



Trefl

HURTOWNIA ZABAWEK M&Z Sp. z o.o. tel./fax 58 629 85 89 e-mail: biuro@miz.gda.pl

W

W celu ułatwienia producentom właściwą klasyfikację zabawek, usystematyzować obligatoryjne dla nich ostrzeżenia i informacje, stworzono normy zharmonizowane z serii PN-EN 71, ale również przewodniki i wytyczne grupujące zabawki. Dokumentem obowiązującym na rynku europejskim jest raport PKN-CEN/CR 14379 „Klasyfikacja zabawek. Wytyczne”. W dokumencie tym zawarto ogólne wskazówki do prawidłowej kategoryzacji oraz określenia przeznaczenia wiekowego zabawek. W tym numerze prezentujemy kolejne już kategorie zabawek. Materiał ten specjalnie dla „Rynku Zabawek” przygotowuje firma BMMJ Solutions Consulting Group.

Odpowiednia obsługa w sklepie nie tylko wpływa na poziom satysfakcji lub rozczarowania konsumentów, ale też ma przełożenie na jego realne dochody. Tam, gdzie personel potrafi w sposób przyjazny komunikować się z klientami, jest otwarty na ich potrzeby, przyjemniej robi się zakupy. W artykule pt. „Uniknąć rozczarowania” prezentujemy kilka przykładów negatywnego zachowania się sprzedawców, których zdecydowanie należy się wystrzeżać.

W bieżącym wydaniu piszemy również o produktach impulsowych, figurkach akcji i do kolekcjonowania, zabawkach do kąpielii, jak też artykułach wpływających na rozwój edukacyjny dzieci.



Anna Wakulak
Redaktor Naczelna

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

Adres redakcji:
„Rynek Zabawek”
ul. Narwik 8, lok. 58
01-471 Warszawa

rynekzabawek.pl

REDAKTOR NACZELNA

Anna Wakulak
e-mail: awakulak@rynekzabawek.pl
T: 22 379 78 76, F: 22 479 49 19

REDAKCJA

Lidia Lewandowska
Agnieszka Chwiłka-Florek

KOREKTA

Agnieszka Chwiłka-Florek

SKŁAD

Paweł Wolski
Studio First Group

REKLAMA

Anna Piskorska
e-mail: apiskorska@rynekzabawek.pl
T: 22 379 78 86, F: 22 479 49 19

PRENUMERATA

e-mail: prenumerata@rynekzabawek.pl
T: 22 379 78 89

PRODUKCJA I DYSTRYBUCJA

Marcin Olech
molech@rynekzabawek.pl

Przesyłając materiały do publikacji w magazynie „Rynek Zabawek”, oświadczają Państwo, że nadesłane informacje nie będą naruszały żadnych praw osób trzecich, szczególnie autorskich praw majątkowych oraz praw pokrewnych. Redakcja magazynu „Rynek Zabawek”, zastrzega sobie jednocześnie prawo do skracania i adiacji otrzymanych do publikacji materiałów.

Szukaj nas:

rynekzabawek.pl



„Rynek Zabawek” – 5/2017 (lipiec – sierpień)



ZKDP – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy



KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka



Murugumbel – drukarnia



Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach



Kurka Wodna Kurierzy

Spis treści

Wiadomości.....	4
Czym bawią się dzieci – charakterystyka poszczególnych kategorii zabawek – cz. II ...	14
Gracz na celowniku.....	18
Warszawa wraca do szkoły	19
Nie kot, ale...panda w worku.....	20
Lubię szukać dziury w całym.....	22
(Wielo)Letnie czytadeczka.....	24
Ruszyła XVI edycja konkursu „Świat przyjazny dziecku”	25
Nazywam się Ben. Ben 10	26
PuzzLOVE inspiracje	28
Grecki rynek zabawek bez mitów	32
Mocne plany Tomy na rok 2018.....	34
Uniknąć rozczarowania.....	36
Podrzucić świnię!.....	38
15 lat firmy Russell.....	40
Auta powracają w wielkim stylu	42
Nowości.....	44
Mały kaprys = wielka radość.....	56
Ruch w planszówkach.....	58
Figurki akcji i kolekcjonerskie	59
Główka pracuje	62
Wodny świat	64



W tym wydaniu zareklamowali się

Alexander	21	Tactic	53
Ata	12, 13	Targi Gra i Zabawa	46
Bemag	50	Targi Happy Baby	39
Dami	50	TM Toys	3
Dante	5, 17	Wader – Woźniak	IV okł.
Epee Polska	55	Winning Moves	Paginacja
Gimmik	57	Wojtex	45
Granna	51		
GW Foksal	47		
M&Z	II okł.		
Macyszyn	59		
Marko	37		
MGA	I okł.		
Mirage Hobby	11		
Murugumbel	III okł.		
Nasza Księgarnia	43		
Piaskowe Obrazki	6		
Pierot	7		
Playmobil	53		
Polesie	29		
Portal Games	30, 31		
Rebel	33		
Rekman	61		
Riza	49		



MGA Entertainment Poland Sp. z o.o.

ul. Artura Grottgera 15
76-200 Słupsk
tel.: 512878168
e-mail: prespondowski@mga.com



MAGNETYCZNE KOSTKI



GWARANCJA JAKOŚCI

NAUKA
POPRCZ ZABAWĘ

KONSTRUKCJE 3D



Można je łączyć
w dowolnym kierunku!

GEOMAG

SWISS
MADE



/tmtos



/tmtos

Produkty można nabyć u naszych partnerów handlowych:

AB SYSTEM, ul. Rodła 16, 64-920 Pita, tel.: 662 168 605, absystem24@absystem24.pl, **ANEK**, ul. Poznańska 320, 05-850 Ożarów Mazowiecki, tel.: 22 123 08 08, zabawki@anek.com.pl, **DISTRI**, ul. Pomorska 66, 70-812 Szczecin, tel.: 91 817 33 22, info@distri.pl, **G3** Sp. z o.o. Sp.k., ul. Spółdzielców 18A, 62-510 Konin, tel. 63 222 37 01, g3@g3poland.com, **MIKI**, ul. Handlowców 2, 32-085 Modliczka, tel.: 12 685 03 01, b2b@miki.com.pl, **PANDA**, ul. Sidorowska 117B, 21-500 Biała Podlaska, tel.: 83 34 22 620, info@zabawkipanda.pl, **PH PISAREK**, Sp. J., ul. Brzozowa 42a, 05-830 Kajetany/ k. Nadarzyna, tel.: 22 72 98 940, pisarek@pisarek.com.pl, **REKMAN**, ul. Europejska 4, 55-040 Magnice, tel. 71 393 78 18, office@rekman.com.pl, **REMIX-KAJA**, ul. Magnacka 4C, 80-180 Kowale, tel.: 606 467 808; 602 231 295, remixkaja@onet.pl, **SUPER SIÓDEMKA** Lucjan Wypych Spółka Jawna, Ul. Kolejowa 181, 62-052 Komorniki, tel. 61 22 246 46, handlowcy7@super-siodemka.pl, **WIKR.PL** Sp. z o. o. Sp. K., ul. Kręta 36, 05-850 Ożarów Mazowiecki, tel.: 22 631 48 33 ; 660 902 489, wikr@wikr.com.pl

DANTE

Nowe modele latawców Brookite

Brookite to firma, która od 110 lat zajmuje się produkcją latawców. Jej doświadczenie niewątpliwie przekłada się na wysoką jakość wykonania latawców oraz najwyższej jakości materiały używane do ich produkcji, z dbałością o każdy, nawet najdrobniejszy szczegół.

Latawce uszyte są z nylonu spinakerowego lub poliestru rip-stop, czyli z tkanin, które wykorzystywane są do szycia żagli. Latawce posiadają mocne wsporniki z włókna szklanego, zwiększające ich stabilność i gwarantujące im długą żywotność.

Trzeba przyznać, iż różnorodność oferty latawców firmy Dante – oficjalnego dystrybutora brandu Brookite na polskim rynku – robi wrażenie.

W portfolio znajdziemy produkty podzielone na różne kategorie,

takie jak: minilatawce (mieszczące się w niewielkim pudełeczku, niewymagające montażu), klasyczne latawce (występujące w szerokiej gamie wzorów i kolorów – od klasycznych rombów po fantazyjne motyle, rekiny czy smoki 3D), latawce sportowe, dwulinkowe (dla bardziej wymagających użytkowników, przeznaczone na silniejszy wiatr 2-5 Bf, umożliwiające wykonywanie trików i ewolucji), oraz nowości – latawce licencyjne (prezentujące bohaterów ulubionych bajek dziecięcych, takich jak: „Psi Patrol”, „Spongebob Kanciastoparty”, „Blaze” czy „Wojownicze żółwie ninja”) i latawce fun (przedstawiające ptaki drapieżne: kanię rudą oraz sowę mszarną; są do nich dołączone ciekawostki dotyczące gatunków, które reprezentują).

DANTE

Zabawki firmy Viking Toys z różnych stron świata

Szwedzka firma Viking Toys, znana z produkcji bezpiecznych i niezwykle wytrzymałych zabawek dla dzieci, rozpoczęła bardzo ciekawą akcję – umieściła na profilu na Facebooku zdjęcia swoich produktów z różnych stron świata. Z racji ogromnej popularności zabawek Viking Toys na całym świecie możemy podziwiać ich fotografie w niezwykle interesujących sceneriach, m.in. na tle Opery House w Sydney czy Wyspy Wielkanocnej w Chile! Nie zabrakło również zdjęć z Polski. Skandynawowie odwiedzili Filharmonię im. Mieczysława Karłowicza w Szczecinie. Oficjalnym dystrybutorem zabawek Viking Toys w Polsce jest firma Dante.



Zdjęcia: Dante



3D PUZZLE

CubicFun™

NOWOŚĆ!

ZBUDUJ WŁASNY STADION PGE NARODOWY!



POLSKIE BUDOWLE



OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE



WWW.DANTE.COM.PL

SZCZECIN 71-345, UL.RODAKOWSKIEGO 1/5

DYSTRYBUTORZY

BIAJA-PODLASKA
PANDA
UL.SIDORSKA 117
TEL.: 833426060
PANDA@PRO.COM.PL

BIALYSTOK
INTEGRO
UL.HANDLOWA 7
TEL.: 857 455 203
INTEGRO@INTEGRO.BIALYSTOK.PL

BRZEG
NIKE
UL.MAKUSZYŃSKIEGO 6/7
TEL.: 603658398
NIKE.ZABAWKI@INTERIA.PL

GDAŃSK, LOGISTIC KOWALE
KAJA
UL.MAGNACKA 4, SEGMENT C, 7R
TEL.: 586685863
REMIXKAJA@ONET.PL

MODLNICZKA
MIKI
UL.HANDLOWCÓW 2 (CH WITEK)
PAWILON 1, TEL.: 124234603
GRZEGORZ@MIKI.COM.PL

OŻARÓW MAZOWIECKI
KIER
UL.POZNAŃSKA 220
TEL.: 228537504
BIURO@ZABAWKI-KIER.PL

POZNAŃ
SUPER 7
UL.OPLETKI 23
TEL.: 616397925
MALGORZATA.STRASZEWSKA@SUPER-SJODEMKA.PL

WARSZAWA
AZYMUT
UL.GOTTLIEBA DAIMLERA 2
TEL.: 228479758
ALEKSANDRA.PIETRZAK@AZYMUT.PL

MAGNICE
REKMAN
UL.EUROPEJSKA 4
TEL.: 71 39 37 818
OFFICE@REKMAN.COM.PL



WADER-WOŹNIAK

Partnerem Ślązańskiego Biegu Młodzieżowego w Sobótce

21 czerwca na sobótczańskim rynku spotkali się najmłodsi miłośnicy biegania. Cel – udział w 5. Ślązańskim Biegu Młodzieżowym. Partnerem wydarzenia z przyjemnością został po raz kolejny polski producent zabawek, firma Wader-Woźniak.



W biegu udział wzięło ponad 440 zawodników. 4-, 5-, 6- i 7-latki miały do pokonania dystans 150 metrów. Jak na prawdziwe zawody sportowe przystało, dzieci biegały z numerami startowymi, do których dołączone były czujniki z elektronicznym pomiarem czasu. Na mecie oprócz medali i dyplomów na laureatów czekały zabawki od Wadera.

Najmłodszym zawodnikom zbliżającym się do mety często kroku (lub raczej biegu) dotrzymywali rodzice. Była to nie tylko profesjonalna impreza sportowa, ale również rodzinne dzielenie pasji do biegania. Jak wspomina jedna z organizatorek biegu – Adrianna Ordecha z serwisu BezpieczneDziecko.eu, wiele dzieciaczekw biegnie nie po to, aby wygrać... – Biegają dla zabawy, z ciekawości, dla towa-


rzystwa... Najważniejsze jednak jest to, że chcą biegać! – podkreśla. – Cieszymy się, że bieganie jest coraz popularniejszą formą aktywności i może skutecznie konkurować ze spędzaniem czasu przed komputerem czy elektronicznymi gadżetami – dodaje Rafał Piotrowski z firmy Wader-Woźniak.

Wader „biega” z maluchami od lat, kibicuje im, zachęca do ruchu i cieszy się z ich sportowych osiągnięć. Polski producent zabawek każdego roku wspiera wydarzenia sportowe skierowane do najmłodszych, fundując zabawki dla uczestników.



Zdjęcia: Wader-Woźniak

Reklama



Producent kreatywnych zestawów plastycznych dla dzieci.
Prowadzimy sprzedaż hurtową dla odbiorców z całej Polski.
Zapraszamy do współpracy!
www.piaskoweobrazki.pl
tel.: 503 920 865



CYBER STRIKE™

SLIME™ CONTROL



CYBER BATALIA NA WYCIĄgniĘCIE RĘKI



Pierot Sp. z o.o.

Skarbimierzycze 19 72-002 Dołuje

e-mail: pierot@pierot.com.pl

tel. 91 440 38 30

www.pierot.com.pl

DYSTRYBUTORZY:

PANDA ul. Sidorska 117b, 21-500 Biała Podlaska MISIEK ul. Boya-Żeleńskiego 15, 35-105 Rzeszów SERWUS ul. 26 Kwietnia 81, 71-001 Szczecin ABLEX ul. Sycowska 48, 62-003 Poznań
ANEK ul. Poznańska 320, 05-850 Ożarów Mazowiecki SIDBA ul. Hetmańska 10, 15-001 Białystok GUMIS ul. 21 Stycznia 11, 09-100 Płock M&Z ul. Chwaszczyńska 131B, 81-571 Gdynia
KONTAKT ul. Sandomierska 6, 39-400 Tarnobrzeg IMPERIAL ul. Karola Szajnochy 11a, 85-001 Bydgoszcz DANDA ul. Żniwna 21, 25-419 Kielce MABEL ul. Gwardyjska 13, 33-300 Nowy Sącz

NASZA KSIĘGARNIA

Dodruk pełen emocji

Wydawnictwo Nasza Księgarnia zadebiutowało na rynku gier w lutym br. i dotychczas wydało już 9 tytułów. Jednym z nich jest absolutny hit – „Gra na emocjach”, której nakład rozszedł się w trzy miesiące od premiery!

Dostępny jest już dodruk tej wyjątkowej planszówki. Jest ona przeznaczona dla rodziców grających z dziećmi oraz dla młodzieży i dorosłych. Grę docenili również nauczyciele i pedagodzy, którzy wykorzystują ją podczas zajęć z najmłodszymi.



LIBRA

Wow Hexbug – wszystko gra!

Za nami niezwykła kampania Hexbug Nano Nitro, która powstała przy współpracy Libry oraz Nickelodeon. Na przełomie kwietnia i maja przez cztery tygodnie dzieci mogły oglądać spot reklamowy połączony z konkursową dokrętką zachęcającą do wzięcia udziału w grze na stronie stacji telewizyjnej, która otwierała drogę do wygrania wspaniałych nagród. Kampania dotarła do kilkuset tysięcy osób, z których każda widziała spot Hexbug Nano Nitro średnio pięciokrotnie. W konkursie wzięło udział niemal 2 tys. dzieci oraz rozebrano około 20 tys. gier! Te wyniki pozytywnie zaskoczyły zarówno Librę jako dystrybutora, jak i kanał Nickelodeon. Niewątpliwie największym hitem okazała się gra, dzięki czemu szybko powstała jej wersja pozakonkursowa. Fani Hexbug mogą nadal delectować się rozrywką na wysokim poziomie na stronie konsumenckiej www.hexbug.pl. Dzieci biorące udział w konkursie odpowiadały na pytanie: „Które produkty Hexbug podobają Ci się najbardziej i dlaczego?”. Dzięki kampanii Hexbug zyskał nowych fanów, o czym świadczą takie odpowiedzi: „Tak, poznałem wcześniej produkty Hexbug, ponieważ mój kolega ma wiele takich kolorowych »robaczek«”. W deszczowe dni wspólnie z kolegami organizujemy szalone zawody na torach wyścigowych. Zabawa jest miła, przyjemna i dostarcza niezapomnianych emocji”.

LIBRA

Coriex – nowość w ofercie Libry

Firma Coriex to jeden z czołowych europejskich producentów oraz dystrybutorów modowych akcesoriów dla dzieci i młodzieży. Jej produkty charakteryzują włoski design prosto z Mediolanu oraz piękne odwzorowanie kolorów i detali. Kluczem do sukcesu oprócz znanych i lubianych licencji są doskonała jakość i precyzja wykonania. Plecaki, torby, portfele i wiele innych akcesoriów są już do nabycia w Librze.

Produkty Coriex szturmują serca polskich dzieci. Jest to niewątpliwa gratka dla fanów takich licencji, jak: Trolls, Frozen, Psi Patrol. Uwagę przyciągają grafiki, w niektórych produktach umiejscowione na wszystkich możliwych płaszczyznach, np. plecach i szelkach



w przypadku plecaków. – Warto podkreślić, że Coriex jest od początku do końca produkowany we Włoszech – mówi Bartosz Ulman, dyrektor handlowy Libry.

W ofercie Libry znajdziemy produkty zarówno dla chłopców, jak i dziewczynek.

RIZA

Dystrybutor markowych zabawek

Riza to nowoczesna i dynamicznie rozwijająca się firma zajmująca się sprzedażą zabawek oraz artykułów z branży dziecięcej. Posiada także dział handlowy dla klientów detalicznych. Nieustannie śledzi najnowsze trendy, stale wzbogacając ofertę o ciekawe nowości. Riza stawia na współpracę z najlepszymi dostawcami zarówno z Polski, jak i z zagranicy, takimi jak: Mattel, Hasbro, Russell, Clementoni, Bandai.

Zdjęcia: Nasza Księgarnia, Libra



SPIEL DES JAHRES

Znamy zwycięzców prestiżowej nagrody Spiel des Jahres 2017

Już po raz 39. ogłoszono laureatów prestiżowej nagrody gry roku w dwóch kategoriach: Spiel des Jahres oraz Kennerspiel des Jahres. Komu przypadł laur zwycięstwa?

Spiel des Jahres wręczana jest od 1979 r. przez niemieckojęzycznych krytyków gier planszowych. Od 2001 r. przyznawana jest także nagroda w kategorii Kinderspiel des Jahres (gra roku dla dzieci), a od 2011 r. – Kennerspiel des Jahres (gra roku dla zaawansowanych graczy, jedno z najważniejszych wyróżnień w branży gier).

Zwycięzcami tegorocznej nagrody są:

- Spiel des Jahres – „Kingdomino” (projektant: Bruno Cathala);
- Kennerspiel des Jahres – „Exit” – Das Spiel (projektanci: Inka Brand, Markus Brand).

Nagroda w kategorii Kinderspiel des Jahres przyznawana jest w czerwcu. W tym roku laur przypadł „IceCool”.

Wśród nominowanych tytułów znalazły się także:

- w kategorii Spiel des Jahres: „Magic Maze”, „Wetlauf nach El Dorado”;
- w kategorii Kinderspiel des Jahres: „Captain Silver”, „Der Mysteriöse Wald”;
- w kategorii Kennerspiel des Jahres: „Najeźdźcy z Północy”, „Terraformacja Marsa”.

Już sama nominacja do nagrody jest wielkim osiągnięciem. Wydawcy tych tytułów mogą oznaczać je logo nominacji. Choć nagroda nie przewiduje gratyfikacji finansowej, dla zwycięzców wiąże się ona ze znaczącym wzrostem sprzedaży gry. Nakłady zwycięskich tytułów na rynkach niemieckojęzycznych sięgają zazwyczaj od 300 000 do nawet 500 000 kopii.

Gratulujemy autorom i wydawcom tytułów, które zostały nominowane w tegorocznej edycji. Warto dodać, że gra „Exit” zostanie w tym roku wydana nakładem wydawnictwa Galakta. „Kingdomino” ukazało się zaś nakładem wydawnictwa Games Factory Publishing.

TM TOYS

MAGICUBE firmy Geomag w ofercie TM Toys

Geomag jest firmą, gdzie kreatywność i nauka idą w parze już od 2008 roku. Ich klasyczne zabawki wykorzystują w zabawie i edukacji niesamowity potencjał jakim jest magnetyzm. Motto firmy „Baw i ucz się!” pozwala nie tylko na zabawę w budowanie i konstruowanie, ale przede wszystkim zaprasza najmłodszych do fascynującego świata fizyki. Dzieci podczas tworzenia magnetycznych konstrukcji ćwiczą swoje umysły, pobudzają wyobraźnię i ciekawość. Firma Geomag



podczas procesu produkcyjnego (Szwajcaria) przestrzega rygorystycznych, europejskich i międzynarodowych standardów bezpieczeństwa, co odbija się pozytywnie na bardzo wysokiej jakości produkowanych zabawek.

Geomag jest twórcą nowego systemu magnetycznych kostek MAGICUBE dedykowanych najmłodszym dzieciom w wieku 1,5+ (w zestawach karty z propozycjami ułożenia kostek), 3+ (w zestawach magnetyczne naklejki do dekoracji własnych modeli). Dzięki magnesom wbudowanym w środek kostek, można układać je w dowolny sposób i kształt. W ofercie dostępne są różne zestawy tematyczne, które można ze sobą łączyć. Firma TM Toys jest wyłącznym dystrybutorem linii MAGICUBE w Polsce.



Zdjęcia: Geomag



FORUM „KIDS PRODUCTS MARKETING”

Kto wystąpi podczas II edycji?

Wartość rynku produktów dla dzieci zbliża się do 10 mld zł. Według szacunków PMR średnie tempo wzrostu na poziomie 4,6% powinno utrzymać się do 2021 r., mimo wyzwań takich jak m.in. spadek diety. Perspektywy rynku są dobre, m.in. dzięki efektowi 500+ oraz rosnącej świadomości młodych rodziców... którzy nie oszczędzają wydatków na dobre i niekoniecznie tanie rozwiązania oraz gadżety

dla swoich pociech. Firmy chcą jak najwięcej skorzystać na tym wzroście, co prowadzi do coraz większego nasycenia rynku. Jak wybić się w tym jakże wymagającym segmencie rynku? Jak skutecznie komunikować się z dziećmi i rodzicami, budując wizerunek marki godnej zaufania, angażującej odbiorcę i przekonującej do zakupu w nowoczesny sposób? Odpowiedzi na te i inne pytania poszukają uczestnicy II forum „Kids products marketing”.



27-28 września 2017 r. praktycy, eksperci, liderzy rynku produktów dla dzieci i rodziców będą mieli wyjątkową okazję do wymiany doświadczeń i omówienia skutecznych kampanii marketingowych skierowanych właśnie do tej grupy docelowej. W Warszawie w ramach dwóch sesji tematycznych (okres parentingowy + dzieci do lat 2 oraz produkty dla dzieci w wieku 2-15 lat) praktycy podzielą się swoim know-how i wiedzą oraz zaprezentują case studies.

Przykładami kampanii efektywnie wykorzystujących narzędzia i kanały komunikacji podzielą się m.in. przedstawiciele takich marek i firm, jak: Piotr i Paweł, Decathlon, Medela, MovieStarPlanet, Lotte Wedel, Ikea Centres Polska, PZU, Dunhumby, Wader-Woźniak, Viper, WhisBear, Lifetube, indaHash, Laboratoires Expanscience Polska, PKO Bank Polski, Microsoft, Porsche.

Szczegóły dotyczące wydarzenia dostępne są na stronie www.kids-marketing.pl. Organizatorem konferencji jest firma Blue Business Media, a jej patronem medialnym – magazyn „Rynek Zabawek”.

ALEXANDER

„Gorący ziemniak” z nowymi pytaniami

W październiku 2016 r. Alexander zorganizował i mocno nagłośnił konkurs (ponad 18 milionów wyświetleń w Internecie) na hasło do gry „Gorący ziemniak”. Wpłynęło ponad 6 tysięcy zgłoszeń, a na stworzonej specjalnie na potrzeby konkursu aplikacji (gdzie moż-

na było oddawać głosy na ulubione hasło) zalogowało się ponad 20 tysięcy internautów.

Pokłosiem przeprowadzonego konkursu jest wydanie nowej wersji gry „Gorący ziemniak” zawierającej właśnie zgłoszone pytania. Jakość, pomysłowość i wyjątkowość nowych haseł gwarantują, że spośród gamy przysłanych propozycji wyselekcjonowanych zostało 660 pytań.

Alexander, zachęcony ogromnym sukcesem promocyjnym z ubiegłego roku, również na październik 2017 r. planuje dużą akcję marketingową mającą wesprzeć sprzedaż jednej z najpopularniejszych gier na rynku. Planowana jest duża akcja internetowa z wykorzystaniem mediów społecznościowych i nowoczesnych kanałów komunikacji, w tym znanych youtuberów. Szczegóły już wkrótce.



POLESIE

W Operze Narodowej

17 czerwca br. mieliśmy okazję obejrzeć występ Białoruskiego Narodowego Zespołu Tańca „Kharoshki”, który odbył się w Operze Narodowej w Warszawie. Wydarzenie zostało zorganizowane z okazji 25. rocznicy nawiązania stosunków dyplomatycznych między naszymi krajami. Spotkanie zorganizowane przez ambasadora Białorusi w Polsce uświetnili przedstawiciele polityki, biznesu, kultury i mediów. Swoją akcent miała też białoruska firma Polesie, która zaprezentowała swoje najciekawsze zabawki z tworzyw sztucznych.



Zdjęcia: Alexander, Rynek Zabawek

TM TOYS

Mistrzostwa świata Rubik's Cube największe w historii!

Od 13 do 16 lipca 2017 r. w Paryżu podczas The 2017 World Rubik's Cube Championship można było zobaczyć w akcji rekordową liczbę „speedcubers”, czyli najlepszych w układaniu kultowej kostki.

Tegoroczne mistrzostwa odbyły się w Les Docks de Paris i wzięło w nich udział 1100 zawodników z 69 krajów, dwukrotnie więcej niż do tej pory. Rywalizowali oni w 18 konkurencjach indywidualnych. O tytuł mistrza światowego sześciianu Rubika walczył Australijczyk Feliks Zemdegs, który zdobył go w 2013 r. ze średnim czasem 8,18 sekundy, a potem obronił w 2015 r. z wynikiem 7,56 sekundy! W światowej dziesiątce najlepszych graczy znalazł się Polak Michał Pleskowicz.

Chrisi Trussell z londyńskiej firmy Rubik's Brand, która licencjonuje dystrybucję kostki Rubika na świecie, stwierdził, że takiej szybkości w układaniu kostki świat do tej pory nie widział. Tym samym widowisko jest niezwykle atrakcyjne dla publiczności, a mistrzostwa nakręcają zainteresowanie niezwykle szybkim sześcianiem wśród nowych użytkowników.

Chociaż mistrzostwa tradycyjnie są skierowane na konkurencję indywidualną, to w tym roku odbędzie się również inauguracyjny Puchar Narodów, w którym wystąpią trzysobowe drużyny z 45 krajów.

Wydarzeniem samym w sobie ma być obecność na imprezie Ernő Rubika, legendarnego węgierskiego twórcy ikonicznej kostki, nazwanej od jego nazwiska. Profesor architektury z Budapesztu stworzył swój mistrzowski sześciian w 1974 r., aby zachęcić uczniów do myślenia w relacjach przestrzennych. Od międzynarodowego debiutu produktu w 1980 r. sprzedano około 450 milionów kostek Rubika, co czyni je najpopularniejszymi zabawkami na świecie! Pierwsze mistrzostwa w układaniu kostki odbyły się już w 1982 r.



Zdjęcie: TM Toys

Reklama

MODELE DO SKLEJANIA

dla każdego

ZESTAWY MODELARSKIE ZAWIERAJĄ:

- model do sklejania
- farbki
- klej
- pędzelek

różne wzory modeli

www.mirage-hobby.pl

tel: +48 606 122 222

hurt@mirage-hobby.pl

- ABRO ul. Staniewicka 7, Warszawa, tel.: 228194135, abro@abro.com.pl = ATENEUM ul. Nad Drwiną 10, Kraków, tel.: 122637373, biuro@ateneum.net.pl
- M&Z, ul. Chwaszczyńska 131B, Gdynia, tel. 58 629 85 89, biuro@miz.gda.pl = PRO-EXIMP ul. Górszka 47a, Warszawa, tel.: 226123476, info@proximp.com.pl
- REKMAN ul. Europejska 4, Magnice, tel.: 713937818, office@rekman.com.pl = Super Siódemka, ul. Kolejowa 181, Komorniki, www.super-siodemka.pl

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE CHĘTNE HURTOWNIE I SKLEPY!

NOWOŚĆ!



Mirage
HOBBY

Zdalnie Sterowany Świat Zabawy!



System
2.4 GHz



Dodatkowe
Funkcje



Elementy
Ruchome



Moduł
Dźwiękowy

Double Eagle



**Wysoka
Moc**



**Moduł
Świetlny**



**Stały
Napęd**



**Program
Demo**

**Dystrybutor i przedstawiciel w Polsce
ATA Spółka z o.o.**

ATA Sp. z o.o.
03-941 Warszawa, ul. Życieńców 6A/4
tel.: +48 601-266-759, faks: 22 / 616-20-00
email: biuro@zabawki-modele.pl strona: www.zabawki-modele.pl

Czym bawią się dzieci – charakterystyka poszczególnych kategorii zabawek – cz. II



Jak wspomniano w poprzednim artykule, aby ułatwić producentom właściwą klasyfikację zabawek, usystematyzować obligatoryjne dla nich ostrzeżenia i informacje, stworzono nie tylko normy zharmonizowane z serii PN-EN 71, ale również przewodniki i wytyczne grupujące zabawki. Dokumentem obowiązującym na rynku europejskim jest raport PKN-CEN/CR 14379 „Klasyfikacja zabawek. Wytyczne”, w którym zawarto ogólne wskazówki do prawidłowej kategoryzacji oraz określenia przeznaczenia wiekowego zabawek.

Poprzednio omówiono takie kategorie zabawek, jak: aktywizujące, do zabaw w wodzie, materiały artystyczne i rzemieślnicze oraz podobne artykuły, sprzęt audiowizualny, książki o wartości zabawowej, zabawki konstrukcyjne i układanki, kostiumy, przebrania i maski, lalki i zabawki wypchane miękkie, zestawy do eksperymentowania oraz zabawki funkcjonalne. Poniżej

przedstawione zostaną kolejne kategorie zabawek.

Zestawy gier – w skład tej kategorii wchodzi wszelkie gry, które są zabawkami, a tym samym zostały przeznaczone dla dzieci poniżej 14. roku życia. Jeżeli gra zawiera niewiele elementów, charakteryzuje się prostymi regułami i jest przeznaczona dla jednego, ewentualnie dwóch graczy, można ją zakwalifikować

dla dzieci poniżej 3. roku życia. Przykładem takiej nieskomplikowanej gry jest domino. W sytuacji, gdy gra wymaga większych umiejętności, jej reguły są trudniejsze, a strategia wymaga skupienia i współpracy, jest ona odpowiednia dla starszych dzieci.

Pojazdy napędzane mechanicznie i/lub elektrycznie – w obrębie tej kategorii występują zabawki przeznaczone dla dzieci poniżej 3.



roku życia, a więc charakteryzujące się prostymi wzorami, łatwe do trzymania i złożenia, poruszające się wolno, posiadające proste dodatki, np. nakręcane autka, pociągi z podstawowym wyposażeniem, auta wydające proste dźwięki. Pojazdy przeznaczone dla dzieci powyżej 3. roku życia wymagają już większych umiejętności, składają się z wielu części, wydają realistyczne odgłosy, posiadają drobne elementy. Zadaniem dziecka jest stworzenie zestawu, połączenie wielu elementów, utrzymanie pojazdu na właściwej trasie. Do tej grupy zaliczają się zestawy kolejowe, tory wyścigowy, pojazdy zdalnie sterowane. Warto jednak podkreślić, że zabawki te nie są przeznaczone do utrzymywania masy ciała dziecka (o nich będzie mowa w dalszej części artykułu).

Zabawki przedstawiające różne sceny i gotowe modele – są nimi wszelkiego rodzaju teatrzyki, zagrody wiejskie i garaże, zestawy z bajek zawierające realistyczne akcesoria, żołnierzyki. Zestawy o prostej konstrukcji i niewielkiej liczbie elementów są dedykowane młodszym dzieciom, natomiast te skomplikowane, realistyczne i zawierające szczegółowe elementy należy zakwalifikować dla dzieci starszych.

Zabawki pociskowe – to kategoria zabawek przeznaczonych wyłącznie dla dzieci w wieku powyżej 3. roku życia. Zaliczamy do nich pistolety na kulki, łuki, strzały, a więc produkty, które służą do szeroko rozumianego strzelania. Można tutaj wyróżnić podział na zabawki ze zmagazynowaną energią (co

oznacza, że pociski wystrzeliwane są z użyciem mechanizmu uwalniającego) lub bez zmagazynowanej energii (pocisk wystrzeliwany jest za sprawą energii, którą przekazuje dziecko).

Zabawki do pociągania, popychania i zabawki, które wspomagają naukę chodzenia – z założenia dedykowane są najmłodszym dzieciom. W tej kategorii wyróżnić można zabawki do pchania (zwierzęta, wiatraczki, autka na kółkach) oraz takie, które dziecko może ciągnąć. Zdarza się, że towarzyszy temu prosty, nierealistyczny dźwięk.

Zabawki tematyczne, których głównym zadaniem jest naśladowanie zachowań osób dorosłych – to kategoria, która bywa mylona z zabawkami funkcjonalnymi (była o nich mowa w I części artykułu). Stanowią imitacje przedmiotów, których osoby dorosłe używają w ciągu dnia, z jednoczesnym zastrzeżeniem, iż nie spełniają właściwych dla nich funkcji: mikser nie ubija piany, piła nie tnje, kosiarka nie kosi trawy, a maszyna do szycia nie szyje. Zabawki o prostej konstrukcji, łatwe do utrzymania w rękach, np. telefony, komplety do herbaty, śrubokręt, są przeznaczone dla dzieci poniżej 3. roku życia, natomiast dopracowane zestawy kawowo-obiadowe, realistyczne domki dla lalek z wyposażeniem oraz kopie narzędzi będą odpowiednie dla starszych dzieci.

Zabawki do zabawy w piasku i wodzie – wykonane z tworzywa sztucznego wiaderka, grabki i łopatkki, które służą dzieciom do zabawy w piaskownicy, czy nadmuchiwane zabawki, najczęściej naśladujące swoim wyglądem zwierzęta, będą atrakcyjne dla dzieci poniżej 3. roku życia. W tym miejscu należy podkreślić, że zabawki do wody nie mają na celu utrzymania masy ciała dziecka, a kategoria ta nie obejmuje zabawek do kąpiel. Dla dzieci powyżej 3. roku



życia przeznaczone są narzędzia służące do rzeźbienia w piasku, łódki działające na baterie oraz sterowane drogą radiową narzędzia wykonane z metalu.

Zabawki rozwijające umiejętności – to cała gama produktów przeznaczonych do sortowania, układania oraz ćwiczenia i rozwijania zdolności manualnych. Dla dzieci młodszych wyzwaniem będzie ułożenie piramidy czy dopasowanie odpowiednich kształtów do sortera, natomiast w przypadku dzieci powyżej 3. roku życia – własnoręczne wykonanie biżuterii, zasnurowanie buta, nawleczenie sznura koralu czy wykonanie modelu.

Zabawki imitujące kosmetyki – to kategoria obejmująca zarówno kosmetyki dla dzieci, jak i do malowania lalek. Grupą docelową są dzieci powyżej 3. roku życia. Przykładami tego typu zabawek są: błyszczki do ust, róże, cienie do powiek, perfumy, tatuaże i kalkomanie. Artykuły te powinny być zgodne z przepisami określonymi w rozporządzeniu Ministra Rozwoju i Finansów z dnia 20 października 2016 r. w sprawie wymagań dla zabawek, w normach z serii PN-EN 71, a także z wymaganiami rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 1223/2009 z dnia 30 listopada 2009 r. dotyczącymi produktów kosmetycznych w zakresie składu i oznakowania.

Zabawki-instrumenty muzyczne – to kategoria zabawek, która może budzić wątpliwości. W jej zakres wchodzi instrumenty muzyczne-zabawki, jak również instrumenty muzyczne-pomoce dydaktyczne, używane na lekcjach i do celów edukacyjnych. Decydującą rolę odgrywa w tym przypadku producent, który powinien rozważyć, do jakich celów przeznaczony jest produkt. Jeżeli podstawową funkcją instrumentu jest zabawa, składa się on z dużych, kolorowych części, a jego działanie nie wymaga skomplikowanych zabiegów, mamy do czynienia z zabawką dla dzieci poniżej 3. roku życia. Przykładami takich zabawek są pianinka z wesołymi figurkami, trąbki, bębni, gitary z przyciskami. Dla dzieci powyżej 3. roku życia skierowane są instrumenty wymagające lepszej koordynacji ruchowej, bardziej skomplikowane i realistyczne, np. keyboardy, zestawy bębnów, pianina. Pomoce dydaktyczne oraz prawdziwe instrumenty muzyczne nie są oznakowane znakiem CE.

Zabawki-sprzęt do zabaw sportowych i piłki – podobnie jak instrumenty muzyczne są kategorią, która w zależności od decyzji pro-



ducenta, miejsca sprzedaży i przeznaczenia może odnosić się do zabawek, ale nie musi. Zaczynając od miękkich gumowych piłek, odpowiednich dla dzieci poniżej 3. roku życia, poprzez zabawkowe wersje piłek do koszykówki i piłki nożnej, które są dedykowane dzieciom powyżej 3. roku życia, kończąc na profesjonalnym sprzęcie sportowym używanym podczas zawodów, można zauważyć, że zasadnicze znaczenie mają w tym przypadku jakość wykonania, cena, a także umiejętności użytkownika.

Zabawki dla niemowląt do oglądania, chwytania i/lub ściskania – to przykład zabawek skierowanych wyłącznie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Biorąc pod uwagę, że mają być użytkowane w łóżeczku, łatwe do potrząsania i ściskania, wydawać proste dźwięki, grzechotać, oczywiste jest, że dzieci starsze nie wykażą zainteresowania przedmiotami takimi jak grzechotki, piszczałki czy maty aktywizujące. Do kategorii tej włączono zabawki do kąpielu.

Zabawki służące do utrzymywania masy ciała dziecka – do tej kategorii należą: małe konie na biegunach, rowerki na trzech kółkach, pojazdy, do których dziecko może wejść, łatwe w montażu, z niewysokim siedziskiem i prostą konstrukcją. Zabawki, w przypadku których

wymagana jest umiejętność kierowania i właściwego poruszania ciałem, odznaczające się realistycznym wyglądem, wielkością i skomplikowaną konstrukcją, przynależą do grupy wiekowej powyżej 3. roku życia.

Zabawki, do których dziecko może wejść – powszechne w użyciu namioty z motywami bajkowymi, tunele do przeciskania się, domki, do których dziecko może wejść, będą idealne do zabawy dla dzieci poniżej 36. miesiąca życia. Skupiając się natomiast na zabawkach, które będą odpowiednie dla dzieci powyżej 3. roku życia, należy odnieść się do perspektyw, jakie te zabawki stwarzają dzieciom, a więc przede wszystkim możliwości ich budowania i modyfikowania. Przykładem takich zabawek są przestronne namioty oraz domki z wyposażeniem, tunele i teatrzyki.

Określenie funkcji i cech charakterystycznych każdej z zaprezentowanych kategorii zabawek ma na celu ich usystematyzowanie oraz ujednoczenie stanowiska podmiotów gospodarczych i organów nadzoru rynku. Prawidłowa kategoryzacja wiekowa zabawki to zadanie producenta, z którym musi się uporać już na etapie projektu – dlatego tak istotne jest, aby dokonał jej prawidłowo.

BMMJ Solutions Consulting Group

I'M A GENIUS



worldwide education

ODKRYJ W DZIECKU PASJĘ NAUKOWCĄ
Z NOWĄ SERIĄ PRODUKTÓW I'M A GENIUS!



OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

WWW.DANTE.COM.PL

SZCZECIN 71-345, UL. RODAKOWSKIEGO 1/5

DYSTRYBUTORZY

BIAJA-PODLASKA
PANDA
UL. SIDORSKA 117
TEL.: 833426060
PANDA@PRO.COM.PL

BIALYSTOK
INTEGRO
UL. HANDLOWA 7
TEL.: 857 455 203
INTEGRO@INTEGRO.BIALYSTOK.PL

BRZEG
NIKE
UL. MAKUSZYŃSKIEGO 6/7
TEL.: 603658398
NIKE.ZABAWKI@INTERIA.PL

GDAŃSK, LOGISTIC KOWALE
KAJA
UL. MAGNACKA 4, SEGMENT C, 7R
TEL.: 586685863
REMIXKAJA@ONET.PL

MODLNICZKA
MIKI
UL. HANDLOWCÓW 2 (CH WITEK)
PAWILON 1, TEL.: 124234603
GRZEGORZ@MIKI.COM.PL

OŻARÓW MAZOWIECKI
KIER
UL. POZNAŃSKA 220
TEL.: 228537504
BIURO@ZABAWKI-KIER.PL

POZNAŃ
SUPER 7
UL. OPLOTKI 23
TEL.: 616397925
MALGORZATA.STRASZEWSKA@SUPER-SIODEMKA.PL

WARSZAWA
AZYMUT
UL. GOTTLIEBA DAIMLERA 2
TEL.: 228479758
ALEKSANDRA.PIETRZAK@AZYMUT.PL

MAGNICE
REKMAN
UL. EUROPEJSKA 4
TEL.: 71 39 37 818
OFFICE@REKMAN.COM.PL

Gracz na celowniku

Podążanie za graczem, a nierzadko wyprzedzanie jego oczekiwań ułatwia wydawcom osiągnięcie sukcesu sprzedażowego. Jak zatem sprawić, by klient w porę dowiedział się o nowym tytule, równie szybko zapragnął go mieć, po czym utwierdził się w swojej decyzji zakupowej?

PO PIERWSZE: KOMUNIKACJA

Rynek gier planszowych dynamicznie się rozwija i jak nietrudno się domyślić, nie istnieje jeden przepis na odniesienie na nim sukcesu.. Próżno szukać też standardów i szczegółowych planów marketingowych (jak choćby w amerykańskich produkcjach filmowych). Każdy nowy projekt jest wyjątkowy, często skierowany do innej grupy odbiorców. Osoby pracujące przy powstającym tytule muszą dokładnie zaplanować, jak będzie wyglądała komunikacja z klientami.

Czasami o nowej grze planszowej informuje się ich w momencie przyjęcia towaru na magazyn, innym razem już na etapie prac autorskich. Wszystko zależy od pomysłu i problemów, na jakie ewentualnie napotka wydawca. W Rebelu staramy się to wypośrodkować, z wyprzedzeniem informując odbiorców o zaplanowanych produkcjach. Jednocześnie zwracamy uwagę na to, by czas oczekiwania na premierę nie był zbyt długi.

Zdarzają się też produkcje, w których powstawanie angażowany jest klient. Zalet takiego rozwiązania jest sporo. Można dzięki temu lepiej poznać oczekiwania gracza wobec



nowej gry. Często w ten sposób znajduje się też jej potencjalnych nabywców i ambasadorów. Zaangażowanie odbiorców na wczesnym etapie pozwala lepiej przetestować produkt i ustrzec się błędów, które być może przeoczyliśmy w wąskim gronie redakcyjnym. Jednak ten sposób jest skuteczny zazwyczaj tylko w przypadku gier o specyficznej tematyce. Nie ma bowiem co ukrywać: łatwiej nam będzie znaleźć fanów gry o podróżach kosmicznych niż o zbieraniu owoców w sadzie...

PO DRUGIE: SŁUCHANIE

Gry są po to, by bawiły ludzi. Najważniejsze, by produkt cieszył klienta. I o tym również trzeba pamiętać. Musimy też mieć świadomość, że nie jesteśmy nieomylni. Coś, co wydaje nam się świetnym pomysłem, może nie trafić w gusta graczy. Należy zatem uważnie słuchać opinii odbiorców, nawet tych krytycznych, i wyciągać z nich wnioski.

W dobie Internetu sposobów komunikacji z klientem jest wiele. Warto jednak wybrać spośród nich takie, które pozwalają na komunikację dwustronną. Zawsze bowiem najcenniejszą informację zwrotną uzyskamy



Najcenniejszą informację zwrotną uzyskamy podczas bezpośredniej rozmowy z klientem.

Hubert Bartos



podczas bezpośredniej rozmowy z klientem. Nic nie zastąpi osobistego kontaktu, a zwłaszcza okazji do zagrania w wybraną grę. Jeżeli sprawiła on radość, to na pewno się o tym dowiemy.

PO TRZECIE: PLANOWANIE

Planowanie wydarzeń związanych z promocją nowych tytułów jest obecnie bardzo ułatwione. Niemal co tydzień w miastach w całej Polsce odbywają się różnego rodzaju imprezy, podczas których wydawcy mogą zaplanować wydarzenie poświęcone swoim grom. Czy wybierzemy się na targi, czy na zlot miłośników planszówek, czy na piknik rodzinny – to już zależy od nas. By odnieść sukces podczas takiej imprezy, ważne są doskonała znajomość produktu i zaprezentowanie go wybranej grupie docelowej. Na etapie planowania możemy też dobrać typ wydarzenia do naszego tytułu: demonstrację produktu, pełną rozgrywkę czy nawet cały turniej.

PO CZWARTE: PROMOCJA

Najlepiej działać dwutorowo. Internet daje nam możliwość dotarcia do szerokiego grona odbiorców oraz szybkiego uzyskania informacji zwrotnej. Jednak jak wspomniałem, nieoceniony jest bezpośredni kontakt z odbiorcami. W Rebelu mocno na to stawiamy. Odwiedzamy ponad 100 imprez rocznie, by móc zaprezentować gry i skutecznie zarazić nowe osoby planszowym hobby. Dobry turniej potrafi zwiększyć zainteresowanie rozgrywką. Jednak zanim pomyślimy o jego organizacji, musimy się upewnić, czy nasz produkt nadaje się do rozgrywek turniejowych. Nie każdy tytuł ma te cechy. Dla przykładu niektóre gry są za długie albo mogą nie posiadać czytelnych reguł. Gdy organizujemy turniej z atrakcyjnymi nagrodami, zawsze musimy określić jasne reguły wygranej, a rozgrywki przy wszystkich stolikach powinny kończyć się w podobnym czasie.

Jedno jest jednak pewne: ciekawa, nietuzinkowa forma promocji jest na wagę złota. Zaczynając od instrukcji wideo, poprzez filmowe zapowiedzi gier i wcale nie kończąc na próbach tworzenia internetowych virali... Na rynku gier można napotkać stylizowane stoiska, rozbudowane wersje rozgrywek czy nawet loty balonem reklamujące wybraną serię. Wyobraźnia nie zna granic – ograniczają nas jedynie budżet, stare nawyki i charakterystyka produktu. W tej kwestii wciąż jest wiele do odkrycia i mam nadzieję, że systematycznie będą pojawiały się kolejne nietypowe pomysły marketingowe.



Warszawa Wraca do Szkoły

26 sierpnia br. w Pałacu Kultury i Nauki odbędzie się rodzinne wydarzenie, podczas którego tysiące warszawiaków pożegna wakacje i powita nowy rok szkolny 2017/2018.

Warszawa Wraca do Szkoły to dzień pełen atrakcji dla dzieci i dorosłych. We współpracy z partnerami wydarzenia organizator zapewni mnóstwo atrakcji – będzie bawić i inspirować, edukować i pomagać. Najlepsze marki, najwyższy poziom organizacyjny i moc atrakcji – każdy znajdzie coś dla siebie.

Nowości rynkowe i zakupy w supercenach, bezpłatne badania medyczne, warsztaty, szkolenia, spotkania ze specjalistami, animacje, gry i zabawy dla dzieci, degustacje, koncerty, konkursy z supernagrodami to tylko niektóre atrakcje dnia. W ramach wydarzenia odbędzie się również akcja charytatywna „Wyprawka”, której celem jest skompletowanie wyprawek szkolnych dla potrzebujących dzieci.

Uwaga! Wstęp bezpłatny dla osób, które wesprą akcję charytatywną „Wyprawka” – wystarczy przynieść ze sobą (lub zakupić na miejscu) jeden z produktów szkolnych, które trafią do potrzebujących dzieci.

WARSZAWA
WRACA
DO SZKOŁY

Warsaw
Back to School

Nie kot, ale... panda w worku

Jeszcze do niedawna na polskim rynku nietatwo było o oryginalne pluszaki handmade. Sprawy w swoje ręce postanowiły wziąć... prawniczka i dziennikarka, przyjaciółki z czasów liceum. Jedna kocha szyc, druga ma głowę pełną kreatywnych pomysłów i doświadczenie w public relations. Panie powołały do życia markę Panda & Banda, wraz z którą ruszyło kompletowanie użytkowego zoo.

Miałyśmy dwie pary rąk, dwa bagaże zawodowych doświadczeń, dwie głowy pełne pomysłów i... dwoje dzieci... – żartuje Edyta Pacholczyk, współwłaścicielka Panda & Banda. – I właśnie narodziny mojego drugiego dziecka były powodem przeprowadzenia życiowego remanentu. Wiedziałam, że łączenie macierzyństwa z dotychczasowymi obowiązkami zawodowymi może być trudne, jeśli nie niemożliwe. Musiałam zwolnić, ale bez zjeżdżania na boczny tor... – podkreśla.

REKONESANS

Właścicielki marki postawiły sobie ambitne zadanie stworzenia czegoś, czego nie ma jeszcze na polskim rynku. Ich wiernym kompanem okazała się... wyszukiwarka internetowa. – Po przeszukaniu zasobów Internetu stwierdziłyśmy, że „towarem deficytowym” na polskim rynku są pandy handmade. To był

nieśmiertelny, jest pamiątką na całe życie. Unikatowość zwierzątek podkreślają wyszywany napis oraz certyfikat zawierający takie informacje, jak: data uszycia, wzrost oraz waga.

WESOŁA GROMADKA

Kolejnym zwierzątkiem według projektu pani Magdy był rudy lisek, po nim do wesołej paczki dołączył miś koala. Jednak pluszaki od Panda & Banda to nie tylko przytulanki, ale też – po stosownej stylizacji – nieszablony prezent z różnych okazji. W ten sposób powstały misie w stylu marynarskim, boho, hipsterskim, miś niemowlak, misie młoda para, miś baletnica...

W międzyczasie życie podpowiedziało współpracownikom idealne rozwiązanie, jeśli chodzi o oryginalne, ale jednocześnie funkcjonalne opakowanie pluszaków. Od tego

go nosić kobiety, mężczyźni i dzieci. Niewykluczone, że wkrótce na workach pojawi się nowe zwierzątko – lisek, do czego namawiają nas klienci – przyznaje.

WZORNICTWO UŻYTKOWE

Właścicielki Panda & Banda uważnie słuchają też klientów, jeśli chodzi o pomysły na poszerzenie oferty marki. To dzięki ich sugestiom zdecydowały się szyc tiulowe spódniczki tutaj dla dziewczynek – identyczne jak te, które mają na sobie pluszaki. – Na targach Mother & Baby zrobiły one furorę, więc na pewno zostaną z nami na dłużej. Natomiast jeśli chodzi o to, czym w najbliższym czasie zaskoczmy klientów... mogę zdradzić, że naszą pracownię opuścił już prototyp plecaka z dokładnie taką liczbą kieszonek, jaką powinien mieć plecak doskonały – żartuje Magdalena Brzezik, która jak ryba w wodzie czuje się na rynku tekstylnym. Dzięki temu wszystkie produkty z logo Panda & Banda obronną ręką wychodzą z kilkakrotnych „testów praktyki”. To również zasługa starannego szycia w niewielkiej pracowni w Polsce.

SPRZEDAŻ BEZ GRANIC

O produktach Panda & Banda robi się głośno nie tylko w Polsce, ale też w Europie, gdzie trafia duża część zamówień. Obecnie można ich dokonywać za pośrednictwem strony marki na Facebooku, lada dzień ruszy poświęcona jej strona internetowa. – Prace są zaawansowane, jednak chcemy, aby została dopracowana do perfekcji. Dlatego serdecznie zapraszam do śledzenia naszego profilu na Facebooku – to tam niezwłocznie pojawi się informacja o tym, że ruszyła – zachęca Edyta Pacholczyk. – Nasze produkty już wkrótce będzie też można znaleźć w Lazy Frog mieszczącym się w poznańskiej galerii Malta i w Lazy Sheep w Galerii Północnej w Warszawie.



dobry trop... Do tego stopnia, że panda została naszym sztandarowym produktem i to jej zawdzięczamy nazwę marki – opowiada Magdalena Brzezik, współwłaścicielka Panda & Banda.

Pani Magda nieprzypadkowo sprawuje pieczę nad technologiczną stroną przedsięwzięcia – jej przygoda z szyciem pluszaków zaczęła się wiele lat temu. Dzięki temu wie, co w trawie piszczy, jeśli chodzi o najwyższą jakość produktów, certyfikowane materiały i design, który sprawia, że pluszak staje się

czasu wszystkie zwierzątka pakowane są w bawełniany woreczek z logo Panda & Banda. – I kiedy już wydawało nam się, że kwestie logistyczne mamy rozwiązane, pojawiły się większe zamówienia i kolejny „problem”: w co je pakować? – wspomina Edyta Pacholczyk. – Tak powstał pomysł uszycia pojemnego worka żeglarskiego, który pomieści nie tylko ulubione zabawki, kaptcie do przedszkola czy strój na WF. W worku zmieści się też „ekwipunek” potrzebny podczas spaceru z dzieckiem. To produkt uniwersalny, mogą



NOWE MODELE MAŁEGO KONSTRUKTORA NA KAŻDĄ KIESZEŃ!



 ZNAJDŹ NAS NA:
/ Alexandergrizabawki

www.alexander.com.pl

Lubię szukać dziury w całym...

Z wykształcenia jest biologiem, ale mikroskop zamieniła na kartkę papieru, flamastry i parę nożyczek. Praca to jej pasja – od trzech lat projektuje gry planszowe dla dzieci. Lubi kryminały Agathy Christie, kolekcjonuje figurki Lego i ciągle szuka nowych odpowiedzi na stare pytania. Rozmawiamy z Anną Sobich-Kamińską, autorką gier wydawnictwa Zielona Sowa.



„Kroniki Archeo – Dookoła świata”, Wydawnictwo Zielona Sowa

Co najbardziej Pani lubi w swojej pracy?

Anna Sobich-Kamińska: – Ten moment, kiedy czuję, że wszystkie elementy mojej growej układanki zaczynają do siebie pasować, kiedy mój pomysł zaczyna nabierać kształtów. Lubię też spotkania autorskie podczas targów – wtedy godzinami gram z dziećmi w moje gry. Cieszę się, kiedy widzę ich radość.

Projektowanie gier dla dzieci jest Pani zdaniem łatwiejsze czy trudniejsze niż dla dorosłych?

– Łatwiejsze, chociaż... nie jestem pewna, czy inni projektanci podzielą moje zdanie... Tworząc grę dla dziecka, trzeba spojrzeć na całość jego oczami, zmienić perspektywę. Coś, co dla dorosłego jest banalnie proste, dla dziecka może być prawdziwym wyzwaniem. Czasem trudno to wyważyć. Szczególnie w grach dla przedszkolaków – jeden czterolatek poradzi sobie z grą dla sześciolatka, a drugi będzie miał problem z rzutem kostką... Dzieci rozwijają się w różnym tempie i mają różne doświadczenia – to nic złego. Ale na pewno nie ułatwia to życia projektantom gier... [Śmiech]. Dlatego tak ważne są prototypy i testy.

Zatem co ułatwia Pani pracę?

– Sama uwielbiam gry planszowe, karciane, kafelkowe, kościane i mieszane. Gram dużo i nie wybrzydam, sięgam po tytuły zarówno



Warszawskie Targi Książki

dla dzieci, jak i dla dorosłych. W każdej grze staram się znaleźć coś fajnego. Znam różne mechanizmy, ich zalety oraz wady. Lubię szukać dziury w całym i testować nowe rozwiązania. To wszystko bardzo pomaga mi w pracy.

Zaprojektowanie której gry było dla Pani największym wyzwaniem?

– „Kierunek Polska. Pokaż to!”. Przy tej grze musiałam opracować mapę skojarzeń, na podstawie której powstały karty z ilustracjami. Same testy trwały kilka miesięcy... Ale jestem bardzo zadowolona z rezultatów – gra ma dobre recenzje i podoba się zarówno dzieciom, jak i dorosłym.

Jakie planszówki kochają przedszkolaki i dzieci z pierwszych klas szkoły podstawowej?

– Maluchy szczególnie lubią rozgrywki, w których mogą się wykazać spostrzegaw-



Dzieci nie owijają w bawełnę – dla nich albo coś jest fajne, albo nie.

Anna Sobich-Kamińska

czością, sprytem albo zwinnością. Lekkie, wesołe i kolorowe gry, w których pojawia się rywalizacja, ale bez negatywnych interakcji – ważna jest dobra zabawa.

Dzieci w tym wieku szybko się nudzą. Jaka powinna być gra, aby rozgrywka ich nie znużyła?

– Na pewno ciekawa! [Śmiech]. Dobrze, kiedy tematyka pokrywa się z zainteresowaniami dziecka, a mechanika to coś więcej niż rzucanie kostką. Jeśli gracze poruszają się od startu do mety, w grze mogą pojawić się np. dodatkowe zadania albo karty do zbierania – wtedy dziecko odnosi małe zwycięstwa już w czasie gry i droga do mety nie jest nużąca. Ważne są też pozytywne emocje: podekscytowanie, dumy, radość – gra powinna je wyzwalać.

Co ważniejsze: temat czy mechanika?

– Ciekawy temat przyciąga i tworzy atmosferę, a dobra mechanika podtrzymuje zain-



teresowanie i sprawia, że dziecko chce ponownie sięgnąć po ten sam tytuł. Na początku zawsze mam pomysł na tematykę albo konkretny mechanizm. Następnie przenoszę go na kartkę papieru i tworzę prototyp. Pierwsze testy są wewnętrzne – gram z mężem. Kreślę, zmieniam, poprawiam. Kiedy już jestem zadowolona z efektu, robię drugi prototyp – na testy zewnętrzne. Podczas nich głównie słucham i obserwuję, co mówią gracze, jak się zachowują... Po takich spotkaniach jeszcze raz analizuję rozgrywkę i wprowadzam poprawki do prototypu. Później robię kolejne testy. A po kolejnych testach są kolejne poprawki... I tak do skutku...

Ile czasu powinna trwać rozgrywka?

– To zależy od wieku i temperamentu dziecka. Staram się, żeby moje gry dla przedszkolaków nie przekraczały 30-40 minut. Czasem w instrukcji proponuję kilka wariantów zabawy – krótszy i dłuższy. Jeśli chodzi o gry dla starszych dzieci, to rozgrywka może być znacznie dłuższa.

Gra z kostką czy bez?

– I z kostką, i bez. Dziecko powinno poznać różne mechanizmy. Znam wielu przeciwników kostki, ale uważam, że i takie gry są potrzebne – dziecko uczy się w ten sposób przestrzegania zasad, ćwiczy liczenie i ma szansę wygrać ze starszym bratem albo siostrą. Tu liczy się szczęście. Kostka to również niespodzianka, emocje – nigdy nie wiadomo, co wypadnie. I łatwiej przeboleć przegraną – przegraliśmy, bo mieliśmy pecha, a nie dlatego, że byliśmy gorsi...

O czym warto pamiętać, projektując pudełko i instrukcję?

– Pudełko, podobnie jak okładka książki, musi przyciągać uwagę. Powinny się na nim znaleźć podstawowe informacje o grze, takie jak wiek i liczba graczy oraz czas gry. Tył pudełka to miejsce na krótki opis oraz zaprezentowanie elementów gry – dzięki temu rodzic wie, czego może się spodziewać. Równie ważna jest instrukcja... Niedopracowana może zepsuć nawet najlepszą grę. Dlatego ją też należy testować – najlepiej na dorosłych, którzy nie grają albo robią to od czasu do czasu.



Gra „Zosia i jej Zoo”, Wydawnictwo Zielona Sowa

W jaki sposób pozyskuje Pani małych testerów swoich gier? Czy są surowymi oceniającymi?

– Moje gry testują zazwyczaj dzieci znajomych. Czasem prototypy trafiają też do szkół lub przedszkoli. Ważne są dla



Gra „Sportostworki”, Wydawnictwo Zielona Sowa

mnie różne punkty widzenia, dlatego każdą grę testuję również z dorosłymi. Dzieci nie owijają w bawełnę – dla nich albo coś jest fajne, albo nie. Jeśli dziecko nie chce przerwać gry albo prosi: „Zagrajmy jeszcze raz”, to wiem, że jestem na dobrej drodze. Ale jeśli zasypia przy stole albo szuka innej rozrywki... zaczynam pracę od nowa.

Jakie cechy powinna mieć planszówka, aby inspirowała dzieci?

– Taka gra powinna pobudzać wyobraźnię, motywować, zachęcać do zadawania pytań i zmuszać do myślenia. Być wyzwaniem. Pokazywać coś nowego albo coś znanego, ale w zupełnie inny sposób.

Gry mogą być dobrym sposobem na nauczenie dziecka liter, cyfr, liczenia, mnożenia, dzielenia? Aspirować do rangi pomocy szkolnych?

– Jest wiele gier edukacyjnych, które w lekki i przyjemny sposób wspomagają dziecko w nauce, bez stresującego odpytywania i oceniania. W czasie zabawy dziecko uczy się niejako przy okazji, więc nie czuje presji, która może towarzyszyć nauce. Jednocześnie potencjalna wygrana motywuje gracza – to realna nagroda, cel, do którego można dążyć.

Gry bez prądu to oryginalna pomoc dydaktyczna – dobry sposób na utrwalenie zdobytej wiedzy oraz poznanie nowych dziedzin nauki, np. biologii, historii, archeologii lub astronomii.

Czy to również skuteczny trening odporności emocjonalnej?

– Planszówki uczą m.in. przestrzegania zasad, cierpliwości oraz radzenia sobie z negatywnymi emocjami, takimi jak zazdrość, rozczarowanie czy smutek po przegranej. Łatwiej znieść porażkę, kiedy wiemy, że czeka nas kolejna rozgrywka i kolejna szansa na podium. Dobrze, jeśli dziecko jest ambitne i chce wygrać, ale jeszcze lepiej, gdy jednocześnie kibicuje innym graczom i cieszy się samą grą.

Które zaprojektowane przez siebie gry poleciliby Pani sprzedawcom jako te, dzięki którym dzieci połączą planszówkowego bakcyła i wrócą po kolejne?

– Wszystkie! [Śmiech]. Na pewno dużym powodzeniem wśród przedszkolaków cieszą się „Sportostworki”, zestaw „U lekarza” i „Tappi”, natomiast wśród starszych dzieci i dorosłych graczy – „Kierunek Polska. Pokaż to!”, „Kroniki Archeo – Dokoła świata” oraz „Zosia i jej zoo”. Nie ukrywam, że duże nadzieje wiąże też z moją nową grą „Odkrywczy: Amazonia” – lada dzień pojawi się w sprzedaży...

A w jakie planszówki Pani uwielbia grać?

– Moje obecne top 5 to: „Abyss”, „Small World”, „Sushi Go!”, „Świat dysku – Wiedźmy” i „Wsiąść do pociągu”.

(Wielo)Letnie czytadełka

Wspólnym mianownikiem nowości książkowych dla najmłodszych od Agencji Wydawniczej Jerzy Mostowski jest zachęcanie ich do podjęcia przeróżnych aktywności. Dzieci poznają sekrety życia na wsi, wybiorą się do lasu i nad morze oraz poćwiczą swoje zdolności manualne. Lektura to również zastrzyk wiedzy wszelakiej.

Dzieci to surowi czytelnicy. Od książeczek w swojej biblioteczce wymagają, aby były ich wiernymi towarzyszami nie tylko podczas wieczornej lektury, ale też w ciągu dnia, kiedy bawią się, śmieją i oddają ulubionym zajęciom. – Swoimi propozycjami wydawniczymi chcemy oderwać dzieci od tabletów i smartfonów. Zależy nam przede wszystkim na tym, by miały możliwość poznania różnych form spędzania czasu, w tym czytania, kolorowania, rozwiązywania zagadek, aby czerpały jeszcze większą radość z odkrywania świata – podkreśla Beata Rojek z Agencji Wydawniczej Jerzy Mostowski. – Wszystko to z korzyścią dla ich wszechstronnego rozwoju.

GOSPODARSKIE WYCIECZKI

Nowe, bogato ilustrowane książeczki z serii „Podwórkowe historyjki” opowiadają o przygodach zwierzątek na wiejskim podwórku podczas czterech pór roku – o tym, jak wiosną Kogutek Filutek szukał zaginionego kurczaczka, jak latem Konik Pomponik pojechał po jabłka do sadu, jak jesienią Piesek Urwisk postanowił wyruszyć w świat, jak zimą Kotek Trzpiotek polował na słoninkę. – Seria rozwija wyobraźnię, rozbudza ciekawość świata,



uczy empatii, wzbogaca słownictwo, wzrusza i bawi. Z doświadczenia wiemy, że dzieci uwielbiają takie krótkie historyjki o zwierzątkach – mówi Beata Rojek. – Czytając je, przenoszą się do świata wyobraźni, w którym nie istnieją żadne granice. To wyzwala w nich

kreatywność i otwiera na zdobywanie nowych doświadczeń.

TO JEST SUPER! I KROPKA!

Radość z łączenia ze sobą kropek i odkrywania ukrytych rysunków czerpie już kolejne pokolenie dzieci. Taka zabawa nigdy się nie nudzi – każda kolejna kartka to nowa przygoda z ołówkiem i kredkami. – W serii „Połącz kropki” najważniejsze są niecierpliwe wyczekiwanie i zaskoczenie, kiedy już dzieci odkryją kształt ukryty między kropkami. Ale przygoda nie kończy się w momencie pokolorowania rysunku... Wszystko dzięki wesołym rymowankom z pytaniami dostosowanymi do wieku młodych artystów – zwraca uwagę Beata Rojek. – Seria obejmuje cztery tytuły: „W zoo”, „Na wsi”, „Nad morzem”, „W lesie”. Lista jej zalet jest długa: ćwiczy zdolności manualne, kształtuje myślenie matematyczne, dzięki niej dziecko poznaje liczby i właściwie je szereguje, rozwija wyobraźnię przestrzenną...

Kolejna seria, którą zdążyli już pokochać mali artyści, to „Koloruję kredkami”. – Proste kolorowanki: „Na wsi”, „W lesie”, „W zoo”, „W domu”, „Zabawki”, „Pojazdy”, zawierają





Swoimi propozycjami wydawniczymi chcemy oderwać dzieci od tabletów i smartfonów.

Beata Rojek

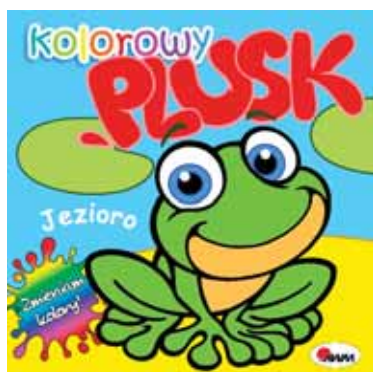
rysunki o nieskomplikowanych kształtach i wyraźnych konturach, ułatwiają ćwiczenie motoryki ręki, są treningiem precyzji i koncentracji, uczą cierpliwości, rozwijają wyobraźnię, rozbudzają dziecięcą ciekawość świata, wzbogacają słownictwo, jednym słowem – umożliwiają pożyteczne i ciekawe spędzanie czasu – mówi Beata Rojek. – W naszej ofercie jest też ciekawa propozycja kolorowanek w dużym formacie. To seria „Kredką i pędzelkiem”, na którą składają się cztery tytuły: „Piękne księżniczki”, „Wesołe pojazdy”, „Dzikie zwierzęta” i „Labirynty dla bystrzaków”. Każdy z nich zawiera 32 ilustracje pogrupowane tematycznie. Wszystkie czekają na ożywienie ich barwami! – zachęca.

BAWIĄ. UCZĄ. ROZWIJAJĄ

Wydawca pracuje już nad kolejnymi propozycjami dla najmłodszych. W najbliższym czasie w edukacyjnej serii „Dbam o zdrowie” pojawią się książeczki podejmujące tematykę troski o zdrowie od najmłodszych lat: o aktywnym Heniu, który lubi ruch i zabawy na świeżym powietrzu niezależnie od pory roku i pogody, o ostrożnej Basi, która troszczy się o bezpieczeństwo swoje i innych, o czystoszkku Bartoszk, który dba o porządek wokół siebie, a także o strojnisi Marysi, która potrafi ubrać się odpowiednio do pory roku, pogody i okazji. – Sympatyczni bohaterowie będą zachęcać przedszkolaki do aktywności fizycznej, dbałości o higienę osobistą, podkreślać znaczenie ostrożności, zwracać ich uwagę na stosowny sposób ubierania się – zapowiada Beata Rojek.

WODNE HISTORIE

Woda to ulubiony żywioł dzieciaków – lubią pluskać się w wannie, pływać w morzu czy jeziorze. Pasjonatom wodnych przygód na pewno spodoba się dwie nowe serie do zabawy w czasie kąpieli: „Kolorowy plusk” i „Głośny plusk”, które już wkrótce uzupełnią ofertę wydawcy. Pierwsza z nich składa się z trzech tytułów tematycznie związanych z wodą: „Morze”, „Plaża” i „Jezioro”. Sympatycznym rysunkom towarzyszą krótkie, wesołe rymowanki. – Walorem książeczek jest zmiana koloru ilustracji pod wpływem wody! Są bezpieczne, miękkie i łatwe do umycia. Ich kontynuacją jest seria „Głośny plusk”, a w niej trzy kolorowe książeczki: „Wieś”, „Zoo” i „Las”, które z kolei wydają dźwięki – mówi Beata Rojek. – Praca nad nowymi tytułami nam samym sprawiła dużo radości, która – mamy nadzieję – udzieli się też naszym małym czytelnikom. Życzymy miłej zabawy!



Rusza XVI edycja konkursu „Świat przyjazny dziecku”

Setki firm produkujących, importujących i dystrybuujących produkty dla dzieci, kilkaset zgłoszeń, kilkadziesiąt zwycięzców, niezliczona liczba zadowolonych dzieci – tak w skrócie można podsumować kilkunastoletnią historię konkursu „Świat przyjazny dziecku”.



Celem konkursu jest nagradzanie najlepszych na rynku produktów dla dzieci w wieku do 15 lat, a także miejsc i portali internetowych przyjaznych najmłodszym. Konkurs ma pomagać rodzicom i opiekunom w wyborze zabawek, książek, miejsc i usług, które mają pozytywny wpływ na rozwój poznawczy, społeczny, emocjonalny i wrażliwość estetyczną dziecka.

Korzyści dla firm wynikające z uczestnictwa w konkursie:

- posługiwanie się logotypami Komitetu Ochrony Praw Dziecka oraz nowym logo konkursu „Świat przyjazny dziecku” przez laureatów i wyróżnione firmy;
- prawo do oznaczenia nagrodzonego produktu znakiem jakości;
- promocja produktów na profilu na Facebooku i stronie internetowej KOPD, rozpowszechnianie informacji o produktach/miejscach/inicjatywach/portalach na łamach magazynów, pism, portali i mediów partnerskich konkursu;
- referencje/recenzja nagrodzonego lub wyróżnionego produktu/miejsca/inicjatywy/portalu napisana przez Annę Oka – członka kapituły – na blogu Zabawkator.pl;
- zorganizowanie konkursu internetowego z produktami przyjaznymi dzieciom;
- udział w uroczystej gali kończącej XVI edycję konkursu „Świat przyjazny dziecku”;
- promocja produktów/usług przez patronów.

- lipiec-listopad 2017 r. – zgłoszenia produktów/miejsc/inicjatyw/portali
- grudzień-styczeń 2017/2018 r. – ocena zgłoszeń przez kapitułę
- marzec-kwiecień 2018 r. – ogłoszenie wyników XVI edycji
- wrzesień-październik 2018 r. – uroczysta gala wręczenia nagród

Patroni honorowi:

- Pani Prezydentowa Jolanta Kwaśniewska;
 - Rzecznik Praw Dziecka Marek Michalak.
- Patron Medialny: „Rynek Zabawek”.



Nazywam się Ben. Ben 10

Jesienią ub.r. w wielkim stylu powrócił Ben Tennyson. 10-letni bohater kreskówki, która w latach 2006-2013 biła rekordy popularności, ponownie zagościł na małym ekranie, bo każdy chłopiec chce być superbohaterem. Słupki oglądalności nadawanego w kanale Cartoon Network serialu szybko poszybowały w górę. A wraz z nimi marzenia dzieci o gadżetach dzielnego chłopca i wszystkim, co pochodzi z jego świata...

Oczekiwaniom fanów Bena 10 sprostowała firma Epee. W ofercie dystrybutora już pod koniec sierpnia pojawiają się produkty licencyjne od Playmates. Będą wśród nich figurki, figurki deluxe ze światłem i z dźwiękiem, zestawy tematyczne (z maską i rękawicą) oraz 60-centymetrowy zestaw deluxe z Gruchotem – serialowym kamperem (zawierający samochód z akcesoriami, obrotową komorę transformującą, obrotowe krzesło armatnie, kosmiczną windę i działo plazmowe).

Ale nie tylko... Serial wzbogacili nowi kosmici, w ślad za czym na rynku pojawiają

|||

100 milionów sprzedanych zabawek, w tym 16 milionów Omnitrixów, to wynik, o jakim marzą producenci i dystrybutorzy zabawek.

Krzysztof Dziełak

się zabawki nawiązujące również do nich. Pośród nich nie zabraknie oczywiście bijącego rekordy popularności Omnitrixa. Za pomocą gadżetu każde dziecko będzie mogło „przemienić się” w dowolnego z dziesięciu kosmitów o niezwykłych mocach. – Jednak tym razem będzie to „superOmnitrix” – z polskojęzycznymi głosami postaci z kreskówki – od nadającego superprędkość Szybciora po Diamentogłowego, który potrafi walczyć z wrogami, strzelając kryształowymi odłamkami wprost z dłoni – zdradza Eliza Janiak, specjalista ds. marketingu w Epee. – Ben 10 dzięki swojemu niezwykłemu zegarkowi ma dostęp do świata pozaziemskich mocy, co skutkuje jego niezwykłymi przygodami. Tym samym będą one na wyciągnięcie ręki również dla każdego małego właściciela Omnitrixa – podkreśla. – Gadżet będzie dostępny w wersji ze światłem i 40 dźwiękami, cytatami bohaterów, nagranyymi oryginalnymi głosami z serialu, oraz w wersji deluxe, która będzie posiadał 100 dźwięków i haseł.

HISTORIA ZATACZA KOŁO...

Bena Tennysona sprzed lat dzieci pokochały za jego odwagę i humor, jakim tryskał. Popularność kreskówki zaowocowała produkcją kolejnych odsłon, dwóch filmów animowanych oraz dwóch typu live action. Ogromny sukces produkcji sprzed lat przypieczętowany został wysoką sprzedażą zabawek i interaktywnych gadżetów związanych z Benem 10. – 100 milionów sprzedanych zabawek, w tym 16 milionów Omnitrixów, to wynik, o jakim marzą producenci i dystrybutorzy zabawek. Figurki akcji z bohaterami kreskówki były przez długi czas najsilniejszą pozycją w kategorii – zwraca uwagę Krzysztof Dziełak, prezes firmy Epee. – Ben 10 w latach 2009-2013 był najlepiej postrzeganą marką dla dzieci w wieku 7-9 lat w Wielkiej Brytanii, Hiszpanii i we Włoszech. Dzieci z pasją oddawały się rozgrywkom z Benem w roli głównej, chętnie odwiedzały stronę serialu, kupowały czasopisma mu poświęcone. Wokół marki było naprawdę głośno – dodaje. – Jestem przekonany, że współczesne dzieciaki również szczerze



100+
CYTATÓW Z SERIAŁU
(KOSMICZNYCH
EFEKTÓW DŹWIĘKOWYCH)

ZMIENI SIĘ
W JEDNEGO
Z 10 KOSMITÓW!



pokochają Bena. Na dowód tego zacytuję słowa, jakie usłyszałem ostatnio z ust kilkuletniego chłopca: „Inni super-bohaterowie rodzą się z supermocami lub są z kosmosu, a on jest chłopcem... Chcę zostać jego przyjacielem”.

WIELKI COMEBACK

Emisja nowych odcinków serialu będzie się odbywać przez najbliższe trzy lata. W tym czasie Ben 10 będzie szeroko obecny podczas organizowanych w całej Polsce eventów (zostały zaplanowane na najbliższe dwa lata, pierwszy odbył się 1-3 czerwca w warszawskiej galerii M1), w reklamach TV i w kinie, w prasie dziecięcej (m.in. konkursy i recenzje), w Internecie oraz na nośnikach reklamowych. 23 września do Polski przyjedzie specjalny samochód odwzorowujący serialowego Gruchota z atrakcjami dla dzieci i strojami postaci. Od listopada w Cartoon Network emitowany będzie nowy teleturniej familijny „Ben 10 – Wyzwanie”. W międzyczasie zostały też zaplanowane cztery duże kampanie reklamowe z Benem 10 w roli głównej. W sklepach pojawią się: ekspozycje Gruchota, displaye i inne materiały do wystroju. – Dzięki takiemu „arsenałowi” współpracujące z nami sklepy mogą mieć stuprocentową pewność, że produkty na licencji Bena 10 długo nie zagrzeją miejsca na półce. Wspólnie z Cartoon Network postawiliśmy sobie za cel skuteczne przywrócenie wszystkim mocy Bena 10 – i mogę śmiało stwierdzić, że skala naszych wspólnych działań marketingowych jest gwarancją sukcesu linii – mówi Eliza Janiak. – Cieszy nas to tym bardziej, że to bardzo pozytywny bohater, który może stanowić wzór do naśladowania dla współczesnych dzieciaków.

Skąd się bierze fenomen Bena 10?

Zapytaliśmy o to Dorotę Pawłowską, senior licensing managera CEE w Turner Broadcasting System Poland Sp. z o.o., nadawcy kanału Cartoon Network.



„Rynek Zabawek”: Światowa premiera nowych odcinków o przygodach Bena 10, popularnego w latach 2006-2013 bohatera, była najważniejszym wydarzeniem jesieni ub.r. w Cartoon Network. Co zdecydowało o ogromnym sukcesie poprzednich serii?

Dorota Pawłowska: – „Ben 10” do dziś pozostaje najbardziej dochodową produkcją Cartoon Network, z obrotem w wysokości 4,5 mld dol. w sprzedaży detalicznej. Jednocześnie jest to najbardziej rozpoznawalna marka stacji. Nowa odsłona serialu została pokazana widzom regionu EMEA i APAC w październiku 2016 r., w kwietniu br. zaprezentowano go w Ameryce Północnej i Łacińskiej. Bohater kreskówki jest zwykłym chłopcem – a nie wybrańcem, nie ma do spełnienia żadnej misji, dlatego chłopcy mogą się z nim z łatwością identyfikować. Bardzo się cieszymy z tej nowej serii, która zaczerpnęła najlepsze elementy z oryginału, a także z nowej linii zabawek, która w Polsce wejdzie do sprzedaży jeszcze tego lata.

Jak dzieci, które wcześniej nie znały przygód Ben 10, przyjęły bohatera?

– Spotkaliśmy się z entuzjazmem zarówno ze strony nowych fanów, jak i tych, którzy dobrze znają Bena 10. Nowa seria jest pełna akcji i humoru, co – jak wiemy – fani Cartoon Network uwielbiają.

Jakiej grupie wiekowej dedykowany jest serial?

– Główna grupa docelowa to dzieci w wieku 4-8 lat, ale dzięki temu, że serial był już emitowany na naszej antenie, wiemy, że ma fanów także wśród starszej grupy wiekowej.

Jaką popularnością się cieszy?

– W regionie EMEA od czasu premiery serial obejrzało już ponad 27 milionów widzów, w tym co drugi chłopiec w RPA, Rumunii, Hiszpanii i Portugalii oraz co trzeci na Węgrzech, w Polsce i Szwecji.

Przez ile sezonów „Ben 10” będzie gościł na antenie Cartoon Network?

– W maju potwierdziliśmy produkcję drugiego sezonu „Bena 10”, któremu towarzyszyć będą premiery gier na konsole i telefony komórkowe z nowymi funkcjami i elementami interaktywnymi. W regionie EMEA pracujemy obecnie nad produkcją teleturnieju „Ben 10 – Wyzwanie”. W naszym, lokalnym Cartoon Network będziemy mogli zobaczyć zmagania uczestników z Polski.

Czy w kreskówce pojawiły się nowe gadzety, nowe postaci itd.? Czy nowe funkcje zyskał kultowy Omnitrix?

– Turbin Wodny to główny kosmita występujący w pierwszej serii i fani mogą być pewni, że zobaczą jego kolejne ciekawe odsłony w drugim sezonie. Omnitrix – zabawka od Playmates – również będzie posiadał wiele nowych, zaskakujących funkcji.

Jakie przesłanie niesie ze sobą serial „Ben 10”?

– „Ben 10” pokazuje, że każdy ma szansę zostać bohaterem i uratować świat.

Jakie działania promocyjne związane z serialem prowadzone są na antenie Cartoon Network? Jakie zostały zaplanowane w najbliższym czasie?

– Premiera teleturnieju „Ben 10 – Wyzwanie” będzie miała miejsce w listopadzie br., co z pewnością wzbudzi entuzjazm i zainteresowanie wokół marki oraz linii zabawek. W ciągu najbliższych miesięcy będziemy także wspierać kolekcję zabawek szeregiem angażujących akcji sprzedażowych – doradzam zatem czujność!

PuzzLOVE inspiracje

Alexander od lat pozostaje wierny zasadzie, iż nie ma bardziej naturalnej metody poznawania świata niż zabawa. Wartością dodaną jego produktów jest to, że pogłębiają relacje pomiędzy dzieckiem a rodzicami.

Wydawca wprowadził właśnie na rynek serię Zabawa i Nauka składającą się z 17 edukacyjnych zestawów puzzli. Wykorzystujące znane i bliskie dzieciom motywy układanki wspomagają rozwój najmłodszych na wielu płaszczyznach: społecznej, motorycznej, intelektualnej, emocjonalnej i twórczej. Lista korzyści płynących z zabawy nimi jest długa: uczą myślenia przyczynowo-skutkowego, postrzegania różnic i kolorów, usprawniają sposób wypowiedzania się, poszerzają słownictwo, stymulują myślenie analityczne, ćwiczą motorykę małą i spostrzegawczość, pogłębiają relacje pomiędzy dzieckiem a rodzicami. O serii będzie niebawem głośno w portalach parentingowych, w blogosferze, w portalach społecznościowych, w radiu oraz prasie parentingowej.



DLA TRZYŁATKÓW...

- Ü Tablice – Różnice
- Ü Łańcuch
- Ü Postacie
- Ü Cienie
- Ü Przeciwności
- Ü Przód i tył
- Ü Kolory
- Ü Alfabet
- Ü Zwierzęta



DLA CZTEROLATKÓW...

- Ü Co je zwierzę?
- Ü Przed i po
- Ü Części ciała
- Ü Historyjki

DLA DWULATKÓW...

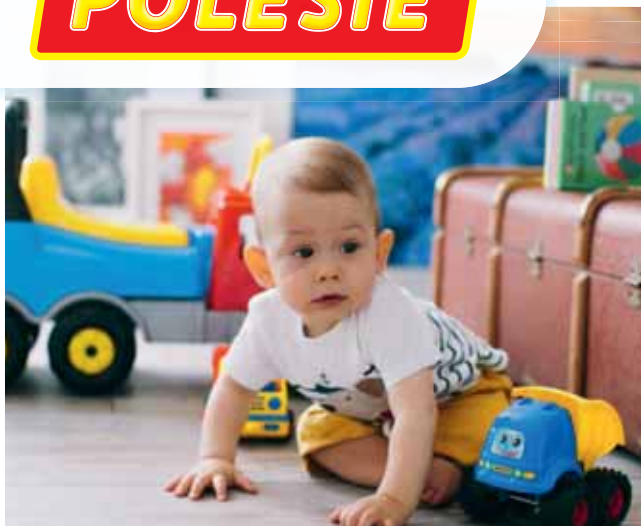
- Ü Znajdź mamę
- Ü Warzywa i owoce

DLA PIĘCIOLETKÓW...

- Ü Godziny
- Ü Ułamki



POLESIE®



KOLOROWY

ŚWIAT

ZABAWEK



POLESIE POLAND Sp. z o.o.
ul. Sadowa 14/14, 21-500 Biała Podlaska
NIP 537-26-15-999

tel.: +48 887 747 774 | tel.: +48 727 678 777
wader@polesie-toys.pl
www.polesie-toys.pl

POLESIE – PRODUCENT ZABAWEK Z TWORZYW SZTUCZNYCH



Portal
Games

Kontakt:

🌐 portalgames.pl/hurt

@ hurt@portalgames.pl

☎ 32 334 85 38

Gra dostępna u Partnerów:

- MiZ
- Ateneum
- Azymut

- WiKR
- Super7
- Anek

Premiera
30.08.2017



DIAMENTY

ZGARNIJ SKARB
ZANIM INNI TO ZROBIĄ!

Zawartość pudełka:

16 kart Decyzji



100 Kamieni Szlachetnych



8 figurek
Poszukiwaczy



8 Skrzyń



35 kart Ekspedycji



1 plansza



5 znaczników Blokady



Grecki rynek zabawek bez mitów



Grecja to kraj, w którym zabawki towarzyszą dzieciom od niepamiętnych czasów. Biorąc zaś pod uwagę, że polskie zabawki robią obecnie zawrotną karierę nawet w tak odległych zakątkach świata, jak Barbados, Meksyk i Malezja, rynek grecki – mimo chwilowych zawirowań polityczno-ekonomicznych – również stoi przed nimi otworem.

Wartość rynku zabawek w Grecji szacowana jest obecnie na 250 mln euro. W ciągu ostatnich lat pozostaje on stabilny. Wśród najsilniejszych kategorii są zabawki dla niemowląt i zabawki elektroniczne, których sprzedaż rośnie średnio o 8-10% rocznie.

WIELCY GRACZE

Żniwa branży zabawkarskiej w Grecji przypadają na ostatnie 15 dni roku. Sprzedaż osiąga wówczas 30-50% całości. Pozostała jej część rozkłada się w miarę równomiernie na inne miesiące. Największym problemem właścicieli małych sklepów z zabawkami jest to, że systematycznie zmniejszają one swój udział w rynku na korzyść rosnących w siłę dużych sieci handlowych. Swoistym potentatem, jeśli chodzi o dystrybucję m.in. zabawek, jest firma Jumbo. Największy udział w rynku mają jednak sieci supermarketów, których jest w Grecji ponad 3 tysiące. Top 5 tej kategorii przedstawia się następująco: Alfa-Beta Vassilopoulos, Masoutis, My Market, Sklavenitis oraz Smile Markets. – Duży kawałek tortu wykroił też dla siebie Internet. Sprzedaż notowana przez ten kanał nieustannie rośnie – zwraca uwagę Manos Andritsoyannis z greckiej sieci Hobby Planet Ltd.

TOPOWE MARKI

Producentów zabawek w Grecji jest niewielu, zaledwie 10-15 firm. Spośród nich najwięk-

szy udział w rynku ma firma AS. Mali Grecy w większości bawią się zabawkami pochodzącymi z importu. Wśród najważniejszych dystrybutorów można wymienić takie firmy, jak: Lego, Playmobil, Hasbro, Mattel, Giochi Preziosi, Ravensburger, Revell. Nie dziwi zatem, że w pierwszej dziesiątce najpopularniejszych marek w Grecji niemal każdego roku są ci sami gracze: Lego, Hasbro, Mattel, Playmobil, Giochi Preziosi... – Oczywiście co pewien czas w tym zestawieniu pojawia się sezonowe „objawienie” – marka, która w krótkim czasie podbija rynek zabawek. W ubiegłym roku była nią TY, która odnotowała wręcz rekordową sprzedaż. W tym roku zabawką, która podbija serca dzieci, jest fidget spinner – zauważa Manos Andritsoyannis. – Już teraz mogę zdradzić, że jego pojawienie się urasta do rangi największego tegorocznego wydarzenia na greckim rynku detalicznym. Jednak na potwierdzenie tych słów wynik musimy poczekać do końca roku... – dodaje.

Każdego roku na greckim rynku zabawek pojawia się też wiele nowości, ale niekoniecznie nowych marek. Z reguły są to zabawki pochodzące od działających na tym rynku producentów i dystrybutorów. Co istotne, do głosu łatwiej dochodzą też zabawki posiadające solidne wsparcie marketingowe.

Niezależnie od tego w czołówce sprzedaży plasują się produkty licencyjne. Wśród najgorętszych licencji ostatnich lat na rynku greckim można wskazać: Peppę Pig, Paw Pa-

troł, Star Wars, Frozen. – W tym roku hitem ma być Cars 3 ze względu na długo oczekiwaną premierę filmu – zapowiada Manos Andritsoyannis.

Grecja może się też pochwalić własnym dorobkiem w kategorii zabawek i artykułów szkolnych. – Mamy m.in. producenta artykułów szkolnych, głównie toreb. Produujemy również plastikowe piłki i zabawki. Wyjątkowo aktywne na tym polu są dwie, trzy firmy. W ciągu ostatnich lat w Grecji przybyło też kilku wydawców wysokiej jakości gier planszowych. Oczywiście nie możemy zapominać o flagowym produkcie Verdes Innovations, czyli sześcianie tetrisa V-Cube – podkreśla Manos Andritsoyannis.

POLE DO POPISU

Mimo nie najlepszej prosperity w Grecji nadal jest miejsce dla nowych marek zabawek. Wprawdzie konkurencja jest obecnie silna, a konsumpcja na najniższym możliwym poziomie, jednak to nie oznacza, że producenci lub dystrybutorzy skazani są na klęskę. Potwierdzeniem tej tezy jest choćby wspomniany fidget spinner... – Jeśli mógłbym coś zasugerować firmom, które chciałyby rozpocząć działalność na rynku greckim, to doradziłbym im nawiązanie współpracy z jednym z dystrybutorów obecnych na tym niewielkim, ale niezwykle wymagającym rynku – podpowiada Manos Andritsoyannis.

a co Ty wiesz o zwierzętach?

Rodzinna gra planszowa, która przedstawi Wam 360 ciekawych zwierząt z całego świata!



rebel
i wszystko gra

 hurt.rebel.pl

 hurt@rebel.pl

 58 728 49 32

 58 728 49 33

Mocne plany Tomy na rok 2018

20-21 czerwca w Brooklands w Anglii odbyła się konferencja dystrybutorów Tomy. Podczas spotkania szczegółowo omówiono osiągnięcia, cele na przyszłość oraz wyzwania stojące przed rynkiem i firmą. Pozytywem na pewno jest kondycja biznesowa spółki – Tomy rośnie na wszystkich kontynentach.



Na zdjęciu (od lewej): Zbyszek Milczarczyk – właściciel M&Z TOMY, dystrybutor TOMY, Damien Weight – chief finance officer director Tomy UK, Przemysław Wiaderny – head of CEE business

Spółka matka firmy, czyli japońska Takara, odnotowała w ciągu ostatniego roku wzrost kursów akcji o kilkadziesiąt procent. Dobra kondycja finansowa pozwala intensywnie pracować nad nowymi wdrożeniami, by wytaczać kierunki, którymi podąża branża zabawek na całym świecie.

Kluczem do sukcesu jest nie tylko innowacyjność oferty i dopasowywanie jej do potrzeb współczesnych konsumentów, ale też trzymanie się tego, co w DNA firmy zawsze było kluczowe – odpowiadanie na zainteresowanie młodych konsumentów. Każda marka ma swój profil, swoich adresatów, dzięki czemu ich tożsamość nie rozplywa się, ale przeciwnie – w ten sposób zdobywa się zaufanie i lojalność.

IDEALNIE WPISANE W WIEK

Jakie nowości na rok 2018 są kluczowe? Marka Lamaze chce się profilować jako „ekspert w zabawkach rozwojowych dla dzieci”. Jej produkty powstają w ścisłej współpracy z psychologami rozwojowymi, dlatego są idealnie dopasowane do potrzeb i możliwości dzieci w wybranym wieku. Lamaze Infant Develop-



ment System pozwala maluszkom odkrywać otaczający świat w sposób dostosowany do ich etapu rozwoju. W linii można znaleźć zabawki w kategoriach 0 m+, 3 m+, 6 m+, 9 m+ i 12 m+. Jak mówią Anglicy: „Right toy in right time”. Produkty wyróżnia wysoka jakość. Ważnym aspektem pod względem handlowym jest to, iż od 1 czerwca Tomy obniżyła swój cennik hurtowy. Firma planuje kolejne akcje, które mają na celu pomoc w odsprzedaży i budowanie świadomości marki, zmierzającej w kierunku premium. Od września

firma będzie oferować drewniane standy pod pakiety. Będzie to powiązane ze zmianą opakowań, na których przedstawionych zostanie pięć najważniejszych cech rozwojowych dziecka, które wybrany produkt stymuluje. Na rok 2018 planowane są nowa linia Early Learning oraz sześć produktów 6 m+. Pojawią się także nowe „gift packi” zawierające dwa produkty w atrakcyjnym opakowaniu z rączką. W ofercie znajdą się też dwie nowe maty: 2 w 1 (mata z namiotem i mata robot rosnąca z dzieckiem) oraz tradycyjna mata zamieniająca się w stolik, kiedy dziecko już podrośnie.



ZABAWA TO PODSTAWA

Główne przesłanie linii Tomy Toomies to „Serious about heaving fun”. Firma stawia na nowe opakowania dla linii Tomy Toddler i Tomy Bath, które teraz będą występować razem jako Tomy Toomies. Marketingowym

Zdjęcia: M&Z



wsparciem linii będą krótkie bajki na YouTube o bohaterach, których dzieci zobaczą na opakowaniach. Firma rozważa też wprowadzenie książeczek z nimi. W linii planowane są po cztery nowości na sezon wiosna-lato oraz jesień-zima 2018.

MOCNY GRACZ W SEGMENTCIE GIER

Tomy rozwija również strategicznie segment gier. W Tomy Games pojawią się nowe atrakcyjne tytuły. Powód jest prosty. Ta kategoria okazała się olbrzymim sukcesem. Linia gier z roku na rok dynamicznie się rozwija. Gra „Łakocie babci” sprzedała się od połowy 2016 r. w krajach Unii Europejskiej w liczbie ponad 100 tys. egzemplarzy. Podobnie pozytywnie zaskoczyła gra „Przygody wesołego pirata” („Pop Up Pirate”) – na co dowodem jest sprzedaż ponad 200 tys. egzemplarzy w EU! Dwie supernowości, wsparte kampanią telewizyjną, planowane są na jesień. Będą to „Hipcio na gazie” i „Zakręcona lodówka”. Z oferty wycofane zostaną, co prawda, dwie gry – „Głodny krokodyl” i „Pan żaba”, jednak na rok 2018 zaplanowane są kolejne dwie nowości.

MATY, TRAKTORY, FIGURKI...

Maty Aquadoodle to numer 1 w zabawkach mechanical design we Francji i w Anglii. Nowością na rok 2018 jest Aquadoodle 3D. Będą to trzy zupełnie nowe produkty. W marce John Deere jeszcze w tym roku przybędą cztery nowe supertraktory, a w przyszłym pojawią się nowy playset i kolejnych pięć traktorów. Będą to niezwykle efektowne zabawki, np. traktor ze świecącym podczas jazdy na feldze logo John Deere oraz z kolcami na oponach. Inny traktor, ze świecącymi oponami, sterowany będzie radiowo. Pojawi się też model monster truck z wielkimi pompowanymi oponami, dzięki którym będzie mógł przejeżdżać przez duże przeszkody, a także pływać na wodzie...



Niekwestionowany sukces w Europie, ale też na polskim rynku odniosła seria figurek Pokémon. Firma w najbliższym czasie planuje skupienie się na nowych figurkach oraz odświeżeniu aktualnej kolekcji. Być może pojawią się również inne linie, np. figurki zwierząt, także w playsetach, które na tle konkurencji wyróżniają mają wysoka jakość i zaawansowa-



ne rozwiązania, m.in. poruszające się elementy – skrzydła pingwina czy trąba słonia. Linia Sonic, mocna za granicą, w Polsce wciąż jest nieobecna, choć firma rozważa jej próbne wprowadzenie.

TECHNOLOGICZNY KROK NAPRZÓD

„Lightseekers” może być jednym z największych hitów firmy. Jest to gra na iOS i Androida, obecna już na rynkach brytyjskim i amerykańskim. W ofercie są też zintegrowane z nią figurki. Jak to działa? Przykładowo można dokupić broń do figurki, np. młot wczepiany w jej rękę, a w grze pojawi się postać z nową bronią. Dodatkowo figurka mówi i świeci na różne kolory – w zależności od tego, ile życia jej pozostało, jaką ma broń itp. Ponadto w samej grze są minigry dla dwóch osób. Grę i jej możliwości rozszerzają karty. Będzie można w nie grać niezależnie, ale mają również zastosowanie w grze na konsoli – np. dana karta ma dodatkową szybkość uderzenia – wystarczy zeskanować ją telefonem/tabletem, a postać w grze otrzyma dodatkowe możliwości z oznaczenia na karcie. Można też zeskanować kartę z inną postacią – w ten sposób pojawi się ona w grze na konsoli. Dla firmy to wyjątkowe wdrożenie, gdyż gry, która łączy w sobie karty, grę, figurki, a więc elementy branży zabawek i IT, nie było dotychczas na rynku. Informacje o polskiej wersji produktu powinny się pojawić w połowie przyszłego roku.

Uniknąć rozczarowania...

Poziom obsługa w sklepie nie tylko wpływa na poziom satysfakcji lub rozczarowania konsumentów, ale też ma przełożenie na jego realne dochody. Tam, gdzie personel potrafi w sposób życzliwy i przyjazny komunikować się z klientami, jest otwarty na ich potrzeby i nastawiony proaktywnie do sprzedaży, nie tylko przyjemniej robi się zakupy, ale i chętniej się powraca, dzięki czemu do kasy sklepu płynie szeroki strumień pieniędzy...

Wysłuchując się uważnie w głos kupujących, z łatwością można się zorientować, na jakie problemy napotykają i czego oczekują od właścicieli sklepów z zabawkami. To ważna informacja, ponieważ dzięki temu łatwiej można wychwycić błędy i niedociągnięcia, które popełnia się na co dzień. Można także dowiedzieć się, co zmienić, aby mieć jak najlepsze relacje z kupującymi – a to z pewnością zaprocentuje w przyszłości.

Zatem co rozczarowuje i jakie są oczekiwania klientów sklepów zabawkarskich? Odajmy im głos.

1. NIEŻYCZLIWOŚĆ PERSONELU

Zuzanna: „Personel jest chyba od tego, by wiedzieć, co ma w ofercie. Pytałam kiedyś w moim osiedlowym sklepie o pewną nowość reklamowaną w telewizji, ale przekreśliłam nazwę zabawki. Nie była to jakaś wielka pomyłka i każdy, kto pracuje w biznesie, mógł szybko »zdekodować«, o jaki produkt mi chodzi. Pani jednak z wyższością godną damy z Ascot powtórzyła przekreśloną przeze mnie nazwę i skwitowała z sarkazmem: »Takiej zabawki nie mamy«.

Pokręciłam się po sklepie, by poszukać zamiennika tejże zabawki, i co? Zobaczyłam na półce produkt, który miałam na myśli, przychodząc do sklepu. Uznałam jednak, że ktoś ze mnie zwyczajnie zadrwił, i wyszłam ze sklepu. A zabawkę kupiłam, nawet nieco taniej, w innym miejscu».

Ta historia pokazuje, jak nieżyczliwa, wręcz chamska postawa personelu może skutkować ucieczką klientów do konkurencji. Opryskliwość, złośliwość i gburowatość to cechy, które nigdy nie powinny charakteryzować osób pracujących z klientami. W przeciwnym wypadku porażka murowana.

2. DAJ NIECO ODDECHU

Janina: „Już na dzień dobry usłyszałam serdeczne powitanie – i to było miłe, bo dziś

w wielu sklepach nie ma co liczyć, że usłyszy się te słowa przy wejściu. Potem jednak załał mnie ocean przesadnej serdeczności ekspedientki. Pani nieustannie wypytywała, czym może służyć, co mi podać... Wystarczyło, że spojrziałam w kierunku jakiejś półki, a już pytała, czy podać mi tygryśka, czy misia. Nie miałam chwili na spokojne rozejrzenie się i zastanawianie, co kupić wnuczce na urodziny. Ekspedientka zresztą nieustannie mnie wypytywała: dla kogo zabawka, w jakiej kwocie chcę się zmieścić, czy dziewczynka woli lalki czy inne zabawki... Wiem, że taka rozmowa ułatwia doradzenie klientowi, ale w tym przypadku było jak w powiedzeniu: »Co za dużo, to niezdrowo«. Byłam zmęczona tą natarczywością i powiedziałam w końcu, że muszę jeszcze porozmawiać z synową, co proponuje kupić małej. Tak też zresztą zrobiłam i po kilku dniach wróciłam do tego sklepu, ale z miejsca poprosiłam o jedną, konkretną rzecz. Pani oczywiście wciąż mnie zagadywała, ale szybko zakończyłam zakupy i wyszłam. Nie przepadam za udzielaniem zbyt wielu informacji o sobie czy bliskich w sklepie, wolę samodzielnie coś wybrać – mam chyba do tego prawo?».

W takiej sytuacji, jeśli klient nie potrzebuje pomocy, najlepiej, aby sprzedawca z uśmiechem odpowiedział: „Proszę sobie wszystko spokojnie popoglądać i poprosić mnie w razie potrzeby”. Rozmowa z klientem jest ważna, ale narzucanie się to jednak gruba przesada...

3. BO TOREBKA NIE BYŁA MARKOWA?

Maria: „Weszłam do sklepu, planując zakup zestawu klocków dla wnuka. W sklepie była również inna pani, elegancko ubrana, bardzo wybredna. Dwie panie z personelu skakały wokół niej na okrągło. Długo stałam przy półce z zestawami klocków, ale przez ten czas nikt do mnie nie podszedł i nie zaproponował pomocy. Wzięłam więc klocki, które uznałam, że spodobać się wnukowi, jednak

poczułam się jak klient drugiej kategorii. Było mi przykro. Nie wiem, co kupiła tamta klientka i czy w ogóle coś kupiła, bo gdy wychodziłam, ona wciąż rozglądała się po półkach i nie mogła się zdecydować...».

Takie podejście jest nieakceptowalne. Stara handlowa zasada mówi: „Każdy klient, niezależnie od ubioru, może mieć w kieszeni platynową wisę”. Na pewno nie powinno się „wyróżniać” klientów tylko dlatego, że mają torebkę droższej marki czy lepsze ubranie...

4. GŁUSI NA WOŁANIA

Basia: „Miałam kupić coś chrześniakowi na urodziny. Jednak nie znam się na zabawkach dla trzylatków – nie wiem, co jest teraz modne, jaka zabawka jest na poziomie rozwoju dziecka w tym wieku, nie potrafię ocenić, która będzie dla niego bezpieczna. Zwróciłam się z prośbą o pomoc do ekspedientki. Ta odpowiedziała mi, że za chwilkę do mnie podejdzie. Ta „chwilka” przeciągała się jednak zbyt długo... Byłam zirytowana. Nie wiem, co ta pani robiła i co zajęło jej tyle czasu, ale według mnie tak nie traktuje się klienta. To niepoważne. Odwróciłam się do wyjścia akurat w momencie, gdy pani zmierziała w moim kierunku. Odpowiedziałam jej, że się spieszę...».

Bywa, że personel jest tak pochłonięty pracami w sklepie, że zapomina o kliencie. Wprowadzenie pewnych standardów obsługi pozwoli wyeliminować ten problem. Poza tym istnieje prosta zasada: klient jest najważniejszy. Rozpakowanie paczki na zapleczu może poczekać, klient raczej nie będzie czekał.

A na zakończenie: najważniejszy jest zawsze zdrowy rozsądek. I to, by w sytuacji, kiedy nie do końca wiemy, jak się zachować... zachować się po prostu przyzwyczajenie. Zawód sprzedawcy bywa wymagający i trudny. Jednak życzliwość i dobre nastawienie do ludzi to podstawa, by się w nim najlepiej odnaleźć.



PROMOCJA!

DLA KLIENTA INDYWIDUALNEGO

Za zakup 4 produktów Tiny Love z poniższych grup:

- Łuki
- Karuzele podróżne
- Maty GIGANT
- Projektor podróżny - Wieloryb Cody lub Suzi
- Pieski interaktywne
- Zabawka do przewijania Kangur Kengi

czwarty najtańszy z nich klient indywidualny zakupi za 1 zł

Produkty promocyjne Tiny Love muszą być **zakupione jednocześnie** w okresie do 28.02.2018r. w sklepie **patronackim** biorącym udział w promocji. Aby skorzystać z promocji wszystkie produkty powinny znajdować się na jednym paragonie fiskalnym.

Promocja trwa do 28.02.2018r. Promocje i rabaty nie sumują się.

Więcej promocji na Module dla Partnerów Handlowych www.marko-baby.pl

Tiny Love



NOWOŚCI!!!



Karuzela - Rośnij z muzyką
Zabawa na łące
TL130480830R



Łuk z zabawkami
Zabawa na łące
TL1404100030R



Gimnastyka dla bobasa z pałkami
Zabawa na łące
TL1205006830R

MATERIAŁY WSPIERAJĄCE MARKĘ TINY LOVE I AKCJĘ PROMOCYJNĄ:

- Roll Upy z promocjami 100x200cm - na zamówienie
- Plakaty promocyjne informujące o szczegółach
- Reklama prasowa (prasa branżowa, parentingowa) m.in. „Już jestem”, „Mamo to ja”
- Dodatkowe ekspozycje: Stojak na leżaczek, Stojak na maty - na zamówienie



Roll Up z promocjami
Tiny Love
200 cm wys. x 100 cm szer.



Stojak Tiny Love na
Gimnastyki dla bobasa, maty
140 cm wys. x 60 cm szer. x 95 cm głęb.



Stojak Tiny Love na
Leżaczek krzeselko 3w1 Close to Me
140 cm wys. x 60 cm szer. x 95 cm głęb.

Zapraszamy do składania zamówień w Panelu dla Partnerów handlowych na naszej stronie www.marko-baby.pl

lub skontaktuj się z Opiekunem handlowym:

Sandra Górnik: sgornik@marko-baby.pl tel. 32 453 01 71 wew. 69,

Magdalena Krywalska: mkrywalska@marko-baby.pl tel. kom.: 609 003 170

 www.facebook.com/TinyLovePoland

 www.twitter.com/TinyLovePoland

IMPORT I DYSTRYBUCJA: PPHU MARKO Sp. J., ul. Markłowska 17, 44-300 Wodzisław Śląski,
tel. 32 453 01 71, e-mail: handel@marko-baby.pl www.marko-baby.pl



Podrzucić świnię!

Nie ma nic gorszego niż nuda podczas domówki czy innej imprezy towarzyskiej. Połowa gości siedzi na kanapach wpatrzona w ekrany telefonów, a druga marzy tylko o tym, by jak najszybciej wymknąć się do domu... I choć ostatnimi czasy zainteresowanie grami planszowymi ciągle rośnie, a na rynku przybywa wspaniałych, rozbudowanych pozycji, nie każdy ma ochotę na pracochłonne przygotowywanie planszy i pionków, a także przyswajanie skomplikowanych zasad. W mieszanym towarzystwie zawsze znajdzie się malkontent, którego znudzą długie reguły i zapoznawanie się z elementami rozgrywki.



Winning Moves

PODRZUĆ ŚWINIĘ



wiadają liczbie zdobytych punktów. I tak gdy obie świnki upadną na tym samym boku, przysługuje nam 5 punktów – boczek! Dwa różne boczki to świniobicie – pozycja, która odbiera wszystkie punkty w danej rundzie. Dla zwinniejszych graczy pozostają takie pozycje, jak racice, słonina, ryjek czy najtrudniejsza, a jednocześnie najwyżej punktowana – boczna szczena. Należy wystrzegać się rzutu, po którym świnię będą się dotykać w jakiegokolwiek pozycji – rąbanka skutkuje utratą wszystkich punktów zdobytych podczas rozgrywki! Kto pierwszy zdobędzie 100 punktów, wygrywa!

Ta mogłoby się wydawać banalna gra dostarczy śmiechu i emocji każdemu, kto zdecyduje się podjąć wyzwanie i porzucić świnię wraz ze znajomymi...

Winning Moves, wydawca kolekcjonerskich edycji najpopularniejszych gier planszowych, takich, jak „Monopoly” czy „Cluedo”, a także gry karcianej „Top Trumps”, wychodzi naprzeciw takiemu wyzwaniu! „Podrzucić świnię” to szybka, prze zabawna gra o zasadach, które w mig załapie nawet najbardziej oporny gracz. W kompaktowym pudełku znajdziemy notes, dwa ołówki, krótką instrukcję i najważniejszy element – dwie różowe świnki o zadartych ogonkach. Cała gra bez problemu zmieści się w torebce czy kieszeni.

Każdy, kto grał w kości, z pewnością zauważy pewne podobieństwa w rozgrywce. Celem jest zdobycie 100 punktów, o które walczy się, rzucając parą uroczych prosiaków. Podczas jednej rundy każdy z graczy może podrzucić świnię tyle razy, ile się odważy. Wiąże się to jednak z ryzykiem, gdyż niektóre pozycje mogą zakończyć się utratą wszystkich punktów! Opisane w instrukcji kombinacje odpo-



Zdjęcia: Winning Moves





Międzynarodowe Targi Poznańskie



prawdziwe
spotkania

ZOSTAŃ WYSTAWCĄ NA TARGACH

**HAPPY
BABY**

HOBBY

7-8 PAŹDZIERNIKA 2017

16 tysięcy
osób w 2016

11 tysięcy m²
powierzchni

Zdobądź
nowych klientów

Sprzedawaj
swoje produkty

RABAT 10% DLA OSÓB, KTÓRE ZGŁOSZĄ SIĘ Z KODEM: RYNEKZABAWEK2017

Targi Hobby:
Miroslawa Judek
+48 61 869 2164
miroslawa.judek@mtp.pl

Targi Happy Baby
Hanna Zdrojewska
+48 61 869 2139
hanna.zdrojewska@mtp.pl

www.rodzinyweekend.mtp.pl



15 lat firmy Russell

W tym roku firma Russell hucznie obchodziła swoje 15-lecie. Goście przekraczający 9 czerwca br. progi Lipowego Gościńca w Otwocku Wielkim wzięli udział w staropolskiej biesiadzie, która odbyła się pod hasłem: „Gość w dom, Bóg w dom”.

Zdjęcia: Russell, Rynek Zabawek

Malownicze krajobrazy podwarszawskiej wsi sprzyjały wyciszeniu, relaksowi i otwarciu na dobrą zabawę. Biesiadny klimat podkreślało wnętrze urokliwej restauracji w Otwocku Wielkim – nieprzypadkowo wybrane jako idealne miejsce do celebrowania rocznicy w gronie najbliższych partnerów biznesowych i współpracowników. W takich okolicznościach zacieśnianie przyjacielsko-służbowych więzi odbywało się niejako mimochodem. Obowiązki wodzireja z wdziękiem pełniła prezes Russella – Katarzyna Lachowska, w doskonały nastrój wprowadził zgromadzonych Paweł Burczyk ze swoim monodramem komediowym „Cztery tony podłogi”, do tańca zagrzewał didżej, a stoły i ruszt grilla uginały się od staropolskich (i nie tylko) potraw.

I my tam z gośćmi byliśmy, miód i wino piliśmy, a co usłyszeliśmy, poniżej spisaliśmy...

(DOBRY) CZAS SIĘ ZATRZYMAŁ...

– Dla mnie na przestrzeni lat najważniejsza jest atmosfera panująca w zespole oraz kierunek rozwoju, jaki na początku działalności obrali-





śmy. Wtedy był on niszowy i trochę pod prąd głównego nurtu... Postawiliśmy bowiem na zestawy do kreatywnej zabawy. Już w 2002 r. mieliśmy w ofercie pierwsze tego typu tytuły – przykładem jest „nieśmiertelny” zestaw typu wykopaliska, czyli szkielet dinozaura. Obecnie niemal każda firma stara się oferować produkty uczące poprzez zabawę, jednak nie da się ukryć, że to Russell był ich prekursorem na polskim rynku i nadal ma najszerszą ofertę w tej kategorii. Obecnie w swoim portfolio mamy ponad 150 tytułów w polskojęzycznych opakowaniach – podkreśla Katarzyna Lachowska, prezes Russella. – Przez te wszystkie lata otrzymaliśmy wiele prestiżowych nagród, jesteśmy postrzegani jako solidni partnerzy w interesach. Jednak dla mnie najważniejsze jest to, że tworzymy zgrany zespół. Zwykle jest tak, że jak ktoś sprawdzi się na swoim stanowisku, to już zakotwiczy w Russellu. Nie ukrywam, że to dla mnie powód do ogromnej satysfakcji – dodaje.

Słowa pani prezes nabierają większego znaczenia po wywołaniu do tablicy samych zainteresowanych, czyli pracowników. – Sukces firmy zależy nie tylko od zaangażowania, talentu czy ambicji pracowników, wpływ na niego ma również życzliwa atmosfera. Otoczenie, w którym ludzie się lubią, szanują i wspierają. W takich warunkach pracuje się nie tylko przyjemniej, ale i efektywniej – mówi Edyta Wróbel-Przybyłek, Office manager. – Bardzo sobie cenię pracę z Kasią Lachowską, która jest profesjonalnym i kompetentnym szefem. Praca w Russellu to również stabilizacja zawodowa i zadowolenie. Kiedy przyjechałam do Warszawy z Łodzi, by zacząć pracę w Russellu, nie sądziłam, że zwiążę się z tą firmą na dłużej... – dodaje Agnieszka Adamek, dyrektor zarządzająca. – Miałem szczęście, że mogłem podjąć współpracę z Russellem. Już na początku zwróciłem uwagę na doświadczenie, zgranie i zaangażowanie całego zespołu. Ciągły rozwój i perspektywiczne działania sprawiają, że czuję się w firmie bezpiecznie – zwraca uwagę Łukasz Fronczak, pracownik magazynu.

Te ciepłe słowa nie zaskoczą nikogo, kogo zawodowe (i nie tylko) ścieżki zawiodły do Russella. Wszak nie od dziś wiadomo, że atmosferę tworzą ludzie. I właśnie utrzymania tych wspaniałych relacji międzyludzkich na kolejne lata pracy życzymy firmie najbardziej...



Auta powracają w wielkim stylu

Auta wracają na ekrany i prują bez opamiętania. A gdy już zajeżdżają do pit-stopu, nie marnują czasu na błażostki, biorą na warsztat sprawy wagi najcięższej. Twórcy filmu porzucili pastisz kina szpiegowskiego i wrócili do korzeni – nad zakręconą intrygę przedkładają motoryzacyjną mitologię Ameryki, a ważniejszy od ogywania narodowych stereotypów jest swąd palonej gumy. „Auta 3” to niewątpliwie jeden z bardziej wyczekiwanych filmów kinowych tego roku. Na rynku jest już dostępna szeroka oferta zabawek opartych na tej produkcji. Zobaczmy niektóre z nich.



TREFL | Gra „Piston Cup”

Wydawca:
TREFL



STADLBAUER | Carrera First



REBEL | Gra „Dobble: Auta”



TM TOYS | Puzzle 3D, Lampka Kula (Ravensburger)



EC ELEMENTS | Zestaw Hama Disney Cars



COBI | Gra „Auta 3. Wyciąg o Złoty Tłok”



TACTIC | Gra „Cars 3 Kimble”



REKMAN | Hokej Cars 3 (IMC Toys)



MATTEL POLAND | Kolekcja samochodów Cars 3



EURO-TRADE |
Skarbonka metalowa
okrągła Cars 3
(Starpak)



AMEET |
Książki dla
maluszka Auta 3



DANTE | Cars 3 Zestaw Art&Craft
Super Stencil



EPOCH | 30188 Cars 3 Playset/Zestaw
„Auta 3”



WADER-WOŹNIAK | Komplet do piasku
Cars

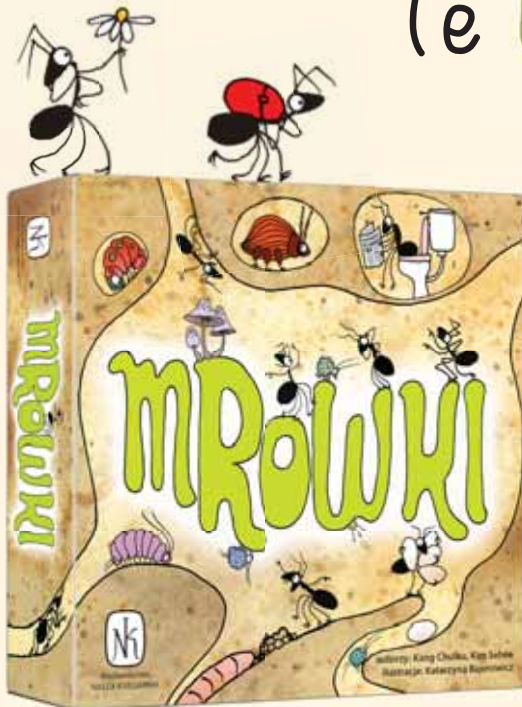


EGMONT POLSKA | Seria książeczek
Disney Pixar Cars 3



Reklama

Te **MRÓWKI** dobrze mieć w domu!



Gra dla dużych i małych!

Dla dzieci - zabawa i nauka liczenia!

Dla dorosłych - doskonała gra na spostrzegawczość!

 Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
www.naszaksięgarnia.pl

KONTAKT HANDLOWY: Karol Popiński, k.popinski@nk.com.pl
handel.gry@nk.com.pl, tel. 511-710-339, (22) 338-92-11

GRATIS!



W pudełku prezenty dla graczy: specjalna karta i naklejka!



MATTEL

J

Fidget spinner Hot Wheels

Umożliwia wykonywanie rozmaitych sztuczek. Jest cichy, można go używać w pracy lub w szkole.

Wprowadzony w ruch obrotowy, potrafi długo się kręcić (łożyska ABEC-7 Bearings 608). Opakowanie z funkcją „try me”.



Dystrybutor: NORIMPEX

MATTEL

J

Fidget spinner Barbie

Umożliwia wykonywanie rozmaitych sztuczek. Jest cichy, można go używać w pracy lub w szkole. Wprowadzony w ruch obrotowy, potrafi długo się kręcić (łożyska ABEC-7 Bearings 608). Opakowanie z funkcją „try me”.



Dystrybutor: NORIMPEX

NASZA KSIĘGARNIA

J

„Gra na emocjach”

Zadajesz pytanie zaczynające się od: „Jak się czuję, gdy...”, a pozostali gracze wykładają kartę – taką, która według nich najlepiej pasuje do odpowiedzi na twoje pytanie. Wybierasz tę, która najlepiej oddaje twoje emocje. Gracz, który ją wyłożył, zdobywa punkt. Zwycięzcą zostaje osoba, która zdobędzie 3 punkty.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

J

Gra „Gejsze”

Minimum zasad, maksimum strategii! Rozgrywka zaskakuje: gracze mają do wykonania tylko cztery działania. Od kolejności, w jakiej to zrobią, zależy ich sukces. Dzięki prostym zasadom w grę mogą grać zarówno początkujący (10+), jak i doświadczeni gracze.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

TM TOYS

J

Psi Patrol – zabawki do piasku – zestaw z wózkiem

Zabawa w piasku to dla dzieci największa frajda. W zestawie na licencji Psi Patrol maluchy znajdą wszystko, czego potrzebują na plażę lub do piaskownicy. Komplet zawiera: wiaderko, sitko, grabki, łopatkę, 3 foremki, młynek, wózek.



Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

J

Szczeniaczek Uczniaczek

Szczeniaczek Uczniaczek i jego siostrzyczka to śliczne pluszaki na licencji Fisher-Price – idealne do przytulania, zabawy w domu i w podróży. Wysokość: 20 cm.



Dystrybutor: TM TOYS

TINY LOVE

J

Bujaczek i kołyska 2 w 1 Naturalny ruch

Innowacyjny bujaczek o podwójnym ruchu, który łączy kołysanie i bujanie. Naturalny ruch – produkt nie posiada kabli czy elementów elektrycznych. Łatwy do zdemontowania łuk z 2 zawieszkami. 3 kategorie muzyki, 19 różnych dźwięków, 25 minut ciągłej muzyki, uspokajające wibracje.



Dystrybutor: MARKO

TINY LOVE

J

Gimnastyka dla bobasa z pałkami

Przesuwany łącznik pałków sprawia, że od tej pory możesz dostosować ich ułożenie do potrzeb rozwojowych swojego dziecka. Twój maluszek będzie mógł leżeć na brzuszku, mieć zabawki zawsze blisko rączek, a nawet bawić się na macie z rodzicem. Zawiera liczne zabawki, bezpieczne lustro oraz elementy świecące i grające. Wiek: 0+.



Dystrybutor: MARKO

Reklama

PROWADZISZ SKLEP Z ZABAWKAMI LUB
ODZIEŻĄ DZIECIĘCĄ, A NIE OSIĄGASZ
ZADOWALAJĄCYCH ZYSKÓW?



PRZYŁĄCZ SIĘ DO SIECI TOY PLANET
LUB ROZSZERZ SWOJĄ OFERTĘ O ZABAWKI.

CO ZYSKASZ???

- ▶ DZIAŁANIE POD ZNANĄ I ROZPOZNAWALNĄ MARKĄ
- ▶ ZNIŻKI ORAZ KORZYSTNE RABATY DLA DOSTAWCÓW ZABAWEK
- ▶ ZYSKI ZE SKLEPU INTERNETOWEGO BEZ WŁASNEGO ZAANGAŻOWANIA
- ▶ WSPÓLNE DLA CAŁEJ SIECI AKCJE REKLAMOWE I MARKETINGOWE

www.toyplanet.pl
tel. 792 433 601



JAKKS PACIFIC

J

Smerfy plusz

Kolekcyjnskie przytulanki. Seria zawiera takie postaci, jak: Papa Smerf, Smerfetka oraz Smerfy z nowego filmu „Smerfy: Poszukiwacze zaginionej wioski”. Niespodzianka dla maluchów: oczy królika Bucky świecą nawet w ciemności! Produkt występuje w różnych wariantach.



Dystrybutor: LIBRA

JAKKS PACIFIC

J

Smerfy domek zestaw z figurką

Zestaw zabierze dzieci prosto do wioski Smerfów – słynnych domków grzybków wraz z ulubionymi Smerfami, jak Smerfetka czy Smerf Ważniak. Każdy komplet zawiera figurkę oraz mebelki, takie jak: szafa, łóżko i wiele innych. Zabawa niesie ze sobą element niespodzianki: wystarczy skierować światło UV do domku, a pojawiają się ukryte obrazki.



Dystrybutor: LIBRA

FOX GAMES

J

Gra „Królestwo”

Zdobądź królestwo i zasiądź na tronie. Należy tylko umiejętnie podbijać kolejne prowincje, przewidywać zamiary przeciwnika i eliminować konkurentów do tronu. Potęga złota zapewni zaś nowe jednostki i doprowadzi do zwycięstwa w bitwie. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 10+.



Wydawca: FOX GAMES

FOX GAMES

J

Gra „Fantazja”

Fantazja – baśniowa kraina – legła w gruzach. Odbudować ją mogą tylko potężni Magowie, wykorzystując moc swojej wyobraźni. Gracze wcielają się w ich role i odtwarzają zniszczone królestwo. Budując i rozwijając kolejne budynki, tworzą coraz wspanialszą stolicę Fantazji. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.



Wydawca: FOX GAMES

Reklama

być

TU

warto

TARGI GRA ZABAWA

FESTIWAL GRAMY

18 i 19.11.

2017 | Gdańsk | AMBEREXPO

WSPÓLNE
EMOCJE
ZAPEWNIĄ

rebel

www.graizabawa.com.pl



GRAIZABAWA

BLUE PRINT

J

Ołówki i długopisy Pusheen

Nowe produkty z kolekcji Pusheen to ołówki i długopisy z figurką kota 3D. Można je postawić na ladzie lub przy kasie. Pakowane w displaye po 12 szt.



Dystrybutor: GANDALF

LEGO

J

LEGO® Minifigures

Seria LEGO Minifigures obejmuje 17 zestawów: Sprzedawca hot dogów, Elfia dama, Dziewczyna motyl, Siłacz cyrkowy, Weterynarz, Krasnolud bojowy, Instruktor fitness, Szef kuchni, Koneser, Człowiek kolba kukurydzy, Rzymski gladiator, Raketowy chłopiec, Profesjonalny surfer, Kosmiczny bohater retro, Yuppie oraz tajemnicza postać. Wiek: 5+.



Dystrybutor: LEGO POLSKA

SYMA

J

Syma X20 2,4 GHz

Nowy pojazd z rodziny minidronów stworzonej z myślą o tych, którzy poszukują uniwersalnego modelu do zabawy w każdym miejscu i dowolnych warunkach. Lekka konstrukcja i niewielkie rozmiary sprawiają, że drona można wszędzie ze sobą zabrać.



Dystrybutor: GIMMIK

DOUBLE EAGLE

J

Wóz strażacki strzelający wodą 1:20

Samochód posiada otwierane drzwi i podnoszoną maskę. Realizmu zabawie dodają sygnały świetlne i dźwiękowe wydawane po naciśnięciu na przycisk. Wóz posiada pojemny zasobnik na wodę. Wieżyczka obraca się o 360 stopni.



Dystrybutor: GIMMIK

Reklama

WIKINGOWIE NA POKŁAD!



Przejmij najlepsze statki, wyrusz na wyprawę i zostań najbogatszym wodzem!

Dołącz do wyprawy dzielnych wikingów jako jej wódz i wróć do fiordów jako najbogatszy z kupców. Odpowiednie rozmieszczenie załogi pozwoli Ci przejąć kontrolę nad najlepiej zaopatrzonymi okrętami lub obstaw innego wodza wyprawy, by zyskać cenne punkty. Zapanuj na morskich szlakach handlowych!

- Handlowa przygoda na dalekiej północy!
- Drakkary 3D i plastikowe figurki wikingów
- Piękna grafika, prosta mechanika i głębia rozgrywki



LISCIANI

J

„Carotina” – gry dla przedszkolaków

Każda gra zawiera 48 interaktywnych kart, za pomocą których można zagrać w 6 gier. Dzieci, naciskając Carotiną na odpowiednie pola, muszą m.in. odgadnąć prawidłowe odpowiedzi na kartach. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa, Carotina zaświeci się i zagra wesołą melodię. Wiek: 3+.



Dystrybutor: DANTE

LISCIANI

J

„Carotina – pory roku i czas”

Dzieci dzięki czterem układankom przedstawiającym las w różnych barwach poznają pory roku, wspólnie z wesołą biedronką uczą się dni tygodnia, wraz z sympatycznym żółciem poznają miesiące i pory roku, a po przekręceniu wskazówek – odczytują godzinę na ślimaku-zegarze. Wiek: 3+.



Dystrybutor: DANTE

AWM

J

„Podwórkowe historyjki. Kogutek Filutek”

„Kogutek Filutek” otwiera serię czterech bogato ilustrowanych książeczek o zwierzętach mieszkających na wiejskim podwórku. Kolejne tytuły to: „Konik Pomponik”, „Piesek Urwisk” i „Kotek Trzpiotek”. Każdy z czterech głównych bohaterów przeżywa ciekawą przygodę podczas jednej z czterech pór roku.



Wydawca: AWM

AWM

J

„Kredką i pędzelkiem. Dzikie zwierzęta”

Kolorowanka „Dzikie zwierzęta” zawiera 32 ilustracje dzikich kotów, egzotycznych ptaków, wodnych stworzeń i innych. Wszystkie czekają na ożywienie ich barwami! Kolejne tytuły w serii to: „Piękne księżniczki”, „Wesołe pojazdy” i „Labirynty dla bystrzaków”.



Wydawca: AWM

PIEROT

J

Gra „Wściekły Maxi”

Maxiu spokojnie śpi w swojej budzie... To dobry moment, aby zakraść się po jego zabawki. Użyj szczypiec i zdobądź jak najwięcej zabawek Maxia z jego miski. Ale uważaj, nie masz zbyt wiele czasu, ponieważ ten pies nigdy nie śpi zbyt długo! A kiedy się przebudzi, atakuje! Gracz, który zbierze najwięcej zabawek z miski Maxia, wygrywa.



Dystrybutor: PIEROT

PIEROT

J

Cyber Strike 349

Chwyć za swój cybermiotacz na żel i strzelaj do wrogów! Na jednym magazynku możesz pokonać do 500 nieprzyjaciół – jest to uzależnione od twojego wprawnego oka i refleksu. Pamiętaj: bądź ostrożny i nie zapomnij założyć maski!



Dystrybutor: PIEROT

PORTAL GAMES

J

Gra „Morze chmur”

Gracze wcielają się w wilki powietrzne, które okrążają załogę rzeźmieszków, zbierają relikty, piją rum i wypływają się po łupy. Dokonajcie kilku abordaży statków przeciwników i obrabujcie ich z kosztowności! W „Morzu chmur” rum leje się strumieniami, a szczyry przyciemne zmykają w popłochu. Liczba graczy: 2-4.



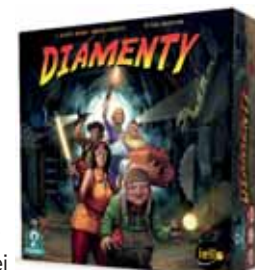
Wydawca: PORTAL GAMES

PORTAL GAMES

J

Gra „Diamenty”

Gracze zamieniają się w nieustraszonych górników wydobywających drogie kamienie z niebezpiecznej jaskini. Eksplozujcie ciemne tunele, zbierajcie skarby, unikajcie niebezpieczeństw i przynieście jak największą zdobycz do obozowiska! Ale uwaga: z każdą chwilą czeka na was więcej zagrożeń! W grę może zagrać jednocześnie do 8 osób.



Wydawca: PORTAL GAMES

WADER-WOŹNIAK

J

Tech Truck – seria maszyn budowlanych

W serii Tech Truck na maluchów czeka aż 5 maszyn budowlanych, wśród których znalazły się: śmieciarka, ładowarka, betoniarka, wywrotka oraz walec. Pojazdy mają od 23 do 29 cm długości. Wiek: 1+.



Producent: WADER-WOŹNIAK

WADER-WOŹNIAK

J

Garaż z windą (3-poziomowy)

Zestaw wyposażony jest w elementy dróg o długości ponad 2 metrów oraz windę, która przewiezie samochodziki na drugi i trzeci poziom. Zbudowana konstrukcja jest stabilna i mocna. Wiek: 1+.



Producent: WADER-WOŹNIAK

SIMBA TOYS

J

Strażak Sam helikopter Wallaby II z figurką

Pojazd ze światłem, z dźwiękiem i obrotowym śmigłem. Posiada funkcję wciągarki. W zestawie figurka Toma Thomasa w stroju pilota z ruchomymi rękoma i nogami, zdejmowany kask pilota oraz akcesoria (kosz, nosze, linachwyatak krótkofalówki, siekiera, młot). Pojazd jest zasilany bateriami (3 x 1,5 V AAA/R03; dołączone do zestawu). Wymiary: 24 x 12,5 cm. Wiek: 3+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

BARD

J

Gra „Miecz samuraja”

W Kraju Wschodzącego Słońca oddani samurajowie ochraniają Szoguna – ich dowódcę i pana. Przebiegli ninja próbują osłabić imperium, stosując nieczyste zagrania. Ostrze katany połyskuje na polu bitwy, gdy samotny Ronin planuje zemstę... „Miecz samuraja” to samodzielna gra z serii „Bang!”, która korzysta z oryginalnej mechaniki popularnej imprezowej karcianki o tematyce Dzikiego Zachodu.



Wydawca: BARD

TREFL

J

Puzzle 1000 el. – Galopujące konie

Z puzzli powstanie obrazek o wymiarach 68 x 48 cm. Wysoką jakość, nasycenie kolorów i bezpieczeństwo układania zapewnia kalandrowany papier odbijający światło, pokryty ekologicznymi farbami spożywczymi.



Wydawca: TREFL

VTECH

J

Teczuszka maluszka

Zestaw do zabawy i nauki. 9 barwnych przycisków uczy kolorów, kształtów, nazw zwierząt oraz ich odgłosów. 3 wesołe piosenki oraz zabawne odgłosy zwracają uwagę dziecka. Naciskanie na przyciski wspomaga jego rozwój motoryczny. Migające światelka przykuwają uwagę maluszka. Po naciśnięciu na przycisk ABC wygrywa wesołe piosenki.



Dystrybutor: TREFL



Kostki CUBE już w Polsce!

HIT na światowych rynkach zabawkarskich

Dystrybutor:

P.W. RIZA
ul. Gdynska 51, 82-300 Elbląg
tel.: 55 642 51 51, 666 336 521
mail: hurtownia.riza@o2.pl



COBI

J

Small Army – pojazd „Kubuś”

Edycja limitowana. Zestaw składa się z 250 klocków do zbudowania pojazdu „Kubuś”, stworzonego w sierpniu 1944 r. do transportu grup szturmowych podczas powstania warszawskiego. Pojazd ma otwierany wąż i historyczne oznakowanie. W zestawie 3 figurki wyposażone w szczegółowo odwzorowane karabiny: Sten, Browning Wz.28 i MP40.



Producent: COBI FACTORY SA

COBI

J

Small Army World of Tanks – czołg „Panther”

Rarytas dla fanów gry „World of Tanks”! Zdobyty przez powstańców czołg średni „Panther” w wersji klockowej. Model posiada obrotową wieżę, unoszoną lufę, otwierane włady i pokrywę silnika oraz oryginalne, historyczne (polskie) oznakowanie. W zestawie figurka powstańca. Dla graczy „World of Tanks” bonusowe kody do gry. Wymiary: 28,5 cm (dł.) x 12,5 cm (szer.). Liczba klocków: 450.



Producent: COBI FACTORY SA

ALEXANDER

J

Gra „Urodziny u rodziny”

Każdy z graczy otrzymuje zdjęcie rodziny oraz tabliczkę (puzzle), w której trzeba dopasować brakujące podobizny poszczególnych członków rodziny. Obrazki z wizerunkami członków rodzin znajdują się na planszy. Zadaniem graczy jest jak najszybsze skompletowanie rodzinnego zdjęcia. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.



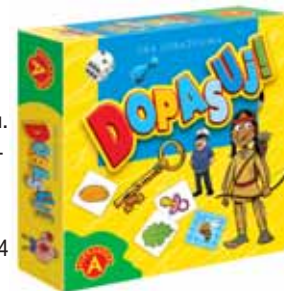
Wydawca: ALEXANDER

ALEXANDER

J

Gra „Dopasuj!”

Szybka i emocjonująca gra obrazkowa w skojarzenia, będąca treningiem spostrzegawczości i szybkiego kojarzenia. Gracze kolejno rzucają kostką. Do obrazka na polu planszy, na którym znajduje się pionek, muszą jak najszybciej dopasować dwa obrazki z leżących na stole 64 tabliczek. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.



Wydawca: ALEXANDER

Reklama

**WIELKI WYBÓR
NISKIE CENY**

**Hurtownia
BEMAG**
www.bemag.pl

**PIŁKARZYKI
LECH
POZNAŃ**

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR

**DUŻY WYBÓR MARKOWYCH
PRODUKTÓW W SUPER CENACH**

Zapraszamy
do współpracy!

**Dami
Zabawki**

Bogata oferta zabawek

PH DAMI | ul. Pucka 11 | 81-036 Gdynia
tel/fax 58 6630127 | zabawki@phdami.com | www.phdami.pl

ASTER LI

J

Dmuchany kotek do kąpiel

Zwierzátko wykonane z miękkiego, wytrzymałego tworzywa pozwala dziecku na swobodną zabawę podczas kąpieli. Dostępne różne wielkości i modele.



Dystrybutor: ASTER LI

ADRIATIC

J

Foremki babeczki Adriatic

Zestaw do piasku składający się z czterech foremek w kształcie babeczek i łyżki do nakładania.



Dystrybutor: TUPIKO

WORLDS APART

J

Latarka 2 w 1 Cars

Latarka aktywowana ruchem z funkcją lampki nocnej, która automatycznie wygasa się po 2 minutach. Aby się zapaliła, wystarczy potrząsnąć nią niczym różdżką. Wiek: 18 m+.



Dystrybutor: REKMAN

WORLDS APART

J

Latarka 2 w 1 Kraina Lodu

Latarka aktywowana ruchem z funkcją lampki nocnej, która automatycznie wygasa się po 2 minutach. Aby się zapaliła, wystarczy potrząsnąć nią niczym różdżką. Wiek: 18 m+.



Dystrybutor: REKMAN

Reklama

sQula[®]
radość z nauki

Teraz również
w formie kart do gry!



W ŚRODKU
30 DNI DOSTĘPU
DO SQUA.PL
15 zł
GRATIS!

GRANNA

Tajemnica sukcesu każdego ucznia?
Zestaw obowiązkowy. Zabawa i nauka w jednym!

AMEET

J

„Disney Uczy. Rozwiązuję sama/Rozwiązuję sam”

Seria książek, które pomagają 4-latkom rozwijać kluczowe dla wieku przedszkolnego umiejętności – uczyć koncentracji i logicznego myślenia oraz rozwijają sprawność manualną i spostrzegawczość. Zadania w książkach są dostosowane do wieku dziecka, a sposób ich rozwiązywania na tyle intuicyjny, że może ono samodzielnie pracować z książką.



Wydawca: AMEET

MONEKS 1

J

Pan Trawiastogłowy

Główka Pana Trawiastogłowego (różne buźki – emotikony) wypełniona jest nasionami trawy, które dziecko wybudza ze stanu hibernacji poprzez podlanie wodą. Po kilku dniach nawadniania Panu Trawiastogłowemu zaczynają wyrastać włosy, które można dowolnie modelować. Wiek: 3+.



Dystrybutor: MONEKS 1

BRUDER

J

Karetka Mercedes Benz van

Pojazd posiada otwierane z boku drzwi, mobilne nosze dla chorych, zdejmowany dach, światło i moduł dźwiękowy zintegrowany z furgonetką. Tylne drzwi otwierają się do 270 stopni. W zestawie figurka ratownika z kamizelką i czapką. Pojazd jest wykonany z wysokiej jakości tworzywa ABS, kabina i okna – z poliwęglanu, koła uformowane zostały z gumy. Wymiary: 45,5 x 17 x 22 cm. Wiek: 4+.



Dystrybutor: ATA

BRUDER

J

Ciągnik Man TGS ze zbiornikiem

Ciągnik posiada składane lusterka, otwierane drzwi, funkcjonalną pompę wody z węża pull-out (woda jest pompowana za pomocą dźwigni na górze zbiornika). Pojazd jest wykonany z wysokiej jakości tworzywa ABS, kabina i okna – z poliwęglanu, felgi uformowane zostały z gumy. Wymiary: 50,7 x 18,4 x 26,3 cm. Wiek: 4+.



Dystrybutor: ATA

REBEL

J

„IceCool”

Figurki pingwinów umożliwiają dynamiczną i wciągającą rozgrywkę – można je odbijać od ścian, przeskakiwać nimi nad przeszkodami, a nawet brać ostre zakręty na planszy! Zawsze wracające do pionu pingwiny, które mogą wirować i zderzać się ze sobą, oraz modułowa plansza ułatwiają wykonywanie widowiskowych trików.



Wydawca: REBEL

REBEL

J

„Takie życie 4 – Niezwykłe przypadki”

Jesteście w podróży samochodem lub pociągiem? Czekacie na samolot? Wiecie nudną? Sięgnijcie po „Takie życie” i spróbujcie odgadnąć, jaka niezwykła historia stoi za każdą opisaną intrygującą sytuacją. Tylko nie wciągajcie się za bardzo, bo przegapicie pociąg!



Wydawca: REBEL

EDGARD

J

Kapitan Nauka Loteryjka Recykling

Nowa gra z popularnej serii Loteryjek – tym razem zadaniem graczy jest posegregowanie śmieci i odpadów do odpowiednich pojemników. 6 kolorowych plansz, 36 trwałych żetonów, komiksowe ilustracje Kamili Kozłowskiej oraz aż 4 warianty rozgrywki. Liczba graczy: 1-6. Wiek: 4+.



Producent: KAPITAN NAUKA/EDGARD

EDGARD

J

Kapitan Nauka Loteryjka Rodzinka

Nowość w serii Loteryjek – gra rodzinna wymagająca bystrego oka i refleksu. W zestawie 6 kolorowych plansz i 36 żetonów przedstawiających wesołą rodzinę Niewiadomskich. Aż 4 warianty rozgrywki oraz wyjątkowe ilustracje Pauliny Wyr. Liczba graczy: 1-6. Wiek: 4+.



Producent: KAPITAN NAUKA/EDGARD



TACTIC

J

Gra „Oto złoto!”

Gracze starają się podejmować mądre decyzje na stale zmieniającym się rynku, na którym wszystko jest na sprzedaż. W tej biznesowej grze każdy ma szansę na sukces. W zestawie: 6 pionków aktówek, 30 kart akcji, plik banknotów, 200 kart akcji, tekturowe (metaliczne) sztabki złota.



Wydawca: TACTIC

TACTIC

J

Gra „Rozmówki polsko-angielskie”

Gra podróżna, podczas której gracze poznają zwroty przydatne w podróży zagranicznej. Szybkie do nauczenia zasady. Poręczne pudełko sprawia, że gra z łatwością zmieści się w walizce.



Wydawca: TACTIC

PLAYMOBIL

J

Czkawka i Szczerbatek

Bohaterowie bajki „Jak wytresować smoka”, nowość na licencji DreamWorks. W sklepach od sierpnia 2017.



Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

J

Piramida faraona

Piramida faraona z interesującymi zagadkami i niebezpiecznymi pułapkami. Uwaga na szkielety i mumie! W sklepach od sierpnia 2017.



Producent: PLAYMOBIL

Reklama



playmobil®

KONTAKT

Stanisław Tereszkiewicz, tel.: +48 606 459 559, stanislaw_tereszkiewicz@playmobil.pl (woj. mazowieckie, podlaskie, lubelskie, miasto Warszawa)
 Paulina Szyska, tel.: +48 735 922 757, paulina_szyska@playmobil.pl (woj. opolskie, dolnośląskie)
 Hanna Stabla, tel.: +48 692 951 901, hanna_stabla@playmobil.pl (woj. śląskie, łódzkie)
 Kamila Michel-Wisniewska, tel.: +48 600 172 588, kamila_michel-wisniewska@playmobil.pl (miasto Gdańsk)
 Magdalena Romanowska, tel.: +48 538 448 045, magdalena_romanowska@playmobil.pl (woj. warmińsko-mazurskie, kujawsko-pomorskie, pomorskie, mazowieckie)
 Piotr Stoppel, tel.: +48 608 790 252, piotr_stoppel@playmobil.pl (woj. zachodnio-pomorskie, pomorskie, wielkopolskie)
 Adrian Balakier, tel.: +48 664 976 343, adrian_balakier@playmobil.pl (woj. wielkopolskie, lubuskie)
 Tomasz Prasak, tel.: +48 728 514 218, tomasz_prasak@playmobil.pl (woj. małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie)

5338
Lotnisko z wieżą kontrolną5395
Samolot pasażerski5397
Straż pożarna z gaśnicą

POLESIE

J

Zestaw Mechanik Super

Dwupoziomowy warsztat dla supermechanika. Pod specjalnym blatem znajduje się półka do przechowywania zbędnych w danym momencie narzędzi. Oprócz tego dołączono do niego komplet akcesoriów: śrubokręt, klucz francuski, płaskie elementy do skręcania, śrubki i nakrętki, pokrętła, imadło, kask oraz naklejki.



Producent: POLESIE

POLESIE

J

Zestaw Supermarket Nr 1

Zestaw składa się z: dużej lady, kasy, koszyka oraz półek do przechowywania i prezentowania produktów. Aby zabawa była udana niezbędne są artykuły spożywcze, czyli zaopatrzenie sklepu.



Producent: POLESIE

PIASKOWE OBRAZKI

J

Kreatywne zestawy plastyczne

Zabawa polega na tworzeniu obrazów. Każdy zestaw zawiera kolorowy piasek, którym posypuje się lepkie powierzchnie obrazka, tworząc w ten sposób wspaniałe dzieła sztuki.



Producent: PIASKOWE OBRAZKI

RIZA

J

Fidget Cube

Fidget Cube to kostka antystresowa, wykonana z wysokiej jakości tworzyw. Na rynkach zagranicznych kostki są równie popularne, co hitowe spinnery. Teraz można je kupić także w Polsce! Każda strona kostki zawiera pewien element, który zachęca dziecko do aktywności, np.: włącznik, klikacz, pokrętło, kulkę do rolowania. Kostki występują w sześciu wersjach kolorystycznych.



Dystrybutor: RIZA

GRANNA

J

Gra „Squła Quiz kl. 1”

Sprawdź swoją wiedzę i refleks! Czy zdołasz jako pierwszy udzielić poprawnej odpowiedzi? Gra zawiera ponad 100 ciekawych i podchwytliwych pytań związanych z przedmiotami szkolnymi. Odkryj kartę i zastanów się nad poprawną odpowiedzią. Znasz ją? Bądź szybki – nie daj się wyprzedzić! Gracz, który uzbiera najwięcej punktów, wygrywa. W pudełku znajduje się kod dostępu do platformy sQuła.pl.



Wydawca: GRANNA

GRANNA

J

Gra „Squła Quiz kl. 2-3”

Sprawdź swoją wiedzę i refleks! Czy zdołasz jako pierwszy udzielić poprawnej odpowiedzi? Gra zawiera ponad 100 ciekawych i podchwytliwych pytań związanych z przedmiotami szkolnymi. Odkryj kartę i zastanów się nad poprawną odpowiedzią. Znasz ją? Bądź szybki – nie daj się wyprzedzić! Gracz, który uzbiera najwięcej punktów, wygrywa.



Wydawca: GRANNA

HASBRO

J

Interaktywny Furby

Zabawka dla dziecka, które marzy o własnym zwierzątku. Absorbujący Furby posiada nowe osobowości i jeszcze więcej funkcji. Działa z bezpłatną aplikacją, umożliwiającą zabawę z wirtualnym Furbyem. Dzięki figurkom z kodami do zeskanowania dziecko może powiększyć swoją kolekcję o dowolną liczbę Furbisiów. Wiek: 3+.



Dystrybutor: DAMI

MATTEL

J

Hot Wheels – tor Atak rekina

Tor wyposażony jest w windę, która przeniesie dołączone autko Hot Wheels na różne poziomy. Zabawka po naciśnięciu na odpowiedni przycisk wydaje efekty dźwiękowe. Rekin mówi w języku angielskim. Tor składa się w poręczną walizkę, którą dziecko może wszędzie ze sobą zabrać. Wiek: 4+.



Dystrybutor: DAMI

MACYSZYN TOYS

J

Kostka Wiki

Sorter w postaci sześcianu.
Klocki są kompatybilne z wafkami konstrukcyjnymi. Wiek: 1+.



Dystrybutor: MACYSZYN TOYS

MACYSZYN TOYS

J

Sorter UFO

Produkt charakteryzuje się precyzyjnym wykonaniem.
Zabawka kształtuje motorykę oraz precyzję manualną maluchów.
Wiek: 1+.



Dystrybutor: MACYSZYN TOYS

MIRAGE HOBBY

J

Zestaw modelarski Samolot bombowy

Samolot bombowy PZL-37 Łoś był najnowocześniejszym polskim samolotem wojskowym zbudowanym przed II wojną światową. Kompletny zestaw modelarski z klejem, farbami oraz pędzelkiem.



Producent: MIRAGE HOBBY

MIRAGE HOBBY

J

Zestaw modelarski samolot Gloster Javelin

Kompletny zestaw modelarski z klejem, farbami oraz pędzelkiem.
W całości wyprodukowany w Polsce.



Producent: MIRAGE HOBBY

Reklama

DODATKOWE WAKACYJNE KAMPAKIE TV EPEE

PIŁKA ZMYŁKA
SZALONA PIŁKA ZMYŁKA!
NIGDY NIE WIESZ, W KTÓRĄ STRONĘ POLECII!
Teraz seria II
Każda piłka ma 2 buźki!

Reklama TV
Już od 28 lipca

MISIE EPISIE
ZAOPIEKUJ SIĘ MNĄ,
A MÓJ NOSEK ZAŚWIECI!

MÓWIĘ PO POLSKU!

Reklama TV
Już od 18 sierpnia

6 MISIÓW
W KOLEKCJI

KAŻDY W ZESTAWIE Z BUTELECZKĄ DO KARMIEŃIA!

Zabawki można zamówić u naszych partnerów handlowych:

AB SYSTEM
ul. Rodła 16
64-920 Piła
tel./fax (+67) 349 18 33

ANEK
ul. Poznańska 320
05-850 Ożarów Mazowiecki
tel./fax (+22) 72 11 777 (888)

DISTR
ul. Pomorska 66
70-812 Szczecin
tel. (+91) 885 23 80
fax (+91) 885 23 81

KAJA
ul. Magnacka 4
Segment C
80-180 Kowale
tel./fax (+58) 668 58 63

MIKI
ul. Handlowców 2
32-085 Modlniczka
k. Krakowa
tel./fax (+12) 423 64 03

PANDA
ul. Sidorowska 117 B
21-500 Biała Podlaska
tel. (+83) 342 60 60
tel./fax (+83) 342 27 10

REKMAN
ul. Europejska 4
Magnice
55-040 Kobierzyce
tel. (+71) 359 46 19
fax (+71) 359 46 21

WWW.EPEE.PL

Mały kaprys = wielka radość

Mimo często niepozornego wyglądu potrafią wywołać ogromne emocje! Można je wszędzie ze sobą zabrać, kolekcjonować, podarować w prezencie. Ich zaletą jest również to, że wyeksponowane w „złotej” strefie przykasowej, sprzedają się jak świeże bułeczki...

EPEE POLSKA

Magic Tattoos – interaktywne tatuaże 3D

Tatuaże, które wykorzystują technologię rozszerzonej rzeczywistości. Pobierz na telefon darmową aplikację Magic Tatts, zeskanuj tatuaż i patrz, jak wróżka rozsypuje wokół ciebie magiczny pył lub jak smok lata po twoim pokoju! W opakowaniu 12 tatuaży w 8 wzorach.



GIMMIK

Mini Car RC 1:64

Szybki i zwinny model na pilota, którego obsługa nie sprawi kłopotów nawet najmłodszym użytkownikom. Autko jest zapakowane w puszkę w kształcie coca-coli. Producent: WL Toys.



COBI

Oddbods – figurki niespodzianki

„Odbods” to krótkie animowane skecze z tytułowymi stworkami w roli głównej emitowane w Cartoon Network i Boomerangu. Seria ma też miliony wyświetleń na YouTube. Kolekcja figurek składa się z 50 wesołych Oddbodsów do kolekcjonowania. Wśród nich jest unikatowa złota figurka.



PLAYMOBIL

Brelonek ratownicza

Dzięki breloncek ulubiony bohater lub zwierzątko zawsze będzie przy swoim małym właścicielu. Wiek: 4+.



CARTAMUNDI

Czarny Piotruś & memo „Gru, Dru i Minionki”

Prosta gra karciana z bohaterami popularnej kreskówki – Minionkami oraz Gru i jego rodziną. Zbierz jak najwięcej par z ulubionymi bohaterami i zostań zwycięzcą. Uważaj jednak na złowieszczygo Baltazara! W pudełku: 25 kart do gry, 2 instrukcje.



REKMAN

„Top Trumps – Psi Patrol”

Tradycyjna gra karciana z bohaterami serialu „Psi Patrol”. Prowadź emocjonujące rozgrywki, poznawaj ulubionych bohaterów i odkrywaj magię! Gra sprawdzi się również podczas podróży. Wiek: 5+. Wydawca: Winning Moves



REBEL

„Story Cubes”

9 kości, 54 obrazy, nieskończona liczba opowieści... Rozgrzywka jest treningiem kreatywności i twórczego rozwiązywania problemów. Spójrz na symbole, które wypadły na kostkach, i zacznij snuć opowieść, jakiej świat nie słyszał... Gra, która zdobyła nagrody na całym świecie, stanowi również pomoc dla nauczycieli, trenerów i terapeutów.



WADER-WOŹNIAK

Kid Cars autka

Małe samochodziki wykonane z tworzywa sztucznego. Seria obejmuje takie pojazdy, jak: traktor, cysterna, autko, dwa rodzaje wyciągówek, straż pożarna, wagony z oknami, kontener, koparka, ciuchcia, przyczepka, dźwig, wywrotka, betoniarka, samolot, helikopter i formuła 1. Samochodziki nadają się do zabawy zarówno w domu, jak i w piaskownicy. Wiek: 1+.



RUSSELL

Brelonek sowa śnieżna

Oryginalny brelonek z wizerunkiem sowy do przypięcia do kluczy lub ozdobienia torebki. Producent: Suki Gifts



ANEK

Fajne Auto

W zestawie cztery autka: radiowóz, straż pożarna, śmieciarka i wyścigówka. Kolorowa stylistyka oraz lekko pracujące koła ćwiczą umiejętności fizyczne dziecka oraz motywują je do ruchu. Wiek: 1+.



TREFL

Fidget spinner

Real Madryt/FC Barcelona

Gadżet na licencji klubów piłkarskich – FC Barcelona i Real Madryt. Można nim podrzucać i kręcić. Ćwiczy zręczność oraz bawi. Dostępny w czterech kolorach.



TM TOYS

TrickSpin

Zabawka zręcznościowa umożliwiająca wykonywanie sztuczek. TrickSpin pozwala się zrelaksować i skoncentrować na wykonywanym zadaniu, stymuluje mózg i doskonali zdolności manualne. Zmieści się w kieszeni. Wykonany ze stali nierdzewnej i plastiku. Kręci się ponad 2 minuty. Dostępny w ośmiu kolorach.



ALEXANDER

„Orientuj się!” mini

Gra jest treningiem wyobraźni, spostrzegawczości, kojarzenia i refleksu. Zawiera 25 kart z obrazkami przedstawiającymi znane dzieciom przedmioty. Na 32 dwustronnych tabliczkach pokazane zostały te same przedmioty, ale w zakamuflowany sposób. Zabawa polega na tym, aby w wyznaczonym przez klepsydę czasie odnaleźć wskazany przedmiot. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.



SIMBA TOYS POLSKA

Majorette Street Cars

Metalowe samochodziki na licencji w skali 1:64. W ofercie 18 modeli w różnych kolorach. Wielkość: 7,5 cm. Wiek: 3+.



NOWOŚĆ!

X20

X85C

NOWOŚĆ!

X50W

X95

GIMMIK

NAJWIĘKSZY IMPORTER MODELI I ZABAWEK ZDALNIE STEROWANYCH W POLSCE.

Lwowska 146a
22-300 Krasnystaw

tel: 22 350 03 35
mail: sklep@gimmik.pl

Ruch w planszówkach

Gry planszowe, karciane, bitewne lub figurkowe czy fabularne? Ten podział wynika z głównego nośnika gry, tego, co jest w niej najważniejsze, co stanowi jej esencję. Każdy rodzaj ma swoich fanów. Niekiedy preferencje są tak silne, że z założenia odrzucamy inne kategorie. Jednak mimo iż podział ten utarł się już w świadomości graczy, coraz bardziej się zaciera.

W grach bitewnych każda figurka ma swoje statystyki, jak w przypadku gier fabularnych. Zwykle opisy jednostek znajdują się na kartach, ułatwiających zarządzanie całą armią. Z kolei karcianki często korzystają z plansz, które usprawniają organizację kart na stole albo pomagają śledzić punktację. Dobrym przykładem są „Osadnicy: Narodziny imperium”, gdzie poza kartami i planszami kluczowymi elementami gry są drewniane i tekturowe znaczniki różnych zasobów. Gry planszowe nie są tu wyjątkiem i coraz częściej korzystają z figurek, kojarzonych przede wszystkim z grami bitewnymi.

A figurki są po prostu fajne. Dzieci lubią bawić się lalkami, samochodzikami i klockami, bo można je oglądać ze wszystkich stron i zestawiać ze sobą, tworząc w naturalny sposób narrację. Kiedy gra planszowa reprezentuje trójwymiarową rzeczywistość za pomocą płaskiej planszy i płaskich kart, wyraźnie cze-

goś brakuje. Nie chodzi tu tylko o wrażenia estetyczne, nie jest to też skok na kasę (gry z figurkami będą siłą rzeczy droższe). Chodzi przede wszystkim o klimat, o poczucie ważności, a także o czytelność gry.

Gracze lubią zanurzyć się w świecie gry, poczuć jej klimat, wczuć się w rolę, jaką narzucają im zasady. Kształt, wielkość i wygląd figurki stanowią wyraźny przekaz, czego mogą się spodziewać po grze. Przykładem jest wydane przez Portal Games „Cry Havoc”. Przynależące do czterech frakcji figurki wyraźnie się od siebie różnią. Na pierwszy rzut oka widać, czego się po nich spodziewać. Pozwalają wysłać do boju swoje mordercze maszyny przeciwko ludzkim oddziałom. Zachęca to do wielu rozgrywek różnymi frakcjami, by poznać grę od każdej strony.

Sporo figurek w grach planszowych to różnorakie, wielkie potwory oraz przeciętnych rozmiarów wojownicy i żołnierze. Zabieg ten

pozwala tym pierwszym robić wrażenie i dominować na planszy. Z takich rozwiązań słynie wydawnictwo CoolMiniOrNot. W grach „Blood Rage” i „The Others” zastosowało ogromne, przerażające monstra, które jasno dają do zrozumienia, kto dominuje w danym miejscu na planszy.

Ale figurki nie muszą być duże i potworne, aby cieszyć oko i pozwalać wczuć się w klimat. W innej grze CMON, „The Godfather: Imperium Corleone”, można znaleźć figurki donów, dziedziców i doradców, czyli eleganckich nowojorczyków z przełomu lat 40. i 50. Smukłe kobiety odziane w etole i eleganckie suknie czy mężczyźni noszący nienagannie skrojone garnitury pomagają graczowi poczuć się jak członek mafijnej rodziny.

Jednak figurki to nie tylko postaci. W najnowszej grze Portal Games „Pierwsi Marsjanie” kolonizatorzy czerwonej planety chronią się w HUBie na środku planszy. Do pomocy mają dwa łaziki, które pełnią dodatkową funkcję w mechanice – wyraźnie komunikują graczom, jaką akcją podejmują. Figurki świetnie zwiększają czytelność gry. Nawet patrząc na planszę z daleka, widać, jaka jest na niej sytuacja, co w przypadku złożonych gier, do których „Pierwsi Marsjanie” niewątpliwie się zaliczają, jest nieocenione.

Gry planszowe coraz bardziej stawiają na wysokiej jakości komponenty. Nadają im one wartość kolekcjonerską, zwłaszcza gdy wydawca zachęca do kupna limitowanymi edycjami figurek specjalnych. Planszówki już dawno przestały być zbiorem zasad i tekturowych znaczników – powoli stają się małymi dziełami sztuki, których elementy mogą być ozdobą nawet po zakończonej rozgrywce.

Jakub Łopot, Portal Games

Zdjęcia: Portal Games



Figurki akcji i kolekcjonerskie

Kolekcjonowanie to chyba ulubione hobby małych, ale i tych większych dzieci. Maluchy zbierają przeróżne rzeczy i gadżety. Często są to właśnie figurki: postaci z bajek czy zwierząt. Co nowego w tym temacie? Popatrzmy na ofertę producentów i dystrybutorów.



TM TOYS

Figurki Schleich

Firma Schleich posiada w swojej ofercie wiele serii tematycznych figurek, dzięki czemu każdy może znaleźć coś dla siebie. Linie Życie na farmie skierowane są do miłośników wszelkiej maści koni oraz psów, kotów, królików i innych przydomowych zwierzątek. Figurka klaczy rasy arabskiej ma wymiary 3 x 12,4 x 9,9 cm.



EPEE POLSKA

Figurka Ben 10

Figurka deluxe (15 cm) ze światłem i dźwiękiem. Każda figurka wydaje unikalne dźwięki i świeci. Wciśnij guzik – początkowo zaświeci sam dysk Omnitrixa, a z każdym kolejnym razem światło zacznie rozchodzić się po całej figurce. W asortymencie: Inferno, Czteroręki i Diamentogłowy.



Reklama

sprawiamy radość od 1983
Macyszyn
 TOYS
 www.macyszyn-toys.pl

produkcja
 import
 export
 dystrybucja
 zaopatrzenie hurtowni

DANTE

Figurka kolekcjonerska Collecta

Figurka kolekcjonerska firmy Collecta przedstawiająca klacz angielskiej rasy dartmoor. Cechują ją wysoka jakość wykonania oraz wiernie oddany kształt i kolor zwierzęcia. Cała kolekcja obejmuje ponad 553 gatunki podzielone na 9 różnych kategorii.



RUSSELL

Papo Mamut

Figurka kolekcjonerska francuskiej marki Papo, szczególnie wykończona. Przedstawia prehistorycznego ssaka – mamuta.



SIMBA TOYS POLSKA

Lwia Straż Małe figurki

Figurki bohaterów bajki „Lwia Straż” zapakowane w torebkę-niespodziankę. 8 rodzajów: Kion, Bunga, Beshte, Fuli, Ono, Janja, waleczny Kion oraz jedna wyjątkowa figurka w kolekcji – Kion w kolorze złotym. Wymiary: 6-7 cm. Wiek: 3+.



COBI

Spider-Man – figurka akcji w kreatywnych zestawach Klip Kitz

Figurka Spider-Mana w akcji, jak w filmie. Dziecko buduje zestaw, w którym Spider-Man odgrywa znaną z filmu scenę akcji. Zestaw montuje się specjalnym, dołączonym kluczem. Dodatkowo wybrane elementy scenografii można pokolorować. Zestawy mają różne stopnie trudności, składają się od 20 do 50 elementów.



PIEROT

Figurki Bullyland - Cars 3

Najwyższej jakości figurki Bullyland z serii Cars 3, wykonane z tworzywa sztucznego. Materiały, z których są produkowane figurki Bullyland, zostały wyselekcjonowane i przebadane, tak aby spełniały najwyższe normy bezpieczeństwa.



PLAYMOBIL

Czyściciel elewacji

Jedna z wielu figurek z serii Special Plus. W pudełeczku znajdziesz jeszcze bogatsze wyposażenie. Niezapomniana zabawa i radość kolekcjonowania. Dostępne w nowych opakowaniach. Wiek: 4+.



LEGO POLSKA

LEGO® Star Wars™ Dowódca szturmowców™

Ten doświadczony dowódca szturmowców jest uzbrojony i gotowy do walki. Zbuduj figurkę i ustaw ją w pozycji bojowej. Możesz załadować ciężki blaster i otworzyć ogień ze sprężynowego działka w kierunku sił Rebelii. A gdy zechcesz przeżyć nową przygodę, możesz przebudować dowódcę na zwykłego szturmowca z blasterem. Wiek: 7-14 lat.





**NOWOŚCI
TYLKO
W REKMAN**

Super Pinball

- Efekty świetlne i dźwiękowe
- Elektroniczny licznik punktów

Hokej powietrzny

- Efekty świetlne i dźwiękowe
- W zestawie 2 odbijaki i 3 krążki

Zgadnij kto to?

Zgadnij który bohater filmu
Cars3 kryje się za kartami
Twojego przeciwnika!



Nazwa	Kółko i krzyżyk	Drewniana tablica	Interaktywny tablet	Gra planszowa „Gdzie jest słowo?”
Opis	Klasyczna gra w nietuzinkowym wydaniu. Zestaw składa się z 12 elementów wykonanych z wysokiej jakości drewna bukowego. Wiek: 3+.	Tablica dwustronna do pisania z liczydłem. Funkcje dodawania, odejmowania i możliwość pisania. Zestaw zawiera: tablicę magnetyczną, literki na magnes w wielu kolorach, liczydło, zegar do nauki, tablicę na kredę, marker suchościerny, nóżki do postawienia. Wymiary: 44 x 30 x 1 cm.	Tablet w wersji dwujęzycznej - polskiej i angielskiej. Z jego pomocą dziecko pozna liczby, alfabet, pisownię wyrazów oraz wymowę niektórych słów. Tablet posiada także funkcję gier.	Zestaw składa się z dwóch gier planszowych, które przeznaczone są zarówno dla dzieci, młodzieży, jak i ich rodziców. Głównym celem gier jest rozwijanie spostrzegawczości i pamięci wzrokowej poprzez znajdowanie ukrytych słów oraz tworzenie nowych.
Producent/dystrybutor	Eichhorn/Simba Toys Polska	Pro-Eximp	Pierot	Zabawkarstwo Bączek



Nazwa	Gra „Trzy małe świnki”	Zakręcona matematyka i ortografia	Edukacyjne gry „Fundels” miks 3 wzorów	Puzzle 3D
Opis	Gra ma dwa warianty. W każdym znajdują się 24 zadania. W wariantcie dziennym - bez wilka - dzieci układają świnki tak, aby swobodnie bawiły się one poza domkami. W wariantcie nocnym - z wilkiem - dzieci muszą pomóc świnkom i szybko ukryć je w domkach. W pudełku znajduje się również książeczka z ilustracjami do bajki o trzech małych świnkach. Dzięki niej możesz opowiedzieć własną wersję bajki o dzielnych zwierzątkach.	Każdy zestaw to 120 stron nauki w formie zakręconych zabaw, które utrwalają wiedzę i rozwijają nowe umiejętności. Szkolną sztampę zastąpiły abstrakcyjne poczucie humoru i atrakcyjna forma graficzna. Niewielki format i strony książeczki spięte śrubką, tradycyjne dla marek CzuCzu i Xplore Team, są zaletą w trakcie podróży.	Zabawa i nauka m.in.: angielskiego, rysunku lub tabliczki mnożenia. Poznawaj nowe kształty i liczby oraz rozwijaj swoją kreatywność z przesympatycznym fioletowym stworem. Produkt w polskiej wersji językowej. 55 edukacyjnych kart w formacie 63 x 88 mm w pudełeczku.	Te puzzle 3D to nowy rodzaj wyzwania dla każdego fana puzzli. Stwórz małe dzieło sztuki z określonych elementów.
Producent/dystrybutor	Granna	Xplore Team/Bright Junior Media	Cartamundi/Cartamundi Polska	Bard





Nazwa	„Rozwiązuję i zgaduję. 101 zadań”	Moje przenośne gospodarstwo rolne	Układanka edukacyjna Literowanie	Rubik's Race
Opis	Mnóstwo ciekawych zabaw: rozwiązywanie labiryntów i rebusów, znajdowanie podobieństw i różnic, rysowanie według wzoru, dodawanie, poznawanie liter, oraz inne interesujące zagadki, a dodatkowo wiele ilustracji do samodzielnego kolorowania.	Maluch uczy się dopasowywać rodzaje pokarmów do zwierząt w gospodarstwie, wykorzystując funkcję sortującą przenośnego spichlerza. Wiek: 1+.	Puzzle, które rozwijają umiejętności czytania i pisania u dzieci. Maluch identyfikuje obrazek wraz z pisownią słowa poprzez właściwe dopasowanie liter na puzzlach. Zawartość: 26 słów do przeliterowania (78 puzzli).	Wyciąg? Czemu nie! Przesuwaj kolorowe płytki według wzoru wylosowanego na kostkach i zostań zwycięzcą.
Producent/dystrybutor	AWM	Playmobil	Learning Kids/Russell	TM Toys



Nazwa	Kieszonkowiec logiczny	Gra „Wiem!”	„Master Logic”	Friends on the Move – Domek edukacyjny
Opis	Wyjątkowa propozycja dla pasjonatów zabaw logicznych i miłośników główkowania! W każdej talii ponad 70 zagadek na logikę. Klasyczne zadania i zagadki ułożone specjalnie na potrzeby serii Kieszonkowiec oraz intrygujące ilustracje wciągają do wspólnej zabawy całą rodzinę.	Jak zostać omnibusem? Sprawdź swoją wszechstronną wiedzę. Emocjonująca rywalizacja na informacje, umiejętność mnożenia, znajomość ortografii, sprawność fizyczną i zręczność manualną. Gracze, przesuwając pionek po torze planszy, wykonują zadania, które wyznacza każde z jej pól. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.	Gra logiczna, w której należy odgadnąć kolorowy kod przeciwnika. Osoba, która go ułożyła, daje wskazówki – i tak metodą prób i błędów należy go odgadnąć.	Domek dydaktyczny z serii licencyjnej Friends on The Move to zabawka składająca się z domku oraz dziesięciu kolorowych klocków w kształcie różnych figur geometrycznych. Zabawa polega na dopasowaniu i włożeniu klocków do odpowiednich okienek w domku. Wiek: 1+.
Producent/dystrybutor	Edgard	Alexander	Nefere	Wader-Woźniak



Wodny świat

Dzieciaki kochają kąpiele i zabawy w wodzie. Oto kilka produktów, które z pewnością umilą im ten czas.

DANTE/ALEX

Fishing in the Tub



DAMI

Zabawki do kąpieli



CARTAMUNDI

Shuffle Aqua Gru, Dru i Minionki



AWM

„Kolorowy plusk. Jezioro”



PIEROT

Nakręcarki



PLAYMOBIL

Mój przenośny statek



REKMAN

Nemo do kąpieli



RUSSELL

Naklejki do kąpieli
– śmieszne twarze



GIMMIK/TPC

Okręt wojenny fregata raketowa typu 054A klasy Jiangkai II



SIMBA TOYS POLSKA

Cotoons Książeczka do kąpieli



ANEK

Wodniaki z 2 tratwami



HENCZ TOYS

Zabawki do kąpieli



żółte tło

WADER

niebieskie litery

Jedyny taki!

żółto-niebieski znak jakości



NOWOŚĆ!



Mamy ponad 300 modeli zabawek w ofercie



Produkujemy w Polsce



Zdobywamy nagrody



Testujemy produkty w niezależnych akredytowanych laboratoriach.



Eksportujemy do 70 krajów



Zabawek sprzedawanych rocznie



Jesteśmy nr 1 w sprzedaży samochodów z tworzyw sztucznych

P.P.H. WADER-WOŹNIAK Sp. z o.o., 42-530 Dąbrowa Górnicza, ul. Rudna 30; tel. +48 32 264 60 40; mail@wader.toys