RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 1 (36) 2020 www.rynekzabawek.pl 9 zł (tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

POLISH MARKET OF TOYS AND PLAYTHINGS

BUDOWANIE Z KLOCKÓW

PUZZLE – GIMNASTYKA DLA CIAŁA I DUCHA

44 Cats™

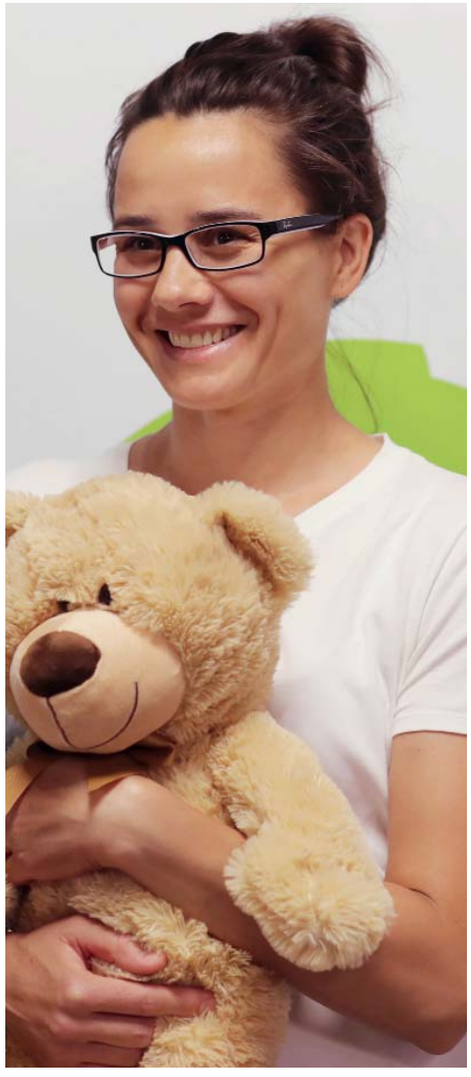
JUŻ SĄ!

Figurki i zestawy
z bohaterami bajki 44 Koty!
Tylko od SMOBY!

44 Cats™ © 2020 Rainbow S.p.A. and Antoniano di Bologna.
All Rights Reserved. Series created by Iginio Straffi.

Międzynarodowe Targi Zabawek w Norymberdze to niewątpliwie najważniejszy punkt na mapie targowej dla większości przedsiębiorców, także z Polski. Od 29 stycznia do 2 lutego 2020 r. Centrum Targowe w Norymberdze ponownie zamieni się w najważniejsze miejsce dla branży zabawkarskiej. To już 71. edycja tej imprezy. Branża artykułów dla najmłodszych stale się zmienia, co stanowi nowe wyzwanie dla przedsiębiorców działających w tym sektorze. Młodzi konsumenci są coraz bardziej wymagający, mają inne sposoby na spędzanie wolnego czasu czy to w życiu realnym, czy wirtualnym. To właśnie podczas tych targów handlowcy mają szansę zdobycia cennej wiedzy, która pozwoli im sprawnie funkcjonować na konkurencyjnym rynku. 12 grup produktowych w 18 halach zapewni odwiedzającym bogaty wybór trendów i nowości. Zabawki elektroniczne w hali 4A obejmą zdalnie sterowane pojazdy RC, roboty, elektroniczne zabawki edukacyjne oraz gry wirtualne. Prawdziwym magnesem nadal pozostaje zaaranżowana w tej hali strefa akcji Tech2Play, gdzie można na żywo testować najróżniejsze produkty. Równie udany okazał się mariaż produktów modelarskich i modeli kolejek elektrycznych w hali 7. W grupie artykułów świątecznych, karnawałowych i fajerwerków wystawcy ponownie zaoferują coś ekstra, czyli pokazy mody na „Showtimearea" (hala 8). Swoje kontynuacje będą miały także doskonale przyjęte przez targową publiczność powierzchnie specjalne z artykułami dla niemowląt i małych dzieci pomiędzy halami 2 i 3 oraz Toys MeetBooks – w bardzo uczęszczanym miejscu przy wejściu „Mitte", gdzie oferta księgarska wzbogacona jest o niezwykle inspirujący asortyment uzupełniający. Powiew świeżości wnosi oferta zgromadzonych w hali 3A start-up-ów oraz firm wystawiających się po raz pierwszy ze swoimi innowacjami w New Exhibitor Center. Mieszcząca się tuż obok TrendGallery skrywa 120 tys. nowości, wyraziście eksponując trzy główne tendencje Spielwarenmesse za pomocą odzwierciedlających je wyrobów. Grupy produktowe Spielwarenmesse 2020: produkty lifestyle'owe; lalki, pluszaki; artykuły dla niemowląt i małych dzieci; zabawki z drewna i naturalnych materiałów; przybory szkolne, artykuły papiernicze, zabawy kreatywne, zabawki techniczne, edukacyjne, zabawki akcji; zabawki elektroniczne.

Na tych targach po prostu trzeba być!



RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

WYDAWCA
Kurka Wodna Anna Wakulak

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 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 adiustacji otrzymywanych do publikacji materiałów.

„Rynek Zabawek" – 1/2020 (styczeń)

ZKDP – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy

KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka

PSBZiAD

Muzeum Zabawek Zabawy Kielcach

Szukaj nas:
rynekzabawek.pl facebook YouTube

Spis treści

Wiadomości 4
Klockowe imperium z Mielca rośnie w siłę 8
Warsaw Toys & Kids Fashion Show 2020 10
Klocki wchodzą do gry 11
Atrakcyjna 30-latka z bezcennym bagażem doświadczeń 12
Rozwijanie poprzez... granie 16
W prostocie siła 18
Point of Emotion od Majorette – ekspozycja na miarę czasów 20
RemaDays vol. 16 21
Zagadkowe hobby, które bywa zaraźliwe 22
W pogoni za dziecięcym uśmiechem... 26
Mocny gracz wkracza w nowy rok, czyli zapowiedzi wydawnicze Rebela 28
Jesteśmy oczami, uszami i rękami wydawnictw... 32
Boffin – ambitna propozycja dla fanów elektroniki 34
Kiedy ciekawy eksperyment puka do drzwi 36
Co robić, kiedy nie ma sukcesora? 38
Polish toy market of toys and playthings 41
Wesołe jest życie... staruszka! 50
Korbo Blocks to nie tylko klocki do zabawy 52
Alexander wyznacza sportowe trendy 54
Nowości 56
Tradycja w parze z nowoczesnością 74
Pluszak jest dobry na wszystko 76
Puzzle – gimnastyka dla ciała i ducha 78
Kalendarium 80
Klocki 82
Gry 85

W tym wydaniu zareklamowali się

Aksjomat	5	Playmobil	59
Alexander	37, 51, 69, 73	Polesie	24-25
Askato	46	Pro-Eximp	58
Baby Expo	55	Rebel	27
Bemag	40	RollPlay	49
Cobi	I okł., 7	Simba Toys Polska	II okł.
Conquest Entertainment	61	SmartBee	36-37
Dami	36	Tactic	67
Dante	3	Toys & Kids Fashion Show	81
Dromader	39	TM Toys	19
Egmont Polska	17	Wader-Woźniak	IV okł.
FoxGames	63, 67	Warszawskie Targi Książki	53
Garett Electronics	65		
Granna	83		
Hemar	42		
Kapitan Nauka	71		
Kids'Time	III okł.		
Kooglo	72		
Korbo	47		
Majdan Zabawek	41		
Marioinex	43		
MGAE	35		
Muduko	57		
Nasza Księgarnia	11, 30-31, 44-45, 77		

COBI S.A.

ul. Jaskrów 11
04-709 Warszawa
www.cobi.pl

Zdjęcia: Mattel, Lego, SmartBee

Quercetti®

NOWE ZESTAWY OPARTE NA METODZIE EDUKACYJNEJ MONTESSORI

JUŻ W SPRZEDAŻY!

OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

SZCZECIN 71-345, UL.RODAKOWSKIEGO 1/5

WWW.DANTE.COM.PL

DYSTRYBUTORZY

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

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

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

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

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

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

TM TOYS

„Rummikub" na świeczniku

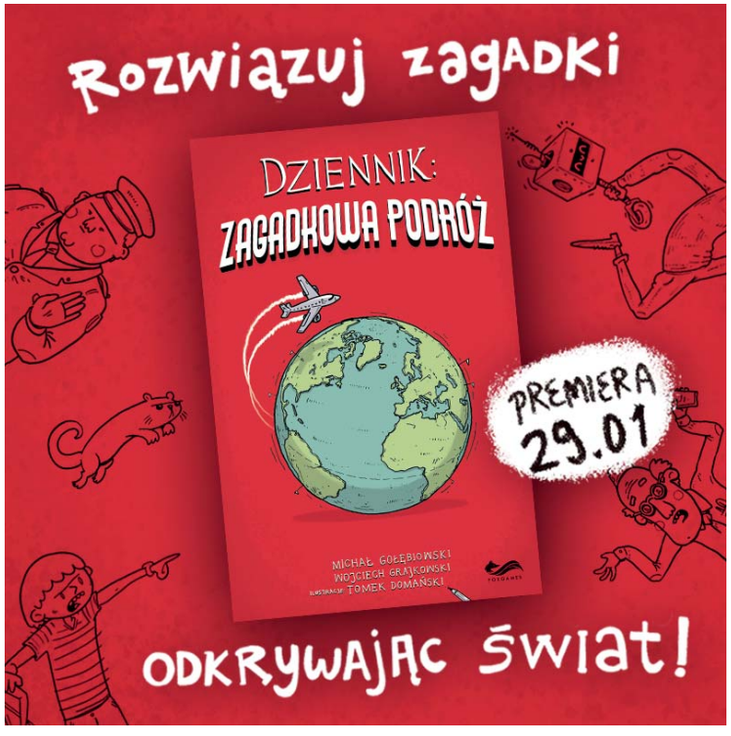
Dystrybutor marki – TM Toys – wyznaczył kierunki jej rozwoju w 2020 r. Szeroko zakrojone działania obejmą m.in. popularyzację programu „Rummikub w szkole", uruchomienie programu „Rummikub senior", aktywność w pubach, klubach, kawiarniach itp., promocję dedykowanej aplikacji, dotarcie do fanów za pośrednictwem popularnego medium społecznościowego Tik Tok oraz bicie rekordu Guinnessa.

FOXGAMES

„Dziennik: Zagadkowa podróż"

Premierę swojej nowej książki z zagadkami, tym razem dedykowanej dzieciom i młodzieży, wydawca zapowiedział na 29 stycznia br. Jej autorzy stworzyli zupełnie nowy mechanizm odczytywania odpowiedzi i podpowiedzi. Dzięki temu przy rozwiązywaniu zagadek nie ma potrzeby korzystania ze smartfonów czy komputerów, tak jak w przypadku hitowych „Dziennika 29" czy „Dziennika: Wyprawy 1907".

O „Dzienniku: Zagadkowej podróży": gracze udają się wraz z Karoliną, Kazikiem oraz wydrą Hiacyntą na poszukiwanie zaginionego przyjaciela. Dzięki wskazówkom Zagadroida przemierzą 7 rozdziałów różnych zakątkach świata, i rozwikłają ponad 40 zagadek.



KOOGLO

Klocki z „Kreatywnikiem"

W każdym pudełku klocków KOOGLO można znaleźć „Kreatywnik KOOGLO" – książeczkę, w której Profesor KOOGLO opowiada o koncepcji edukacyjnej KOOGLO. Ponadto w „Kreatywniku" znajdują się przykładowe budowle do wykonania w domu, a także zupełna nowość – zabawy z klockami KOOGLO, czyli propozycja wykorzystania produktu nie tylko do tworzenia konstrukcji, ale też rozwijania innych umiejętności u dziecka. Do każdego „Kreatywnika" dołączona jest pocztówka KOOGLO zaprojektowana w ramach akcji #zBudujRelacje.

REBEL

Dzień Gier Planszowych

W tegorocznym kalendarzu po raz pierwszy pojawiło się święto planszówkomaniaków. Przypada ono 10 października. Idea jest taka, by tego dnia gracze w całej Polsce – od przedszkolaka po starszaka –pokazali swoje hobby: w co grają, co lubią i jak organizują granie w domu, w pracy oraz w miejscach publicznych.

Zdjęcia: Kooglo, FoxGames

BARBIE COLOR REVEAL – KOLOROWE NIESPODZIANKI

Tegoroczna nowość marki Barbie to lalki, które pokazują swoje oblicze dopiero po zanurzeniu w wodzie. W każdym zestawie kryje się aż 7 niespodzianek. 4 tajemnicze saszetki zawierają ubranko, perukę i dodatki. Pod wpływem zimnej wody lalka zmienia kolor włosów, oczu i ust (woda ciepła przywraca poprzedni kolor).

Seria 1. (różowa) obejmuje pięć lalek w strojach z motywami zwierzątek na koszulkach. W każdym zestawie znajdują się:

- lalka, którą należy włożyć do tuby z ciepłą wodą; po rozpuszczeniu specjalnego różowego proszku dziewczynka dowiaduje się, którą lalkę posiada;
- 4 tajemnicze saszetki, w których znajdują się: ubranie dla lalki, peruka oraz dodatki;
- gąbka, która po nasączeniu lodowatą wodą pozwoli odkryć kolor włosów, oczu i makijaż lalki (po ogrzaniu zanika, dzięki czemu można wielokrotnie zmieniać kolor).

JAK ODKRYĆ SWOJĄ LALKĘ?

1. Otwórz magiczną tubę i wyjmij z niej lalkę oraz saszetki z niespodziankami.
2. Nalej do tuby ciepłą wodę i zanurz w niej lalkę.
3. Napełnij ciepłą wodą z kranu (sprawdź, czy nie jest za gorąca!) do wysokości linii na tubie.
4. Gąbką nasączoną zimną wodą (najlepiej z dodatkiem kostki lodu) przetrzyj włosy, oczy oraz usta lalki – zyskają nowy kolor.
5. Otwórz tajemnicze saszetki i odkryj, jakie akcesoria posiada twoja Barbie Color Reveal.

Ubranka i akcesoria można miksować z niespodziankami z innych zestawów.

Zdjęcie: Mattel

MUDUKO

Trefl Joker Line zmienia nazwę

Nowa marka wydawnicza Fabryki Kart Trefl-Kraków została stworzona po to, by skupić wszystkie gry planszowe i karciane wydawcy wokół jednej idei. Muduko pozostanie wyłącznym dystrybutorem kart do gry Fabryki Kart Trefl-Kraków. W ofercie wydawnictwa znalazły się wszystkie dotychczasowe produkty w niezmienionej szacie graficznej. Pierwszą grą wydaną z logo Muduko na pudełku będą „Stwory z obory". Z kolei Zu & Berry (gry dla najmłodszych graczy) będzie autonomiczną serią nowego wydawnictwa.

ROLLPLAY

Z MINI w Nowy Rok

Rok 2020 firma rozpoczęła od świętowania zdobycia wyłącznej licencji MINI na dziecięce pojazdy elektryczne. Podczas targów w Norymberdze zaprezentuje serię MINI Countryman. Dzięki niej fani MINI powyżej 3. roku życia będą mogli cieszyć się jazdą niemalże jak dorośli. Nowy model będzie wyposażony w szereg oryginalnych, wysokiej jakości elementów (m.in. wyścielane siedzenie, radio, hub MP3 z ekranem i Bluetooth, działające reflektory LED oraz akumulator 12 V).

Uzupełnieniem imponującego portfolio licencjonowanych pojazdów, które zaprezentowane zostaną w Norymberdze, będzie nowa, prestiżowa seria BMW X5, która ma dołączyć do oferty RollPlay już na wiosnę. Pojazdy są wyposażone w rączkę do prowadzenia i przeznaczone dla dzieci w wieku 1-4 lata, zaś w wersji elektrycznej dla kierowców od 18. miesiąca do 4. roku życia. W ofercie RollPlay pojawi się też dwumiejscowy samochodzik dla dzieci w wieku 3-6 lat. Kolekcja premium będzie się charakteryzować autentycznym, realistycznym wzornictwem, uzupełnionym o atrakcyjne funkcje (w tym otwierane drzwi, radio i Bluetooth, działające reflektory LED oraz zdalne sterowanie, a także dźwięki silnika i klaksonu).

W 2020 r. RollPlay będzie się nadal rozwijać, konsolidując swoją ofertę w segmencie performance. Po sukcesie Nighthawk, który został wprowadzony na rynek w 2018 r., podczas targów Spielwarenmesse firma zaprezentuje unowocześniony Nighthawk NxtGen. Jest on odpowiedni dla osób powyżej 8. roku życia, a jazda nim będzie oferować równie ekscytujące wrażenia jak poprzednikiem, zapewniając dodatkowo większą mobilność (dzięki wbudowanemu mechanizmowi składania oraz zmniejszonej wadze). Ponadto szybsze ładowanie akumulatora litowo-jonowego pozwoli skrócić przerwy w zabawie.

Przy okazji targów w Norymberdze RollPlay zaprezentuje również nową wizualizację marki, obejmującą nową stronę internetową, logo i kolorystykę. Nowoczesna, uproszczona strona www.rollplay.com została zaprojektowana tak, by reprezentować markę jako innowatora w kategorii e-pojazdów dla dzieci.

RollPlay na targach Spielwarenmesse 2020: hala 7, stoisko B50.

Zdjęcie: RollPlay

COBI®

POLISH BLOCKS

YOUNGTIMER collection

1965 FIAT ABARTH 595

SCALE 1:35

www.cobi.eu

565 1

SCALE 1:48

PAD PRINTED
NO STICKERS

TOP GUN MAVERICK

F/A-18E Super Hornet

PENDING LICENSOR APPROVAL ™ & © 2020 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

Product under license. Boeing, F/A-18E Super Hornet, the distinctive Boeing logos, product markings and trade dress are trademarks of The Boeing Company.

BROOKLANDS MUSEUM

©BROOKLANDS MUSEUM www.brooklandsmuseum.com

M60 Patton

Air Cavalry-HUEY

405 2

SCALE 1:48

HISTORICAL COLLECTION

WORLD WAR II

465 1

Sturmpanzer II

465 1

Max

Rommel's Mammoth

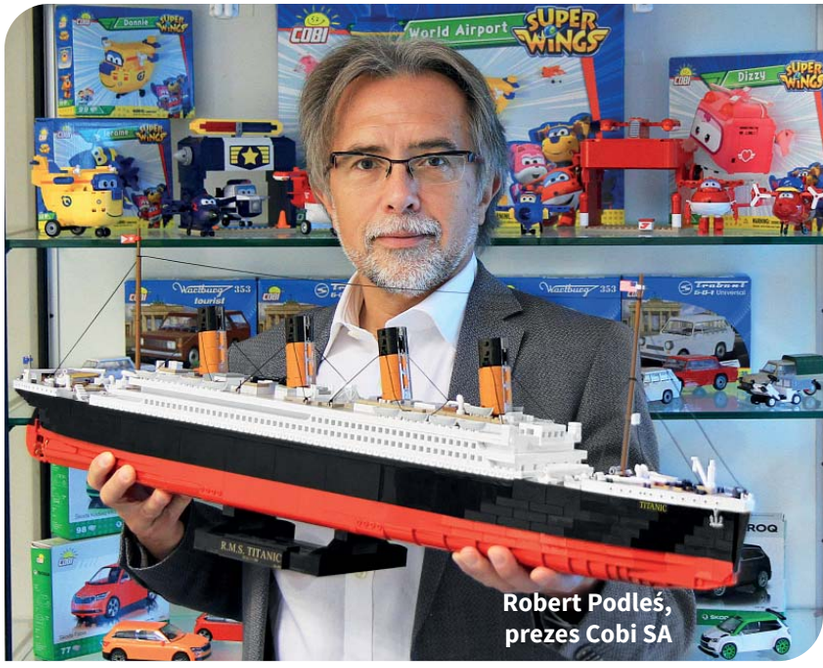
530 2

Sturmgeschütz III Ausf. D

cobi.zabawki
CobiToysUSA
cobi.zabawki
cobi.toys
Cobi_Toys
COBI SA

Klockowe imperium z Mielca rośnie w siłę

Firma wypracowała sobie pozycję prawdziwego potentata w branży klocków. Każdy kolejny model, który opuszcza mury mieleckiej fabryki, to perełka zarówno na rynku zabawek, jak i w świecie kolekcjonerskim. Tradycyjnie już w nowości z tej kategorii obfituje szczególnie styczeń, kiedy to swoje głośne premiery na targach w Norymberdze mają kolejne kultowe zestawy od Cobi. Jakie serie producent przygotował z myślą o targach Spielwarenmesse 2020? My już wiemy!



Robert Podleś, prezes Cobi SA

AFRIKA KORPS

Nowa seria w ramach Kolekcji Historycznej poświęconej II wojnie światowej obejmuje modele pojazdów służących w niemieckiej armii jako tzw. Korpus Afrykański dowodzony przez feldmarszałka Erwina Rommla, nazywanego „Lisem Pustyni". Zestawy dzięki zachowaniu skali i wiernemu odwzorowaniu pierwowzorów zostały gorąco przyjęte przez dorosłych fanów broni pancernej i militariów. Dzięki klockowej konstrukcji i wielu ruchomym elementom to świetna propozycja również dla najmłodszych pasjonatów historii.

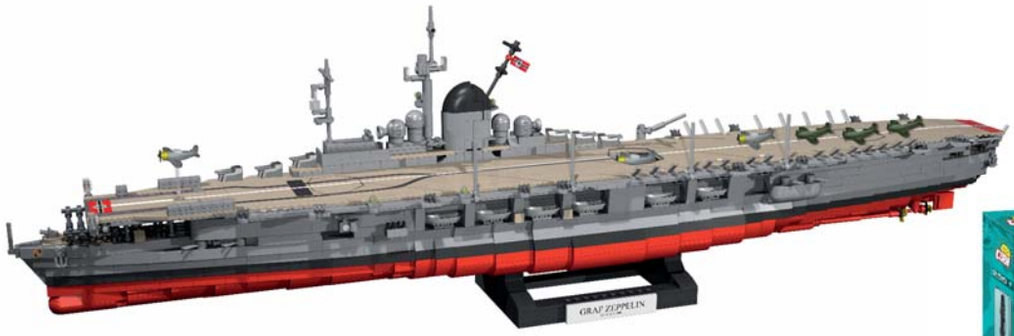
Zdjęcia: Cobi

WOJNA W WIETNAMIE

Kolekcja Historyczna od Cobi w 2020 r. powiększy się o serię klockowych modeli pojazdów biorących udział w konflikcie w Wietnamie w czasie zimnej wojny. Zestawy posiadają historyczne oznaczenia i pieczołowicie oddają kształty oraz wymiary oryginalnych pojazdów. Idealnie sprawdzą się zarówno do zabawy, jak i budowy unikatowych ekspozycji.

OKRĘTY II WOJNY ŚWIATOWEJ

Pasjonaci marynistyki z pewnością będą zachwyceni planami rozwoju kolekcji potężnych klockowych modeli z okresu II wojny światowej. Seria stworzona z myślą o dorosłych kolekcjonerach powiększy się m.in. o amerykański lotniskowiec USS Enterprise (CV-6), niemiecki Graf Zeppelin oraz pancernik Scharnhorst.



Warsaw Toys & Kids Fashion Show 2020

Targi Zabawek i Akcesoriów Dziecięcych „Warsaw Toys & Kids Fashion Show" to wydarzenie o charakterze B2B dedykowane szerokiemu sektorowi zabawek i artykułów dziecięcych. 12-14 marca br. w Ptak Warsaw Expo pod jednym dachem zgromadzą się najważniejsi przedstawiciele branży, dla których spotkanie w tak szerokim gronie będzie okazją do ekspansji działalności oraz wymiany doświadczeń.

Gwarancją sukcesu targów jest liczne grono wystawców i odwiedzających. Pośród topowych marek, których przedstawiciele pojawią się ze swoją ofertą w Nadarzynie, są znani producenci, dystrybutorzy oraz sklepy internetowe, m.in. firmy Polesie, Wader-Woźniak, Bruder, Carrera, Ata, ABC Kids, Empis & Sensum Mobile, Clicformers, Creator Japonicus, Hevea, Shellbag, Aurelka, Leker, Tako, Cobi, Sophe De Vulii, Baby Mix, Dynit, Kids Licensin, Angre, Dorjan, Melissa & Doug, Todler.

– Organizacja targów wyniknęła z potrzeby integracji branży w najszerszym tego słowa znaczeniu i na najwyższym poziomie – mówi Renata Nowel, dyrektor Warsaw Toys & Kids Fashion Show. – Zależy nam, by w bogatym, rozbudowanym programie wystawy, który przygotowaliśmy, każdy profesjonalista znalazł coś dla siebie. Jego silnym punktem są szkolenia oraz konferencje, w tym ta przygotowana z myślą o wszystkich, którzy planują otwarcie własnego sklepu z zabawkami. Warsaw Toys & Kids Fashion Show mają solidne podstawy merytoryczne. Naszym celem jest, by targi stały się swoistym łącznikiem pomiędzy ofertą usług i produktów a wiedzą i know-how, co jest niezwykle istotne zarówno dla profesjonalistów działających w tej branży od lat, jak i tych, którzy dopiero w nią wkraczają. Dużym wsparciem w budowaniu jakości wydarzenia są dla nas partnerzy merytoryczni, wśród których znaleźli się TÜV Rheinland, Sieć Badawcza „Łukasiewicz", JSH Hamilton oraz Zetom – dodaje.

W najbliższej edycji targów uczestniczyć będą firmy działające na polskim rynku oraz wystawcy i kupcy z zagranicy. Swoją obecność zapowiedziała liczna grupa przedstawicieli hurtowni, sklepów z artykułami dziecięcymi, jak również dystrybutorów, przedstawicieli sklepów internetowych, dyrektorów placówek dydaktycznych, księgarzy oraz osób związanych ze stowarzyszeniami branżowymi.

Formuła imprezy pozwoli na nawiązanie bezpośrednich relacji biznesowych pomiędzy różnymi sektorami branży oraz zwiększenie sprzedaży dzięki licznym kontraktacjom odbywającym się w trakcie targów.

Nieodłącznym narzędziem wspierającym nawiązanie tych relacji oraz osiągnięcie założonych celów biznesowych jest uruchomiona przez Ptak Warsaw Expo platforma Hosted Buyers.

Spore ułatwienie dla zwiedzających stanowić będzie również sama aranżacja przestrzeni wystawienniczej. Organizatorzy zaplanowali następujące strefy tematyczne: zabawki, wózki dziecięce, meble dziecięce, tekstylia dziecięce, odzież dziecięca, suplementy i kosmetyki dla dzieci oraz kobiet w ciąży, różnorodne akcesoria dziecięce, sprzęt i odzież sportowa. Równolegle z wystawą odbywać się będą liczne konferencje, warsztaty i panele dyskusyjne.

Zdjęcie: Warsaw Toys & Kids Fashion Show

Klocki wchodzą do gry

Bored Games, producent gier planszowych z Grupy RLTY Investments, zawarł z Cobi SA, polskim producentem, importerem oraz globalnym dystrybutorem m.in. klocków konstrukcyjnych, umowę dotyczącą wspólnej produkcji i promocji gier planszowych.

Podpisane w połowie listopada porozumienie zakłada, że Bored Games będzie realizować projekty gier opartych na dotychczasowych kultowych produktach Cobi – klockach konstrukcyjnych. Jednocześnie obydwie spółki będą współpracować w zakresie tworzenia, produkcji oraz marketingu nowych gier planszowych. Promocja tytułów będzie się odbywać m.in. poprzez wspólne kampanie na Kickstarterze. W wyniku współpracy Bored Games uzyska dostęp do sieci dystrybucji Cobi obejmującej 40 krajów na całym świecie. Umowa została zawarta na czas nieokreślony.

– Umowa z Cobi jest dla naszej spółki pewnym przełomem, który umożliwia nam realizację ciekawych projektów związanych z jednym z punktów naszej strategii, czyli tworzeniem rozwijających gier dla dzieci. Projekt łączący grę planszową i klocki konstrukcyjne to innowacyjna propozycja na rynku, która zaoferuje zupełnie nową formę rozrywki. Dodatkowo współpraca z tak rozpoznawalną i doświadczoną firmą oferuje nam dostęp do ogromnej, międzynarodowej sieci dystrybucji, co powinno znacząco wpłynąć na nasze zyski. Współpracę z Cobi – renomowanym partnerem biznesowym – odbieramy jako ogromne wyróżnienie. Pozwala nam to z dużą dozą optymizmu patrzeć na rozwój naszego biznesu – mówi Sebastian Srebro, prezes zarządu Bored Games.

Obecnie Bored Games w ramach współpracy z Cobi realizuje projekty związane z dwiema grami planszowymi opartymi na produktach Cobi. Premiera pierwszej została wyznaczona na styczeń 2020 r., podczas targów w Norymberdze.

– Jesteśmy na rynku ponad 30 lat, a nasze klocki bawią już wiele pokoleń. Jesteśmy podekscytowani koncepcją wprowadzenia ich w świat gier. Współpraca z Bored Games to szansa na rozwój dla obu podmiotów – my możemy zaoferować doświadczenie biznesowe na rynku zabawek, Bored Games wprowadza zaś innowację, kreatywność i znajomość rynku gier planszowych. Wierzymy, że synergia współpracy zaowocuje unikatowym produktem, który zaskoczy fanów Cobi i zachwyci graczy – podkreśla Robert Podleś, prezes zarządu Cobi SA.

Reklama

Atrakcyjna 30-latka z bezcennym bagażem doświadczeń

Wyjątkowa firma świętuje w tym roku wyjątkowy jubileusz. Jedna z najbardziej rozpoznawalnych polskich marek zabawek, obdarzona ogromnym zaufaniem klientów i partnerów w biznesie, obchodzi 30. urodziny. O kim mowa? Oczywiście o Wader-Woźniak! Początek roku jubileuszowego to dobry moment na podsumowanie najważniejszych wydarzeń ostatnich trzech dekad jej działalności oraz uchylenie rąbka tajemnicy, jak firma będzie świętować swoje okrągłe urodziny. Zapraszamy zatem w przyjemną podróż w czasie!

Wader-Woźniak jako spółka istnieje od 1990 r. Myliłby się jednak ten, kto sądzi, że jest to data rozpoczęcia produkcji zabawek z tworzyw sztucznych przez rodzinę Woźniaków. Działalność w branży zapoczątkował bowiem już w latach 60. XX wieku śląski przedsiębiorca Ryszard Woźniak, senior rodu. Firma mieściła się wówczas w małym zakładzie, niewiele większym od garażu. Aby zobrazować, jaki milowy krok zrobiła od tamtego czasu, dość powiedzieć, że obecnie zajmuje powierzchnię ponad 85 000 mkw.

1990-2000

POLSKO-NIEMIECKI JOINT VENTURE

Cofnijmy się do roku 1990, który firma przyjęła za oficjalny początek swojej działalności. Wader-Woźniak to nazwa powstała z połączenia dwóch nazwisk. Herman Wader, niemiecki przedsiębiorca, który w Niemczech zajmował się produkcją zabawek z tworzyw sztucznych, wspólnie z Ryszardem Woźniakiem, polskim wytwórcą zabawek ze Śląska, założyli wówczas spółkę funkcjonującą nieprzerwanie aż do roku 2012.

JEŚLI O TOBIE NIE MÓWIĄ, TO ZNACZY, ŻE CIĘ NIE MA...

Początkowo najważniejszym miejscem na targowej mapie branży dziecięcej był dla polskich przedsiębiorców Poznań, teraz są to Norymberga i Kielce. Firma od 1990 r. jest niezwykle aktywna zarówno podczas wydarzeń dedykowanych sektorowi B2B, jak i imprez, eventów oraz spotkań organizowanych z myślą o dzieciach i ich rodzicach. Chętnie uczestniczy również (w tym jako sponsor) w wydarzeniach sportowych, promując tym samym aktywny styl życia i rodzinne spędzanie czasu.

PIERWSZE LAURY

W 1995 r. nagrodę Dobry Wzór przyznawaną przez Instytut Wzornictwa Przemysłowego otrzymało aż 11 zabawek marki Wader. W kolejnych latach do firmy trafiły również inne nagrody, które świadczą o wysokiej jakości produkowanych zabawek oraz ich dobroczynnym wpływie na rozwój ruchowy i intelektualny dzieci (m.in. Super Produkt, nagroda w konkursie „Świat przyjazny dziecku" organizowanym przez KOPD, Zabawka Roku, Złoty Medal Międzynarodowych Targów Poznańskich).

NA PODBÓJ ŚWIATA

W krajach Ameryki Południowej czy w Korei dzieci i rodzice nie wiedzą, gdzie znajduje się Dąbrowa Górnicza, a być może gdzie dokładnie leży Polska. To jednak nie stoi na przeszkodzie, by w wielu domach i piaskownicach królowały zabawki z logo Wader. Wader-Woźniak rozpoczął światową ekspansję już w latach 90. ubiegłego wieku. Dzisiaj marka jest obecna i bardzo lubiana w ponad 70 krajach na świecie.

Zdjęcia: Wader-Woźniak

2000-2010

NARODZINY GIGANTA

W 2003 r. na świat przyszedł flagowy produkt firmy – wywrotka Gigant, która zapoczątkowała serię pojazdów pod tą samą nazwą. Wkrótce potem dołączyły do niej wózki, traktory, śmieciarki, traktory-ładowarki i koparkoładowarki. Obecnie seria Gigant liczy aż 15 pojazdów o różnych funkcjach i kolorystyce oraz udźwigu od 60 kg do 150 kg.

SUKCES GONI SUKCES

W 2006 r. producent po raz pierwszy został laureatem Gazeli Biznesu – prestiżowego wyróżnienia przyznawanego przez tygodnik „Puls Biznesu" dobrze zarządzanym i cieszącym się świetną kondycją finansową małym i średnim przedsiębiorstwom. Tytuł ten został firmie przyznany aż sześciokrotnie. Na Śląsku Wader-Woźniak należy do grona największych pracodawców, jest znany oraz nagradzany za szczególny wkład w gospodarczy i społeczny rozwój regionu. W listopadzie 2019 r. firma odebrała Nagrodę im. Karola Adamieckiego przyznaną przez miasto Dąbrowa Górnicza.

NOWOCZESNA HALA PRODUKCYJNA

W 2010 r. do użytku oddana została hala produkcyjna o powierzchni 3800 mkw. Był to niezwykle istotny moment w działalności firmy, do którego cała załoga przygotowywała się przez wiele miesięcy. Obecnie fabryka ma do dyspozycji nowoczesny park maszynowy oraz profesjonalnie wyszkoloną kadrę pracowniczą. Liczba osób współpracujących z firmą od początku jej istnienia zwiększyła się z 20 do 500.

2010-2020

ŻÓŁTO-NIEBIESKI ZNAK JAKOŚCI

W archiwalnych materiałach oraz na strychach można jeszcze znaleźć produkty z dawnymi logotypami Wader. Ten pierwszy, z granatowym napisem „Wader" oraz hasłem „Radość i zabawa", w kolejnych latach był kilkakrotnie modyfikowany. Początkowo zyskał żółte tło, następnie zmieniony został podpis pod logo – na „Fabryka zabawek". Ostateczny design, funkcjonujący od roku 2011 do dnia dzisiejszego, obejmuje granatowy napis „Wader" z tzw. belką umieszczony na żółtym tle z niebiesko-białą obwódką.

TECHNOLOGIA I INWESTYCJE

Wiele inwestycji, które przyniosły ze sobą rozwój fabryki, rozwinęły nowoczesne formy produkcji i zasadniczo wpłynęły na poprawę logistyki, przypadło na lata 2010-2012. Jednym z najważniejszych wydarzeń w działalności firmy, zaraz po oddaniu nowoczesnej hali produkcyjnej, była rozbudowa zaplecza magazynowego (rok 2013), która istotnie poprawiła jej możliwości logistyczne. W 2012 r. pojawiły się pierwsze zabawki wyprodukowane z zastosowaniem innowacyjnej technologii IML (grafika wtopiona w tworzywo). Pod koniec dekady fabryka dokonała wielu zakupów maszyn i form wtryskowych oraz zainwestowała w modernizację części biurowej.

POCZĄTEK PRZYGODY Z DISNEYEM

W 2014 r. rozpoczęła się bajkowa przygoda Wader-Woźniak i Disneya. Marka Wader wpisała się w światowe trendy, w ślad za czym bohaterowie najpopularniejszych produkcji Disneya znaleźli się na letnich zestawach zabawek. Od tej pory gościli na nich m.in. Kubuś Puchatek, Zygzak McQueen, Myszka Miki, Anna i Elsa z „Krainy Lodu" czy Chudy i Buzz Astral z „Toy Story".

POLSKA MARKA, POLSKI KAPITAŁ

W 2012 r. zakończyła się historia polsko-niemieckiego joint venture. Niemiecka część spółki ogłosiła upadłość, a udziały w niej wykupił polski inwestor, stając się tym samym jedynym właścicielem Wader-Woźniak. Rodzina Woźniaków od początku istnienia firmy inwestowała w jej rozwój, rozbudowywała zaplecze produkcyjne i magazynowe oraz nawiązała szereg relacji biznesowych, które sprawiły, że obecnie marka cieszy się ogromnym prestiżem.

AKCJA „DAJEMY RADOŚĆ"

Zabawki dają radość – wiedzą to zarówno dzieci, jak i dorośli. Szczególnie wiele radości sprawiają chorym dzieciom, które spędzają czas w szpitalach. W 2014 r. firma Wader-Woźniak zainaugurowała swoją doroczną akcję „Dajemy radość", dzięki której świetlice w szpitalach dziecięcych co roku zapełniają się setkami kilogramów zabawek. Od 2014 r. w akcji rozdawania zabawek wzięło udział wielu artystów, m.in. Marcin Daniec, kabaret Smile, Formacja Chatelet, Katarzyna Zielińska, Sonia Bohosiewicz, Jan Wieczorkowski, Agnieszka Więdłocha, którzy wspierają Wader-Woźniak w tej szczytnej inicjatywie.

ROK 2020 – WIELKI JUBILEUSZ

Mało która polska firma może pochwalić się takim dorobkiem i tak ciekawą historią. Ze skromnego zakładu produkcyjnego w ciągu 30 lat powstała fabryka z rozbudowanym zapleczem technologicznym i logistycznym. Przedsiębiorstwo na początku działalności produkowało zaledwie 10 modeli zabawek, podczas gdy dziś wytwarza ich ponad 500. Na świecie, a przede wszystkim w Polsce, brand Wader to synonim jakości i ponadczasowości. Dzięki szerokiej ekspansji międzynarodowej Wader jest ambasadorem polskich przedsiębiorstw, a dzięki producentowi hasło: „Dobre, bo polskie", stało się gwarancją, a nie tylko sloganem reklamowym.

BĘDZIE, BĘDZIE SIĘ DZIAŁO…

Firma zapowiada huczne obchody swoich urodzin zarówno podczas wydarzeń targowych, jak i imprez skierowanych do rodziców i dzieci. Zaplanowano także uroczystą galę dla pracowników i najbliższych przyjaciół spółki. Urodzinowy charakter będzie miała akcja „Dajemy radość", której ambasadorem po raz kolejny będzie artysta-niespodzianka. Z kolei wszyscy, którzy będą spędzać czas na bałtyckich plażach, spotkają się z marką podczas corocznej akcji „Plażowe mistrzostwa budowniczych".

30 NOWOŚCI NA 30-LECIE

Z okazji swojego jubileuszu Wader-Woźniak przygotował również wiele nowych opakowań dla dotychczasowych modeli zabawek. Planowane jest też wprowadzenie ponad 30 nowości – w sam raz na 30-lecie! Będą wśród nich m.in.: nowe zestawy kawowe, nowe samochody z serii Magic Truck (Magic Truck Basic, Magic Truck Technic, Magic Truck City) oraz nowa seria Kid Cars.

ZA LICENCJĄ DZIECI SZNUREM…

W 2019 r. Wader-Woźniak poszerzył gamę produktów licencyjnych i nawiązał współpracę z Nickelodeon. Jej efekty będą widoczne w roku 2020, kiedy na rynek wejdą produkty z żółto-niebieskim logo Wader i całkowicie nowymi licencjami, takimi jak: Paw Patrol (Psi Patrol), Blaze i Mega Maszyny, Top Wing (Ptasia Akademia), Shimmer & Shine. O nowe kadry z filmu „Frozen 2" („Kraina Lodu 2") powiększy się również kolekcja Disneya.

Od redakcji: Szczegółowe informacje nt. noworocznych nowości Wader-Woźniak przedstawione zostaną w kolejnym numerze „Rynku Zabawek".

Rozwijanie poprzez... granie

Niejeden zaangażowany rodzic maluszka zastanawia się, co mógłby zrobić, by poprawić jakość czasu spędzanego z dzieckiem. Jakie aktywności są w stanie nie tylko wesprzeć jego rozwój, ale także sprawić wzajemną frajdę i wzmocnić rodzinne więzi? A może nawet wspomóc w procesie wychowawczym?

CZYTANIE I CO JESZCZE?

Współczesny, coraz bardziej świadomy rodzic wie, że dla malucha każda zabawa stanowi jednocześnie bezcenną naukę. Gdy rodzice zdają sobie sprawę z tego, że mają ogromny wpływ na to, jak rozwija się ich dziecko, otwierają się przed nimi ogromne możliwości. Wtedy jednak pojawia się pytanie: na jakie dostępne narzędzia pracy i zabawy z dzieckiem postawić, by przyniosło to zamierzony efekt?

Niezastąpionym towarzyszem rozwoju dziecka i spoiwem więzi rodzinnych jest oczywiście książka. Jednak czasami i rodzic, i jego pociecha potrzebują po prostu coś zrobić – czyli zanurzyć się w działaniu i doświadczaniu.

OD KSIĄŻKI DO GRY

Od pierwszych chwil życia dziecka każdy bodziec stymuluje jego rozwój, każda interakcja pozostawia ślad w pamięci. W drugim roku życia maluch jest na etapie, kiedy potrzebuje rozwoju w obszarze koordynacji oko-ręka, niezwykle istotnej podczas wykonywania większości czynności, w rozwoju mowy i rozwoju emocjonalnym. Do tego wszystkiego dochodzi nieposkromiona i wciąż rosnąca energia do działania związana z rozwojem motoryki ciała i zmysłów: wzroku, słuchu, dotyku, smaku. Dziecko w tej fazie rozwoju dosłownie wyrywa się do świata. Bardzo ważne, by mu w tym nie przeszkodzić, jednocześnie zapewniając bezpieczne ramy jego aktywności. To idealny moment na wspólną rozgrywkę.

POZNANIE POPRZEZ DZIAŁANIE

Dziecko poznaje świat wszystkimi zmysłami. Granie może zatem stać się dla dwulatka okazją do wsparcia integracji sensorycznej, co na tym etapie rozwoju dziecka jest ogromnie istotne. Gra familijna wzmacnia ponadto więzi i wspiera rozwój emocjonalny. Uczy współpracy w grupie oraz przestrzegania zasad. Są to umiejętności niezwykle przydatne w późniejszych interakcjach dziecka z rówieśnikami w przedszkolu czy w szkole.

GRANIE JAKO WYCHOWYWANIE

Multisensoryczność i interakcyjność zabawy, jaką jest granie w planszówkę, to dwie podstawowe wartości poznawcze dla dziecka. Ale także dla rodzica. Objaśnianie zasad gry czy monitorowanie jej przebiegu mogą być znakomitą okazją do rozmowy z maluchem, rozwijania jego zasobu słownictwa oraz kompetencji komunikacyjnych. Wygrywanie lub przegrywanie to doskonała okazja do zaszczepienia dobrych wzorców zachowań, zdrowego podejścia do nieudanych prób jako ważnych kroków do osiągnięcia sukcesu, ćwiczenia wytrwałości oraz cierpliwości. Uwaga poświęcona dziecku jest na tym etapie rozwoju bezcenna. Pierwsze dwa lata życia to także okres, kiedy we wszystkim naśladuje ono dorosłych. Warto zatem dobrze wykorzystać ten czas, proponując maluchowi mądre, edukacyjne zabawy, które dodatkowo obejmują tematy związane z jego otoczeniem, jak gry z serii „Akademia Mądrego Dziecka" – „Pierwsza gra: Zwierzątka" i „Pierwsza gra: Mniam!".

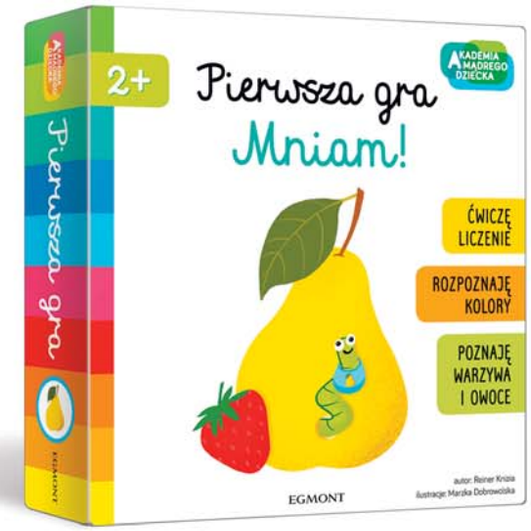
Katarzyna Sendecka, dyrektor wydawniczy – książki literackie i edukacyjne

Zdjęcia: Egmont

AKADEMIA MĄDREGO DZIECKA

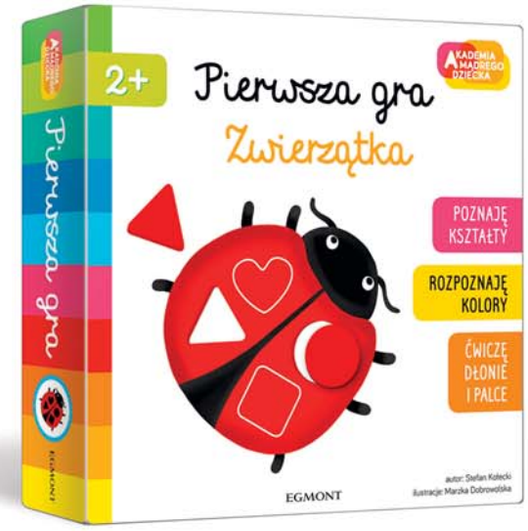
Baw się i poznawaj świat!

Pierwsze gry dla najmłodszych, zaprojektowane z myślą o bezpieczeństwie dzieci oraz ich wszechstronnym rozwoju poprzez zabawę i naukę.



Owoce i warzywa. Kto je zjada, ten wygrywa!

Gracze rzucają kostką i starają się zdobyć jak najwięcej owoców i warzyw. Dzieci poznają owoce i warzywa oraz ich kolory. Nauczą się je liczyć oraz porządkować w zbiory. Gra promuje przy okazji zdrowe nawyki żywieniowe.



Poznaj kwadrat oraz koło. Ucz się kształtów na wesoło!

Gracze losują z woreczka figury i dopasowują je do zwierzątek na stole. Każdy stara się znaleźć figury pasujące do swojego zwierzątka, ale łatwo się pomylić i pomóc przeciwnikowi. Dzieci poznają kształty i ćwiczą małą motorykę.

Nowości!

Kartonowe, bezpieczne, edukacyjne książeczki z wyciętymi kształtami i ruchomymi elementami. To wielka frajda dla najmłodszych!

EGMONT

W prostocie siła!

Hasło to towarzyszy wysokiej jakości zabawkom edukacyjnym produkowanym przez firmę Hemar. Wśród nich flagowym produktem, wpływającym na wszechstronny rozwój dzieci, są klocki konstrukcyjne.

Zestawy klocków oferowane są trzech rozmiarach:

- **K1** o szerokości 16 mm (wiek: 3+);
- **K2** o szerokości 30 mm (wiek: 2+);
- **K3** o szerokości 57 mm (wiek: 2+).

Każdy z nich zawiera dodatkowo różnorodne elementy, takie jak: okienka, drzwi, daszki, drzewka i wagoniki, dające możliwość konstruowania dowolnych budowli, a nawet całych miasteczek. Z myślą o dziewczynkach zaprojektowana została wersja w kolorystyce różowo-fioletowej. Dołączone ludziki pozwalają dzieciom na wprowadzanie do zabawy prawdziwych emocji poprzez odtwarzanie rozmaitych ról.

Niezwykle funkcjonalnym rozwiązaniem są dostępne w dwóch rozmiarach designerskie kuferki do ich przechowywania. Można je układać jeden na drugim, dzięki czemu zajmują niewiele miejsca. Estetyka, z jaką zostały wykonane, sprawia zaś, że świetnie spiszą się w roli ozdoby dziecięcego pokoiku.

Największe zalety klocków konstrukcyjnych:
- sprawiają twórczą radość
- pomagają rozwijać inteligencję
- rozbudowują wyobraźnię przestrzenną
- uczą cierpliwości
- ćwiczą motorykę małą
- są świetnym treningiem koordynacji wzrokowo-ruchowej

Fabryka zabawek Hemar w liczbach:
- rok założenia: 1982
- powierzchnia hali produkcyjnej: 4000 mkw.
- liczba maszyn CNC w parku: 50
- liczba pracowników: 200
- liczba produktów w ofercie: 140

Uwaga! W tym roku Hemar świętuje 20-lecie udziału w targach Spielwarenmesse w charakterze wystawcy. Firma serdecznie zaprasza na swoje stoisko D-15 zlokalizowane w hali H5.

Zdjęcia: Hemar

NOWOŚĆ

SŁODKIE PLUSZACZKI
WRAZ Z MEBELKAMI I AKCESORIAMI

12 postaci do zebrania

tiny Tukkins™

11 akcesoriów w zestawie

4 zestawy do zebrania

Opakowanie stanowi gotową scenerię do zabawy!

3 pluszaczki

akcesoria do snu

rozkładane łóżko

TM TOYS /tmtoys YouTube /tmtoys

Produkty można nabyć u naszych partnerów handlowych:

AB SYSTEM, ul. Rodła 16, 64-920 Piła, tel.: 662 168 605, e-mail: absystem24@absystem24.pl; **ANEK**, ul. Poznańska 320, 05-850 Ożarów Mazowiecki, tel.: 22 123 08 08, e-mail: zabawki@anek.com.pl; **DISTRI**, ul. Pomorska 66, 70-812 Szczecin, tel.: 91 817 33 22, e-mail: info@distri.pl; **MIKI**, ul. Handlowców 2, 32-085 Modlniczka, tel.: 12 685 03 01, e-mail: b2b@miki.com.pl; **PANDA**, ul. Sidorska 117B, 21-500 Biała Podlaska, tel.: 83 342 26 20, e-mail: info@zabawkipanda.pl; **PH PISAREK**, Sp. J., ul. Brzozowa 42a, 05-830 Kajetany/k. Nadarzyna, tel.: 22 729 89 40, e-mail: pisarek@pisarek.com.pl; **REKMAN**, ul. Europejska 4, 55-040 Magnice, tel. 71 393 78 18, e-mail: office@rekman.com.pl; **REMIX-KAJA**, ul. Magnacka 4C, 80-180 Kowale, tel.: 606 467 808; 602 231 295, e-mail: remixkaja@onet.pl

Point of Emotion od Majorette – ekspozycja na miarę czasów

Marka swój wielki comeback na rodzimym rynku miała trzy lata temu, kiedy Simba Toys Polska ogłosiła jej relaunch. Od tego czasu zachwyca nie tylko kolejnymi nowościami, ale też nietuzinkowym sposobem komunikacji z klientami, do czego dużą wagę przykłada dystrybutor. Najnowszy projekt – oryginalne moduły ekspozycyjne – to kolejny krok w kierunku ciekawej prezentacji produktów na półce.

Znakami rozpoznawczymi obecnej na rynku od 1961 r. marki są przywiązanie do detali i szczegółowe odwzorowanie pojazdów – od „supersamochodów" poprzez rajdówki aż po tradycyjne modele, znane z ulic miast na całym świecie. Resorakami od Majorette bawi się już kolejne pokolenie dzieci, stale rośnie też liczba ich kolekcjonerów.

WAŻNA ROLA DYSTRYBUTORA

W ciągu ostatnich lat marka zyskała nie tylko ogromną popularność na polskim rynku, ale też wierne grono fanów. Duża w tym zasługa samego dystrybutora, który zaskakuje coraz to nowszymi sposobami prezentacji metalowych resoraków na półce, co niesie ze sobą kolejne rekordy sprzedaży.

Najnowszym pomysłem Simba Toys Polska są efektowne moduły ekspozycyjne Point of Emotion. Obrandowane i oświetlone odpowiedniki regałów zostały przygotowane w taki sposób, aby zarazem idealnie wpasowywały się w otoczenie sklepowe oraz wyróżniały na tle pozostałej ekspozycji. Różnorodność dostępnych wymiarów umożliwia z kolei łatwe wkomponowanie ich w wystrój sklepu.

ROZWIĄZANIA SZYTE NA MIARĘ

Oferta dystrybutora obejmuje cztery rodzaje modułów, z których można stworzyć aż 10 różnych ekspozycji. Na tym jednak nie koniec. Simba Toys Polska proponuje również kilka niestandardowych rozwiązań dotyczących modułów. Dzięki temu z nowoczesnej formy prezentacji marki Majorette mogą skorzystać również mniejsze sklepy, które nie mają możliwości zagospodarowania przestrzeni z wykorzystaniem standardowych rozwiązań.

– Point of Emotion to nie tylko promocja marki. Nowoczesne regały stają się wyróżnikiem sklepu, który decyduje się na taką ekspozycję. Detaliści posiadający je już w swoich punktach podkreślają, że robią ogromne wrażenie na klientach, co przekłada się na wzrosty sprzedaży marki Majorette – mówi Grzegorz Gutkowski, brand manager w Simba Toys Polska.

Zdjęcia: Simba Toys Polska

Zero kosztów, maksimum korzyści!
Simba Toys Polska dostarcza i montuje moduły POE Majorette bezpłatnie. Jedynym kosztem ponoszonym przez sklepy jest utrzymanie odpowiedniej ekspozycji w czasie korzystania z poszczególnych modułów.
Szczegółowych informacji na temat współpracy udzielają przedstawiciele handlowi Simba Toys Polska.

KONKURS KONSUMENCKI

Jak się jednak okazuje, moduły POE Majorette to niejedyna forma komunikacji dystrybutora marki z konsumentami zaplanowana na rok 2020. Najbliższe miesiące przyniosą również długofalowe wsparcie sklepów w postaci cyklicznych kampanii konsumenckich. Simba Toys Polska przygotowuje bowiem ciekawą formę konkursu, który będzie miał na celu zachęcenie fanów marki Majorette do wyboru jej produktów i jednocześnie wsparcie sprzedaży. – Jest jeszcze za wcześnie, by mówić o szczegółach. Mogę jedynie zdradzić, że nagrody, jakie będą do zdobycia w naszym konkursie, rozgrzeją do czerwoności cały zabawkarsko-kolekcjonerski „rynek motoryzacyjny" i nie tylko – zapewnia Grzegorz Gutkowski.

Moduły POE od Majorette:
- różnorodność oferty umożliwia dopasowanie ich do dowolnej powierzchni sklepu
- elementy pasują do większości systemów mocowania regałów
- stylistyka utrzymana w stylu warsztatu samochodowego
- wysokiej jakości wykonanie
- niespotykany na rynku sposób oświetlenia modułów i produktów na nich wyeksponowanych (LED)

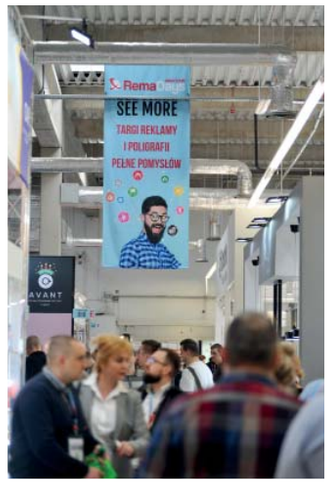
RemaDays vol. 16

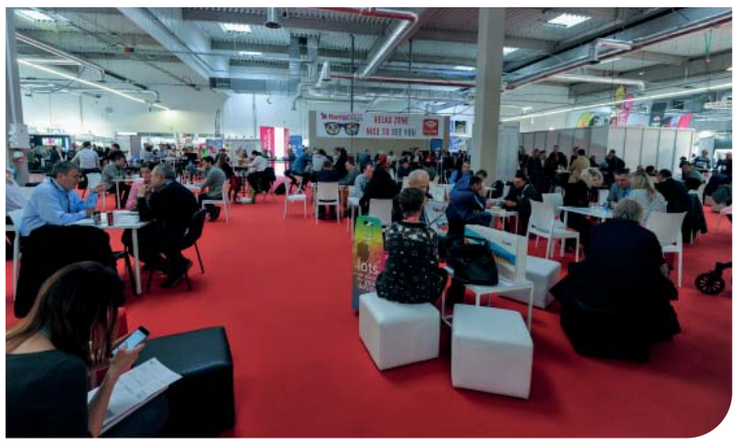
Tegoroczna impreza wystawiennicza odbędzie się 12-14 lutego w Ptak Warsaw EXPO.

W Nadarzynie każdego roku pojawia się coraz większa liczba zarówno wystawców, jak i zwiedzających. Obecnie RemaDays Warsaw to piąta impreza wystawiennicza na świecie i druga w Europie. Według analiz przeprowadzonych na podstawie ankiet targowych, aż 70% ubiegłorocznych uczestników potwierdziło chęć przyjazdu do stolicy Polski w 2020 r. Jeśli dodamy do tego, że impreza zyskuje coraz większą renomę poza granicami kraju, to już teraz można spodziewać się, że podczas nadchodzącej edycji najnowsze osiągnięcia branży artykułów i usług reklamowych zaprezentuje co najmniej 800 wystawców.

W ślad za tym idzie rosnące zainteresowanie ze strony zwiedzających. Podczas RemaDays można bowiem zapoznać się z topowymi na całym świecie produktami oraz poznać najnowsze technologie produkcji związane z szeroko pojętą reklamą. Po raz drugi uczestnicy targów będą też mieli okazję do poznania oferty producentów, importerów i dystrybutorów odzieży reklamowej, sportowej, medycznej czy ochronnej w ramach pokazu Gifts & Textile Show.

Z myślą o jeszcze większym komforcie zwiedzających organizator zdecydował też o poszerzeniu alejek w dwóch halach, w których odbywa się impreza wystawiennicza (E, F). Tradycyjnie już na całym terenie nie zabraknie cieszących się dużym zainteresowaniem stref wypoczynku.





Zdjęcia: RemaDays

Zagadkowe hobby, które bywa zaraźliwe…

Wie o tym dobrze wydawnictwo FoxGames, które po sukcesie swoich interaktywnych hitów młodzieżowych – „Dziennika 29” i „Wyprawy 1907” – zdecydowało się stworzyć i wydać książkę z zagadkami dedykowaną również dzieciom. Do swojego projektu zaprosiło dwóch ekspertów ds. zagadek – WOJCIECHA GRAJKOWSKIEGO i MICHAŁA GOŁĘBIOWSKIEGO. W wyniku fuzji powstał unikatowy „Dziennik: Zagadkowa podróż”, o którego kulisach powstania zgodzili się nam opowiedzieć sami Autorzy.

Wasza znajomość rozpoczęła się 15 lat temu w… sieci! A konkretnie na forum zagadkowym… Dlaczego pasjonowała Was akurat ta forma spędzania wolnego czasu?

Wojciech Grajkowski: – W zagadkach zawsze najbardziej podobała mi się różnorodność. To, że każda z nich może wymagać innego podejścia i odmiennego sposobu myślenia. Odpowiadało mi to dużo bardziej niż specjalizowanie się w jednym, określonym rodzaju rozrywki intelektualnej, np. szachach czy sudoku. Świetne było również to, że wspólnie z innymi forumowiczami nie tylko wyszukiwaliśmy istniejące zagadki, ale też stale wymyślaliśmy nowe, własne, co pozwalało nam się spełniać twórczo.

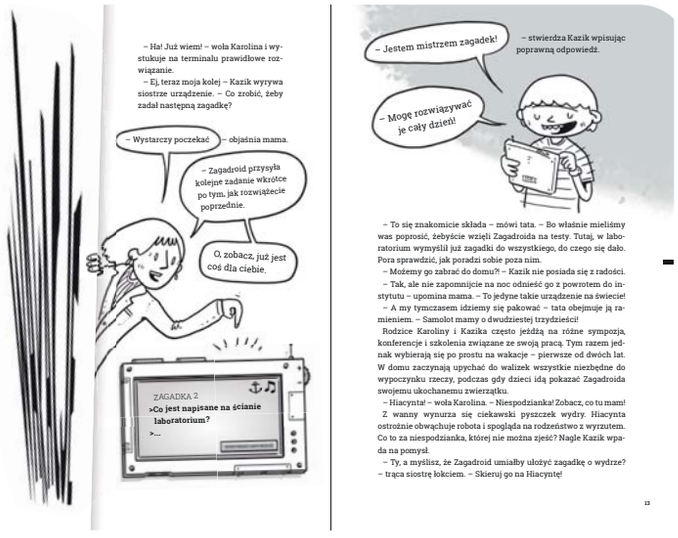
Michał Gołębiowski: – Ja z kolei od zawsze uwielbiałem koncepcje, które da się ująć w niewielu słowach. Najlepsze zagadki to właśnie te, w których w krótkiej formie ukryty jest jakiś świeży lub przewrotny pomysł. No i szukając tych najlepszych zagadek, trafiłem w miejsce, gdzie było ich wtedy najwięcej – na forum zagadkowe.

Od tamtego czasu nigdy się nie spotkaliście twarzą w twarz – aż do wtedy, kiedy zupełnie przypadkiem wpadliście na siebie w świecie realnym. Podobno w życiu nie ma przypadków…

W.G.: – Rzeczywiście, przeznaczenie wcześniej czy później każdego dopadnie! [Śmiech]. Nasza znajomość w „realu” rozpoczęła się w 2016 r., kiedy zacząłem przychodzić na spotkania grupy Monsoon zrzeszającej twórców i testerów gier planszowych. Michał był tam stałym bywalcem. Po kilku miesiącach, zupełnie przypadkiem, rozpoznaliśmy w sobie „Goloba” i „Izirajdera” z forum… [Śmiech].

Kilka lat później FoxGames zaproponował Wam stworzenie książki z zagadkami dla dzieci i młodzieży. To znowu nie był przypadek, bo w międzyczasie nawiązaliście z wydawnictwem współpracę jako autorzy gier, a Michał dodatkowo jako tłumacz hitowych „Dziennika 29” i „Wyprawy 1907”. Wahaliście się czy ani trochę?

W.G.: – Ani trochę! Od razu wiedzieliśmy, że to świetny pomysł! „Dziennik 29” i „Wyprawa 1907” odniosły międzynarodowy sukces, a na rynku brakowało podobnej propozycji dla młodszego odbiorcy. Co istotne, czuliśmy się dobrze przygotowani do powierzonego nam zadania. Znaliśmy się na zagadkach, Michał nawet wyrobił sobie renomę eksperta w tej dziedzinie. Ja miałem doświadczenie w pisaniu książek dla dzieci. Brakowało nam tylko ilustratora…



M.G.: – Wtedy wydawca przedstawił nam Tomka Domańskiego. Już po 10 minutach rozmowy wiedzieliśmy, że jest On dokładnie tym, kogo szukamy. Dzięki Niemu książka ma własny, charakterystyczny styl. A zamieszczone w niej rysunki przypadną do gustu każdemu, niezależnie od wieku – z równą przyjemnością oglądała je moja 2-letnia bratanica, jak i 92-letni dziadek. Byli zachwyceni, szczególnie wydrą!

Na jakiej podstawie dokonaliście wyboru zagadek, które zagadki znalazły się w książce?

M.G.: – Przede wszystkim chcieliśmy pokazać w niej możliwie wiele rodzajów zagadek, niepodobnych do siebie zarówno pod względem formy, jak i poziomu trudności. „Dziennik: Zagadkowa podróż” jest pomyślany jako wprowadzenie do świata zagadek. Przedstawiamy zarówno te klasyczne, jak i całkiem nowoczesne – a wszystko w autorskiej formie.

W jaki sposób poprowadziliście fabułę, by utrzymać maksymalne skupienie dzieci na rozwiązywaniu zagadek, a jednocześnie ich nie znużyć?

W.G.: – Książka składa się z trzech elementów: zagadek, fabuły i ilustracji. Każdy z nich jest równie istotny, żaden nie stanowi jedynie wypełniacza czy tła dla pozostałych. Zagadek jest sporo, bo aż 40, ale staraliśmy się, aby nie dominowały nad fabułą ani nie były od niej

Zdjęcie: archiwum W. Grajkowskiego M. Gołębiowskiego

oderwane. Stanowią jej integralną część, a przejścia od opowiadanej historii do zagadek są płynne i czytelnik raczej nie poczuje się „bombardowany" kolejnymi zadaniami.

Ale jest jeszcze coś, „tajemniczy" składnik X – w pełni analogowy dekoder, który umożliwia sprawdzenie poprawności rozwiązania zagadek, a w razie potrzeby pozwala na uzyskanie podpowiedzi. Zero elektroniki. Czy to ma szanse spodobać się współczesnym dzieciom?

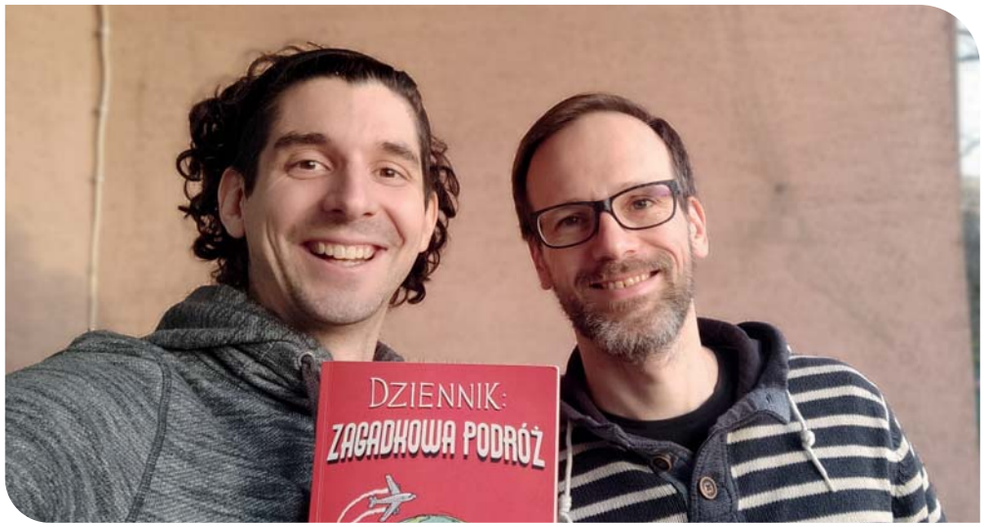
M.G.: – Zdecydowanie tak! Elektronika całkiem spowszedniała, więc nie robi już większego wrażenia. Analogowy dekoder ma dwa duże plusy. Po pierwsze, nie trzeba korzystać z żadnych dodatkowych urządzeń i nieustannie przełączać się między światem cyfrowym a rzeczywistym. Po drugie, został bardzo sprytnie pomyślany, więc już samo korzystanie z niego jest świetną zabawą.

Jaka jest dolna granica wiekowa dzieci, dla których skierowany jest „Dziennik: Zagadkowa podróż"? W jaki sposób najłatwiej ocenić, czy dziecko dorosło już do książki z zagadkami?

W.G.: – Do samodzielnej zabawy z książką konieczna jest umiejętność płynnego czytania, więc dolną granicę można orientacyjnie wyznaczyć w okolicach 8. roku życia. Czytelnik w tym wieku poradzi sobie też ze znaczną częścią zagadek, a w przypadku trudniejszych może skorzystać z podpowiedzi. Warto też podkreślić, że zagadki nie wymagają praktycznie żadnej wiedzy – przydadzą się za to umiejętność logicznego myślenia, spostrzegawczość i spryt.

A gdybyście mieli nakreślić profil idealnego czytelnika „Dziennika: Zagadkowej podróży"…

W.G.: – Z naszego punktu widzenia czytelnik idealny to czytelnik zadowolony! [Śmiech]. Książka przypadnie do gustu szerokiej grupie odbiorców. Wersję prototypową testowaliśmy na dzieciach i młodzieży w wieku od ośmiu do kilkunastu lat, a także na dorosłych, i odbiór w każdej z tych grup był bardzo pozytywny. Okazuje się, że zagadki tworzone z myślą o młodszych czytelnikach bawią również tych dorosłych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z łamigłówkami, choć dla starych wyjadaczy będą raczej zbyt łatwe. Testerom ze wszystkich grup wiekowych podobały się też fabuła i ilustracje. Naszą książkę



szczególnie polecałbym osobom, dla których klimat „Dziennika 29" i „Wyprawy 1907" był zbyt mroczny.

Czy można się bawić w grupie, czy raczej w pojedynkę?

W.G.: – Testowaliśmy oba warianty i oba się sprawdzają. Wspólne czytanie i rozwiązywanie polecałbym szczególnie w przypadku dużej różnicy wieku między rodzeństwem. Dziecko, które nie dorosło jeszcze do trudniejszych zagadek, może bez problemu śledzić historię i uczestniczyć w rozwiązywaniu prostszych zadań. Najmłodszym czytelnikom dużo radości sprawia korzystanie z dekodera. Zresztą nie tylko im… [Śmiech].

Premiera „Dziennika: Zagadkowej podróży" będzie miała miejsce w styczniu. Recenzje prototypów książki nie pozostawiają złudzeń – szykuje się hit. Podejrzewam, że w tak sprzyjających okolicznościach trudno będzie powstrzymać się przed „ciągiem dalszym"…

W.G.: – Wierzymy w sukces naszej książki i jeśli spodoba się ona czytelnikom, to rzeczywiście mamy przygotowane coś na bis. [Śmiech]. Za wcześnie, by mówić o szczegółach, ale jako ciekawostkę dodam, że na ostatnich stronach „Dziennika: Zagadkowej podróży" dość wyraźnie wskazaliśmy kierunek, w jakim w przyszłości może podążać akcja drugiej części przygód Karoliny, Kazika, Hiacynty i Zagadroida…

> „Dziennik 29" i „Wyprawa 1907" odniosły międzynarodowy sukces, a na rynku brakowało analogicznej propozycji dla młodszego odbiorcy.
>
> **Wojciech Grajkowski**

> „Dziennik: Zagadkowa podróż" został pomyślany jako wprowadzenie do świata zagadek.
>
> **Michał Gołębiowski**

Zabawa z fantazją

POLESIE®

Producent 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
office@wader-polesie.pl | www.polesie-toys.com

spielwarenmesse®
Nuremberg 29 Jan – 2 Feb 2020
Zapraszamy odwiedzić nasze stoisko - Hala 5 - D71
Kids'time
Targi Kielce, Hala A - 47, 19-21.02.2020 r.
Zabawki miłe sercu

W pogoni za dziecięcym uśmiechem...

Marioinex to od lat synonim najwyższej jakości, bezpieczeństwa i ciekawego designu nie tylko na polskim rynku. Jedna z rodzimych marek, z których możemy być naprawdę dumni. Częstochowska fabryka tworzy zabawki, które stanowią narzędzie pomocne w rozwoju najmłodszych – wspomagają ich kreatywność, uczą logicznego myślenia i pomagają wyrażać siebie.

Mimo że mogłoby się wydawać, że w przypadku współczesnego producenta z branży zabawek jest to po prostu standard, sposób, w jaki firma rozwija się, w połączeniu z braniem pełnej odpowiedzialności za każdy produkt oraz mądrym, przemyślanym budowaniem nowej oferty zasługują na najwyższe uznanie.

BEZCENNY KAPITAŁ LUDZKI

Firma została założona w 1986 r. przez Halinę i Mariana Suchanków. Od tego czasu niemal nic się w tym zakresie nie zmieniło – oprócz tego, że w rozwój fabryki zaangażowane są już trzy pokolenia rodziny. A trzeba wspomnieć, że rodzina Marioinex jest niemała: należą do niej również wszyscy bez wyjątku współpracownicy, którzy na co dzień pomagają budować markę. – Trzeba sobie jasno powiedzieć: bez nich sukcesy firmy nie byłyby możliwe. I za to jesteśmy im ogromnie wdzięczni – podkreśla Halina Suchanek.

DLA KAŻDEGO COŚ DOBREGO!

Wspólnym mianownikiem zabawek z logo Marioinex jest pobudzanie dziecięcej kreatywności. Marka to wabik na maluchy – jeśli raz się z nią zetkną, powracają do niej latami.

Firma ma w swoim portfolio kolekcje kreatywnych klocków dla dzieci w różnym wieku i o różnych potrzebach. Na jej ofertę składają się następujące linie klocków:

- Waffle,
- Mini Waffle,
- Classic (kompatybilne z klockami Mini Waffle),
- duże klocki – Cegły (świetnie sprawdzają się we wszystkich miejscach publicznych, do których często zaglądają dzieci);
- Micro Waffle.

Te ostatnie to nowość producenta, w przypadku której nacisk położony został na kreację artystyczną. Kolekcja zadebiutowała na rynku w 2019 r. i od tego czasu zdążyła już zdobyć wyróżnienie w konkursie Zabawka Roku. Micro Waffle ze względu na swoje wymiary i niejako wymuszanie doskonalenia sprawności manualnej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej dedykowane są dzieciom od 5. roku życia. Klocki występują aż w 34 kolorach, co pozwala na tworzenie z nich obrazów.

ŚWIADOMOŚĆ NA KAŻDYM POZIOMIE

– Dokładamy wszelkich starań, aby sprostać wymaganiom rynku. Dbając o naszą planetę, pracujemy na nowoczesnych urządzeniach. Wszystkie nasze wyroby posiadają certyfikaty CE, poświadczające wysoką jakość i bezpieczeństwo. Surowce, z których wytwarzamy nasze zabawki, w 100% mogą zostać ponownie wykorzystane w procesie recyklingu. W trosce o środowisko inwestujemy w nowe technologie. Nasza produkcja opiera się na pozyskaniu energii – podkreśla Marian Suchanek. – Korzystając z okazji, serdecznie zapraszamy do odwiedzenia nas podczas targów zabawek w Norymberdze, a następnie lutowych w Kielcach. Tradycyjnie przygotowaliśmy mnóstwo sympatycznych niespodzianek dla naszych gości – zachęca Halina Suchanek.

Zdjęcia: Marioinex

stań do walki z Sam-Wiesz-Kim!

Jako drużyna, zostaniecie postawieni przed wyzwaniem pokonania drużyny czarnych charakterów. Oni natomiast, krok po kroku, przejmują kontrolę nad miejscami znanymi z uniwersum HARRY'EGO POTTERA™. Pokonajcie ich wspólnymi siłami, zanim przejmą kontrolę nad wszystkimi magicznymi miejscami!

rebel hurt.rebel.pl hurt@rebel.pl 58 728 49 32 58 728 49 33

Mocny gracz wkracza w nowy rok, czyli zapowiedzi wydawnicze Rebela

Wydawca tradycyjnie już skomponował ofertę nowości planszowych z właściwą sobie wirtuozerią, tak aby trafić do jak najszerszego grona odbiorców i w różne gusta graczy. Oto najgłośniejsze premiery, na które z niecierpliwością czekają polscy fani gier bez prądu:

MOCNE WEJŚCIE

2020 rok wydawca rozpocznie od premiery **„Everdell"** – przepięknie wykonanej, rozbudowanej gry ekonomicznej o zarządzaniu zwierzęcą społecznością, która pojawi się na rynku wraz z dodatkami. Mimo baśniowej oprawy graficznej jest to tytuł skierowany raczej do osób, które miały już do czynienia

z planszówkami, ze względu na mnogość dostępnych strategii i czynników wpływających na ostateczny wynik graczy. Podczas zabawy czeka ich sporo kombinowania i planowania swoich poczynań, by jak najlepiej wykorzystać dostępne możliwości.

COŚ DLA WYTRAWNYCH ZAWODNIKÓW

Skoro już jesteśmy przy nieco bardziej wymagających planszówkach, warto wspomnieć, że ich fani będą w tym roku mieli w czym wybierać – czekają na nich zarówno gry przygodowe, jak i ekonomiczne o różnym poziomie trudności. Rok premier wydawca otworzy najnowszą propozycją od Czech Games Edition, czyli **„Sanctum"**. Ta nawiązująca do komputerowych klasyków planszówka oferuje graczom możliwość rozwijania postaci i przygotowywania się do ostatecznej rozgrywki. Podczas zabawy będą musieli pokonywać hordy demonów, by ostatecznie dostać się do źródła zła i zmierzyć z silnym przeciwnikiem.

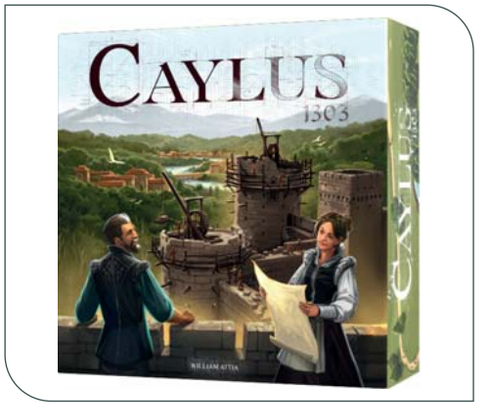
Z komputerowych tradycji czerpie również **„Fallout Shelter"**, czyli ekonomiczna postapokaliptyczna planszówka rozgrywająca się w świecie Fallouta. To gra prostych zasad i wielu możliwości, przenosząca na planszę

klaustrofobiczny klimat krypty, w której funkcjonują ludzie. To nimi należy zawiadywać – w taki sposób, by pokonywać pojawiające się raz po raz zagrożenia. Celem każdego z graczy jest udowodnienie, że to właśnie on najlepiej nadaje się na nowego zarządcę.

Z kolei ci, którzy cenią sobie rozbudowane planszówki, oferujące wiele różnorodnych dróg do zwycięstwa, powinni zwrócić uwagę na **„Black Angel"**. Ta gra ekonomiczna również jest oparta na mechanice przydzielania pracowników, jednak mnogość dostępnych ruchów sprawia, że gracze muszą dbać o spójność strategii. Dodatkowo tytuł sprawnie wykorzystuje element losowy, zaś nietypowa plansza przestrzeni kosmicznej sprawia, że to uczestnicy decydują, kiedy rozgrywka dobiegnie końca.

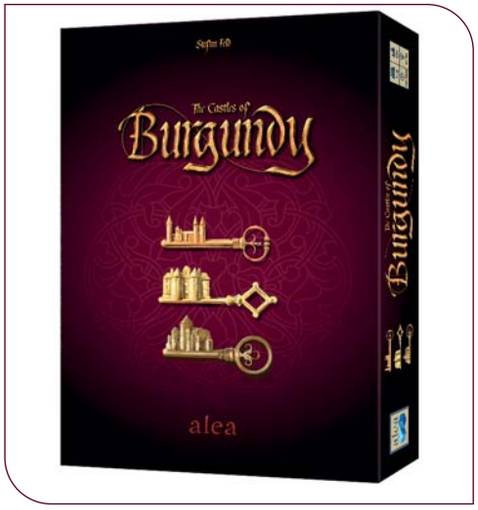
KLASYKA W NOWYM WYDANIU

2020 będzie również rokiem ważnych planszówkowych powrotów. Ci, którzy zajmują się tym hobby od dawna, z pewnością pamiętają grę „Caylus", czyli jeden z pierwszych tytułów wykorzystujących mechanikę przydzielania pracowników do odpowiednich zadań (obecnie element bazowy wielu gier). Ten planszówkowy klasyk doczeka się niebawem nowego wydania – **„Caylus 1303"**, które nieco go uwspółcześni zarówno pod względem zasad, jak i grafiki.



W odświeżonej wersji pojawią się również kultowe „Zamki Burgundii" – doskonale wyważona gra balansująca między elementem losowym a umiejętnym planowaniem i wykorzystywaniem dostępnych szans. Choć zawiera kości, nie ogranicza

Zdjęcia: Rebel

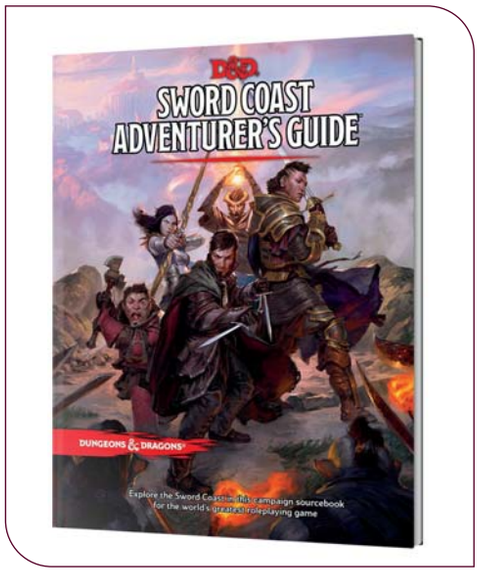


uczestników, a wręcz przeciwnie – w każdej turze daje im możliwość zdobycia punktów (niezależnie od tego, co przyniesie los). Wydanie z 2020 r. – **„Zamki Burgundii: Big Box”** – będzie o tyle wyjątkowe, że oprócz samej gry w pudełku znajdzie się pełen zestaw dodatków, z których część była do tej pory bardzo trudno dostępna.

Powody do radości będą mieli także fani gry „Cywilizacja: Poprzez wieki”, czyli rozbudowanej, wielowymiarowej i wymagającej gry strategicznej, która niezmiennie utrzymuje się na wysokich miejscach wszelkich planszówkowych rankingów. Po wielu latach oczekiwań na rynek trafi wyczekiwany dodatek **„Cuda i liderzy”**, który pozwoli wprowadzić do taktycznych rozgrywek nowe elementy.

W ŚWIECIE RPG

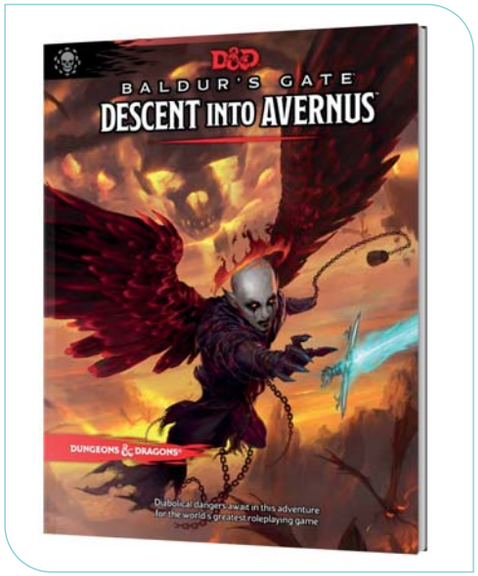
Po tym, jak w portfolio Rebela ukazało się polskojęzyczne wydanie jednej z najpopularniejszych gier fabularnych na świecie – „Dungeons & Dragons”, wydawca zamierza regularnie dostarczyć fanom RPG kolejnych



wyzwań. Jako pierwsze na rynku ukaże się **„Wybrzeże mieczy”**, czyli podręcznik, który pozwoli mistrzom podziemi na eksplorację zupełnie nowego obszaru. W książce znajdują się barwne opisy ludów i krain, a także szereg nowych opcji postaci, które zaintrygują i zainspirują nawet najbardziej wymagającą drużynę poszukiwaczy przygód.

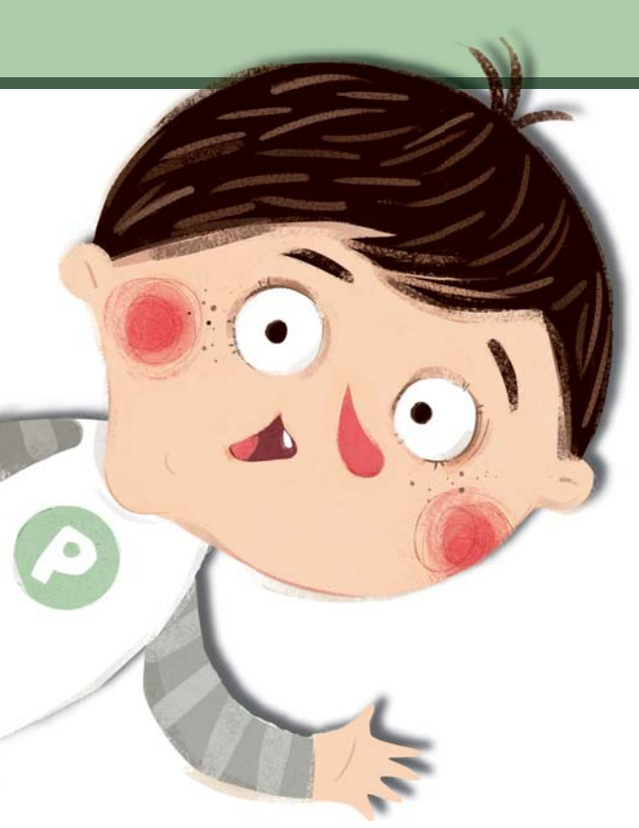
W ciągu kolejnych miesiący na rynek trafią też polskie wersje dwóch wysoko ocenianych przygód rozgrywających się w świecie „Dungeons & Dragons”. **„Klątwa Strahda”** to mroczna opowieść utrzymana w klimacie grozy, a rozgrywająca się w krainie Ravenloft.

Z kolei „**Wrota Baldura – Zejście do Avernusa”** przeniosą graczy prosto do pierwszego kręgu piekła, gdzie toczy się odwieczny konflikt między diabłami i demonami.



DLA MŁODSZYCH I STARSZYCH

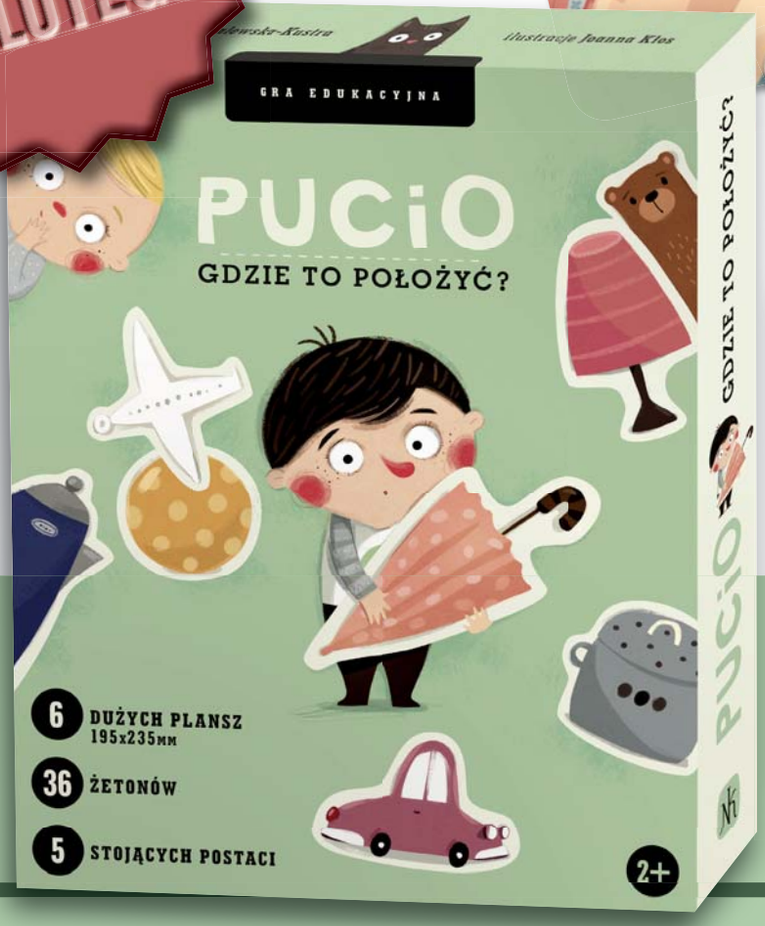
Po sukcesie dziecięcej wersji nietypowych kalamburów „Koncept Kids – Zwierzaki”, które zdobyły tytuł Zabawki Roku 2019, wydawca zdecydował się na wydanie kolejnych. Tym razem będzie to **„Imago Family”**, czyli kalambury oparte na przezroczystych kartach. Podczas rozgrywki uczestnicy gry nakładają je na siebie, łącząc proste symbole w bardziej złożone grafiki i za ich pomocą przekazując hasła pozostałym graczom. Podczas gdy imprezowa wersja „Imago” znana jest z tego, że zawiera wiele haseł związanych z popkulturą, w tej zarówno hasła, jak i obrazki zostały w pełni dostosowane do możliwości młodszych graczy.



PUCiO

BESTSELLEROWA
SERIA PRODUKTÓW DLA DZIECI

PREMIERA 19 LUTEGO



ilustracje: Joanna Kłos

• PUZZLE • GRY • ZABAWKI • KSIĄŻKI •

- Gwarantują zabawę i naukę z ulubionym bohaterem dzieci i rodziców.
- Rozwijają spostrzegawczość i mowę.
- Pobudzają do myślenia.
- Dla dzieci od 2. roku życia.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY!

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
www.naszaksiegarnia.pl

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c
02-868 Warszawa
tel. 22 338 92 11
e-mail: handel.gry@nk.com.pl

Jesteśmy oczami, uszami i rękami wydawnictw…

Bedeker to firma do zadań specjalnych. Jej przedstawiciele każdego dnia przemierzają Polskę wzdłuż i wszerz, troszcząc się o interesy polskich wydawców. Jednym z nich jest Wydawnictwo Nasza Księgarnia. O zaletach takiego rozwiązania oraz korzyściach, jakie mogą wynikać z tego tytułu dla samych sklepów rozmawiamy z wiceprezesem BARTOSZEM SWARCEWICZEM.

Co stało za powstaniem firmy?

Bartosz Swarcewicz: – Pomysł na nią zakiełkował, kiedy wraz z moim wspólnikiem Krzysztofem Bujalskim prowadziliśmy regionalną hurtownię kartograficzną w Gdańsku. Byliśmy wtedy zatrudnieni przez jednego z wydawców i mimo że to jego produkty były dla nas najważniejsze, powoli rozszerzaliśmy ofertę o dodatkowe oficyny, odpowiadając na oczekiwania współpracujących z nami księgarzy. Po kilku latach, w maju 2006 r., postanowiliśmy stworzyć firmę Bedeker.

Czym zajmują się Państwo na co dzień?

– Naszymi głównymi zadaniami są merchandising oraz dbanie o dostępność produktów w punktach handlowych. Bierzemy też udział w targach branżowych oraz prezentujemy ofertę współpracujących z nami firm poza głównymi punktami sprzedaży, np. w bibliotekach czy przedszkolach. Jesteśmy jedyną tego typu firmą na rynku księgarskim i od niedawna na zabawkarskim.

Jak Bedeker zmieniał się na przestrzeni lat?

– Rzeczywiście, od momentu rozpoczęcia działalności przeszliśmy ewolucję, w miarę zmian na rynku książki. Początkowo, aby położyć nacisk na nasz główny atut, czyli dobrą ekspozycję, musieliśmy popracować nad dostępnością, a zatem zachęcić księgarzy do składania zamówień. Dotyczyło to zarówno księgarni prywatnych, jak i punktów sieciowych, co obecnie jest już niemożliwe. Mieliśmy wtedy duży wpływ na ofertę, mogliśmy reagować na lokalne potrzeby. Teraz te działania przeważnie prowadzone są centralnie, przez co oferta w wielu miejscach jest identyczna. Dzięki temu my możemy skupić się

> Jesteśmy jedyną tego typu firmą na rynku księgarskim i od niedawna na zabawkarskim.
>
> **Bartosz Swarcewicz**

na jak najlepszej ekspozycji produktów na półkach, zaś dział handlowy wydawcy jest odpowiedzialny za to, by jego produkty były dostępne w sieciach.

W międzyczasie rozszerzyliście też zakres usług…

– Po latach działalności potrafimy kompleksowo odpowiadać na potrzeby klientów. Zatrudniamy ponad 20 osób w terenie i docieramy miesięcznie do 1500 punktów. Jednym słowem, oprócz wykonywania standardowych obowiązków przedstawicieli handlowych jesteśmy oczami, uszami i rękami współpracujących z nami wydawnictw – po to, by dzięki uzyskiwanym w ten sposób informacjom mogły dużo szybciej i skuteczniej reagować na to, co dzieje się na rynku. Do tego stopnia, że już w ciągu pierwszych godzin od premiery wybranego tytułu otrzymują od nas informację, czy produkty docierają do klientów, jak są odbierane przez detalistów i hurtowników oraz gdzie ich brakuje.

Jak taka obsługa wygląda w praktyce?

– Opowiem to na przykładzie Naszej Księgarni, z którą od jakiegoś czasu współpracujemy na rynku zabawek. Przez lata wydawnictwo było znane przede wszystkim z wartościowych, pięknie wydanych książek dla dzieci i młodzieży. Ostatnio weszło też na rynek gier planszowych i puzzli. I tak w ciągu minionego roku naszym głównym zadaniem było zainteresowanie właścicieli sklepów i samych sprzedawców produktami wydawcy. Jednym z naszych codziennych obowiązków były regularne wizyty u klientów. Staraliśmy się pokazywać im zalety oferty wydawcy i pomału wprowadzać ją do sklepów. Robiliśmy to małymi krokami: początkowo przekonywaliśmy do zamówienia tych najlepiej rotujących, a dopiero po pewnym czasie rozszerzyliśmy ofertę o kolejne gry i puzzle, a także, co bardzo nas cieszy, o książki. Jeśli klienci byli tym zainteresowani, prezentowaliśmy wybrane gry bezpośrednio w sklepach, zaś tam, gdzie było na to miejsce, umieszczaliśmy dodatkowo stand z najpopularniejszą aktualnie serią Naszej Księgarni, czyli Puciem. Zaowocowało to zwiększeniem sprzedaży i kolejnymi zamówieniami.

Zdjęcie: archiwum Bartosza Swarcewicza

Nie zapominajmy jednak, że w tym czasie ogromną pracę wykonali ludzie z wydawnictwa, których zadaniem było przekonanie hurtowni do wprowadzenia do oferty poszczególnych produktów, przeprowadzenie licznych szkoleń bezpośrednio u klientów oraz udział w targach branżowych. Wydawca zadbał też o liczne materiały reklamowe, które istotnie wsparły nasze działania w terenie. Dodatkowo wiele akcji prowadziliśmy wspólnie lub w porozumieniu. Dzięki temu na późniejszym etapie łatwiej było nam realizować założenia wydawnictwa, zaś klienci kojarzyli przedstawicieli Bedekera z ofertą Naszej Księgarni.

Jakich innych klientów z rynku zabawek obsługuje Bedeker?
– Trudno wymienić wszystkich, do których dotarliśmy w ciągu ostatniego roku, gdyż było ich około 400. Są wśród nich sklepy współpracujące z takimi hurtowniami, jak Ateneum, M&Z, Panda czy Rekman. Dodatkowo obsługujemy sieci sprzedające produkty dla dzieci, takie jak Smyk, Toys"R"Us czy 5.10.15.

W czym outsourcing działu sprzedaży ma przewagę nad tworzeniem poświęconych temu zespołów w firmach?
– Głównym atutem są oczywiście koszty. W naszym przypadku, dzięki współpracy z kilkoma wydawnictwami jednocześnie, są one nawet kilkakrotnie niższe. Tym samym zamiast 4 czy 5 własnych przedstawicieli wydawca można mieć ich aż 20. Jesteśmy także bardzo elastyczni, jeśli chodzi o potrzeby klientów. Dopuszczamy np. możliwość współpracy tylko z wybranymi sieciami lub na określonym terenie. Nasi przedstawiciele docierają do niemal każdego zakątka Polski, od Ustrzyk i Zgorzelca po Suwałki i Świnoujście. Dzięki temu możemy zaoferować precyzyjne usługi zarówno dla wydawców, jak i producentów zabawek, a także firm z innych branż.

Co w tym rozwiązaniu szczególnie chwalą sobie Państwa klienci?
– Bardzo ważne jest to, że jesteśmy częścią „krwiobiegu" współpracujących z nami wydawnictw. Dzięki partnerskim relacjom uczestniczymy w ich firmowym życiu, w rozmowach na temat oferty, wprowadzenia promocji czy materiałów reklamowych. Prowadzimy stoiska na targach branżowych oraz wykonujemy wiele innych zadań mających wpływ na wyniki sprzedażowe. Cenimy sobie wzajemne zaufanie oraz dążenie do osiągnięcia wyznaczonych celów.

Na ile z Państwa doświadczenia mogą również skorzystać klienci indywidualni – sklepy z artykułami dziecięcymi, księgarnie itp.?
– To zależy od tego, jak klient odbiera wizyty przedstawiciela w swoim sklepie. Może traktować go jako osobę kontrolującą jego pracę, sporządzającą raporty czy robiącą dokumentację zdjęciową tylko po to, by poinformować wydawcę o ewentualnych brakach czy niedociągnięciach. Ale równie dobrze może wejść z nim w relację partnerską, rozumiejąc, że przedstawiciel odwiedził go po to, by mu pomóc.

Wydawcy zależy na dostępności w punktach najlepiej sprzedających się tytułów. Klienci zwykle wiedzą, że warto zwrócić na nie uwagę, ale nie są w stanie na bieżąco śledzić informacji o wszystkich nowościach. Od tego jesteśmy my. Podpowiadamy, które produkty warto wprowadzić do sprzedaży oraz te najlepiej pasujące do miejscowej oferty. Nasi przedstawiciele informują o najlepiej rotujących tytułach, nowościach, zapowiedziach, dostarczają materiały reklamowo-promocyjne, prowadzą szkolenia oraz starają się w jak najatrakcyjniejszy sposób przekazać to, co najlepszego mają do zaoferowania wydawcy. Wszystkich niezdecydowanych zachęcam: zawsze warto dać sobie szansę na zwiększenie obrotów!

Dziękuję za rozmowę.

Marek Dobrowolski, dyrektor handlowy w Wydawnictwie Nasza Księgarnia:

Aby zrozumieć rolę, jaką odgrywa dla naszego wydawnictwa firma taka jak Bedeker, trzeba sobie odpowiedzieć na pytanie: „Jak wydawca chce widzieć swoje działania handlowe?".

Dla mnie dział handlowy wydawcy to osoby pracujące przede wszystkim w terenie. To teren pomaga definiować ostateczne potrzeby, ale też weryfikuje cele oraz realizację zadań i planów.

Oczywiście zadania stricte operacyjne, realizacja zamówień, fakturowanie i inne działania formalne wykluczają, by wszystkie osoby zatrudnione w handlu non stop były w terenie. Niemniej jednak nasi handlowcy pozostają w stałym kontakcie ze swoimi klientami. Okazją do spotkań są też m.in. targi branżowe, wizyty w księgarniach i sklepach.

I z takiej naturalnej dla mnie potrzeby stałego kontaktu działu handlowego z klientami wzięła się potrzeba zmiany całej organizacji handlowej, ukierunkowanej właśnie na teren i jak najmniej ograniczającej się w tym zakresie. Stąd pomysł Bedekera na założenie firmy outsourcingowej bardzo przypadł mi do gustu. A że znaliśmy się z właścicielami od lat, szybko dogadaliśmy szczegóły współpracy.

Muszę przyznać, że nadzwyczaj gładko to wszystko poszło. A mówię to z perspektywy kilkunastu już lat współpracy. Z perspektywy Wydawnictwa Nasza Księgarnia, które na przestrzeni tych lat z niewielkiej, aczkolwiek uznanej oficyny wydawniczej urosło do jednego z najważniejszych graczy na rynku. Wydawnictwa, które wprowadziło i wciąż z sukcesem wprowadza całe serie wydawnicze, sprzedające się w setkach tysięcy egzemplarzy. Którego nowe pomysły właśnie z branży zabawkarskiej, takie jak gry i puzzle, również znajdują uznanie klientów, co gołym okiem widać w sklepach.

W tym wszystkim ogromna zasługa Bedekera. Nasz wspólny sukces handlowy to wynik zrozumienia swoich ról i dużej elastyczności w dostosowywaniu się do zmieniającego się rynku.

Boffin – ambitna propozycja dla fanów elektroniki

W poprzednim wydaniu zapoznaliśmy Czytelników z jedną z ciekawych nowości na rodzimym rynku zabawek – najwyższej jakości elektronicznymi zestawami konstrukcyjnymi marki Boffin, których wyłącznym dystrybutorem w Polsce jest czeska firma ConQuest Entertainment. Tym razem pokusiliśmy się o porównanie ze sobą wybranych zestawów z serii I, II i III pod względem ich zawartości oraz możliwości rozbudowy poszczególnych układów.

BOFFIN I 750

Boffin I 750 = Boffin I 100 + Boffin I 300 + Boffin I 500 + dodatkowe elementy
Łączna liczba elementów: 80 + siatka (podkładka) + instrukcja
Liczba projektów szczegółowo opisanych w instrukcji: 750
Wiek: 8+
Ciekawe układy elektroniczne do skonstruowania: kompas, latarnia, wykrywacz kłamstw, radio FM, projekty z panelem solarnym, elektromagnetyczna wieża, kompas ze spinaczy biurowych, wibrujący alarm, wibrująca dioda LED, elektroniczne miauczenie
Dodatkowe możliwości: dołączona płyta CD ze specjalnym programem pozwala podłączyć zbudowany zestaw do komputera i stworzyć zupełnie nowe projekty
Uwagi: z elementów dołączonych do zestawu można stworzyć nieskończoną ilość autorskich projektów, które nie są opisane w instrukcji, oraz połączyć je z elementami i projektami z innych zestawów Boffin (są kompatybilne)

BOFFIN II MOTION

Boffin II: seria obejmuje tematyczne zestawy konstrukcyjne, które stanowią rozszerzenie zestawów Boffin I o kolejnych 100 projektów; do ich stworzenia nie jest jednak konieczne posiadanie zestawu z serii Boffin I
Łączna liczba elementów: 63 (w tym: samolot, minisamochód, głośnik, detektor ruchu, silnik ze skrzynią biegów) + siatka (podkładka) + instrukcja
Liczba projektów szczegółowo opisanych w instrukcji: 165
Wiek: 8+
Ciekawe układy elektroniczne do skonstruowania: detektor ruchu, sygnał, stroboskop z muzyką, karabin, generator, karuzela, kolorowe światło, tańcząca kulka, zabawa z zębatkami, regulacja poziomu światła
Dodatkowe możliwości: podłączenie odtwarzacza MP3, samolotu i minisamochodu, stworzenie obrazków 3D
Uwagi: z elementów dołączonych do zestawu można stworzyć nieskończoną ilość własnych projektów, które nie są opisane w instrukcji, oraz połączyć je z elementami i projektami z innych zestawów Boffin (są kompatybilne)

BOFFIN III BRICKS

Boffin III: zaawansowany zestaw konstrukcyjny, który pozwala łączyć elementy Boffin z klockami; do stworzenia budowli nie jest konieczne posiadanie zestawu z serii Boffin I lub Boffin II
Łączna liczba elementów: 200 + siatka (podkładka) + instrukcja
Liczba projektów szczegółowo opisanych w instrukcji: 20 konstrukcji 3D
Wiek: 8+
Ciekawe układy elektroniczne do skonstruowania: latarnia morska, skrzyżowanie świetlne, most na rzece, trzypiętrowy dom, twierdza, kierunkowskaz, bricosaurus, dom świateł, ściana światła
Uwagi: z elementów dołączonych do zestawu można stworzyć nieskończoną ilość własnych projektów, które nie są opisane w instrukcji, oraz połączyć je z elementami i projektami z innych zestawów Boffin (są kompatybilne).

●●●
Marka Boffin na targach Kids' Time
Wystawca: ConQuest Entertainment
Hala: I Stoisko: 49

Seria Boffin:

- ✓ w każdym zestawie szczegółowa instrukcja z umiejscowieniem poszczególnych elementów i opisem funkcji projektu
- ✓ kolorystyka elementów ułatwia ich prawidłowe umiejscowienie na płytce
- ✓ elementy zestawów łatwo się ze sobą łączą
- ✓ istnieje możliwość tworzenia autorskich projektów

Zdjęcia: ConQuest Entertainment

little tikes®

Słoniątko My Buddy™ MC

Odkrywanie

1

Nauka

2

Zabawa

3

Ponad **240** piosenek, dźwięków i powiedzonek

Kiedy ciekawy eksperyment puka do drzwi…

Unikatowa przesyłka zapakowana jest w fioletowe pudełko z wizerunkiem pracowitej pszczoły. Jej nadawcą jest SmartBee Club – elitarny klub, do którego może wstąpić każdy uczeń, bez względu na zainteresowania, uzdolnienia, a także miejsce zamieszkania. Wewnątrz BeeBoxu kryje się zestaw arcyciekawych eksperymentów w kreatywny sposób objaśniających dzieciom prawa fizyki, chemii, inżynierii, matematyki, biologii, programowania czy szeroko pojętych nowych technologii poprzez odniesienie ich do zjawisk znanych z życia codziennego.

Inicjatywa powołania naukowego klubu dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym też jest z życia wzięta. – Kilka lat temu odwiedziłam z córkami Centrum Nauki „Kopernik". Dziewczynki były zachwycone, a ja zwróciłam uwagę na tłumy odwiedzających, wśród których były osoby z różnych zakątków Polski. Pomyślałyśmy wtedy z siostrami, że fajnie byłoby uruchomić podobne centrum w naszym rodzinnym Poznaniu. Jednak kiedy zaczęłyśmy zgłębiać temat, okazało się, że takie miejsca nie są w stanie funkcjonować bez dotacji publicznych czy prywatnych – wspomina Joanna Ossowska-Rodziewicz, prezes firmy SmartBee.

– Wtedy w naszych głowach narodziła się nieśmiała myśl: skoro większość polskich dzieci nie może mieć na co dzień swobodnego dostępu do eksperymentów z zakresu nauk ścisłych podanych w atrakcyjnej formie, obowiązkiem nas, dorosłych, jest za wszelką cenę spróbować im to dać. Aby na dalszych etapach nauki miały takie same szanse jak ich rówieśnicy, którzy na co dzień mogą wspierać swoją

edukację m.in. w nowoczesnych centrach nauki, co sprawia, że są pewniejsze siebie i bardziej otwarte na wiedzę – podkreśla Agnieszka Ptaszyńska, współwłaścicielka SmartBee.

W ślad za tym zrodził się pomysł stworzenia innowacyjnego projektu edukacyjnego SmartBee Club, który oprócz świetnej zabawy będzie niósł ze sobą dużą dawkę wiedzy podpartej nowoczesnymi technologami.

TRENDY NIE POZOSTAWIAJĄ ZŁUDZEŃ

Projekt obchodzi właśnie pierwsze urodziny. Jego głównym celem jest upowszechnianie wśród uczniów w wieku 8-12 lat, a w szczególności dziewczynek (spośród których nadal niewiele wybiera karierę zawodową związaną z naukami ścisłymi), dostępu do ciekawie zaprojektowanych naukowych materiałów edukacyjnych. Po drugie, jest to odpowiedź na trend rozwoju technologii informatycznych, zwłaszcza sztucznej inteligencji. – W ciągu najbliższych kilkudziesięciu lat zniknie ponad 80% obecnych zawodów, gdyż zastąpi je sztuczna inteligencja. Ludzie będą musieli nabyć nowe umiejętności oraz zmienić kwalifikacje. Dlatego już dziś musimy podbudzać wśród najmłodszych kreatywność i umiejętność myślenia nieszablonowego, aby stali się

O SmartBee Clubie

- Za jego powstaniem stoi maksyma chińskiego filozofa Konfucjusza: „Powiedz mi – a zapomnę, pokaż mi – a zapamiętam, pozwól mi zrobić – a zrozumiem".
- Opiera się na idei STEM (science, technology, engineering, maths).
- Dzięki niemu dzieci w całej Polsce mogą wraz rodzicami odkrywać w zaciszu własnego domu meandry nauk ścisłych.
- Zespół naukowców, którzy opracowują eksperymenty do BeeBoxów, tworzą: dr Kalina Dyba i dr Iwona Pławaś-Korus (chemiczki), jego lider dr Krzysztof Hyżorek oraz dr inż. Łukasz Lindner (fizycy).
- Odczynniki, opakowania, akcesoria, jak i instrukcje spełniają wszelkie normy bezpieczeństwa. W każdym pudełku oprócz zestawów eksperymentów znajdują się rękawice ochronne, okulary, cerata oraz instrukcja, jak należy postąpić z odpadami (aż 95% komponentów pochodzi z Polski).
- W każdym BeeBoxie znajduje się karta ze specjalnym markerem umożliwiającym przeprowadzanie doświadczeń z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości.
- Gradacja trudności zadań i przekazywanych informacji umożliwia stopniowe wprowadzanie młodych naukowców w świat coraz bardziej skomplikowanych zjawisk.
- SmartBee Club uzyskał rekomendacje m.in. Instytutu Fizyki Molekularnej PAN, Mensa Polska oraz Fundacji Rozwoju Talentów.

Zdjęcia: SmartBee Club

odkrywcami i w dorosłym życiu znaleźli niszę dla siebie – zauważa Dorota Ossowska, współwłaścicielka firmy.

Więcej o SmartBee Clubie:
www.smartbee.club

LABORATORIUM W... KUCHNI!

Zasada działania SmartBee Clubu jest prosta: jego członkowie co miesiąc otrzymują przesyłkę zawierającą co najmniej trzy eksperymenty objaśniające w kreatywny sposób nawet najbardziej skomplikowane zagadnienia naukowe. Istnieje też możliwość jednorazowego zakupu prezentowych zestawów w dwóch wersjach premium (zawierających ponad sześć eksperymentów) oraz BeeBox Mini z pojedynczym doświadczeniem do przeprowadzenia.

– Część eksperymentów wymyśliliśmy od podstaw, inne opracowaliśmy na podstawie doświadczeń, które wcześniej fascynowały nas samych. I choć staraliśmy się, aby wszystkie były atrakcyjne także dla rodziców, to jednak naszym priorytetem było zainteresowanie dzieci. Staraliśmy się patrzeć na zagadnienia ich oczami – podkreśla dr Krzysztof Hyżorek, lider zespołu naukowców opracowującego eksperymenty do BeeBoxów. – Testowaliśmy je później w grupach złożonych z dzieci i rodziców. Sprawdzaliśmy, co najbardziej ich zaciekawiło, i korygowaliśmy eksperymenty pod tym kątem – wspomina.

Odpowiadając zaś na potrzeby rodziców, SmartBee Club stworzył specjalny pakiet wiedzy, dostarczany przed dystrybucją paczki z nowym zestawem. Dzięki temu mogą się oni przygotować do późniejszego eksperymentowania z dzieckiem i uzbroić w garść ciekawostek, które sprawiają, że zabawa jest jeszcze przyjemniejsza. Wszystkie te ciekawostki i informacje są dostępne również w instrukcjach online na www.smartbee.club, w „Strefie klubowicza".

– Aby przekonać się o edukacyjnej wartości naszych produktów, serdecznie zachęcamy do przetestowania ich w siedzibie firmy w Wysogotowie – zachęca Joanna Ossowska-Rodziewicz. – Jesteśmy otwarci na różne formy współpracy, zapraszamy do kontaktu zarówno dystrybutorów, jak i same sklepy – dodaje.

Co robić, kiedy nie ma sukcesora?

Chyba każdy założyciel firmy rodzinnej, planując sukcesję, marzy o przekazaniu biznesu kolejnemu pokoleniu, co do zasady synowi lub córce. Nie każdy jednak ma taką możliwość. Czasem problemem jest brak dzieci lub innych członków rodziny, innym razem to potencjalni sukcesorzy nie są zainteresowani prowadzeniem rodzinnego biznesu, realizując się na zupełnie innych polach. Jakie możliwości ma wówczas właściciel?

Przede wszystkim należy pamiętać, że wbrew powszechnemu przekonaniu, sukcesja to nie tylko przekazanie firmy kolejnemu pokoleniu. Sukcesja to świadoma decyzja właściciela i innych członków rodziny odnośnie do przyszłości firmy rodzinnej. Firma, w której nie ma przyjętego planu dotyczącego transferu własności i zarządzania na wypadek śmierci jej założyciela, nie przetrwa. Każdy, kto ma doświadczenie w planowaniu procesów sukcesyjnych w firmach rodzinnych, wie, że nawet najprostszy plan sukcesji jest lepszy niż jego brak.

Warto jednak zaznaczyć, że tak jak nie ma uniwersalnego przepisu na przekazanie firmy kolejnemu pokoleniu, nie ma też gotowych schematów postępowania w przypadku braku sukcesora. W zależności od rodzaju i rozmiaru biznesu oraz uwarunkowań rodzinnych, w tym determinacji do pozostawienia choćby części własności w rękach rodziny, a także potencjału biznesowego członków rodziny, różne mogą być rekomendacje doradców zajmujących się planowaniem i wdrażaniem procesów sukcesyjnych.

WARIANT I: SPRZEDAŻ BIZNESU

Mimo że sprzedaż firmy rodzinnej początkowo może wydawać się ostatecznością oraz być kojarzona z porażką właściciela, w końcowym rozrachunku często jest tak, że oznacza to nowe życie nie tylko dla samej firmy, ale też dla odrębnych biznesów prowadzonych przez członków rodziny, oraz stanowi zabezpieczenie finansowe na przyszłość. Należy bowiem pamiętać, że firma rodzinna to nie tylko właściciel i członkowie jego rodziny, ale także pracownicy, marka, produkty/usługi o określonej renomie lub wsparcie lokalnej gospodarki. Dlatego zapewnienie jej trwałości oraz ciągłości jest niezwykle istotne i świadczy o odpowiedzialności właściciela.

Z drugiej strony, środki pieniężne pozyskane ze sprzedaży mogą być wykorzystane przez samego właściciela lub członków jego rodziny na inwestycje lub rozwój innych biznesów, a docelowo stanowić finansowe zabezpieczenie na przyszłość.

Przedsiębiorcy, którzy mają już za sobą niezwykle trudną decyzję o sprzedaży rodzinnego biznesu, w kolejnym etapie z reguły stawiają sobie pytanie: ile warta jest moja firma? W tym miejscu warto podkreślić, że firma powinna być sprzedawana w najlepszej fazie swojego rozwoju, bowiem im wyższe będą jej wyniki finansowe, tym wyższą cenę będzie można uzyskać od potencjalnego inwestora. Jednakże ostateczny wybór metody wyceny firmy, co z kolei przekłada się na wysokość środków pozyskanych przez właściciela, uzależniony jest nie tylko od osoby inwestora, ale też od struktury samej transakcji. Inaczej bowiem będzie to wyglądać w przypadku sprzedaży udziałów/akcji, inaczej w przypadku wejścia firmy na giełdę, a jeszcze inaczej w razie wchłonięcia firmy przez inny biznes prowadzony przez inwestora (połączenie przez przejęcie).

Dlatego niezwykle istotne jest wsparcie w procesie sprzedaży ze strony wykwalifikowanych doradców (finansowych, prawnych, podatkowych), którzy nie tylko pomogą rzetelnie wycenić firmę i znaleźć odpowiedniego nabywcę, ale też zapewnią przeprowadzenie transakcji w oparciu o optymalną strukturę.

WARIANT II: TRANSFER ZARZĄDZANIA

Jeżeli tylko pozwala na to otoczenie rodzinno-biznesowe firmy rodzinnej, innym godnym rozważenia scenariuszem jest umieszczenie członków rodziny w roli tzw. pasywnych właścicieli (tj. właścicieli niemających wpływu na działalność operacyjną lub mających na nią nieznaczny wpływ) z jednoczesnym transferem zarządzenia na rzecz zewnętrznych menedżerów (czy to wyłonionych spośród dotychczasowych pracowników firmy, czy też pozyskanych z zewnątrz).

Jeżeli właściciel ma przekonanie, że potencjalni sukcesorzy nie chcą kontynuować jego działalności bądź nie posiadają w tym zakresie odpowiednich kwalifikacji, nie zawsze musi to oznaczać wykluczenie ich z rodzinnego biznesu. Czasami najlepszym rozwiązaniem może okazać się przekazanie członkom rodziny własności do firmy rodzinnej, co pozwoli na ich finansowe zabezpieczenie, gdyż w przyszłości będą czerpać środki na bieżące utrzymanie lub własne inwestycje z otrzymywanych dywidend.

Natomiast zabezpieczenie przyszłości samej firmy rodzinnej może nastąpić poprzez przekazanie zarządzania wykwalifikowanym menedżerom wyłonionym spoza kręgu członków rodziny, którzy dzięki odpowiednio skonstruowanemu programowi menedżerskiemu funkcjonującemu w ramach firmy będą żywo zainteresowani jej stałym rozwojem oraz ciągłym pomnażaniem majątku.

Programy motywacyjne dla zewnętrznych menedżerów wykorzystywane w procesach sukcesji mogą opierać się zarówno na systemie premiowym (pieniężnym), jak i udziałowym. Warto jednak zaznaczyć,

Zdjęcie: Kancelaria Grabowski i Wspólnicy

www.dromader.com.pl

DROMADER

Filip i s-ka -DROMADER- sp.j.
ul. Pojezierska 90
91-341 Łódź
tel. +48 42 612 23 18
e-mail. dromader@dromader.com.pl

że wdrożenie w firmie rodzinnej programu motywacyjnego opartego na prawach udziałowych niemal zawsze powinno wiązać się z odpowiednim zabezpieczeniem rodzinnego charakteru biznesu, w szczególności na poziomie sposobu zbywania praw udziałowych oraz ich dziedziczenia.

WARIANT III: FAMILY START-UPS

Przedsiębiorczość sukcesora, który niekoniecznie chce się realizować w ramach rodzinnego biznesu, w połączeniu z potencjałem majątkowym firmy może zostać wykorzystana do stworzenia tzw. family start-ups. Należy przez to rozumieć przedsięwzięcie, w ramach którego z kapitału pochodzącego z firmy rodzinnej finansowane są innowacyjne projekty członków rodziny, które w przyszłości mogą okazać się przydatne z perspektywy biznesu rodzinnego i wieloletniej strategii inwestycyjnej.

Wykorzystywanie w procesie sukcesji family start-ups może stanowić nie tylko sposób na dywersyfikację aktywności gospodarczych poszczególnych członków rodziny, ale też przyczynić się do pomnażania rodzinnego kapitału i budowania rodzinnej grupy inwestycyjnej. Co jest bowiem niezwykle istotne, proces sukcesji może zakładać stworzenie (w zależności od potencjału) więcej niż jednego family start-up, a każdy z nich będzie wspierać inną inicjatywę gospodarczą poszczególnych uczestników sukcesji – przy świadomości, że wykorzystanie kapitału pochodzącego z firmy rodzinnej do stworzenia family start-up nie wyklucza możliwości jednoczesnego pozyskiwania zewnętrznego finansowania (zaangażowanie zewnętrznego inwestora, dotacje, kredyty).

Daria Leszczyk – adwokat w Grabowski i Wspólnicy Kancelaria Radców Prawnych sp.k.
Specjalizuje się w prawie spółek handlowych, aspektach związanych z planowaniem sukcesji w firmach rodzinnych oraz obsłudze procesów strukturyzacyjnych. Prowadzi liczne procesy przekształceń, fuzji i przejęć oraz podziałów spółek handlowych, a także uczestniczy w opracowywaniu i wdrażaniu kompleksowych planów strukturyzacji kapitałowych i majątkowych przedsiębiorstw. Prowadzi szkolenia z zakresu sukcesji firm rodzinnych.

Grabowski i Wspólnicy Kancelaria Radców Prawnych sp.k. to zespół doradców prawnych posiadających wieloletnie doświadczenie na rynku usług prawniczych. Kancelaria skupia swoją działalność w obszarze przedsiębiorczości prywatnej, w tym rodzinnej. Prawnicy doradzają w procesach sukcesyjnych i planowania sukcesyjnego, jak również w procesach inwestycyjnych, przekształceń, połączeń czy przejęć. Specjalizują się w zakresie prawa spółek, prawa papierów wartościowych i rynku kapitałowego, prawa bankowego i finansowego, prawa nieruchomości oraz prawa własności intelektualnej. Dostarczają kompleksowe rozwiązania prawne dla przedsiębiorców zarówno z kapitałem polskim, jak i zagranicznym.
Zapraszamy na portale: www.gwlaw.pl, www.wsukcesji.pl, www.fundacjerodzinne.pl.

Reklama

Rebel is almost 15 years old dynamically growing company and the leader of the Polish board games market. This publisher, wholesaler and also largest board games shop in Poland is run by the real enthusiasts. It's widely known for games such as "Dream Home" and "K2", which have won the hearts of many players around the world.

rebel

Rebel Sp. z.o.o.
ul. Budowlanych 64C
80-298 Gdańsk
www.rebel.pl

Wholesale toys, pocket money, diecast models and gifts!

At TOBAR, we pride ourselves on being an award-winning wholesale supplier of toys , games, gifts, and novelties, both in the UK and in the growing export market. Our products have been entertaining children and adults since 1973, and we can't wait to share them with you. Check out our huge collection to fi nd a great mix of wholesale soft toys, diecast cars, pocket money lines, gifts for the whole family and more.

Tobar
A World of Fun!

majdan zabawek

Majdan Zabawek Beata Rzeźnik
37-534 Majdan Sieniawski 378
tel.: +48 884 885 830
email: biuro@majdanzabawek.pl

BOOTH: Hall 4, F-95

COBI is a leading Polish manufacturer and exporter of high quality interlocking building blocks for children and adults alike.
Over our 23 years, COBI has launched a wide range of block collections: Small Army, Action Town, Youngtimer Collection and our Historical Collection, just to name a few. We've also expanded our reach to include licensed products from such famous brands as Boeing, World of Tanks, World of Warships, Trabant, Wartburg, Fiat, Super Wings, Maserati, Skoda and others. This year COBI will be presenting a lot of new sets featuring the Historical Collection: Afrika Korps and Vietnam War. You will also see new items within our existing series.

COBI

MADE IN POLAND

COBI
ul. Wojska Polskiego 3
39-300 Mielec, Poland
tel.: +48 17 788 92 75
e-mail: export@cobi.pl
www.cobi.eu

BOOTH: HALL 4, B-79/C-80

Polish manufacturer of toys with 30 years of experience and one of the most recognizable children's brands in the industry. The toys are manufactured in line with the strictest EU standards, utilizing only certifi ed materials. Wader-Woźniak company is a leader in car sales and the fl agship product is Gigant Truck with load capacity up to 150 kg. Wader off ers over 500 articles: wide range of sand sets, building blocks, educational toys, roads and garages, coff ee sets or cars. Simple, colorful, and durable toys help developing children's creativity and imagination and encourage the children to the playground movement.

30 LAT WADER

PPH Wader-Woźniak Sp. o.o.
ul. Rudna 30
42-530 Dąbrowa Górnicza
tel.: +48 32 264 60 40
www.wader.toys
http://www.facebook.com/zabawki.wader

BOOTH: HALL 5, B-51

Dante is family company situated in Szczecin, which has been working for its success since 1990. For 30 years Dante has been building its reputation as distributor of toys and games and is the only representative in Poland for such known and renowned brands as: Lisciani, Quercetti, Viking Toys, Giochi Preziosi, Magformers, Cubic Fun, Collecta, Teama and DollsWorld. While choosing their products, Dante is always focused on the educational values and safety. Due to that, Dante can prove that learning doesn't have to be boring and fun can also have educational values. Dante's toys allow children to get to know the world around them, develop their manual skills, curiosity and boost creativity.

P.P.H. DANTE Sp. o.o.

ul. Rodakowskiego 1/5, 71-345 Szczecin,
tel.: +48 91 434 05 98, fax: +48 91 433 37 14
www.dante.com.pl
https://www.facebook.com/zabawkidante

Aksjomat is one of the most important and fast-developing Polish publisher of childrens books and magazines for kids. In our offer you can find well prepared educational books, sticker and colouring activity books, picture and puzzle books – from baby books to teenagers. Many books contain stickers, that children like.
One of the most popular and innovative product are Magic Quizzes in which the thermo-sensitive effect was used.

AKSJOMAT PUBLISHING HOUSE

ul. Lindego 7C
30-148 Kraków
tel.: + 48 12 633 70 22
e-mail : office@aksjomat.com

Hemar is a polish manufacturer of plastic toys which was founded in 1982. Now it is a dynamically developing company employing over 200 employees, including engineers with many years of experience. We design our toys ourselves. We also produce our injection moulds and other essential tolls ourselves, which signifi cantly shortens product introduction into the market.

HEMAR Family Sp. o.o. Sp. k.

ul. Dworska 12, 42-233 Wola Hankowska
tel.: +48 34 3287099
e-mail: hemar@hemar.com.pl
www.hemar.com.pl

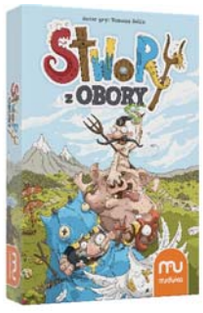
BOOTH: HALL 5, D-15

Family-owned for over 40 years Z. P. "ALEXANDER" (Alexander Toys brand) is one of the largest toys producers in Poland. The company specializes in educational, creative games and toys. Current production facility is of 10,000 m^2 & storage space of 4,000 m^2. The main market is our home Poland where we are present in almost every single toy shop, every bookstore, most of the major chain stores, hyper- and supermarkets, up to newsstands, pharmacies, discount chains and post offices across the whole country. We regularly export goods to numerous countries in the European Union as well as to several overseas destinations. We are extremely flexible due to possessing our own printing house, injection moulding machines and metal parts production line. This enables us to have reasonable MOQ's with very quick LEAD times.

Z.P. ALEXANDER

ul. Telewizyjna 19, 80-209 Chwaszczyno
tel.: +48 58 333 5005
info@alexandertoys.com, www.alexandertoys.com

BOOTH: HALL 4, F-42, CONSTRUCTION TOYS, BOOTH: HALL: 10.0, G-23, GAMES



It is with great pleasure and satisfaction that we present our new publishing brand, Muduko, which we created in order to consolidate all our board and card games around one common idea. The Muduko brand will supersede the Trefl Joker Line brand. Zu&Berry will be an autonomous series run by the new publisher, which will also be the sole distributor of playing cards made by the Fabryka Kart Trefl-Kraków.

WYDAWNICTWO MUDUKO

Podłęże 650
32-003 Podłęże
www.muduko.com

BOOTH: HALL 10.1, F-02

Marioinex is a family-run business founded on 1986 by Halina and Marian Suchanek. We design and manufacture creative toys that children love. Our multi award winning toys encourage logical thinking and support the development of even the youngest child, and we're proud to be a brand that parents trust. Taking care of the world we live in is also important to us, so we continually invest in new technologies, and ensure that our toys can be fully recycled.

MARIOINEX
Fabryka Zabawek Marian Suchanek

ul. Bieszczadzka 6/8
42-226 Częstochowa
e-mail: biuro@marioinex.com.pl
tel.: +48 34 368 25 06

BOOTH: HALL 4, E-95

- We also started production of our own brands
- We focus on products for children: toys, games, puzzles
- Licensed products are our specialization
- Our strategy is distribution of highest quality and well known brands of toys
- We offer: – stabile distribution
  - long term exclusive rights
  - wide range of impulse toys
  - offers suitable for supermarkets
- The company's motto: "KID-FRIENDLY TOYS" – is a guarantee of the highest quality as well as enjoyment for children.

TM TOYS Sp. o.o.

Headquarters:
ul. Zbożowa 4
70-653 Szczecin
tel.:+48 91 43 111 50
fax: +48 91 43 111 66
e-mail: biuro@tmtoys.pl
www.facebook.com/tmtoys

Showroom/office:
Al. Jerozolimskie 142B
02-305 Warszawa
tel.:+48 22 22 362 50

BOOTH: HALL 3, D-16

Established in 1998 the Belarus-based company since its launch has gained a strong reputation for manufacturing and distributing of top quality plastic toys and games, trusted by parents and loved by children. Currently Polesie sells an impressive assortment of toys for children of all age groups to more than 60 countries worldwide. The safety and quality of Polesie products have been proved by third-party testing for compliance with the major international toy safety standards. We have always been dedicated to the research and development of new products to meet current market demands. The company has a strong commitment to providing customers with the most competitive prices and fast delivery.

POLESIE POLAND Sp. o.o.

Representative office address in Poland
ul. Sadowa 14, lok. 14, 21-500 Biała Podlaska
tel.: +48 887 747 774
office@wader-polesie.pl

BOOTH: HALL 5, D-71

gra słów
gra słów
Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

Nowy rok, nowy hit!

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

GRA SŁÓW to kolejna część bestsellerowej serii gier planszowych.

Gracze nie rywalizują ze sobą! Współpracują, aby osiągnąć jak najlepszy wynik. Gra rozwija umiejętność opowiadania, kojarzenia oraz pamięć.

Premiera: luty 2020 r.

Kontakt handlowy:
Karol Popiński, k.popinski@nk.com.pl,
handel.gry@nk.com.pl, tel. (22) 338-92-11

gry.nk.com.pl

Nasza Księgarnia, founded in 1921, is the oldest publishing house of children literature in Poland. A number of their books have received various awards and are bestsellers. Three years ago the publishing house entered the boardgame market successfully. Nasza Księgarnia focuses mainly on family games but publishes also great party and children games. Since 2017 it has released over 60 games, many of which were appreciated by players and reviewers. Several received prestigious awards and have been sold in thousands of copies becoming bestsellers.

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c
02-868 Warszawa
tel.: +48 22 338 92 38
e-mail: handel.gry@nk.com.pl
www.gry.nk.com.pl

The FoxGames Publishing House was established in autumn 2013 as a response to the growing interest in board games among the clients of the Foksal Publishing House. The off er of FoxGames includes games for the youngest players who are just starting their adventure with board games (e.g.: Obłędny Rycerz), young adults (e.g.: Dziennik 29, Wielka Pętla) and for more advanced players (e.g. Kroniki Zbrodni).

FOXGAMES

Wydawnictwo Foxgames
Grupa Wydawnicza
Foksal sp. o.o.
ul. Domaniewska 48
02-672 Warszawa
tel.: +48 22 828 98 08, +48 22 894 60 54
foxgames@foxgames.pl
www.foxgames.pl

Marko Company was established in 1991 and has been an exclusive and reputable sole distributor of numerous major toys and children' accessories brands like: Tiny Love, K's Kids, Cloud B, Miniland, Nanobebe, Love to Dream , BeSafe, Nap Up, TFK, Mima, Kuli Muli, Bloom... and more. Our primary focus is the security and development of the child. We off er products from newborns to children of school age. All of our products have standard EU certifi cates. The attractiveness of our products is confi rmed by various awards.

Marko
www.marko-baby.pl

PPHU MARKO Sp. J.
ul. Marklowicka 17
44-300 Wodzisław Śląski
tel.: +48 32 453 01 71

Company ASKATO is an importer and vendor of toys and games. It was founded by group of people who are passionate about their job having over 20 years of experience on toy market. Thanks to that Askato offers products of very good exceptional quality at reasonable prices.
wide range of toys for children of every age can be found in our diversified portfolio. Our main area of focus are educational toys and games that are not only fun but also stimulate small brains and trigger creative thinking.
Mosaic toys – have been our top bestsellers. We also offer various products for the youngest – cushions, soft toys and sensorial balls. Currently we are working on developing the offer for Young Inventors Blocks – 3D building blocks of different shapes having numerous logical combinations.

ASKATO Sp. o.o. Sp. k.
ul. Przylesie 8
60-185 Skórzewo
www.askato.pl
BOOTH: HALL 5, D-10

ASKATO

The SIMBA DICKIE GROUP's company philosophy is: We love to make toys. This philosophy is refl ected in all aspects of our daily work and is expressed in values such as responsibility, reliability, innovation, quality and service. We are a reliable partner – in all sectors of the toy industry and for customers and dealers alike. We can give this promise because our employees' hearts are in it. We off er a comprehensive range of highquality products. From cuddly toys to board games, from dolls to RC models, as well as a large choice for hobbyists and collectors. A range for young people and adults of any age. Today the group encompasses the brands Simba, Dickie, BIG, Smoby, Eichhorn, Nicotoy, Schuco and Majorette.

Simba Toys Polska Sp. o.o.

ul. Flisa 2
02-247 Warszawa
www.simba.com.pl

BOOTH: HALL 6, B-02, C-01

Geobra Brandstätter Stiftung & Co. KG, headquartered in Zirndorf, Germany, is the producer of PLAYMOBIL and known for premium toy quality made in Europe. The 7.5 cm tall PLAYMOBIL fi gure is the cornerstone of this creative toy system, which has been stimulating children's imagination and creativity with its unique playing principle since its launch in 1974. A large variety of modern, historical and fi ctional play themes as well as successful license themes are available, and distributed in approximately 100 countries worldwide.

Geobra Brandstätter Stiftung & Co. KG

Brandstätterstraße 2-10
D – 90513 Zirndorf, Germany

BOOTH: HALL 12.2, P-07

Captain Smart is a series of fascinating games, puzzles, books and sets of cards that support child development through creative play, tailored to address the needs of children from birth to 9 years of age.

Captain Smart/Kapitan Nauka

ul. Belgijska 11
02-511 Warszawa
tel.: +48 22 853 11 38
e-mail: rights@captainsmart.eu
www.CaptainSmart.eu
www.KapitanNauka.pl

BOOTH: HALL 10.0, G-21

KORBO Blocks are our vision of educational toys - universal and attractive for children of all ages . The Idea: "Think, Build and Spin" best describes the innovation of this product. KORBO blocks are manufactured in Poland using the latest technologies and the highest quality materials. The blocks are safe and solid, resistant to mechanical damage, functional and compatible (you can freely combine elements from diff erent KORBO sets) as well as multicolored and attractive visually. Each set of blocks is a great way to have fun and learn through playing.

REMI s.c. – producer

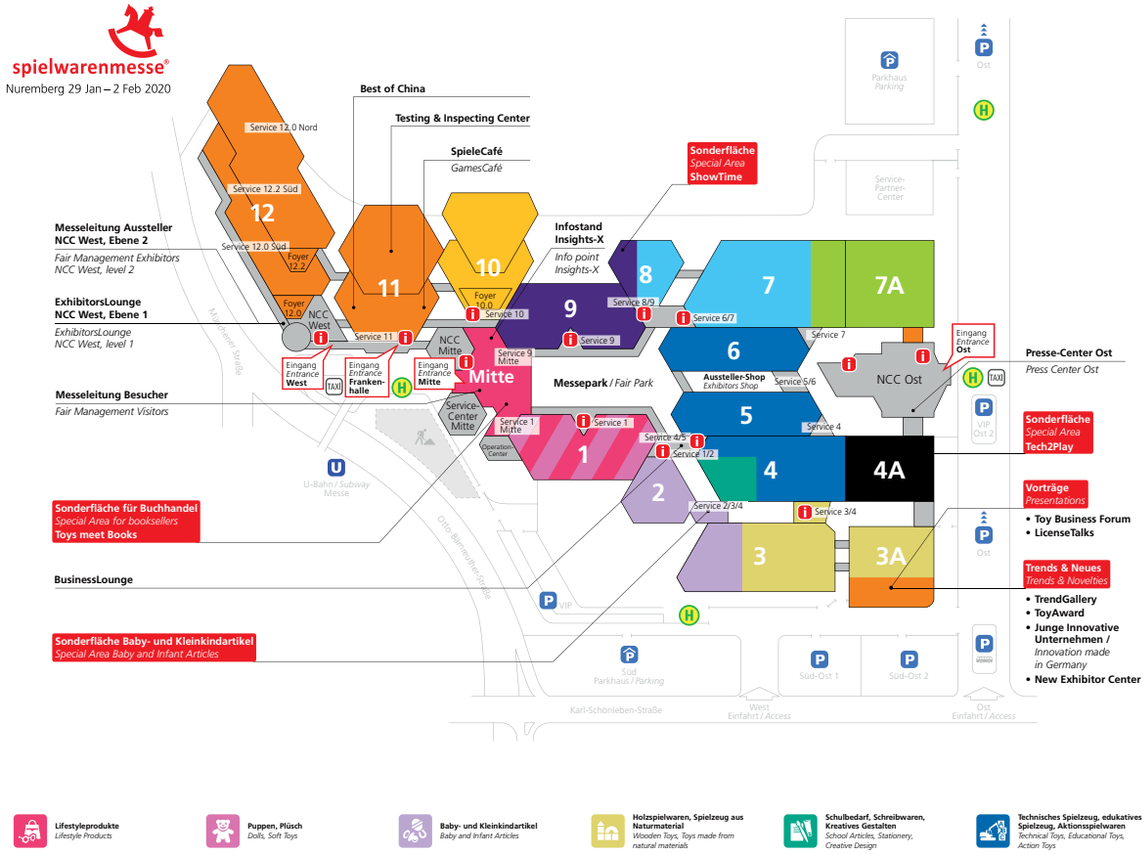
ul. Szafarzy 71 , Warsaw, POLAND
tel.: +48 22 858 16 55
www.korbo.eu
facebook.com/korboblocks

Polish exhibitors –Spielwarenmesse® 2020

Company	Hall/ Booth
3ToysM	3 / D-37
Alexander	10.0 / G-23, 4 / F-42
Ame Group	4 / F-26
Bajo	3 / D-23
Be-Happy	1 / F-11
Belbal	9 / B-45
Benchmark	7 / D-41
BR J&B	7 / D-08
Branded Toys	12.0 / I-22
Brimarex	3 / A-39
Captain Smart	10.0 / G-21
Centrum Akson	5 / B-63
Cobi	4/ B-79 / C-80
Dekornik	2 / A-07
Delta Trade	6 / C-08
Dobra Firma	10.1 / E-07
Dumel	2 / A-05
Effiki	2 / E-11
Euro-Trade	12.0 / H-16, H-16A
Everts-Pol	9 / F-47
Funkidz Brands	5 / D-10
Gaoo Fireworks	9 / F-87
Godan	8 / A-05
Granna	10.0 / C-17
Hemar	5 / D-15
Hestia	9 / B-29

Company	Hall/ Booth
Icom Poland	4 / A-83
International Business Group	7 / F-50
Jawa	10.0 / E-11
Jolly-Heap	4 / E-97
Just Blocks	3 / B-36
K&U Group	3A / D-15
Kaja	5 / A-43
King of Balloons	8 / D-18
Kukuryku	10.0 / H-04
Lean	8 / B-41
LLMNF	3 / D-09
Macyszyn-Toys	6 / A-41
Magic Wood	3 / E-09
Magictime	9 / C-26
Mammuti	3A / C-35
Marioinex	4 / E-95
MBR Model	7A / E-32
MELI® / Ame Group	4 / F-26
Mirage Hobby	4 / D-09
Mobimods	3A / G-37, H-44
Mochtoys	7 / A-51
MODE360	11.1 / F-09, G-12
Moje Bambino	4 / C-79
Monumi	10.0 / 20
Moonie Baja	2 / B-15, C-14
Muduko	10.1 / F-02

Company	Hall/ Booth
myHummy Szumisie	2 / B-03
Novum	5 / D-70
Nowa Szkoła	4 / A-40
Ollineck	4 / C-59
Pallas	3 / F-02
Palplay Trading	7 / C-19
PartyDeco	9 / D-36
Pastelowe Love	2 / B-16
Piromax Distribution	9 / B-05
Power Gift	3A / B-43
Q-Workshop	10.0 / B-16
Rebel	10.0 / I-11
Seven Polska	8 / B-32
Slimebox	10.1 / E-04
Super Power	9 / B-16
Surex	9 / A-80
TM Toys	3 / D-16
Toys Group	6 / A-43
Trefl	10.1 / F-36
Trefl Toys	10.1 / F-38
Triplex	9 / A-18
Tuban	4 / F-52
Tukan	3 / F-30
Ultimar	8 / B-21
Wader-Woźniak	5 / B-51
Wood Trick Europe	3A / F-17
Zabawkarstwo Wojciech Bączek	7 / B-05



ZAPRASZAMY NA TARGI:

Norymberga: HALA 7 STOISKO B-50

KIELCE: HALA A STOISKO A-38

Niedościgniona jakość dla każdego dziecka

RIDE: od pojazdów napędzanych siłą mięśni lub pchaczy, do wolnych pojazdów elektrycznych (wiek 2+)

DRIVE: ponad 40 wersji pojazdów z zasilaniem bateryjnym 6v i 12v (wiek 3+)

PERFORM: innowacyjne pojazdy z napędami spełniającymi oczekiwania sportowej rywalizacji (wiek 6–14)

ROLLPLAY

Kontakt Rollplay: Paweł Kołtuniak • pawel.koltuniak@rollplay.com • +48 609 412 612

Dystrybucja w Polsce: Orbico Toys • bok.toys.no.pl@orbico.com • +48 801 677 744

www.rollplay.com

www.toys.orbico.pl

Wesołe jest życie… staruszka!

W ofercie Alexandra debiutuje właśnie kolekcja „Terapia” dedykowana nie tylko młodszym, ale również nieco starszym fanom intelektualnej rozgrywki. I to dosłownie – dolna granica wiekowa wynosi 4 lata, zaś górna tak naprawdę nie istnieje. Cały misterny plan wydawcy polega zaś na wciągnięciu do świetnej zabawy właśnie seniorów, którzy dzięki pobudzającym mózg rozgrywkom otrzymają szansę na przeżycie drugiej młodości.

Część tytułów to kultowe gry w nowym, atrakcyjnym wydaniu, z kolei inne to propozycje autorskie. Jedne i drugie stanowią nie tylko świetny trening szarych komórek, ale też pomysł na aktywne spędzenie wolnego czasu dla osób, które mimo że już nieaktywne zawodowo, nadal są pełne energii, chcą robić coś da siebie, rozwijać się na różnych szczeblach, doskonalić.

– Dzisiejsi emeryci są dynamiczni, otwarci na nowe wyzwania, cieszą się pełnią życia – podkreśla Monika Mikulska, kierownik marketingu w Alexandrze. – W dobie coraz bardziej starzejącego się społeczeństwa my, wydawcy, nie możemy pomijać potrzeb tej dużej grupy społecznej. A nie da się ukryć, że na rynku planszówek brakowało dotychczas propozycji dedykowanych właśnie osobom w wieku 60+, które coraz częściej poszukują ciekawych form spędzania czasu. Stąd taką popularnością cieszą się obecnie wszelkiego rodzaju kluby seniora, uniwersytety trzeciego wieku itp. Jesień życia wcale nie musi być szarobura, a wręcz przeciwnie – to okres, kiedy ludzie mają najwięcej czasu dla siebie i swoich pasji – podkreśla.

AKTYWNY SENIOR TO SZCZĘŚLIWY SENIOR!

Kolekcja złożona z ośmiu gier wyróżnia się grafiką oraz eleganckimi, drewnianymi elementami. W tworzeniu serii czynny udział brała ekspertka w dziedzinie logopedii, logorytmiki, surdologopedii, neurologopedii oraz emisji i higieny głosu – mgr Hanna Sobisz. Gry z serii „Terapia” można zakwalifikować jako te, które w szerokim rozumieniu wspomagają pracę mózgu – od ćwiczeń obwodowych (zmysły) poprzez operacje umysłowe (spostrzeganie, koncentracja, kojarzenie, uważność) po czynności wyższe (czytanie, rozumienie, zasób słownictwa). – Co istotne, sprawią one tyle samo radości starszym, co młodszym graczom, a nawet więcej: będą inspiracją do prawdziwych rozgrywek międzypokoleniowych! – podpowiada Monika Mikulska. – Wreszcie też jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki raz na zawsze zniknie problem wyboru oryginalnego prezentu dla osób, które z reguły wszystko już mają – dodaje.

PROPOZYCJE AUTORSKIE

● **„Wspólne ogniwo”**
– zadanie graczy polega na umieszczeniu drewnianych tabliczek z piktogramami we właściwym miejscu na planszy, tam, gdzie przecinają się dwa symbole (figura i wzór) tworzące piktogram
Liczba graczy: 1-4.
Wiek: 7-107 lat.

● **„Kostki z piktogramami”**
– rozgrywka opiera się na 3 kościach z piktogramami oraz 18 tabliczkach, na których znajdują się identyczne piktogramy jak na kościach. Zadanie graczy polega na jak najszybszym odnalezieniu na rozłożonych tabliczkach piktogramu wyrzuconego przez kości.
Liczba graczy: 1-4.
Wiek: 7-107 lat.

● **„Paronimy”**
– zabawa polega na znajdowaniu wyrazów różniących się tylko jedną literą.
Liczba graczy: 1-4.
Wiek: 7-107 lat.

● **„Pamięć sensoryczna”**
– gracze mają do dyspozycji 22 drewniane elementy o różnych kształtach i wymiarach. Każdy z dostępnych elementów ma parę. Zadanie polega na odnalezieniu dwóch takich samych przedmiotów bez udziału zmysłu wzroku.
Liczba graczy: 2-4.
Wiek: 4-107 lat.

● **„Rozsypanka zdaniowa”**
– w pudełku znajduje się 45 plastikowych tabliczek z wyrażeniami, z których można zbudować 7 zdań. Celem graczy jest ułożenie wszystkich zdań, które muszą być zrozumiałe i zbudowane zgodnie z zasadami języka polskiego.
Liczba graczy: 1-4.
Wiek: 7-107 lat.

KLASYKA BRONI SIĘ SAMA!

● **„Tangram”**
– zestaw zawiera 42 różnorodne drewniane figury geometryczne. Celem graczy jest odtworzenie wskazanych w instrukcji 61 wzorów poprzez ułożenie wszystkich 7 elementów tangramu jedynie na podstawie kształtu jego konturów, a także wymyślanie własnych wzorów.
Liczba graczy: 1-6.
Wiek: 4-107 lat.

● **„Warcaby”**
– w zestawie poręczne drewniane pionki oraz duża plansza.
Liczba graczy: 2.
Wiek: 7-107 lat.

● **„Chińczyk”** – w zestawie wysokie, poręczne drewniane pionki oraz duża plansza.
Liczba graczy: 2-4.
Wiek: 7-107 lat.

Gry serii „Terapia”:

- ćwiczą zmysły (wzrok, dotyk)
- doskonalą operacje umysłowe (spostrzeganie, koncentracja, uważność, kojarzenie)
- uaktywniają pola neuronalne
- wspomagają koordynację wzrokowo-ruchową
- rozwijają kompetencje językowe (słownictwo, czytanie, rozumienie, płynność słowna)

Zdjęcia: Alexander

ZNAJDŹ NAS NA: / Alexandergryizabawki
www.alexander.com.pl

Korbo Blocks to nie tylko klocki do zabawy

Klocki konstrukcyjne to zabawka, która powinna znaleźć się w kolekcji każdego dziecka, niezależnie od wieku, płci i zainteresowań. Klocki Korbo w tej grupie są wyjątkowe. Za sprawą kolorowych kół zębatych, korbek i kilku prostych, poręcznych elementów stworzone konstrukcje ożywają. Całość wkręca małych budowniczych w świat wyobraźni i zachęca do twórczego działania. Klocki Korbo są też świetnym narzędziem w edukacji, wykorzystuje się je w nauce matematyki, kodowania, działaniach zespołowych (tzw. team building).

Oto 10 powodów, dla których warto przyjrzeć się im bliżej:

1. OD POCZĄTKU DO KOŃCA POWSTAJĄ W POLSCE. Bezpieczne, kolorowe, trwałe, odporne na uszkodzenia. Projektowane przez polskich inżynierów, testowane podczas zajęć w przedszkolu i szkole. Produkowane w Polsce. Atestowane, podlegają recyklingowi. Nagrodzone wieloma tytułami przez ekspertów, rodziców i dzieci. Wykorzystywane również w poradniach do pracy z dziećmi z dysfunkcjami.

2. ZACHĘCAJĄ DO EKSPERYMENTOWANIA. Proste elementy: koło zębate, platforma z wyznaczonymi miejscami, korbka i łączniki, dają mnóstwo możliwości i sposobów łączenia. Dziecko metodą prób i błędów tworzy budowle, które po chwili zaczynają wirować. A co, jeśli konstrukcja nie zadziała? To nic! Będzie to okazja do tego, by mogło prześledzić swoje działania, wychwycić błąd, naprawić go i ruszyć dalej z zabawą.

3. ROZWIJAJĄ UMIEJĘTNOŚCI MANUALNE. Poręczne klocki Korbo ułatwiają manipulowanie elementami. Podczas budowania dzieci ćwiczą małą motorykę oraz pobudzają mięśnie rąk poprzez wyciąganie, przekładanie, łączenie i kręcenie elementów. Ich wielkość Korbo została tak przemyślana, że mogą z nich korzystać dzieci z różnymi dysfunkcjami, a sam ruch kół na platformie zachęca do podejmowania kolejnych działań.

4. UCZĄ LOGICZNEGO MYŚLENIA. Czasami dodanie jednego klocka do konstrukcji powoduje jej zablokowanie i trzeba odnaleźć miejsce, które jest przyczyną zatoru. Wyzwala to kreatywne szukanie odpowiedzi na pytania: Czy koła kręcą się w tę samą stronę? Ile potrzeba kół, aby budowla się zakręciła?

5. KAŻDY ZESTAW ZOSTAŁ STARANNIE PRZEMYŚLANY. Zestawy Korbo można ze sobą łączyć, ponieważ elementy są kompatybilne. W poszczególnych pudełkach znajdują się też dodatkowe elementy uatrakcyjniające zabawę, np. opony do tworzenia innowacyjnych pojazdów, planety do ruchomego Układu Słonecznego, ludziki do tworzenia własnych historii zabaw czy łączniki kompatybilne z najbardziej znanymi klockami na świecie.

6. POBUDZAJĄ WYOBRAŹNIĘ. Jak powiedział Albert Einstein: „Wyobraźnia jest ważniejsza od wiedzy, ponieważ wiedza jest ograniczona". Klocki Korbo dają pełną swobodę działań w tym zakresie. Rozwijają wyobraźnię przestrzenną, poczucie smaku i estetyki. Można budować z nich zamki, pojazdy, otwierane i zamykane szlabany. Sam fakt, że dziecko jest w stanie stworzyć własną ruchomą zabawkę, napędza je do poszukiwań i tworzenia abstrakcyjnych rozwiązań na miarę przyszłych konstruktorów, inżynierów czy designerów.

7. UCZĄ MATEMATYKI. Podczas zabawy z Korbo dzieci mogą również uczyć się podstaw matematyki, dodawania, odejmowania elementów, dopełniania do pełnej liczby, grupowania według koloru, kształtu, tworzenia zbiorów itd.

8. SPRAWDZĄ SIĘ W KAŻDEJ SYTUACJI. Są świetnym wyborem zarówno do zabawy w domu, w przedszkolu, w szkole, jak i zabaw z animatorami. Stanowią innowacyjne narzędzie w edukacji wykorzystywane przez kreatywnych nauczycieli. Estetyczne, kolorowe opakowania Korbo sprawiają, że klocki są chętnie wybierane na prezent.

9. SĄ RÓŻNORODNE. Klocki Korbo dzielą się na zestawy do domu i do placówek oświatowych. Te pierwsze są zapakowane w pudełka kartonowe lub poręczne wiaderka. Natomiast zestawy edukacyjne przeznaczone do działań w grupie mieszczą w dużych pojemnikach ułatwiających szybkie sprzątanie i przechowywanie. Ważnym ich elementem

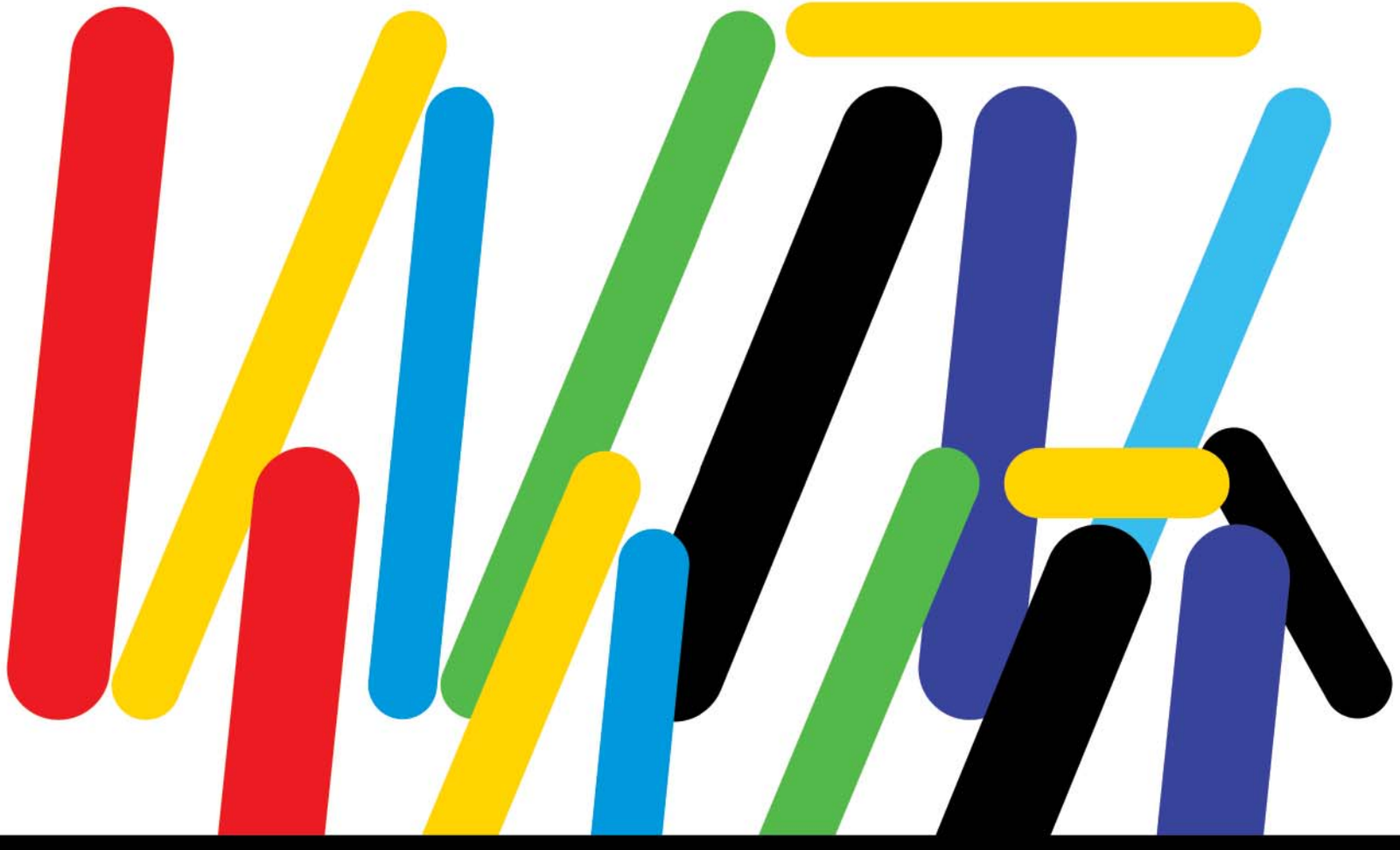
są przygotowane przez pedagogów scenariusze zajęć, ćwiczeń i pomysły na innowacyjne zabawy.

10. WSPIERAJĄ NAUKĘ KODOWANIA I PROGRAMOWANIA. Zaprezentowany podczas ubiegłorocznej edycji największego święta kodowania w Polsce program Edu Korbo dowiódł, że kodowanie i programowanie to nie tylko praca z robotem i komputerem, ale też rewelacyjna zabawa i współdziałanie w zespole. Klocki zdobyły tam prestiżową nagrodę CodeWeek 2019 (więcej o Korboblocks na Instagramie, YouTubie, Facebooku oraz na www.korbo.eu).

Zdjęcia: Korbo

WARSZAWSKIE TARGI KSIĄŻKI

CZECHY– GOŚĆ HONOROWY



21–24 maja 2020

Warszawa, **PGE Narodowy**

oraz 14. Targi Książki Akademickiej i Naukowej ACADEMIA

organizator Targi Książki

organizator wykonawczy murator EXPO

targi-ksiazki.waw.pl

Alexander wyznacza sportowe trendy

W ubiegłym roku wydawca wprowadził na rynek serię Sport & Fun, której głównym celem była aktywizacja rodzin do wspólnej zabawy na świeżym powietrzu. Produkty spotkały się ze świetnym przyjęciem przez rynek. Dopełnieniem tego było wyróżnienie w konkursie Zabawka Roku 2019. Zachęcony sukcesem Alexander postanowił rozszerzyć serię o kilka nowych, ciekawych tytułów.

Już tej wiosny całe rodziny będą mogły zagrać w Mega Bierki, Kółka na patyku czy Mini Golf. Do gry wejdą także drewniane szablony oraz zestawy zabaw sportowych. Oto krótki przegląd nowości wydawcy na sezon wiosna-lato 2020:

Kółka na patyku – zabawka składająca się z 2 drewnianych szpad o długości 57 cm oraz 4 drewnianych okręgów w dwóch różnych rozmiarach. Szpady posiadają zabezpieczenie rękojeści o średnicy 11,5 cm chroniące rękę. Zabawa polega na rzucaniu okręgami do przeciwnika, który musi złapać je na szpadę.

Mega Bierki – w zestawie 32 drewniane kolorowe bierki o długości 50 cm. Zabawa przebiega jak klasyczna gra w bierki, z tą tylko różnicą, że dzięki sporych rozmiarów drewnianym elementom można ją łatwo przenieść na podłogę w salonie, do ogrodu czy parku.

Mini Golf – poręczny drewniany zestaw do gry w golfa, który można zabrać ze sobą do parku, na boisko, przed blok czy na podjazd. Świetnie nadaje się też do zabawy w salonie. Zestaw składa się z 2 kijów golfowych, piłeczki oraz kolorowych drewnianych elementów umożliwiających zbudowanie stanowiska do gry w dowolnym miejscu.

Szablony drewniane – w ofercie dwa zestawy dużych drewnianych szablonów. Jeden dedykowany jest dziewczynkom, drugi zawiera obrazy raczej o chłopięcej tematyce. W każdym z nich znajduje się 8 tabliczek oraz komplet kolorowej kredy.

Sportowe zabawy – w ofercie 3 nowe zestawy zabaw sportowych różniące się zawartością. Młodzi sportowcy znajdą w nich woreczki gimnastyczne, worki do skakania, łyżeczki z piłeczkami, skakankę, taśmy do biegów na trzy pary nóg (pakowane w różnych konfiguracjach).

GŁOŚNY DOPING

Seria Sport & Fun otrzyma solidne wsparcie reklamowe. Od kwietnia do czerwca w telewizji emitowany będzie spot, nad którym trwają właśnie prace. Wydawca planuje także kampanię w Internecie – zarówno w systemie Google Display Network, jak i za pośrednictwem materiałów wideo. Uzupełnią ją reklamy w radiu i prasie, a także promocja gier i zabaw z serii w trakcie poranków filmowych w kinach Helios w całej Polsce.

Zdjęcia: Alexander

INTERNATIONAL TRADE FAIR OF CHILDREN'S GOODS

BABY® EXPO

Kiev, Ukraine

10–13 March 2020

BABY products FAIR

Products for newborns and maternity

TOY FAIR Ukraine

Toys, games, hobby

Children's FASHION Fair

Wear and footwear for children, school uniform

babyexpo.ua

www.babyexpo.ua

_baby_expo_

GRANNA

Gra „Dzień bobry!”

Nadchodzi zima, dni są coraz krótsze. Czas zabrać się do gromadzenia zapasów. Zostań najsprytniejszym zwierzątkiem w lesie i zgromadź jak najwięcej przysmaków. Będziesz cierpliwie zbierał zapasy czy podstępem „pożyczysz” przysmaki od innych graczy? Wiek: 8+.

Wydawca: GRANNA

GRANNA

Gra „Drogi do Rzymu”

Wielopokoleniowa rodzinna rozgrywka, spotkanie zaprawionych graczy czy może szybka partia dla dwóch graczy? „Drogi do Rzymu” sprawdzą się idealnie. Taktyczna rozgrywka, wiele sposobów zdobywania punktów, różnorodność ułożenia początkowego oraz brak losowości. Liczba graczy: 2-5. Czas rozgrywki: 20 min. Wiek: 8+.

Wydawca: GRANNA

EGMONT POLSKA

„Minecraft. Zwierzęta. Album przygód z naklejkami”

Poznaj zwierzęta ze świata Minecrafta, rozwiązując zadania i przyklejając naklejki. Stwórz karawanę lam, pomóż genialnemu naukowcowi Monty’emu przewieźć kurczaka i lisa przez rzekę, a także dowiedz się, jak zafarbować stado owiec. Na koniec uzupełnij naklejkami lodowatą scenerię śnieżnej tajgi oraz dzikiej dżungli. Liczba naklejek: 500.

Wydawca: EGMONT POLSKA

EGMONT POLSKA

„Naprzód. Kocham ten film”

Przepiękna, wzruszająca, a przy tym zabawna opowieść o dorastaniu, przyjaźni i poszukiwaniu swego miejsca w życiu to propozycja zarówno dla młodszych, jak i starszych czytelników.

Wydawca: EGMONT POLSKA

MAJDAN ZABAWEK

Gniotek Świnka – Squishkins Piggy

Świnka sprawdzi się nie tylko jako zabawka, ale również jako antystres. Zamiast obgryzać gumkę od ołówka czy paznokcie, dziecko może ją zgniatać do woli w celu rozładowania napięcia. Produkt może być wykorzystywany w terapii ręki i integracji sensorycznej.

Dystrybutor: MAJDAN ZABAWEK

MAJDAN ZABAWEK

Gniotek Królik – Squishkins Bunny

Atutem zabawki jest możliwość gniecenia, ściskania, tarmoszenia... Sprawdzi się nie tylko jako zabawka, ale również antystres. Gniotek Królik ma miętowy kolor, a na jego powierzchni znajdują się oczy, długie uszy, pyszczek oraz kończyny. Produkt może być wykorzystywany w terapii ręki i integracji sensorycznej.

Dystrybutor: MAJDAN ZABAWEK

ROLLPLAY

MINI Countryman

Podobnie jak oryginał, SUV dla najmłodszych zachwyca realistycznym wyglądem. Uzupełnieniem modelu są wysokiej jakości elementy, takie jak wyścielane fotele, wbudowane radio oraz oświetlenie przednie LED. MINI Countryman jest dostępny w wersji 6 V i 12 V. Wiek: 3+.

Dystrybutor: ROLLPLAY

ROLLPLAY

Nighthawk NexGen

Oryginalny pojazd Power Performance Nighthawk zachwyca dzieci i młodzież od 2018 r. Na targach w Norymberdze producent zaprezentuje nowość – Nighthawk NexGen. Przyjemność z jazdy pozostaje niezmienna, ale auto nowej generacji dzięki zaawansowanemu mechanizmowi składania jest łatwiejsze w transporcie. Wiek: 6-12 lat.

Dystrybutor: ROLLPLAY

MGAE

Na! Na! Na! Surprise

Aby rozpakować niespodziankę, przebij wiele balonów. Odkryjesz pluszaka do kolekcjonowania z miękką lalką w środku i akcesoriami! Inspirowana modą pluszowa zawieszka posiada unikatowy motyw zwierzęcy i można ją przymocować do plecaka lub torebki. Lalka jest pierwszą miękką lalką modową z zadrukowaną twarzą i modnymi detalami. Zbierz je wszystkie!

Producent: MGA ENTERTAINMENT

MGAE

Wreck Royale

Seria nowych autek z eksplodującymi częściami. Podczas zderzenia elementy „eksplodują" w różnych kierunkach. Części można mieszać i dopasowywać, aby spersonalizować swój pojazd. Zbierz wszystkie autka z serii! Produkt nie wymaga użycia baterii.

Producent: MGA ENTERTAINMENT

KORBO

Klocki Technix 122

Mały inżynier, tworząc ruchome machiny, obserwuje, którym kołem warto zakręcić, aby konstrukcja szybciej się poruszała. Dlaczego niektóre łączenia się blokują? „Techniczna" kolorystyka, różnorodne koła, śmigła, cięgna – to wszystko inspiruje do zabawy małych i dużych. Wiek: 5+.

Producent: KORBO

KORBO

Klocki Basic 180

Bestseller 2019. Zestaw stwarza dziecku nieograniczone możliwości twórcze i konstrukcyjne. Sześć kolorowych powtarzających się dużych elementów Korbo, w tym koło zębate, które wprawią w ruch każdą zbudowaną konstrukcję, pobudza do myślenia i wkręca do zabawy.

Producent: KORBO

Reklama

DANTE

Zestaw zwierzątek

W zestawie 4 zwierzątka wykonane z trwałego kartonu. Każde z nich jest wyposażone w koła i może być poruszane za pomocą kolorowych sznurówek. Po zbudowaniu zabawka może zostać wprawiona w ruch. Zestaw pochodzi z nowej serii Quercetti Montessori wzorowanej na zasadach edukacyjnych włoskiej psycholożki.

Dystrybutor: DANTE

DANTE

Kartonowe figurki

W zestawie 2 wysokiej jakości kartonowe figurki – robota i astronauty. Postaci mogą zostać złożone i ustawione w przeróżnych pozycjach dzięki umieszczonym w nich kołeczkom. Zestaw pochodzi z nowej serii Quercetti Montessori wzorowanej na zasadach edukacyjnych włoskiej psycholożki.

Dystrybutor: DANTE

ASTER LI

Czapka jednorożca

Miękkie i lekkie nakrycie głowy zarówno dla młodszych, jak i starszych dziewczynek. Złoty róg oraz biało-różowe uszka nadają czapce uroku, dzięki czemu będzie idealnym dopełnieniem stroju jednorożca.

Dystrybutor: ASTER LI

ASTER LI

Strój królewny baleriny

Dostępny w trzech rozmiarach. Dzięki tiulowi oraz różowej halce sukienka jest rozkloszowana. W połączeniu z różową koroną oraz różdżką tworzy idealny zestaw pięknej królewny.

Dystrybutor: ASTER LI

PRO Kids

Targi Kielce C-12

Stoki magazynowe

Stock Lots

Dystrybucja zabawek na licencji

Importer zabawek

Hurt on-line

PRO-eximp

PRO-EXIMP Sp.j.
ul. Krótka 1, 05-462 Góraszka
info@proeximp.com.pl
www.proeximp.com.pl

ALBI

Mini „Magnetyczne gry”

Zestaw lubianych gier, które możesz wszędzie ze sobą zabrać. Niewielkie wymiary i magnetyczne pionki sprawiają, że świetnie sprawdzą się w podróży. Wewnątrz metalowego pudełka znajdziesz pionki, kostki do gry i instrukcje. Do wyboru: „Szachy”, „Chińczyk”, „Węże i drabiny” oraz „Warcaby”.

Wydawca: ALBI POLSKA

CZUCZU

Moje pierwsze zagadki

Seria autorskich książeczek obrazkowych z zagadkami. Każda z nich to 80 stron rozwijających zabaw w pytaniach i odpowiedziach, które rozbudzają dziecięcą ciekawość, inspirują do wymyślania własnych zgadywanek oraz są przyjemną lekcją nowych słów i pojęć. Dostosowane do wieku, atrakcyjne ilustracje przedstawiają bliskie dzieciom tematy i zachęcają je do odkrywania świata. Wiek: 18 m+, 2+.

Wydawca: BRIGHT JUNIOR MEDIA

playmobil® 1·2·3

WIEK: 1½ - 4

70180
MOJA PRZENOŚNA STADNINA

70181
SAMOCHÓD Z PRZYCZEPĄ DLA KONIA

70179
MOJA PIERWSZA KOLEJKA

70186
ASTRONAUTA Z RAKIETĄ

70185
SAMOLOT PASAŻERSKI

70182
POJAZD DO TRANSPORTU NOSOROŻCA

70184
CIĘŻARÓWKA Z GARAŻEM Z FUNKCJĄ SORTERA

70183
MARYNARZ Z ŁODZIĄ RYBACKĄ

MOTORYKA MAŁA · ROZWÓJ MOWY · KREATYWNOŚĆ · PROCESY POZNAWCZE · KOMPETENCJA SPOŁECZNA

1 Easy Start · 2 First Challenge · 3 Little Expert

SMOBY

Figurki z bajki „44 koty”

Ruchome figurki przedstawiające głównych bohaterów nowej bajki „44 koty” z charakterystycznymi dla nich akcesoriami. W ofercie 4 rodzaje figurek. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

SMOBY

44 koty – zestawy do zabawy deluxe

W każdym zestawie ruchoma figurka – postać z nowej serii „44 koty” – z charakterystycznymi dla niej akcesoriami umożliwiającymi odgrywanie scenek z bajki. W każdym zestawie duży instrument, który służy jako kryjówka dla figurki, oraz ruchome elementy. W ofercie 3 różne zestawy. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

TM TOYS

Tiny Tukkins – zestaw Mix

Słodkie maskotki z miękkiego pluszu są dostępne z mebelkami i innymi akcesoriami, a opakowanie stanowi scenerię do zabawy. W kolekcji wiele zestawów z różnymi rodzinami ze świata zwierząt. Zestaw Mix zawiera 11 elementów: starszą siostrę ze zdejmowaną odzieżą, niemowlę ze zdejmowaną pieluszką, pościel dla dziecka i śpiwór dla siostry, akcesoria do zabawy. Do zebrania 4 rodziny.

Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

Fur Balls Friends – Ombre

Porzucone pluszowe zwierzątka wymagają opieki. Po ich umyciu, uczesaniu i wysuszeniu smutna kulka zmienia się w ślicznego puszystego pluszaka. Tym razem będzie nim piesek, kotek lub konik w nowym kolorze ombre. W każdym zestawie obroża z zawieszką, grzebyk, spinka i certyfikat adopcji. Wiek: 3+.

Dystrybutor: TM TOYS

PIATNIK

Gra „Skylands”

Świat Skylands został zniszczony i składa się już tylko z latających kawałków wysp. Mieszkańcy posiadają jednak mistyczną umiejętność budowania go z fragmentów. Wykorzystują moc zjednoczonych na nowo wysp, aby zbudować ich jeszcze więcej i zapewnić miastom energię. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.

Wydawca: PIATNIK

PIATNIK

Gra „Activity Gryzmoły-bazgroły”

Czy twój rysunek okaże się dziełem sztuki, czy gryzmołami? Rysowanie domu nie jest trudne! Ale co się stanie, jeśli nie będziesz widział tego, co rysujesz? Zadania należy bowiem narysować na tabliczce przytwierdzonej do... czoła! Każdy widzi, co robisz, tylko nie ty! Liczba graczy: 3-10. Wiek: 8+.

Wydawca: PIATNIK

SMARTBEE

Zmiennokształtność

Zestaw 4 doświadczeń naukowych badających zjawisko zmiennokształtności z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości AR. Stwórz kwadratowe bańki, przetestuj supermoc metalu z pamięcią, zbadaj, jak działają ruchome piaski, i obejrzyj w trójwymiarowym powiększeniu płatek śniegu.

Producent: SMARTBEE

SMARTBEE

Królestwo kolorów

Pierwszy zestaw subskrypcyjnego programu edukacyjnego SmartBee Club. Każdy BeeBox zawiera minimum 3 eksperymenty wraz z niezbędnymi odczynnikami i akcesoriami, ilustrowane instrukcje oraz karty wykorzystujące technologię rozszerzonej rzeczywistości AR.

Producent: SMARTBEE

Elektroniczny zestaw konstrukcyjny

BOFFIN

Z elektronicznymi zestawami konstrukcyjnymi Boffin I zbudujesz setki projektów, np.:

- Radio
- Lampę
- Wiatrak
- Wykrywacz kłamstw
- Telegraf
- Playback
- Kompas
- Latarnię morską

Zestawy z serii Boffin I to Boffin 100, Boffin 300, Boffin 500, Boffin 750.

BOFFIN II

Z elektronicznymi zestawami konstrukcyjnymi Boffin II zbudujesz setki projektów, np.:

- Fajerwerki
- Generator
- Stroboskop z muzyką
- Wykrywacz wody
- Wzmacniacz
- Lataranię morską

Elementy z zestawów Boffin I i Boffin II można ze sobą łączyć.

Zestawy konstrukcyjne z serii Boffin II to Bofiin LIGHT, Boffin MOTION, Boffin 3D, Boffin GRY.

BOFFIN III

Z elektronicznym zestawem konstrukcyjnym Boffin III zbudujesz dziesiątki projektów, np.:

- Latarnię morską
- Skrzyżowanie świetlne
- Most
- Trzypiętrowy dom
- Fortecę
- i inne budynki

Zalety

- Dziesiątki różnych projektów
- Możliwość wymyślania i budowania własnych projektów
- Klocki kompatybilne z LEGO
- Łączenie wszystkich elementów z zestawami Boffin I i Boffin II
- Różnokolorowe elementy dla łatwiejszej orientacji
- Łatwe budowanie i składanie projektów
- Dla dzieci od 8 lat.

CONQUEST entertainment

www.cqe.pl

TREFL

Gra „Szalone gary!”

Chcesz zrobić koledze psikusa i nakłonić go do zjedzenia kawałka cytryny? Napełnij garnuszki swojego przeciwnika małymi kęskami jedzenia i stań do gry! Jeśli chcesz wygrać, musisz zgadnąć, co skrywa w sobie twój garnuszek. Wrzuć jego zawartość do buzi i... jak wrażenia?

Wydawca: TREFL

TREFL

Gra „Mistakos – Wyższy szczebel extra”

Czteroosobowa gra zręcznościowa w nowej odsłonie, z drabinami w roli głównej. Zdobądź jak najmniejszą liczbę punktów karnych lub jak najszybciej pozbądź się drabin w danym kolorze w trakcie ustawiania z nich wspólnej, imponującej konstrukcji. Gry z serii „Mistakos” można ze sobą łączyć. Graj jednocześnie krzesełkami i drabinami, tworząc jeszcze bardziej spektakularne konstrukcje!

Wydawca: TREFL

MULTIGRA

Gra „Wyścig na słowa”

Gra planszowa na szybkie słówka i sprytne skojarzenia. Stańcie do wyścigu na słowa! Sprawdźcie, czy potraficie szybko myśleć, kojarzyć i mówić. Losujcie literki – niech rzut kostką zdecyduje, z jakiej kategorii będziecie odpowiadać, i ruszajcie do gry. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 7+.

Wydawca: MULTIGRA

MULTIGRA

Gra „Domino – Samochody w starym stylu”

Kolorowa, obrazkowa wersja domina. W trakcie gry każdy jej uczestnik stara się dołożyć jeden ze swoich elementów do układu leżącego na stole. Elementy dokłada się, dopasowując do siebie umieszczone na nich obrazki. Zwycięzcą zostanie ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich elementów. Liczba graczy: 1+. Wiek: 6+.

Wydawca: MULTIGRA

POLESIE

H&S – samochód z cysterną

Samochód-cysterna wykonany na wzór pojazdów H&S Transport. Ponad 1500 takich aut codziennie przewozi płyny po drogach Europy. Wymiary: 44,5 x 16,5 x 20,5 cm. Wiek: 1+.

Producent: POLESIE

POLESIE

Zwiadowca safari

Nowa seria wozów specjalnych Zwiadowca obejmuje zmniejszone kopie samochodów z serii Obrońca. W wieży na daszku umieszczony jest karabin maszynowy. Pick-up wojskowy posiada obszerny bagażnik. Wymiary: 24,8 x 12,4 x 12 cm. Wiek: 3+.

Producent: POLESIE

BRUDER

Zamiatarka ulic

Zabawka edukacyjna z serii Profi do zabawy w domu i na zewnątrz. Okna kabiny wykonane są z przezroczystego i nietłukącego tworzywa sztucznego, posiada też otwierane drzwi i składane lusterka zewnętrzne. Wymiary: 47 x 19 x 23 cm. Skala 1:16. Wiek: 4+.

Dystrybutor: ATA

BRUDER

Traktor Case IH Optum 300 CVX

Nowa, całkowicie przebudowana i unowocześniona konstrukcja. Wysokiej jakości nadruki nie ścierają się nawet w trakcie intensywnej zabawy. Skala 1:35.

Dystrybutor: ATA

ARTYK

Latawiec Polska

Latawiec to jedna z ulubionych klasycznych zabawek całych pokoleń dzieci. Czerwono-białe barwy przykuwają wzrok i pięknie się prezentują na tle nieba.

Dystrybutor: ARTYK

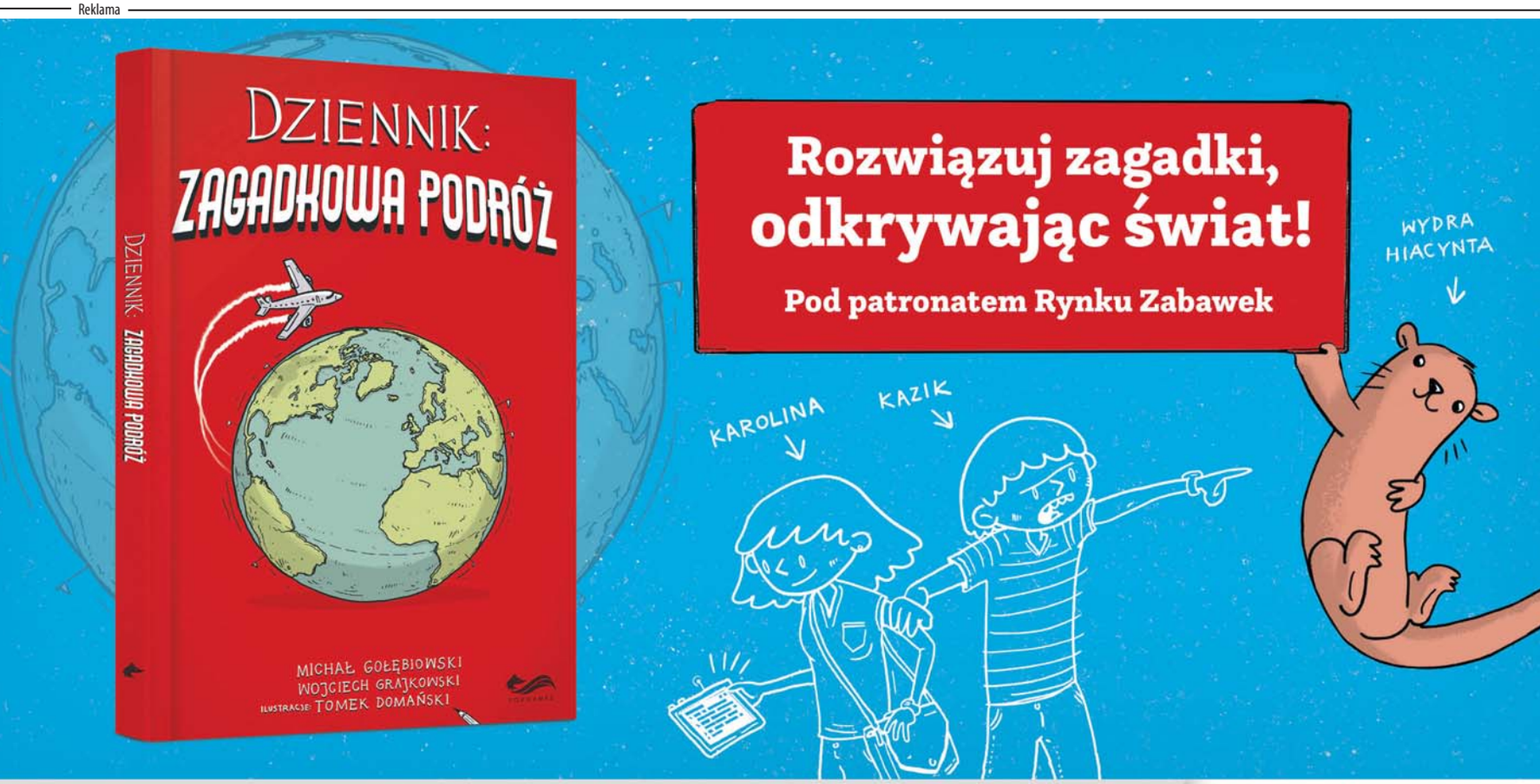
ARTYK

Bramka Polska

Zestaw rozbudzi pasję piłki w każdym małym sportowcu. Jedyne w swoim rodzaju barwy biało-czerwone sprawią, że dziecko poczuje się jak prawdziwy piłkarz reprezentacji Polski. Dzięki prostemu montażowi i niewielkim rozmiarom po złożeniu zabawkę można zabrać na wakacje lub piknik. Wiek: 3+.

Dystrybutor: ARTYK

Reklama



Zapraszamy do naszych partnerów handlowych: **Ablex** – 60-003 Poznań, ul. Sycowska 48, tel. 61/661-62-37; **Abro** – 03-310 Warszawa, ul. Staniewicka 7, tel. 22/819-41-35; **Anek** – 05-850 Ożarów Mazowiecki, ul. Poznańska 320, tel. 22/721-17-77; **Ateneum** – 30-741 Kraków, ul. Nad Drwiną 10, tel. 12/263-73-73; **Euro-Trade** – 31-263 Kraków, ul. Łokietka 155, tel. 12/61-44-100; **MIKI** – 32-085 Modlniczka, ul. Handlowców 2, tel. 12/685-03-01; **M&Z** – 81-571 Gdynia, ul. Chwaszczyńska 131B, tel. 58/629-85-89; **Panda** – 21-500 Biała Podlaska, ul. Sidorska 117B, tel. 83/ 342-60-60; **Rekman** – 55-040 Magnice, ul. Europejska 4, tel. 71/39-37-818 **Valinor** – 05-850 Ożarów Mazowiecki, ul. Kręta 36

FOXGAMES

NASZA KSIĘGARNIA

Pucio. Domino

W pudełku kryje się 28 dwustronnych kartoników. Na jednej stronie znajduje się prostsze domino obrazkowe dla młodszych dzieci (z podpisami, które mogą wesprzeć pierwsze kroki w nauce czytania), na drugiej zaś klasyczne (wspomagające ćwiczenie umiejętności liczenia) dla starszych. Wiek: 0+.
Premiera: 19 lutego.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Pucio. Gdzie to położyć?

W pudełku znajduje się 6 plansz z różnymi pomieszczeniami w mieszkaniu należącym do rodziny bohatera. Do każdego z nich dopasowano po 6 żetonów z przedmiotami charakterystycznymi dla tych pomieszczeń. Dziecko układa przedmioty w odpowiednich miejscach na planszach (np. na stoliku w salonie, pod krzesłem w kuchni, w pudełku) według załączonej instrukcji lub poleceń rodzica. Dodatkową atrakcją są stojące postaci bohaterów książek o Puciu, które można wykorzystać także w innych zabawach. Wiek: 0+.
Premiera: 19 lutego.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Gra słów"

Kontynuacja bestsellerowej serii. Gracze nie rywalizują ze sobą, ale współpracują, aby osiągnąć jak najlepszy wynik. Gra rozwija umiejętność opowiadania i kojarzenia oraz ćwiczy pamięć. Wiek: 6+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Spacer po Burano"

Piękne ilustracje, atrakcyjny temat, ogromne emocje dla dzieci i dorosłych. Gracze tworzą za pomocą kart kolorowe kamienice. Wygra ten, kto wzniesie budowle najbardziej podobające się turystom. Wiek: 10+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

WADER-WOŹNIAK

Kid Cars – Straż pożarna

Autka z serii Kid Cars są bardzo lubiane przez dzieci. W tym roku w sprzedaży pojawią się minizestawy tematyczne: Pociąg, Budowa, Policja, Straż, Szpital, a w każdym z nich 3 samochodziki. Pojazdy zwracają uwagę intensywnymi barwami, a wybrane modele udekorowane są atrakcyjnymi naklejkami (również z numerem 112).

Producent: WADER-WOŹNIAK

GEOMAG

Wheels Red Team

Zestaw klocków dzięki wyposażeniu w magnetyczne nakładki z polami ujemnymi i dodatnimi pozwala rozwijać umiejętności z zakresu fizyki. Dzieci poznają zasady działania sił magnetycznych i mechanicznych, pobudzają swoją kreatywność, stymulują wyobraźnię, jednocześnie rozwijając umiejętności manualne. Kiedy już nauczą się odróżniać pola magnetyczne, mogą konstruować funkcjonalne modele w dowolnych kształtach i rozmiarach.

Dystrybutor: BEMAG

Smartwatche Garett

BEZPIECZNE DZIECKO

SPOKOJNY RODZIC

GARETT
ELECTRONICS

ZABAWKOWICZ.PL
NAGRODA RODZICÓW
2019
WYRÓŻNIENIE

www.garett.pl

KAPITAN NAUKA

„Potwory Głodomory. Gra na liczenie”

Niezbędnik w matematycznej edukacji najmłodszych. Nauka liczenia zamieni się z nim w świetną zabawę, podczas której dziecko zrozumie istotę działań matematycznych oraz poćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1-20.

Wydawca: KAPITAN NAUKA

KAPITAN NAUKA

„Zegar. Gra edukacyjna”

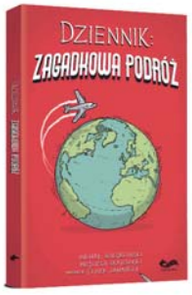
Gra, która pomaga w zrozumieniu abstrakcyjnego pojęcia czasu. Podczas angażujących rozgrywek dziecko ćwiczy posługiwanie się zegarkiem oraz trenuje pamięć, koncentrację i spostrzegawczość. Wiek: 5-9 lat.

Wydawca: KAPITAN NAUKA

FOXGAMES

„Dziennik: Zagadkowa podróż”

Udaj się wraz z Karoliną, Kazikiem oraz wydrą Hiacyntą na poszukiwanie zaginionego przyjaciela. Dzięki wskazówkom Zagadroida wspólnie przemierzycie 7 rozdziałów, których akcja dzieje się w różnych zakątkach świata, i rozwikłacie ponad 40 zagadek.

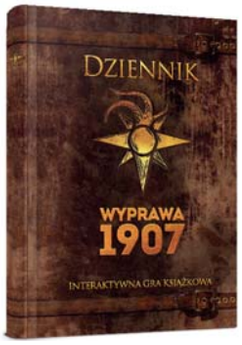


Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

„Wyprawa 1907”

Rozrzucone po całym świecie zaginione strony z legendarnego dziennika morskiego zostały odnalezione i połączone w całość. Sekrety tej historii były znane dotychczas tylko nielicznym. Wodne potwory, mroczne sny i koszmary, wiadomości z innych wymiarów... Nadszedł czas, aby odkryć, co kryje tajemniczy morski dziennik!



Wydawca: FOXGAMES

HEMAR

Samochód duży z klockami K3

Posiada podnoszoną skrzynię ładunkową, w której dziecko będzie mogło przewieźć swoje najcenniejsze skarby. Długość: 45,5 cm. Wiek: 3+.

Producent: HEMAR

HEMAR

Samochód pajacyk

Posiada podnoszoną skrzynię ładunkową i kabinę o kształcie przypominającym twarz klauna z dużym okrągłym nosem, który po naciśnięciu wydaje dźwięk klaksonu. Wiek: 3+.

Producent: HEMAR

MUDUKO

Gra „Pechowa krowa”

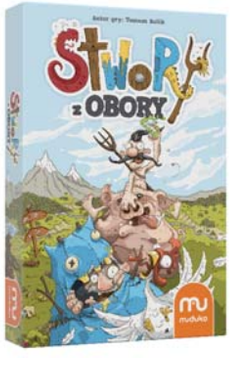
Owce, świnie, konie i krowy uciekły z zagród! Przy ich rozdzielaniu spróbuj pozbyć się najbardziej upartych zwierząt – po prostu podrzuć je innym. Osiągniesz cel, zagrywając odpowiednio karty z ręki i zmuszając współgraczy do wzięcia kart przynoszących ujemne punkty. Liczba graczy: 3-6. Wiek: 7+.

Wydawca: MUDUKO

MUDUKO

Gra „Stwory z obory”

„Stwory z obory” to przesiąknięta humorem i mitologią słowiańską karcianka dla wszystkich fanów gier w klimacie wiejskiego fantasy. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 13+.



Wydawca: MUDUKO

EPEE

Piłka Zmyłka – seria owocowa

Zabawa Piłką Zmyłką jest nieprzewidywalna. Piłka ma przesunięty środek ciężkości, więc nigdy nie wiadomo, gdzie poleci. Tocząc się, nieoczekiwanie zmienia kierunek, a kiedy wydaje się, że już ją mamy, ona znowu ucieka w inną stronę! Piłka Zmyłka z serii owocowej to 6 radosnych wariantów do wyboru: ananas, arbuz, cytrynek, jabłek, pomarańcza, truskawka.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

EPEE

Neo-Lina brokatowa

Nowa, brokatowa wersja popularnej Neo-Liny. Granie w zaplątanie umożliwia tworzenie nieograniczonej ilości figur i kształtów w domu, w szkole, samemu lub z przyjaciółmi. Każdy może wplątać się w kolorową przygodę z Neo-Liną. Dedykowana strona internetowa Akademia Neo-Liny zawiera ponad 40 zakręconych sztuczek. Do produktu dołączona jest ulotka z przykładami zabaw.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

TACTIC

Active Play

Sport i aktywność ruchowa – tego na co dzień potrzebuje organizm. W serii Active Play każdy znajdzie coś dla siebie. Dostępne ćwiczenia: skakanka, rzut pierścieniem, przeciąganie liny, wyścigi w workach, krokiet, pétanque (bule), klasy, zbijanie puszek, wyścigi w workach.

Wydawca: TACTIC

TACTIC

Gra „Gęby"

Kto zatańczyłby na stole, a kto pod ubranie włożyłby strój Supermana? Gracz, który najtrafniej wytypuje – zwycięży! W zestawie 150 kart twarzy i 50 kart z zabawnymi opisami. Liczba graczy: 3-8. Wiek: 12+.

Wydawca: TACTIC

Reklama

Zapraszamy do naszych partnerów handlowych: **Ablex** – 60-003 Poznań, ul. Sycowska 48, tel. 61/661-62-37; **Abro** – 03-310 Warszawa, ul. Staniewicka 7, tel. 22/819-41-35; **Anek** – 05-850 Ożarów Mazowiecki, ul. Poznańska 320, tel. 22/721-17-77; **Ateneum** – 30-741 Kraków, ul. Nad Drwiną 10, tel. 12/263-73-73; **Euro-Trade** – 31-263 Kraków, ul. Łokietka 155, tel. 12/61-44-100; **MIKI** – 32-085 Modlniczka, ul. Handlowców 2, tel. 12/685-03-01; **M&Z** – 81-571 Gdynia, ul. Chwaszczyńska 131B, tel. 58/629-85-89; **Panda** – 21-500 Biała Podlaska, ul. Sidorska 117B, tel. 83/ 342-60-60; **Rekman** – 55-040 Magnice, ul. Europejska 4, tel. 71/39-37-818 **Valinor** – 05-850 Ożarów Mazowiecki, ul. Kręta 36

FOXGAMES

EGMONT

Gra „Ryzyk fizyk Vegas”

Jaki procent Polaków śpi nago? Aby wygrać, nie musisz znać odpowiedzi – wystarczy, że dobrze obstawisz i zaryzykujesz w odpowiednim momencie. W dodatku „Vegas” zebrano imprezowe, ciekawe i często pikantne pytania skierowane do dorosłych graczy. Dodatkowa dwustronna plansza wprowadza nowe pola do obstawiania oraz punktacji.

Wydawca: EGMONT POLSKA

EGMONT

Gra „Ryzyk fizyk Family”

Ile razy w ciągu dnia dzięcioł uderza w drzewo? Znasz odpowiedź? Postaw pionek na swojej tabliczce. Myślisz, że ktoś inny wie lepiej? Postaw pionek na jego odpowiedzi. Aby wygrać, nie musisz znać odpowiedzi – wystarczy, że dobrze obstawisz i zaryzykujesz w odpowiednim momencie! W edycji familijnej zebrano pytania dostosowane do zabawy w rodzinnym gronie.

Wydawca: EGMONT POLSKA

BOFFIN

Boffin 750

Elektroniczny zestaw konstrukcyjny Boffin I 750 zawiera 80 elementów, z których można skonstruować 750 projektów, w tym kompas, latarnię, wykrywacz kłamstw, radio FM. Projekty z panelem solarnym + zestaw można podłączyć do komputera i zbudować inne projekty za pomocą dołączonego programu.

Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

BOFFIN

Boffin II Motion

Wiesz, czym jest prąd, jak się przenosi, jakim sposobem możesz rozruszać przedmioty i jak nimi sterować? Wszystkiego dowiesz się podczas zabawy elektronicznym zestawem konstrukcyjnym Boffin II Motion. Zawiera on ponad 50 elementów, z których możesz skonstruować ponad 100 projektów, m.in. detektor ruchu, sygnał, stroboskop z muzyką, karabin, generator i karuzelę. Do zestawu możesz też podłączyć samolot lub minisamochód.

Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

REVELL

Junior Kit – samochód policyjny

Elementy samochodu można łatwo skręcić za pomocą specjalnych śrub i śrubokrętu. W zestawie 26 części + 24 elementy złączne. Cechy pojazdu: solidna konstrukcja, otwierane drzwi i bagażnik, wiernie odwzorowane wnętrze. W zestawie 2 pachołki oraz naklejki z napisem „Policja”. Model można rozłożyć na części i ponownie złożyć. Długość: 23,5 cm. Wiek: 4+.

Dystrybutor: COBI SA

COBI FACTORY

Czołg M1A2 Abrams

Nowa, całkowicie przebudowana i unowocześniona konstrukcja. Wysokiej jakości nadruki nie ścierają się nawet w trakcie intensywnej zabawy. Skala 1:35.

Producent: COBI SA

CARTAMUNDI

Gra „Race Home Księżniczki”

Roszpunka, Ariel, Belle i Jasmine biorą udział w zaczarowanym wyścigu, ścigając się do domu. Wybierz swoją ulubioną księżniczkę i ścigaj się po planszy, używając kości i monet przyspieszenia. Doprowadź wszystkie figurki do domu i wygraj!

Wydawca: CARTAMUNDI

CARTAMUNDI

Gra „Race Home Mickey”

Mickey, Minnie, Donald i Pluto ścigają się, wracając do domu. Wybierz swoją ulubioną postać i ścigaj się po planszy, używając kości i monet przyspieszenia. Jako pierwszy zaprowadź wszystkie figurki domu i wygraj!

Wydawca: CARTAMUNDI

PORTAL GAMES

Gra „Architekci zachodniego królestwa”

Akcja toczy się u schyłku Imperium Karolińskiego, około 850 r. n.e. Jako królewscy architekci rywalizujecie o względy króla i o zachowanie swojego szlachetnego statusu, wznosząc budowle na jego nowych włościach. Zbierajcie zasoby, zatrudniajcie pomocników, mając jednocześnie oko na swoich robotników, gdyż nastały zdradzieckie czasy. Rywalizujący architekci uczynią wszystko, by spowolnić wasz postęp...

Wydawca: PORTAL GAMES

NICI

Maskotki NICIdoos

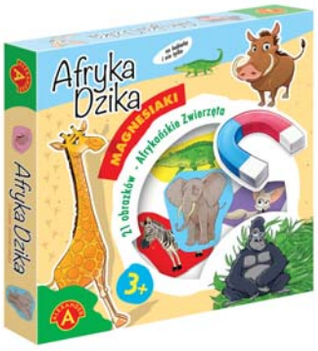
Duże i brokatowe oczy, modne, jaskrawe kolory, błyszczące dodatki w tkaninie – to wszystko przyciąga uwagę oraz czyni maskotki NICIdoos ciekawą propozycją w świecie pluszu. W kolekcji 3 rozmiary pluszu: 12 cm, 16 cm i 22 cm, oraz 9-centymetrowe breloki. NICIdoos w sklepach eksponowane są na dedykowanych linii obrotowych stojakach.

Dystrybutor: DISTRI

ZNAJDŹ NAS NA: / Alexandergryizabawki
www.alexander.com.pl

ALEXANDER

Magnesiaki

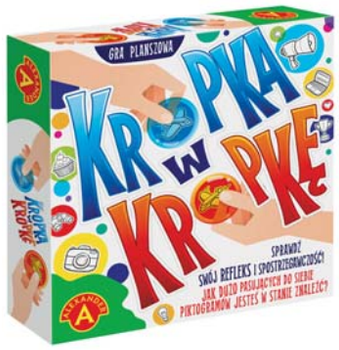


Zestaw tematycznych obrazków powleczonych magnetyczną folią na odwrocie. Dzięki temu obrazki można układać nie tylko na stole lub podłodze, ale również ustawiać na pionowej ścianie lodówki lub innych metalowych płaszczyznach. Duże, poręczne elementy ułatwiają zabawę. W serii ukazały się zestawy: Afryka dzika, W lesie, Gospodarstwo, Maszyny rolnicze, Budowa, Straż pożarna, Policja, Wojsko, Litery. Wiek: 3+.

Wydawca: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Kropka w kropkę"



Gra na spostrzegawczość, którą pokocha każde dziecko, a co więcej – z łatwością ogra rodziców. Zabawa polega na odnajdywaniu kolorowych piktogramów w odcieniach wskazanych przez kostki. Poszukiwania odbywają się na planszach, na których aż mieni się od kolorów i znaków. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 5+.

Wydawca: ALEXANDER

GARETT ELECTRONICS

Garett Kids Play

Smartwatch dziecięcy to idealne rozwiązanie łączące w sobie troskę o bezpieczeństwo dziecka z przyzwoleniem mu na odrobinę samodzielności. Posiada funkcję GPS i GEO-ogrodzenia dla szybkiego zlokalizowania pociechy. Wbudowany telefon komórkowy, przycisk SOS oraz zdalny podsłuch zwiększają spokój rodzica i bezpieczeństwo dziecka. Garett Kids Play z wbudowanym aparatem pozwala też najmłodszym fotografować otaczający świat.

Producent: GARETT ELECTRONICS

GARETT ELECTRONICS

Garett Kids Sweet 2

Inteligentne urządzenie, dzięki któremu w prosty sposób można zatroszczyć się o bezpieczeństwo dziecka, a jednocześnie pozwolić mu na odrobinę samodzielności. Zegarek posiada funkcję GPS i GEO-ogrodzenia dla szybkiego lokalizowania pociechy. Smartwatch Kids Sweet 2 jest kolorowy, praktyczny, ma wbudowany aparat fotograficzny, przycisk SOS oraz kilka rozwojowych gier. Działa z kartami SIM wszystkich operatorów.

Producent: GARETT ELECTRONICS

REBEL

Gra „Punto"

Połączenie klasycznych karcianek z grą w kółko i krzyżyk. Gra zawiera 4 różnokolorowe talie. W każdej z nich znajdują się karty z kropkami (od 1 do 9). Uczestnicy tasują swoje talie, a następnie umieszczają je zakryte przed sobą. W każdej rundzie biorą wierzchnią kartę z talii i zagrywają ją na polu gry – w kwadracie 6 x 6. Karty można umieszczać na wolnych polach lub na innych kartach – pod warunkiem, że na dokładanym kartoniku znajduje się więcej kropek. Celem graczy jest ułożenie w rzędzie 5 własnych kart.

Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Dog Pile"

Łamigłówka, która pozwala trenować umysł. Niewielka, poręczna, a do tego bardzo uniwersalna, sprawdzi się w przypadku graczy w każdym wieku. Ich zadaniem jest takie ułożenie dostępnych elementów (różnokształtnych kolorowych psów), by zmieściły się na wyznaczonym obszarze. Próbując dopasować do siebie fragmenty układanki, uczestnicy zabawy ćwiczą logiczne myślenie i planowanie przestrzenne. W zestawie 48 łamigłówek o różnym poziomie trudności.

Wydawca: REBEL

IMC TOYS

Gra „Twister – Kraina Lodu”

Gra ruchowa dla całej rodziny inspirowana motywami z bajki „Kraina Lodu”. Zabawa polega na ustawieniu się na macie zgodnie z układem kostek. Jedna duża kostka wskazuje, na jakim kolorze należy stanąć, a druga – którą dłonią lub stopą. W zestawie mata do gry i 2 kostki.

Dystrybutor: DAMI

ZURU

Interaktywna maskotka Lama

Pets Alive to seria zabawek, które bawią do łez. Biała lama z tęczowymi włosami potrafi tańczyć i kręcić kuperkiem w rytm trzech melodii. Maskotka obraca się o 360° i porusza głową.

Dystrybutor: DAMI

PLAYMOBIL

Duży turniej jeździecki

W zestawie wszystko, co niezbędne do zorganizowania turnieju. Na zwycięzców czekają udekorowane podium i wspaniałe nagrody. Produkt stanowi uzupełnienie popularnej serii Duża stadnina koni. Wiek: 4+.

Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

Przenośna centrala jednostki specjalnej

Zestaw w formie walizeczki, w której mieści się nowocześnie wyposażona centrala policyjna z helikopterem, motocyklem ze światłami oraz figurkami policjantów. Nie mogło też zabraknąć przestępcy na szybkim quadzie... Wiek: 4+.

Producent: PLAYMOBIL

Reklama

NOWOŚĆ Wciągające gry edukacyjne!

Kapitan Nauka

- rozwój praktycznych umiejętności
- doświadczeni autorzy i eksperci

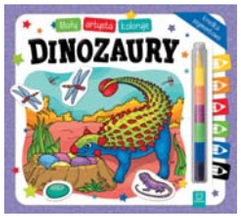
Szukaj oznaczeń na opakowaniach!

myślenie logiczne · koncentracja · motoryka mała

www.KapitanNauka.pl
Zamówienia: handlowy@edgard.pl
tel. 22 853 11 38 wew. 203 i 204

AKSJOMAT

„Mały artysta koloruje”

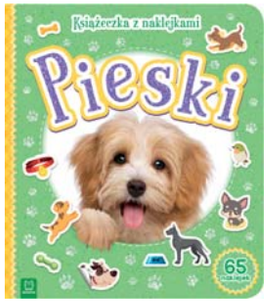


Atrakcyjna kolorowanka z dołączoną sześciokolorową miękką kredką segmentową oraz kolorowymi naklejkami będzie miłą niespodzianką dla każdego malucha. Kolorowanie rozwija wyobraźnię i kreatywność dziecka oraz ćwiczy zdolności manualne. Zapraszamy do świata dinozaurów, zwierząt i pojazdów!

Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

„Książeczka z naklejkami”



Udana forma edukacyjnej rozrywki, a jednocześnie produkt rozwijający sprawność manualną dziecka. Książeczki z naklejkami wyróżniają: starannie dobrane i atrakcyjne naklejki, ciekawa tematyka, różnorodne ilustracje oraz krótkie opisy zachęcające do nauki czytania.

Wydawca: AKSJOMAT

MARIOINEX

Zestaw duży – Rolnik

Zestaw z elastycznego materiału o przyjemnych dla oka barwach. Dzięki dołączonym postaciom dziecko ma możliwość odgrywania ról z życia codziennego. Pomóż podlać kwiatki i zagonić owce do stada, a przekonasz się, jak rozwijające są Mini Waffle i ile sprawiają przyjemności.

Producent: MARIOINEX

MARIOINEX

Micro Waffle

Nowość w asortymencie firmy Marioinex. Zestaw 517 elementów waffli dedykowany jest dzieciom w wieku przedszkolnym oraz 15 zestawów skierowanych jest do maluchów pow. 3 lat. Zawierają plansze z gotowymi wzorami do ułożenia, których celem jest rozwój koordynacji wzrokowo-ruchowej, pomocnej w dalszych etapach nauki w szkole.

Producent: MARIOINEX

KOOGLO

Klocki magnetyczne

Kooglo to drewniane klocki, których ścianki zostały uzupełnione magnesami. Dzięki temu można z nich tworzyć przestrzenne konstrukcje, które nie rozpadną się podczas budowy. W ofercie dostępne są zestawy: mini, basic i mega oraz giga w dwóch wersjach kolorystycznych: natural i color. Produkt polski. Wiek: 2+.

Producent: KOOGLO

KOOGLO

Kooglo Giga

Zestaw Giga to 300 sztuk klocków naturalnych lub kolorowych, zapakowanych w elegancką drewnianą skrzynię. Zestawy Giga przeznaczone są dla placówek edukacyjnych, animatorów, do stacjonarnych sal zabaw.

Producent: KOOGLO

PAOLA REINA

Lalka Carla

Carla jest laleczką wykonaną w całości z pachnącego karmelem winylu. Doskonale nadaje się do zabawy, czesania, przebierania. Ma gęste włoski, idealnie zachowane proporcje i śliczne oczy z rzęsami. Wielkość: 32 cm.

Wyłączny importer: MARIO

PAOLA REINA

Lalka Dasha + rower

Dasha jest laleczką wykonaną w całości z pachnącego karmelem winylu. Idealnie nadaje się do zabawy, czesania, przebierania. Wielkość laleczki: 32 cm.

Wyłączny importer: MARIO

PRO-EXIMP

Świat zwierząt Farma

Zestaw zawiera: figurki zwierząt z akcesoriami, ludzi oraz dużą stodołę z dachem i płotem do ogrodzenia zwierząt hodowlanych. Wysokiej jakości figurki kolekcjonerskie zostały wykonane z zachowaniem najdrobniejszych szczegółów.

Dystrybutor: PRO-EXIMP

PRO-EXIMP

Lalka Emily w sukience

Lalka z ruchomymi częściami ciała (zginane kolana, ręce w łokciach i nadgarstkach). Ubrana w sukienkę, w zestawie również modne dodatki: torebka oraz buty na obcasie.

Dystrybutor: PRO-EXIMP

ZIELONA SOWA

„To leniwiec!"

Zabawne, pięknie ilustrowane książeczki o sztywnych stronach, idealne dla małych rączek. Każda część serii zawiera krótką opowieść o tytułowym zwierzaku zakończoną dowcipną puentą. Z pozostałych książek w serii dowiesz się czy ośmiornica odnajdzie swoją zgubę i gdzie schowa się panda.

Wydawca: ZIELONA SOWA

ZIELONA SOWA

„Misia i jej mali pacjenci. Leśne Przytulisko"

Misia spędza ferie zimowe w leśniczówce wujka Piotra, który prowadzi schronisko dla dzikich zwierząt. Misia wraz z kuzynem Jankiem chętnie pomaga w opiece nad mieszkańcami Leśnego Przytuliska.

Wydawca: ZIELONA SOWA

www.alexander.com.pl
Alexandergryizabawki
@alexander_gryizabawki
Alexander Toys

TRADYCJA W PARZE Z NOWOCZESNOŚCIĄ

Współczesne zabawki wykonane z najbardziej naturalnego surowca, jakim jest drewno, nadążają za potrzebami dzieci i ich rodziców. Oprócz swojej funkcjonalności urzekają pomysłowością i jakością wykonania. A przy tym świetnie pobudzają wyobraźnię!

NORIMPEX

Warsztat z narzędziami
W skład zestawu wchodzą: drewniane nakrętki, deseczki, narzędzia, stół warsztatowy i skrzynka na narzędzia.

SIMBA TOYS POLSKA

Deska z pieczywem i warzywami
W skład wykonanego z drewna zestawu wchodzą: deska, nożyk, pieczywo oraz warzywa. Liczba elementów: 8. Wiek: 2+. Producent: Eichhorn.

KOOGLO

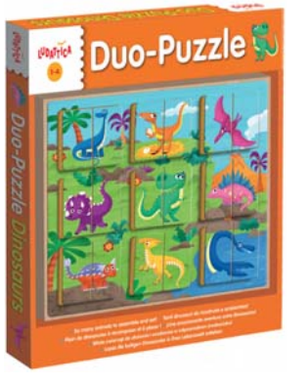
Drewniane klocki magnetyczne
Tunele, zamki, dźwigi, postaci zwierząt i wiele innych przestrzennych budowli można stworzyć z drewnianych klocków magnetycznych Kooglo. Są to tradycyjne klocki w nowej odsłonie – ich ścianki zostały uzupełnione magnesami. Wiek: 2+.

ALBI POLSKA

Wieża tradycyjna
Gra, w której musisz umiejętnie wyciągać klocki i budować kolejne piętra wieży. Liczba klocków: 60. Wysokość wieży: 32 cm.

DANTE

Duo-Puzzle
Zestaw 9 drewnianych minipuzzli z dinozaurami, które dzieci umieszczają na specjalnej, prehistorycznej planszy. Puzzle zostały wykonane z dużych, grubych elementów, dzięki czemu są bezpieczne dla najmłodszych. Producent: Ludattica.



EPIDEIXIS

Entliczek Pentliczek
Labirynt w przemyślany sposób wycięty w drewnianej płycie. Jego ścieżki przypominają litery i cyfry. Umieszczono w nich połączone z sobą kolorowe kulki, które należy przesuwać wzdłuż ścieżek labiryntu. W zestawie książeczka z wzorami do ułożenia.

ASKATO

Mebelki dla lalek
W ofercie meble do sypialni, kuchni, łazienki oraz rodzinka drewnianych lalek. Mebelki idealnie nadają się jako wyposażenie domków dla lalek.

DAMI

Autka Hot Wheels

Pierwsza drewniana kolekcja autek Hot Wheels. Modele resoraków w skali 1:87 zostały pomalowane nietoksycznymi farbami bezpiecznymi dla dzieci. Koła autek są plastikowe. Pojazdy pasują do większości drewnianych torów Hot Wheels. Dostępne różne modele.

MAJDAN ZABAWEK

Pociąg z klockami i dźwiękiem

Klasyczny drewniany pociąg z klockami oraz odgłosami lokomotywy. Wagoniki umożliwiają układanie klocków w dowolny sposób. Po naciśnięciu komina mały maszynista usłyszy jeden z trzech dźwięków pociągu. Opakowanie z funkcją „try me".

TREFL

Chodzik klasyczny czerwony

Produkt na licencji Volkswagena. Można go pchać, ciągnąć lub przewozić w nim zabawki. Regulowany kąt nachylenia uchwytu pozwala na idealne dopasowanie do wzrostu dziecka. Koła posiadają specjalny, regulowany mechanizm spowalniający, który zwiększa bezpieczeństwo dziecka. Producent: Hape.

BEMAG

Skrzynka edukacyjna 8 w 1

Każda ze ścian kryje nową, wciągającą zabawkę: pętlę motoryczną, labirynt z klockami o różnych kształtach do przesuwania, ruchome elementy, liczydło, zegar, sorter z klocuszkami, planszę do gry w chińczyka, obrotowe cyferki. Pokrywa kostki edukacyjnej jest jednocześnie podstawą pętli motorycznej – labiryntu. Wiek: 3+.

PIATNIK

Klocki Bioblo

Kolorowe klocki o strukturze plastra miodu. Można ich używać do puszczania baniek, tworzenia kolorowych wzorów i unikatowych obrazów przestrzennych. A jeśli ułożymy je wokół lampy lub latarki, otrzymamy niesamowite efekty świetlne. Liczba elementów: 200.

ALEXANDER

Mały Konstruktor Junior 3 w 1 – Dźwig

Zestaw składa się z drewnianych deseczek z dziurkami oraz kolorowych śrubek i łączników z tworzywa. Wyposażony został w narzędzia idealnie dopasowane do małych rączek, dzięki czemu malec może wielokrotnie skręcać i rozkręcać konstrukcję. Do zbudowania 3 różne pojazdy. Wiek: 4+.

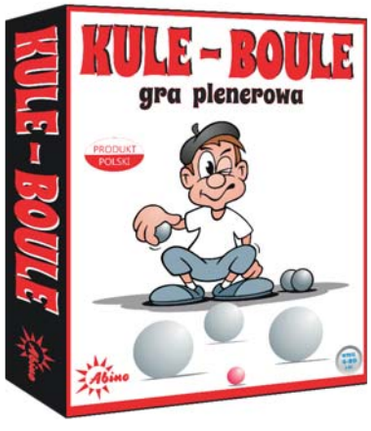
ALEXANDER

Mały Konstruktor Junior 3 w 1 – Terenówka

Zestaw składa się z drewnianych deseczek z dziurkami oraz kolorowych śrubek i łączników z tworzywa, z których można zbudować 3 różne pojazdy. Po złożeniu pojazd może służyć do dalszej zabawy. Wiek: 4+.

ABINO

Gra „Kule-boule"



Tradycyjna francuska gra towarzyska z elementami zręcznościowymi. Zabawa polega na rzucaniu kulami z wytyczonego miejsca w kierunku małej kulki nazywanej „świnką". W zestawie 6 drewnianych kul o średnicy 5 cm oraz kulka o średnicy 1 cm.

Pluszak jest dobry na wszystko!

Zaprosi do wspólnej zabawy, utuli do snu, a kiedy potrzeba – ukoi smutki… Trzeba jednak pamiętać, że na tym wcale nie koniec – tradycyjne maskotki coraz częściej z powodzeniem pełnią też funkcje użytkowe.

BEMAG

Beanie Babies – Psi Patrol Skye
Wykonana z wysokiej jakości materiałów, miękka w dotyku maskotka. Przypnij Beanie Babies do kluczy lub plecaka, a z miejsca stanie się twoim przyjacielem. Wysokość: 15 cm. Importer: Meteor.

TM TOYS

Tiny Tukkins – domek deluxe
W zestawie tata, mama i dziecko, zdejmowane ubrania + zestaw piżam dla mamy i taty, pielucha, rozkładane łóżko zmieniające się w szafę, koce, łóżeczko i butelka dla dziecka, akcesoria. Opakowanie stanowi scenerię do zabawy.

TACTIC

Lumo Stars jajko-niespodzianka
Pluszaki Lumo Stars z aplikacją interaktywną w nowej odsłonie – w metalowym jajku. W zestawie nr 2 znajduje się 6 nowych wzorów do kolekcjonowania.

DAMI

Teletubisie – duża maskotka Po
Ogromna maskotka o imieniu Po jest wierną kopią bajkowego bohatera. Zabawka świetnie sprawdzi się jako przytulanka i towarzysz codziennych zabaw. Wysokość: 60 cm.

EPEE POLSKA

Shimmer Stars – Błyskotki
Pluszaki, które uwielbiają błyszczeć i zmieniać wygląd. Gwiezdna różdżka skrywa setki lśniących ozdób dla Błyskotek oraz dla dziewczynek. W skład zestawu deluxe wchodzą: pluszowa Błyskotka (panda lub kotek), gwiezdna różdżka, brokatowe gwiazdki do dekoracji, opaska z uszkami, futrzana torebka, grzebyk, ozdoby do włosów.

NORIMPEX

Różowa torebeczka
Zamykana na zamek błyskawiczny torebka-maskotka dla najmłodszych dziewczynek. Pasek został wykonany z łańcuszka przeplatanego różową wstążeczką. Wewnątrz jedna komora wyścielana materiałem. Na torebce wyszyte cekinowe gwiazdki.

TREFL

Pluszowy Treflik
Maskotka dla dzieci stworzona we współpracy ze Studiem Trefl, oparta na licencji serialu „Rodzina Treflików". Wykonana z najwyższej jakości materiałów. Produkt posiada niezbędne certyfikaty i jest w pełni bezpieczny dla dzieci. Wysokość: 30 cm.

DANTE

Pacynka Jeż
Teraz zwierzaki znane z serii National Geographic mogą przeżywać niezliczone przygody ograniczone tylko dziecięcą wyobraźnią. Pacynka nakładana jest na całą rękę, dzięki czemu może poruszać głową i łapkami.

SIMBA TOYS POLSKA

44 koty
Z tymi uroczymi, mięciutkimi pluszakami przedstawiającymi Lampo, Milady, Pilou i Klopsika możesz odgrywać ulubione sceny z filmu. Wiek: 3+. Producent: Smoby.

ASKATO

Zajączek
Przytulanka z wyjątkowo mięciutkiego i milutkiego w dotyku materiału. Produkt dostępny w dwóch wysokościach: 40 cm i 25 cm.

MAJDAN ZABAWEK

Cocker Spaniel

Pluszak z serii Animigos World of Nature z realistycznymi detalami. Idealny dla dzieci, które kochają zwierzęta i dziką przyrodę. Każdy Cocker Spaniel posiada miniaturową książeczkę zawierającą kilka interesujących faktów na jego temat (w wersji anglojęzycznej).

DISTRI

NICI Theodor & Friends

Miękki materiał i atrakcyjne wzornictwo sprawiają, że nie jest to „zwykła" maskotka, lecz gustownie zaprojektowany przedmiot, który sprawi radość każdemu, niezależnie od wieku. W kolekcji pluszaki, breloki, poduszki, torby, zeszyty i pamiętniki, portfele, długopisy i wiele innych. Produkty NICI Theodor & Friends są eksponowane w sklepach na kartonowych displayach dedykowanych linii.

COBI

Little Live Pets – smok-niespodzianka

Małe flokowane smoki potrzebują twojej opieki, aby mogły się wykluć. Jak już to zrobią, podskakują i uczą się latać, machając skrzydełkami. Uwielbiają być głaskane i potrzebują dużo miłości. Dostępne 4 wzory w blistrze (niespodzianka) i 2 wzory w zestawie z klatką. W ofercie również limitowana wersja – Rubinka.

ALBI POLSKA

Warmies

Przytulanki, które otulają przyjemnym ciepłem i zapachem. Wystarczy, że na minutę włożysz zabawkę do mikrofalówki, a ona zamieni się w termofor. Dodatkowo dzięki lawendowemu wypełnieniu przytulanka relaksuje swoim zapachem. W kolekcji różne zwierzątka do wyboru.

Reklama

PUZZLE DLA DZIECI

na podstawie bestsellerowych książek

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

www.naszaksiegarnia.pl

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY!

WYDAWNICTWO
NASZA KSIĘGARNIA

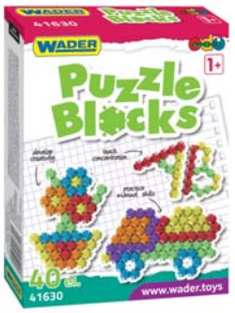
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA • ul. Sarabandy 24c • 02-868 Warszawa • tel. 22 338 92 11 • e-mail: handel.gry@nk.com.pl

PUZZLE – GIMNASTYKA DLA CIAŁA I DUCHA

Rozwijają wyobraźnię przestrzenną, są świetnym ćwiczeniem pamięci i zdolności manualnych. Układanie ich stanowi niezastąpiony trening koncentracji i spostrzegawczości. To zaledwie kilka powodów, dla których warto bliżej się przyjrzeć nowościom z tej kategorii.

WADER-WOŹNIAK

Puzzle Blocks



Wystarczy kilka elementów, by stworzyć prosty płaski lub przestrzenny obrazek. Te klocki pasują do siebie niczym puzzle, można je układać zarówno w pionie, jak i w poziomie. Kształt klocków-puzzli oraz ich rozmiar zostały idealnie dopasowane do możliwości manualnych najmłodszych. Liczba elementów: 40

NASZA KSIĘGARNIA

Dinozaury. Puzzle

Puzzle dla najmłodszych autorstwa Emilii Dziubak, którą mali czytelnicy znają m.in. z książek „Rok w lesie", „Opowiem ci, mamo, co robią dinozaury" i „Niezwykłe przyjaźnie. W świecie roślin i zwierząt". Liczba elementów: 88. Wymiary obrazka po ułożeniu: 47 x 33 cm. Wiek: 3+.

DANTE

Puzzle zwierzęta

Dziecko ma za zadanie złożyć za pomocą brakujących elementów cztery zwierzątka. Okrągłe części zostały ze sobą połączone, dzięki czemu maluch może je z łatwością obrócić i znaleźć prawidłową pozycję do uzupełnienia obrazka. Zestaw pochodzi z nowej serii Montessori wzorowanej na zasadach edukacyjnych włoskiej psycholożki. Producent: Quercetti.

BEMAG

Psi Patrol – Ryder i przyjaciele

Puzzle na licencji serialu „Psi Patrol". Po ułożeniu powstanie kolorowy obrazek przedstawiający Rydera w towarzystwie piesków z „Psiego Patrolu". Wysoką jakość, nasycenie kolorów i bezpieczeństwo układania zapewniają kalandrowany papier odbijający światło oraz wykorzystanie ekologicznych materiałów. Liczba elementów: 30. Producent: Trefl.

TM TOYS

Puzzle Exit

Puzzle połączone z grą typu escape. Cel ucieczki nie jest oczywisty, gdyż obrazek na pudełku różni się od obrazka ułożonego z puzzli. Istnieje możliwość skorzystania z dodatkowych wskazówek po zeskanowaniu kodu QR. Ostateczna odpowiedź ukryta jest w kopercie. W ofercie 6 różnych wzorów. Liczba elementów: 759. Wymiary obrazka po ułożeniu: 70 x 50 cm. Producent: Ravensburger.

TREFL

Superkoty

Neon Color Line to seria produktów, która zaskakuje kolorami i nowoczesnym designem. Do ich produkcji użyta została specjalna farba, co pozwoliło uzyskać intensywny, neonowy efekt. Puzzle przedstawiają kolaż zdjęć ze słodkimi kotami. Całość urozmaicają neonowe elementy. Liczba elementów: 1000. Wymiary obrazka po ułożeniu: 68,3 x 48 cm.

PIATNIK

Myszy harcują

Puzzle komiksowe, w których układanie można wciągnąć nawet młodsze dzieci, zlecając im „zadania specjalne" (np. policz myszy, znajdź wszystkie oliwki lub kawałki sera, wyszukaj zielone elementy itp.). Liczba elementów: 1000. Wymiary obrazka po ułożeniu: 67,5 x 44,1 cm. .

MAJDAN ZABAWEK

Obkręcane puzzle – postaci

Zabawne puzzle, które dają ogromne możliwości w zmienianiu wyglądu postaci. Poprzez obracanie poszczególnych sekcji można dowolnie konfigurować postaci na każdym bloku, np. stworzyć pirata z kobiecymi nogami.

ALEXANDER

Puzzle dla maluszków

Puzzle przeznaczone dla najmłodszych. W zestawie 6 dużych układanek, które należy złożyć z różnej liczby elementów – najprostsze z 2 elementów, trudniejsze z 7. Dziecko stopniowo poznaje cel i sens zabawy, odkrywając zasady łączenia ze sobą poszczególnych części. Wiek: 2+.

ALEXANDER

Puzzle magnetyczne Farma

Zabawka, która składa się z kolorowej planszy, 8 kart wzorów i 24 elementów z warstwą magnetyczną na odwrocie. Elementy magnetyczne to obrazki związane tematycznie z życiem na wsi. Zabawa polega na układaniu na planszy z tłem poszczególnych obrazków, tak by tworzyły za każdym razem inną scenkę. Wiek: 4+.

CZUCZU

Xplore Team Puzzle obserwacyjne: Mity greckie, Ciało człowieka

Zestawy edukacyjne dla uczniów. Duże układanki składają się z 204 i 425 elementów i mają ramkę pełną szczegółów do wyszukiwania na ilustracji. Do każdej dołączono dwustronny pełen ciekawostek plakat edukacyjny. Zabawa z puzzlami pozwala utrwalać i pogłębiać wiedzę na interesujące uczniów tematy. Wiek: 9+, 7+.

DAMI

Hatchimals – Tajemnicze puzzle

Zestaw zawiera 48 tajemniczych elementów do ułożenia obrazka z wizerunkiem magicznego stworka Hatchimals. Dziecko dopiero podczas układania puzzli dowie się, jaki Hatchimals kryje się na obrazku. W zestawie z tajemniczą łamigłówką znajduje się jajko z figurką.

M&Z

Blaze & Monster Machines – Zwycięzcy

Układankę tworzą 24 bardzo duże elementy, dzięki czemu z samodzielnym ułożeniem obrazka poradzą sobie nawet najmłodsze dzieci. Grafika pochodzi z serialu animowanego dla dzieci „Blaze i Mega Maszyny". Producent: Trefl.

ALBI POLSKA

Nasz las

Puzzle interaktywne, które po ułożeniu zamieniają się w interaktywną mapę lasu, z której dowiemy się wielu ciekawostek o jego mieszkańcach, posłuchamy ich odgłosów i zagramy w quiz sprawdzający naszą wiedzę. Puzzle działają tylko z mówiącym piórem Albikiem.

AKSJOMAT

Literki, cyferki i zwierzątka

W pudełku znajduje się książeczka z naklejkami i ciekawymi zadaniami dotyczącymi zwierzątek przedstawionych na puzzlach. Dołączone naklejki uatrakcyjniają zabawę, pomagając dziecku zapamiętać nazwy zwierząt, ich przysmaki i domki. Zabawa polega na łączeniu w pary zwierzątek i ich domów oraz zapamiętywaniu nazw jednych i drugich.

KAPITAN NAUKA

Puzzle obserwacyjne. Koty

Podczas zabawy dzieci mają do wykonania kilka rozwijających zadań (m.in. poszukiwanie i układanie puzzli, wskazywanie elementów z ramki na głównym obrazku). Mogą również tworzyć własne historie i kocie przygody, ćwicząc przy tym kreatywność i rozwijając wyobraźnię. Wiek: 6+.

MULTIGRA

Kowboje i strażacy

Z 60 elementów układanki można ułożyć obrazek o wymiarach 33 x 22 cm. Wiek: 4+.

MULTIGRA

Puzzle 3 w 1

Co jest na obrazku? „Piesek". Aha, czyli potrzebujesz puzzli z sylabami „pie" i „sek". Zadanie wydaje się łatwe, ale czy zdołasz ukończyć układankę, zanim zrobi to rywal? Wiek: 5+.

KALENDARZ TARGÓW 2020

Termin		Nazwa targów	Miejsce
LUTY	01-02.02.2020	Planszówki w Spodku	Katowice
	12-14.02.2020	RemaDays	Nadarzyn
	19-21.02.2020	Kids' Time	Kielce
MARZEC	01.03.2020	Mamaville	Kraków
	06-08.03.2020	Poznańskie Targi Książki, Targi Edukacyjne, Targi Edu Tec	Poznań
	08.03.2020	Mamaville	Gdańsk
	12-14.03.2020	Toys & Kids Fashion Show	Nadarzyn
	15.03.2020	Trends 4 Kids	Warszawa
	22.03.2020	Trends 4 Kids	Gliwice
	21-22.03.2020	Warszawskie Targi Fantastyki	Warszawa
	29.03.2020	Targi Rodzinne Mamy Targ	Łódź
	29.03.2020	Mamaville	Wrocław
KWIECIEŃ	03-05.04.2020	Międzynarodowe Targi Książki w Białymstoku	Białystok
	05.04.2020	Mamaville	Warszawa
	17-19.04.2020	Warszawskie Dni Rodzinne	Warszawa
	17-19.04.2020	Warsaw ComicCon	Nadarzyn
	19.04.2020	Trends 4 Kids	Kraków
	19.04.2020	Mamaville	Katowice
MAJ	10.05.2020	Trends 4 Kids	Lublin
	21-24.05.2020	Warszawskie Targi Książki	Warszawa
	23.05.2020	Mamaville	Poznań
	30-31.05.2020	Booklajk	Kraków
LIPIEC	24-26.07.2020	Nadmorski Plener Czytelniczy	Gdynia
WRZESIEŃ	11-13.09.2020	Warszawskie Dni Rodzinne	Warszawa
	13.09.2020	Narodowy Dzień Sportu	Warszawa
	23.09.2020	Mamaville	Warszawa
PAŹDZIERNIK	22-25.10.2020	Międzynarodwe Targi Książki w Krakowie	Kraków
LISTOPAD	14-15.11.2020	Happy Baby	Poznań
	27-29.11.2020	Targi Gier Planszowych i Kreatywnej Zabawy	Łódź
	27-29.11.2020	Śląskie Targi Książki	Katowice

WARSAW toys & kids FASHION SHOW

PTAK WARSAW EXPO

ufi Member

12-14 MARCA 2020

Największe targi zabawek w Polsce

ZAREJESTRUJ SIĘ I ODBIERZ DARMOWE ZAPROSZENIE

www.warsawtoys.com

PATRONAT HONOROWY:

PARTNER TARGÓW:

PARTNER STRATEGICZNY:

PARTNER MERYTORYCZNY:

WADER-WOŹNIAK

Baby Blocks

Praktyczny plastikowy kontener z ciekawą grafiką oraz wieczkiem, które pełni funkcję podkładki do układania klocków. W zestawie 50 klocków wyprodukowanych z bezpiecznego tworzywa, w przyjaznej dzieciom kolorystyce, oraz atrakcyjny komplet naklejek do samodzielnego przyklejenia.

NORIMPEX

Straż pożarna

Auto posiada wbudowany napęd pull-back. Zostało wyposażone w efekty świetlne i dźwiękowe. W skład zestawu wchodzi 70 elementów potrzebnych do zbudowania pojazdu. Klocki posiadają łatwy sposób łączenia, dzięki czemu są bezpieczne i wytrzymałe. Zasilanie: 3 x 1,5 V/AG13.

DANTE

Mój pierwszy zestaw zwierzęcy

Zestaw oferuje 3 tryby zabawy, w których maluchy tworzą zwierzęta poprzez nakładanie na siebie klocków, by następnie przejść do bardziej zaawansowanych, trójwymiarowych konstrukcji. Klocki zawierają magnesy neodymowe. W zestawie 40 elementów, których zadaniem jest rozwijanie małej motoryki. Wiek: 18 m+.

COBI

R.M.S. Titanic

Okręt obsługiwała aż 892-osobowa załoga. Miał 268,99 m długości i 29,41 m szerokości. Był prawdziwym cudem techniki początku XX wieku, a jego zatonięcie 15 kwietnia 1912 r. to jedna z najbardziej znanych katastrof na świecie. Model z klocków Cobi składa się z 2840 elementów i stanowi prawdziwe wyzwanie nawet dla doświadczonych konstruktorów.

TREFL

Klocki (100 szt.)

Zestaw edukacyjny wykonany z jasnego, naturalnego drewna jest zabawką ogólnorozwojową, która zachęca do wspólnej zabawy. Wielokolorowe figury o różnych wymiarach dają nieograniczone możliwości tworzenia własnych konstrukcji. Wszystkie materiały wykorzystane do stworzenia zabawki zostały pomalowane nietoksycznymi farbami i posiadają atesty.

PIATNIK

Makerspace: Geared-Up Gadgets

Zbuduj 5 niesamowitych pojazdów i zostań prawdziwym mechanikiem, kierowcą, pilotem oraz konstruktorem. Poznaj tajniki przekładni mechanicznych i stwórz śmigłowiec z obracającym się rotorem. Zbuduj mikser ręczny, który demonstruje układ przeniesienia napędu, oraz odlotową wyrzutnię dla papierowych samolotów. Wiek: 8+.

ARTYK

Spiky E-Edu

Starannie wykonane kolorowe elementy wspomagają małą motorykę. Dzięki elastycznym kolcom klocki można łączyć w dowolny sposób, tworząc najbardziej szalone konstrukcje. W zestawie także figurki, dzięki którym można ożywić zbudowany kolorowy świat, a następnie odgrywać w nim różne scenki. Wiek: 3+.

EPEE POLSKA

Mayka – taśma do klocków

Mayka to innowacyjna, samoprzylepna taśma do klocków, która przewraca świat do góry nogami! Dzięki nowej, opatentowanej technologii zastosowania taśmy Mayka wykraczają poza strefę zabawy i pozwalają rozwinąć własne designerskie pomysły. Taśma Mayka dostępna jest w 3 rozmiarach, 9 żywych kolorach oraz w wersji świecącej w ciemności.

ALEXANDER

Montino 470

Montino to seria zabawek kreatywnych, dzięki której można zbudować niemal każdą konstrukcję – od zwierząt poprzez budynki po pojazdy. Elastyczne kolorowe rurki (o trzech długościach) oraz stabilne łączniki sprawiają, że możliwości zabawy są niemal nieograniczone. Wiek: 5+.

ALEXANDER

Mały Konstruktor – Noah

Zbuduj koparkoładowarkę, która ma kręcące się koła i ruchomy osprzęt. Model, składający się z metalowych elementów różnej wielkości i w różnych kształtach, został wzbogacony kolorowymi elementami z tworzyw sztucznych. Dzięki dołączonym narzędziom konstrukcję można wielokrotnie skręcać i rozkręcać.

MAJDAN ZABAWEK

Alfabet angielski duży

Drewniane opakowanie z 48 masywnymi drewnianymi klockami. Na każdym boku klocka znajdują się wyraziste kolorowe litery. Ta klasyczna zabawka dla dzieci stanowi podstawową pomoc w nauce.

HEMAR

Kuferek z klockami K1

Zestawy klocków K1 o szerokości 16 mm zawierają wiele elementów, takich jak: okna, drzwi, wózki, maszyny budowlane. Zapakowane w kolorowy, estetycznie wykonany kuferek, dzięki któremu po zakończonej zabawie zachowany zostanie porządek w pokoiku dziecka. Wiek: 3+.

Reklama

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!
Barbara Stefańska 502 690 571, barbarastefanska@granna.pl
Anna Tomczyszyn 502 222 788, annatomczyszyn@granna.pl
Krzysztof Jurzysta 515 490 849, handel@granna.pl

ABINO

Kubiki na start

Nowe polskie klocki dla dzieci zostały wykonane z miękkiego plastiku przypominającego gumę. Uniwersalny sześcienny kształt pozwala maluchom wznosić niesamowite konstrukcje. Liczba elementów: 70.

DAMI

Mega Bloks – Blaze i Mega Maszyny

Z elementów zestawu dziecko może zbudować trzypiętrową rampę dla pojazdów z bajki „Blaze i Mega Maszyny". Tor można konfigurować na różne sposoby. W zestawie 50 klocków i 2 pojazdy – Blaze oraz Stripes.

ASKATO

Klocki małych geniuszy

Unikatowe klocki rozwijające wyobraźnię oraz postrzeganie przestrzenne dziecka. Intensywne kolory i różnorodność rodzajów stanowią zachętę do tworzenia coraz trudniejszych konstrukcji.

SIMBA TOYS POLSKA

Eichhorn – klocki w wiaderku

W zestawie 75 drewnianych klocków o różnych kształtach zapakowanych w praktyczne wiaderko z sorterem kształtów na wieczku. Wiek: 1+.

BEMAG

Laser Pegs 8 w 1 – klocki Buldożer świecące

Możliwość zbudowania aż 8 różnych modeli. 2 świecące Laser Pegs, 4 koła oraz 100 kolorowych elementów konstrukcyjnych to gwarancja zabawy na długie godziny.

KOOGLO

Drewniane klocki

Drewniane klocki, których ścianki zostały uzupełnione magnesami. Dzięki temu można je łączyć ze sobą na wiele sposobów, tworząc przestrzenne konstrukcje (mosty, zamki, tunele, zwierzęta, postaci, pojazdy oraz maszyny), które nie rozpadają się podczas budowy. Wiek: 2+.

MARIOINEX

Klocki Classic

Klocki Classic są miękkie i elastyczne. Klasyczny kształt klocka został wykonany z bezpiecznego gumowego materiału, który znalazł już zastosowanie w popularnych Mini Wafflach. Pięć rozmiarów klocków daje szerokie możliwości konstruowania.

POLESIE

Klocki Budowniczy dom

Zestaw do budowania domku składa się z klocków o wymiarach 11 cm x 11 cm (wysokość i szerokość) x 11 cm/22 cm (długość) oraz daszka. Wymiary złożonego domku: 75,8 x 75,8 x 88 cm. Liczba elementów: 134. Wiek: 1+.

KORBO

Korbo Edu Car

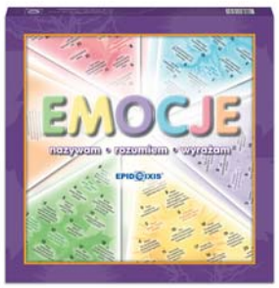
Zestaw pozwala dzieciom w łatwy sposób nauczyć się zasad ruchu drogowego. Ze 199 elementów można zbudować 7 hummerów i sygnalizator świetlny.

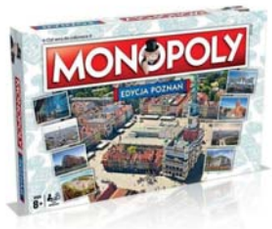
EPIDEIXIS

Klocki Geo

Zestaw 7 drewnianych brył o różnych kształtach i w kilku kolorach, które należy łączyć ze sobą tak, aby odtworzyć dołączone do zestawu wzory.

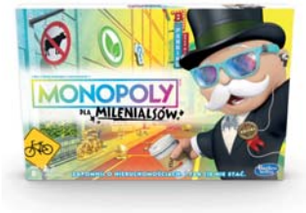
Tytuł	**„Loch Ness”**	**„Dolina królików”**	**„Spadające dinozaury”**	**„Kociaki łobuziaki”**
Zasady gry	Gracze zamieniają się w fotografów czatujących na brzegu jeziora, by zrobić zdjęcie Potworowi z Loch Ness. Muszą przy tym śledzić lśnienie fal ponad grzbietem płynącego stwora, znaleźć najlepszą pozycję i… nacisnąć migawkę. Ten, kto zrobi najwięcej dobrych zdjęć – wygrywa. Wiek: 7+.	Podczas rozgrywki gracze muszą utworzyć królicze rodziny zgodnie z obowiązującymi zasadami, realizując przy tym zadania z kart misji. Trzeba jednak pamiętać, że wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów, a nie ta, która utworzy największą rodzinę. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.	Gra zręcznościowa dla całej rodziny. Nie pozwól dinozaurom spaść. Wybierz patyczek i wyciągnij go. Uważaj jednak na zaczepione dinozaury, w przeciwnym wypadku wszystkie skończą na dole! Uratuj niebieskiego dinozaura.	Pięknie zilustrowana gra o kotach biegających za kłębkiem. W pudełku sznurki i specjalne plansze. Doskonała zabawa nie tylko dla dzieci. Wiek: 5+.
Wydawca/ dystrybutor	GRANNA	ZIELONA SOWA	NORIMPEX	NASZA KSIĘGARNIA

				
Tytuł	**„Puff Ball 3”**	**„Strachu ciachu!”**	**„Frozen”**	**„Emocje – nazywam, rozumiem, wyrażam”**
Zasady gry	Gracze ścigają się, by wysadzić piłki z kubka do kubka, na stojak, przez obręcz i przez most. Zestaw zawiera 41 elementów, których można użyć do zbudowania standardowego toru lub stworzenia własnej sekwencji.	Znajdujesz się w mrocznych lochach zamku. Oczywiście są one zamieszkane przez najstraszniejsze stworzenia i potwory. A ty jesteś śmiałkiem, który szuka chwały. Twoim celem jest wyjść cało z tego bagna… Zwycięzcą zostanie gracz, który zgromadzi najwięcej punktów chwały, czyli najwięcej kart. Liczba graczy: 2-4. Czas rozgrywki: 10 min. Wiek: 7+.	Gra z Elzą i bohaterami filmu „Kraina Lodu”. Dwa warianty: klasyczny oraz z tokenami. To świetny wybór dla młodszych pociech, które dopiero stawiają swoje pierwsze kroki w świecie planszówek. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 4+.	Gra sprawdza się w gabinetach psychologicznych, pedagogicznych i terapeutycznych, ale też w rozgrywkach domowych. Przynosi korzyści osobom, które doświadczają trudności w wyrażaniu emocji. Gracze ćwiczą też zdolności, takie jak: współpraca, tolerancja i akceptacja, nawiązywanie pozytywnych relacji, budowanie poczucia własnej wartości, aktywne słuchanie, komunikacja werbalna i niewerbalna.
Wydawca/ dystrybutor	M&Z	MUDUKO	LISCIANI/DANTE	EPIDEIXIS

				
Tytuł	**„Monopoly – edycja Poznań”**	**Seria gier podróżnych: „Mały strażak”, „Mały policjant”, „Successful Business”**	**„Spinderella”**	**„Labirynt 3D”**
Zasady gry	Wykup najważniejsze miejsca w Poznaniu i doprowadź znajomych do bankructwa! Kupuj najlepsze poznańskie obiekty, hotele i dostawców usług. Inwestuj w mieszkania i kamienice, pobieraj czynsz z posiadanych nieruchomości. Wymieniaj się z innymi graczami i czekaj na kolejne okazje na aukcjach.	„Mały strażak” – ćwiczenia fizyczne połączone z ciekawymi pytaniami. „Mały policjant” – uczy podstawowych przepisów i zasad bezpieczeństwa, a do tego angażuje graczy poprzez proste zadania sprawnościowe. „Successful Business” – kupuj działki, inwestuj w domki i rozwijaj swoje imperium, by zostać najlepszym biznesmenem.	Spinderella spuszcza się na sieci razem ze swoimi pająkowymi braćmi, burząc spokój leśnych mrówek. Gracze prześcigają się wzajemnie w łapaniu mrówek. W tym samym czasie konkurują w pozyskiwaniu własnych robaczków przed linią mety. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.	W tej wersji można poruszać się w górę i w dół. W górę schodów i w dół spieszą magicy, czarownice, uczniowie magii i spółka, aby odnaleźć skarby ukryte w labiryncie. Wykorzystują magiczne moce, przesuwając ogromne wieże oraz wyczarowując sobie najwyższe wyżyny i najgłębsze doliny. Ten, kto najszybciej zbierze swoje skarby, wygrywa! Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+.
Wydawca/ dystrybutor	WINNING MOVES/BEMAG	ARTYK	SIMBA TOYS/SIMBA TOYS POLSKA	RAVENSBURGER/TM TOYS

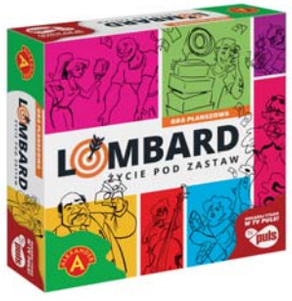
Tytuł	**„Paladyni zachodniego królestwa”**	**„Grzybobranie z Rodziną Treflików”**	**„Na skrzydłach: Ptaki Europy”**	**„Honeycombs – Plastry miodu”**
Zasady gry	Akcja rozgrywa się w burzliwym okresie historii państwa Franków, około 900 r. n.e. Saraceni przenikają przez granice, wikingowie rabują dobytek i trzodę, nawet odlegli bizantyjczycy pokazują swoje mroczne oblicze. Jako przedstawiciele szlachetnych rodów musicie nakłonić mieszczan do obrony granic, zbudować fortyfikacje i dokończyć chrystianizację kraju. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 12+.	Wybierzcie się na spacer do lasu i weźcie udział w rodzinnej przygodzie. Przemierzcie krętą trasę, góry i pagórki w poszukiwaniu grzybów. Weźcie ze sobą koszyczek i wypełnijcie go po brzegi. Produkt pochodzi z linii puzzli i gier na licencji serialu „Rodzina Treflików”. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.	Pierwszy dodatek do wyjątkowej gry ekonomicznej „Na skrzydłach”, w której gracze starają się stworzyć jak najlepiej działający rezerwat ornitologiczny. Rozszerzenie „Ptaki Europy” to 81 nowych kart ptaków, które dzięki specjalnym zdolnościom wpłyną na ich strategie oraz sposób prowadzenia gry. Wiek: 10+.	W pokaźnym, ważącym niemal kilogram worku znajduje się ponad 50 żetonów z obrazkami. Zadaniem graczy jest dokładać je do wyłożonych wcześniej płytek. Gra oferuje trzy różne warianty, w których gracze konkurują lub współpracują, wykładając swoje żetony. Rozgrywkę urozmaicają pszczoły-jokery i płytki specjalne. Rekomendacja Mensa Mind Games. Liczba graczy: 1-8. Wiek: 6+.
Wydawca/ dystrybutor	PORTAL GAMES	TREFL	REBEL	PIATNIK

Tytuł	„Kukułcze jajo”	„Piraci”	„Chińczyk – Ludo”	„Gotowanie”
Zasady gry	Gra uczy taktycznego myślenia, planowania swoich posunięć i cierpliwości. Tutaj nic nie dzieje się przypadkiem. Układajcie z gałązek drogę do celu, by jako pierwsi podrzucić swoje kukułcze jaja innym graczom. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.	Zostań kapitanem pirackiej załogi! Wybierz swój statek i wyrusz na tajemniczą Wyspę Ośmiornicy. Na jej ziemi ukryty został legendarny skarb kapitana Orkana. Problem tkwi w tym, że nie jesteś jedyną osobą, która pragnie go odnaleźć. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+.	Klasyczna wersja tradycyjnej gry planszowej. Każdy z graczy (2-4 osoby) rozpoczyna z 4 pionkami na swoim polu startowym. Gracze muszą ścigać się po planszy, aby dotrzeć wszystkimi swoimi pionkami na pola docelowe.	Wyjątkowa propozycja, dzięki której dzieci zainteresują się kulinariami, poznają tajniki przygotowywania popularnych dań i dowiedzą więcej o zasadach zdrowego odżywiania. Wiek: 3-9 lat.
Wydawca/ dystrybutor	MULTIGRA	MULTIGRA	MAJDAN ZABAWEK	KAPITAN NAUKA



Tytuł	„Kolejowy szlak”	„Nie mów tak, nie mów nie”	„Ryzyk fizyk”	„Monopoly dla milenialsów”
Zasady gry	Gracze rzucają kośćmi, a następnie rysują trasy na swoich planszach. Pod koniec gry zdobywają punkty za najdłuższe trasy oraz stworzenie sieci połączeń. Muszą jednak uważać, bo za niezamknięte trasy mogą stracić punkty. Liczba graczy: 1-6. Wiek: 8+.	Gra dla dzieci i dorosłych, w której każdy musi popisać się wyobraźnią. Na rozgrywkę składa się aż 900 pytań przygotowanych tak, aby trudno było pominąć słowa „tak” lub „nie”. Pytania zostały podzielone na dwa poziomy zaawansowania i obejmują zagadnienia m.in. z historii, geografii, muzyki, sportu czy telewizji. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 7+.	Jedna z najpopularniejszych gier quizowych na świecie. Zebrano w niej zabawne, ciekawe, niezwykłe pytania z różnych dziedzin. Jednak nie musisz być ekspertem w każdej z nich. Wygrasz, jeśli obstawisz właściwe odpowiedzi i zaryzykujesz w odpowiednim momencie. Liczba graczy: 4-14. Wiek: 10+.	Tym razem gracze są milenialsami i nie zarabiają pieniędzy, które następnie inwestują w nieruchomości, tylko zbierają wspomnienia. W nowej wersji gry nie można kupić hotelu, domu ani samochodu. Gracze mogą odwiedzić na planszy m.in. kanapę u znajomego, bar wegański czy piwnicę rodziców. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.
Wydawca/ dystrybutor	FOXGAMES	EPEE/EPEE POLSKA	EGMONT POLSKA	HASBRO/DAMI

Tytuł	**„Xplore Team”**	**„Home Sprint Mickey”**	**„Wisielec”**	**„Ucieczka z lochu”**
Zasady gry	Każdy zestaw to 56 pięknie zilustrowanych kart z pytaniami i odpowiedziami oraz kostka XT. Gry „Xplore Team” doskonale sprawdzą się podczas zabawy z rówieśnikami, rodzinnej rozgrywki czy w trakcie podróży. W serii ukazały się: „Tajemnice Ziemi”, „Ciało człowieka”, „Wynalazki, które zmieniły świat” oraz „Przyroda Polski”. Wiek: 11+.	Wybierz ulubioną postać i ścigaj się po planszy do domu. Tylko ostrożnie! Niektóre miejsca na planszy cię zatrzymają, inne pozwolą ci szybciej przesunąć się do przodu. Gracz, który jako pierwszy dotrze na środek planszy oznaczony domkiem, wygrywa. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.	Gra przeznaczona dla wszystkich, którzy kochają rywalizację i dobrą zabawę. Wykonana z drewna, idealna w podróży. Poprzez zabawę pozwala poszerzyć zasób słownictwa oraz poćwiczyć ortografię.	W rozgrywce wcielamy się w rolę rycerza i ścigajmy z przeciwnikami przez labirynt drzwi, a za każdym rogiem czeka niespodzianka. Dzięki kartom akcji otwieramy i zamykamy przejścia, tak by jak najszybciej wydostać się z lochu, zostawiając w tyle przeciwników. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.
Wydawca/ dystrybutor	BRIGHT JUNIOR MEDIA	CARTAMUNDI	ASKATO	ALEXANDER

				
Tytuł	**„Lombard. Życie pod zastaw”**	**„Karak”**	**„Pobawmy się w teatr”**	**„Magiczny quiz”**
Zasady gry	Jedna z najpopularniejszych gier sezonu jesień-zima 2019, oparta na hitowej produkcji TV Puls pod tym samym tytułem. Podczas rozgrywki przeniesiesz się w świat serialu i wcielisz w jednego z bohaterów. Reklama TV. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 12+.	Przygodowa gra planszowa z elementami RPG, w której gracze przemierzają pełne tajemnic podziemia zamku Karak, by zdobyć skarby i pokonać wrogiego smoka. Uczestnicy gry układają z kafli planszę, dzięki czemu rozgrywka za każdym razem jest inna. Wiek: 7+.	Interaktywna gra, która umożliwi dzieciom zabawę w teatr. Będą one mogły rozwijać zdolności lektorskie i aktorskie, zaznajomią się także z szeroko pojętą kulturą teatralną. Patronat: TVP ABC. Wiek: 5-12 lat.	Dziecko znajduje właściwą odpowiedź i samo się sprawdza: pociera palcem pole z farbą termiczną, by odsłonił się wynik. Książką można bawić się wielokrotnie, ponieważ wydrukowano ją na trwałych, spiętych klipsem kartach, a co najważniejsze – po chwili od potarcia pole z farbą termiczną znów zakrywa wynik. Quiz idealnie sprawdzi się w poczekalni, w świetlicy, w domu i w samochodzie.
Wydawca/ dystrybutor	ALEXANDER	ALBI POLSKA	ABINO	AKSJOMAT

Dołącz do największych targów B2B w Europie Środkowo-Wschodniej

ufi The International Association of the Exhibition Industry

Kids'Time

XI Międzynarodowe Targi Zabawek i Artykułów dla Matki i Dziecka

19-21.02.2020 Kielce

www.kidstime.pl

Partner Strategiczny Targów: Marko www.marko-baby.pl

Główny Partner Medialny: Branża Dziecięca Czasopismo Handlowców

Współpraca: Polskie Stowarzyszenie Branży Zabawek i Artykułów Dziecięcych

Patronat Medialny: Rynek Zabawek

Targi Kielce exhibition & congress centre

30 LAT WADER

MAGIC TRUCK

GLOW IN THE DARK

FLOTA MAGICZNYCH CIĘŻARÓWEK ŚWIECĄCYCH W CIEMNOŚCI

MAGIC TRUCK ACTION

FIRE BRIGADE 36220

MAGIC TRUCK TECHNIC

TRUCK WITH TIPPER 36420

MAGIC TRUCK BASIC

GARBAGE TRUCK 36320

Please visit our stand
Zapraszamy na nasze stoisko

spielwarenmesse®

Nuremberg
29.01 - 02.02.2020

Hall **5** Stand **B-51**

www.wader.toys