RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 6 (41) 2020 www.rynekzabawek.pl 9 zł (tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

BESTSELLERY
JESIEŃ 2020

RAPORT
KRAJOBRAZ PO BITWIE

KONKURS
PLANSZOWA GRA ROKU

CRAZY SCIENCE ... and Funny

POWRACA!
Świat nauki do kolekcjonowania!

REKLAMA TV

Kolekcja 24 potworków

L.O.L. SURPRISE!

O.M.G.

OUTRAGEOUS MILLENNIAL GIRLS™

SERIA 3

ROLLER CHICK

CLASS PREZ

DA BOSS

CHILLAX

W PEŁNI WYPOSAŻONA

+ 4 SPOSOBY ZABAWY

- POJAZD
- DOMEK
- PODŚWIETLANY BASEN
- WYBIEG DLA MODELEK
- ZJEŻDŻALNIA BASENOWA
- ŁÓŻKO PIĘTROWE
- KAWIARNIA
- ŁAZIENKA
- SZAFA
- SEKRETARZYK
- KABINA DIDŻEJA

I JESZCZE WIĘCEJ!

LEKER.PL
the multi-brand company

Panel B2B
Szeroki wybór marek na wyłączność
Szybka wysyłka
Program dropshipping

www.leker.pl
tel. 22 100 40 86
leker@leker.pl

Od ponad pół roku cały świat żyje pandemią. Kryzys wywołany lockdownem zbiera swoje żniwo każdego dnia. Przedsiębiorcy, także z branży zabawkarskiej, od miesięcy szukają odpowiedzi na pytania o skuteczne kanały dystrybucji, dobre lokalizacje dla punktu sprzedaży, sposoby na efektywne wprowadzenie na półki nowości etc., a na ich podstawie – optymalnych rozwiązań dla swoich firm. I o ile większość z nich szybko uporała się z trudną sytuacją, dostosowując się do nowych realiów, o tyle spora grupa przedsiębiorstw stale boryka się z licznymi kłopotami. Pomimo piętrzących się problemów, reżimu sanitarnego, który również bywa sporym utrudnieniem w pracy, rynek zabawek i artykułów dla dzieci radzi sobie całkiem dobrze. Jak się dowiedzieliśmy, duża część sklepów zlokalizowanych poza centrami handlowymi w czasie pandemii pozostawała otwarta. Z naszych informacji wynika też, że sprzedaż w tym okresie kształtowała się na poziomie podobnym lub wyższym niż w roku 2019. Znaczących strat związanych z ograniczeniem handlu nie zanotowały też sklepy osiedlowe. Dobrze radzą sobie oczywiście sklepy w przestrzeni e-commerce, z których korzysta już gros konsumentów. Gorzej sytuacja wygląda w punktach zlokalizowanych w centach handlowych, do których zagląda znacznie mniej klientów niż przed rokiem. O tym, jak przedstawiciele naszej branży poradzili sobie w tym niełatwym czasie, przeczytają Państwo w przygotowanym przez nas raporcie „Krajobraz po bitwie".

Wrześniowe wydanie „Rynku Zabawek" oprócz analiz, raportów oraz inspirujących rozmów jest przepełnione arcyciekawymi nowościami, trendami oraz gorącymi licencjami, jak choćby ta polecana przez Polski Związek Piłki Nożnej. Współpracujący z nami eksperci doradzają w dziedzinach prawa [Grabowski i Wspólnicy: „Przedawnienie roszczeń w prawie cywilnym", J.S. Hamilton: „Wielopierścieniowe węglowodory aromatyczne w zabawkach"], marketingu [Rebel: „Cała Polska gra w planszówki"] czy merchandisingu [Bedeker: „Standem w klienta"]. Od tego numeru dział gier planszowych został też wzbogacony o rubrykę, w której znani recenzenci rozkładają na czynniki pierwsze najciekawsze tytuły. Na pierwszy ogień poszedł „Lisek urwisek" od Naszej Księgarni, którego zrecenzował dla nas Marcin Korzeniecki. Piszemy także o najstarszym konkursie planszówkowym w Polsce – „Planszowa Gra Roku", którego jesteśmy patronem, a od dwóch lat również członkiem jury.

Do tego wydania tradycyjnie już dołączamy dodatek „Bestsellery – Jesień 2020", w którym znajdą Państwo najciekawsze zabawki i produkty dla najmłodszych na IV kwartał br.

Jestem przekonana, że taka porcja wiedzy i hitów sprzedaży sprawi, że na kolejne miesiące spojrzą Państwo z dużo większym optymizmem.

Ciekawej i owocnej lektury!

Anna Wakulak
Redaktor Naczelna

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

WYDAWCA
Kurka Wodna Sp. z o.o.

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
Agnieszka Chwiłka-Florek
Lidia Lewandowska

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" – 6/2020 (wrzesień)

ZKDP – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy

KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka

PSBZiAD

Muzeum Zabawek Zabawy Kielcach

Szukaj nas:
rynekzabawek.pl facebook YouTube

I'M A GENIUS

Nasza bestsellerowa seria gier i eksperymentów dla dzieci ma już niemal 50 pozycji i nową szatę graficzną!

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

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

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

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

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

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

KRAKÓW
ATENEUM
UL. PÓŁŁANKI 12C
TEL: 12 448 39 13
KONTAKT@ATENEUM.NET.PL

Spis treści

Wiadomości 6
Raport: Krajobraz po bitwie 10
Wielopierścieniowe węglowodory aromatyczne w zabawkach 14
PGR: Czujemy się spełnieni! 17
Mam na imię Tobi i jestem smartwatchem-robotem! 22
Plan B, czyli Letni Maraton Premier 24
Ostra jazda z Majorette! 26
Kiedy Superniania projektuje grę... 28
Przedawnienia roszczeń w prawie cywilnym 30
Szczęście sprzyja silnym 36
Polowanie na robala 42
Kaczka z zębem, dla której nie ma rzeczy niemożliwych 44
Cała Polska gra w planszówki 46
Wielki quiz wiedzy o firmie Epoch 50
Oryginalne hobby: kolekcjonowanie wiedzy 54
Everdreamerz – pięć przyjaciółek od Playmobil w nowym, komiksowym stylu 56
Nowości w świecie klocków Spiky 58
Gimnastyka mózgu przy planszy 60
Lalki by Polesie 62
„Milionerzy" w wersji „na bogato" 63
Standem w klienta 64
Dzień dobry, poproszę najsłodszą laleczkę w całym sklepie! ..65
Specjalność zakładu: outdoor 66
Zabawki Wader – drzwi do świata edukacji 68
Abro: Pierwsze tradycyjne targi w czasie pandemii 69
Sensoryka dla smyka 70
W oczekiwaniu na jesienną odwilż... 72
Firma, która eksperymentuje... bez eksperymentowania..... 74
Ateneum: Wirtualne targi dystrybutora 75
Rekman: Ruszyły targi zabawek online 75
Multigra na bis 76
Piłkarskie produkty na licencji PZPN 78
Nowości 80
Wyższa szkoła zabawy 104
Gry 109
Efekt kuli śnieżnej... 118
Zabawa w mamę 122
Obiektywnie o planszy 126

104
Edukacja

Nowości
80

W tym wydaniu zareklamowali się

RYNEK ZABAWEK

Abino	124
Aksjomat	55
Alexander	29, 67, 87, 89, 93,103, 107, 109
Artyk	58, 99
Bemag	47
Cartamundi	71
Centrum Akson	75
Cobi	25
Dami	69
Dante	I okł., 3, 23
Dromader	123
Egmont Polska	81
Empis	70, 71
Epee Polska	40-41
Epoch Traumwiesen	51, 92
ESB	8
Euro-Trade	33
FoxGames	77
Gandalf	92
Garett Electronics	111
Granna	85
HarperCollins Polska	97
Kangur	13, 15
Kapitan Nauka	wszywka
Kids'Time	III okł.
Leker.pl	II okł.-1
Lucky Duck Games	105
M&Z	31, pagina
Mario	47
MGAE	61
Mochtoys	43
Muduko	113
Multigra	117
Nasza Księgarnia	17, 19, 34-35, 48-49, 83
Norimpex	7, 9, 11
Playmobil	57
Polesie	20-21
Pro-Eximp	95
PZPN	125
Radna	127
Rebel	59
Smartbee	74, 75
Spin Master	39, 53
STnux	110
Swede	121
Tactic	119
TM Toys	5
Trefl	91
Tuban	101
Wader-Woźniak	IV okł.
Wydawnictwo Rea S-J	6
Zielona Sowa	115

P.P.U i H. Dante Sp. z o.o.

ul. Rodakowskiego 1/5
71-345 Szczecin
www.dante.com.pl

BESTSELLERY JESIEŃ 2020

Albi	13
Alexander	5
Askato	9
Cobi	2
Dante	3
Dromader	22
Egmont Polska	6
Epoch Traumwiesen	8
FoxGames	12
Garett Electronics	23
Hemar	21
Kangur	20
M&Z	14
MGAE	15
Nasza Księgarnia	II okł., 10, 11
Norimpex	24
Playmobil	17
Polesie	19
Pro-Eximp	23
Rebel	16, III okł.
Simba Toys Polska	I okł., 7
Spin Master	18
STnux	8
TM Toys	4
Wader-Woźniak	1, IV okł

Simba Toys Polska Sp. z o.o.

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

Zdjęcia: Mattel, Rynek Zabawek

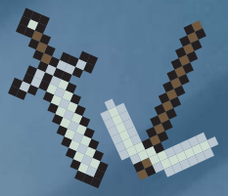
Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

MINECRAFT™

NOWOŚĆ!

GRA PLANSZOWA NA PODSTAWIE KULTOWEJ GRY KOMPUTEROWEJ!

NIECH WYGRA NAJMĄDRZEJSZY I NAJODWAŻNIEJSZY CRAFTER!



10 - 99

2 - 4

30 - 60 MIN

© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT and MOJANG are trademarks or registered trademarks of Mojang Synergies AB

Ravensburger

TM TOYS /tmtoys YouTube /tmtoys

Produkty można nabyć u naszych partnerów handlowych:

ANEK, ul. Poznańska 320, 05-850 Ożarów Mazowiecki, tel.: 22 123 08 08, e-mail: zabawki@anek.com.pl; **MIKI,** ul. Handlowców 2, CH Witek Pawilon 1, 32-085 Modlniczka, tel.: 12 423 64 03, e-mail: hurtownia@miki.com.pl; **PANDA,** ul. Sidorska 117B, 21-500 Biała Podlaska, tel.: 83 34 26 060, e-mail: info@zabawkipanda.pl; **PISAREK,** ul. Brzozowa 42a, 05-830 Kajetany/ k. Nadarzyna, tel.: 22 79 98 940, e-mail: pisarek@pisarek.com.pl; **REKMAN,** ul. Europejska 4, 55-040 Magnice, tel.: 71 35 94 619, e-mail: office@rekman.com.pl; **REMIX-KAJA,** ul. Magnacka 4, segment C, 80-180 Kowale, tel.: 58 66 85 863, e-mail: remixkaja@onet.pl; **ATENEUM,** ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków, tel.: 12 448 39 13, e-mail: kontakt@ateneum.net.pl;

LEKER.PL

Marka Woopie w ofercie hurtowni

Woopie jest nowym producentem zabawek na rynku zarówno polskim, jak i europejskim. Zabawki marki mają jeden cel – wzbudzanie radości dzieci. Zapewniają emocje, które pomagają odkrywać świat poprzez zabawę. Produkty wyróżniają się jakością i nowoczesną technologią produkcji.

W ostatnim czasie firma wprowadziła do swojej oferty traktorki dla dzieci. Jednym z nich jest traktor Max z odczepianą przyczepą i hakiem holowniczym, który umożliwia doczepienie do niego innych akcesoriów.

A już niebawem w asortymencie pojawi się też interaktywna kuchnia z obiegiem wody Bubble Chef, wyposażona w 36 akcesoriów do zabawy, wydająca realistyczne dźwięki gotowania, a także posiadająca światło w palnikach i interaktywny okap.

Reklama

Seria ANGIELSKI - WESOŁE KARTECZKI

To 4 książeczki przeznaczone dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym.
Dzięki prostym ćwiczeniom dzieci uczą się oraz utrwalają angielskie słowa i wyrażenia.

Wym. 12 x 12 cm, 96 stron, cena 7,90 zł
Bezpłatne nagrania do pobrania na: www.rea-sj.pl! Wydawca: REA-SJ

REA-SJ
WYDAWNICTWO REA-SJ Sp. z o.o.
ul. Słoneczna 169
05-506 Kolonia Lesznowola

RMD

Top 5: maj-lipiec 2020 r.

Które zabawki i gry znalazły się na szczycie słupków sprzedażowych w okresie maj-lipiec 2020 r.? Oto zestawienie z podziałem na kategorie:

GRY
1. „La Cucaracha" (Ravensburger/TM Toys)
2. „Monopoly Classic" (Hasbro)
3. „Wsiąść do pociągu: Europa" (Rebel)
4. „Monopoly Cheaters Edition" (Hasbro)
5. „Monopoly: Koty kontra psy" (Hasbro)

PUZZLE
1. Disney Minnie Mouse 30 el. (Trefl)
2. Baby Puzzle Paw Patrol Classic 18 el. (Trefl)
3. Puzzlopianka Cars 10 el. (Trefl)
4. Puzzle 1000 el. (Trefl)
5. Puzzle Pucio 25 el. (Nasza Księgarnia)

LALKI
1. L.O.L. Surprise! – seria 1. – Hairgoals (MGAE)
2. Barbie Doggy Daycare – Opiekunka piesków (Mattel)
3. L.O.L. Surprise! – seria 1. – Fuzzy Pets (MGAE)
4. My Little Pony – Kucykowy rydwan (Hasbro)
5. Barbie – Wymarzony kamper (Mattel)

ZABAWKI EDUKACYJNE
1. Baby Clementoni – Stolik małego majsterkowicza (Clementoni)
2. Fisher-Price Laugh & Learn – Szczeniaczek – Poziomy nauki (Mattel)
3. Fisher-Price Laugh & Learn – Siostrzyczka Szczeniaczka – Poziomy nauki (Mattel)
4. Fisher-Price – Piramidka z kółek (Mattel)
5. Fisher-Price Laugh & Learn – Uczący smartfonik – Nagraj wiadomość (Mattel)

Źródło: RMD Research

TARGI HOBBY

Kreatywne spotkanie

Już 5 września 2020 r. rozpocznie się 17. edycja targów Hobby. Wydarzenie jest najlepszym dowodem na to, że z pasji się nie wyrasta, niezależnie od wieku. W tym roku organizatorzy przygotowali sprawdzone strefy tematyczne, wzbogacając każdą z nich o nowe elementy. Jedno jest pewne: w pierwszy weekend września na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich (pawilony 3 i 3A) będzie się działo, i to w wydaniu offline! Szczegółowe informacje: https://hobby.mtp.pl/pl.

Zdjęcia: Leker.pl

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

"NORIMPEX"

Zabawki dla małej księżniczki

Koń na biegunach

odgłos rżenia
kowbojska muzyka
migoczące serduszko

kareta ze światełkami z chodzącym koniem i księżniczką

Zestaw do stylizacji PAZNOKCI

Z SUSZARKĄ

ZESTAWY PIĘKNOŚCI DLA KSIĘŻNICZEK

"NORIMPEX"

NORIMPEX SP Z O.O. SP.K.
UL.OSADNICZA 35, 65-001 ZIELONA GÓRA
WWW.NORIMPEX.PL

HARPERCOLLINS POLSKA

Ekologiczna seria

Seria „Akademia Mądrego Dziecka. Pomóż mi przetrwać" została stworzona z myślą o dzieciach, które chcą mądrze troszczyć się o przyrodę. Każda książka zawiera planszę edukacyjną oraz słowniczek trudnych pojęć. Dotychczas w serii ukazały się dwa tytuły:

- **„Porwanie jeża Eliasza"** – jeż to dzikie zwierzę, które wszyscy znamy i czasami spotykamy. Bohaterem opowiadania jest niewielki ssak z kolcami o imieniu Eliasz.
- **„Elwirka na śnieżnej pustyni"** – Elwirka to mały pingwin cesarski. Właśnie wykluła się z jaja i musi przetrwać mroźną zimę na Antarktydzie.

BOOK & PLAY

Nowe targi na horyzoncie!

Jesienne Targi Książki, Gier Planszowych, Komiksu, Zabawek i Modeli „Book & Play" to nowe wydarzenie organizatorów Targów Ciekawej Książki oraz Play Arena. Premierowa edycja odbędzie się 20-22 listopada br. w Łodzi, w hali Atlas Arena. Uczestnicy targów będą mogli zapoznać się z szeroką ofertą książek, komiksów, gier planszowych, łamigłówek, puzzli, klocków, zabawek oraz modeli. Książki, gry i zabawki, które zostaną zaprezentowane w trakcie targów, pozwalają rozwijać kreatywne myślenie i wyobraźnię, a także pozytywnie wpływają na koncentrację, precyzję i spostrzegawczość, pomagają ćwiczyć logiczne i analityczne myślenie oraz zachęcają do pracy zespołowej.

W programie m.in. Strefa Kreatywnej Zabawy (plac zabaw dla dzieci, park trampolin, minigolf), Strefa Gier Planszowych (konkursy i turnieje dla dzieci, młodzieży i dorosłych), Cosplay Show, warsztaty dla dzieci, rodziców i nauczycieli, kącik audiobooków.

Duża hala pozwoli organizatorom zaaranżować przestrzeń tak, by zapewnić maksymalne bezpieczeństwo uczestnikom targów. Dzięki zorganizowaniu ich w jednej z największych hal widowiskowo-sportowych w Polsce oprócz standardowych procedur będzie możliwość oddania do użytku oddzielnych wejść i wyjść z hali, wytyczenia szerokich ciągów komunikacyjnych oraz zaplanowania odpowiednich odległości pomiędzy stoiskami.

Zdjęcia: HarperCollins Polska

Reklama

ESB
EUROPEAN SELLERS & BUYERS

Get Distributors.
Get Suppliers.
In all Europe.

www.esbook.eu

Suppliers search engine
Let yourself be found by thousands of importers and distributors.

Message module
Pick up suppliers from results view in just one click and send them group message.

News
Let the industry know, how are you doing!

Printed catalog
The European Suppliers Book, published for 8 years now.

Newsletter
The possibility to reach 78,000 companies operating in 35 countries on the advertising market.

Telemarketing
Use a proven formula to reach customers from a specific target group.

"NORIMPEX"

Zabawki dla super chłopaka

BEZPIECZNA ZABAWA

PISTOLET NA STRZAŁKI

4 STRZAŁKI Z PRZYSSAWKĄ

POLSKA BIAŁO-CZERWONI FOOTBALL FLIPPER

WCIĄGAJĄCA GRA ZRĘCZNOŚCIOWA DLA PRAWDZIWYCH FANÓW PIŁKI NOŻNEJ

ZDALNIE STEROWANE
NOWEJ GENERACJI KOŁA
JEŹDZI BOKIEM - OBRACA SIĘ O 360°

DREWNIANY PARKING

NARZĘDZIA "NORIMPEX"

NARZĘDZIA
• Z MŁOTEM PNEUMATYCZNYM •

EFEKTY DŹWIĘKOWE
RUCHOMA KOŃCÓWKA
ZESTAW AKCESORIÓW

NARZĘDZIA
• Z WKRĘTARKĄ •

WKRĘCA I WYKRĘCA
RUCHOMA KOŃCÓWKA
ZESTAW AKCESORIÓW

Krajobraz po bitwie

Kryzys związany z globalną pandemią dotknął w mniejszym lub większym stopniu każdą branżę – jeśli nie bezpośrednio, to przynajmniej pośrednio. Jego skutki odczuły też wszystkie bez wyjątku firmy operujące na polskim rynku zabawek. I o ile w wielu przypadkach mowa jedynie o przejściowych kłopotach, o tyle część z nich do dziś boryka się z problemami, przy czym nieliczne zostały zmuszone do radykalnych ruchów polegających na likwidacji działalności. Tyle teorii. W praktyce sytuacja wygląda nieco lepiej, choć na najbliższej przyszłości cieniem kładą się coraz częstsze obawy związane z drugą, jesienną falą koronawirusa.

SKLEPY STACJONARNE

Spora część sklepów zlokalizowanych poza dużymi centrami handlowymi w czasie pandemii pozostawała otwarta i z naszych informacji wynika, że sprzedaż w tym czasie kształtowała się na poziomie podobnym lub wyższym w porównaniu z analogicznym okresem roku 2019. Większość sklepów od marca do kwietnia była jednak zamknięta. Jednym z wyjątków była Skala z Ostrowca Świętokrzyskiego. – Decyzja o niezamykaniu sklepu, a jednocześnie pozostaniu wyłącznie przy handlu tradycyjnym została starannie przemyślana. Po 26 latach nieprzerwanej działalności nie chcieliśmy zostawić klientów z dnia na dzień bez nieograniczonego dostępu do puzzli, klocków, gier planszowych, których szczególnie poszukiwali w okresie lockdownu. W maju zdecydowaliśmy się też na reklamę w lokalnym radiu, aby dotrzeć do nich z informacją, że mogą u nas bezpiecznie zrobić zakupy. Dzięki tym krokom nie tylko nie odczuliśmy drastycznych spadków sprzedaży, ale też zyskaliśmy coś bezcennego – wiarygodność. Od czerwca natomiast systematycznie odnotowujemy powrót obrotów do poziomu sprzed pandemii – podkreśla Barbara Merdalska, kierownik sklepu.

Istotnych strat związanych z lockdownem nie zanotowały również sklepy osiedlowe oraz te zlokalizowane nieopodal przedszkoli i szkół. Część z nich prowadziła sprzedaż wysyłkową, a właściciele, którzy wcześniej nie zdecydowali się na uruchomienie sklepu internetowego, rozpoczęli w tym czasie pracę nad nim i/lub sprzedaż za pośrednictwem dedykowanych platform, m.in. Allegro. Najczęściej jednak w porównaniu ze sklepami sieciowymi i popularnymi internetowymi nie mieli zbyt dużych szans na osiągnięcie spodziewanych wyników.

W maju ponownie otwarto większość sklepów stacjonarnych. Ruch w nich z dnia na dzień się poprawia, największe wzrosty z reguły odnotowane zostały w okresie przed Dniem Dziecka.

– Obecnie sprzedaż w sklepach stacjonarnych wraca powoli do normy. Wprawdzie klientów cały czas jest mniej niż przed pandemią, ale za to są oni bardziej świadomi. Wzrosła też wartość koszyka zakupowego – klient woli pójść do sklepu raz i kupić wszystko, czego potrzebuje. Istotnie zmniejszyła się liczba „oglądających". Dodatkowo duża część właścicieli sklepów zwiększyła swoją obecność w mediach społecznościowych, zdecydowała się na otwarcie własnych sklepów internetowych oraz rozszerzyła asortyment – podsumowuje Krzysztof Bujalski, prezes firmy Bedeker, która świadczy usługi merchandisingowe m.in. na rzecz Wydawnictwa Nasza Księgarnia. – Niestety, w dalszym ciągu istnieje obawa przed drugą falą pandemii, co wśród właścicieli sklepów budzi duże obawy o najważniejszy okres sprzedażowy przed Bożym Narodzeniem – dodaje.

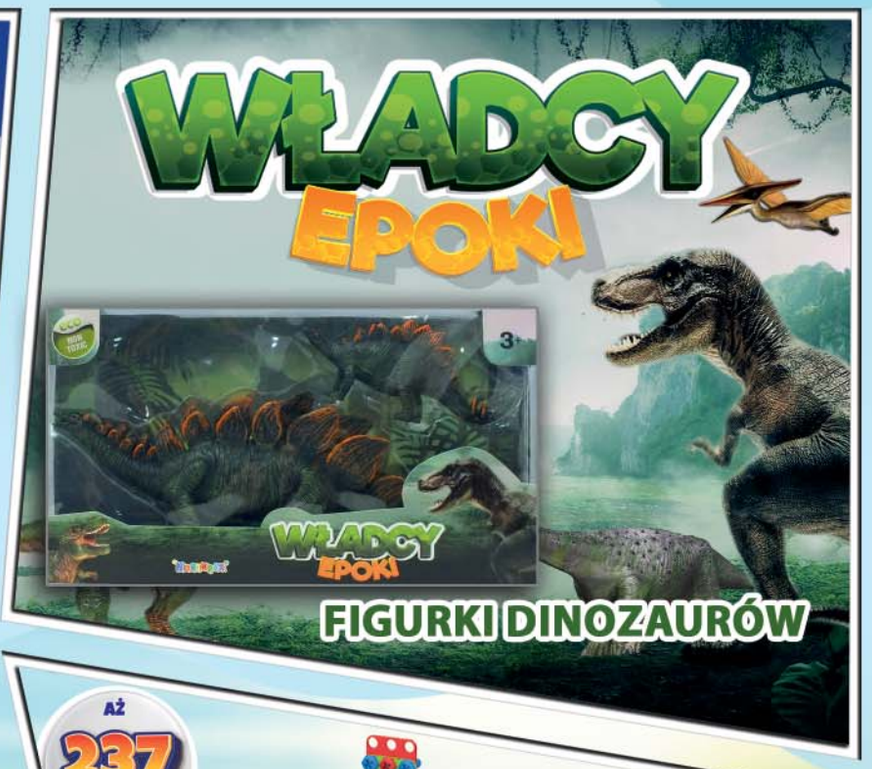
Sytuacja sklepów tradycyjnych w liczbach*

Spośród 84 sklepów, w których udało nam się uzyskać informacje na temat ich kondycji w czasie pandemii:

- ✓ 62 sklepy nie odczuły długofalowo negatywnych zmian z powodu pandemii;
- ✓ 16 sklepów odczuło negatywny wpływ pandemii na swój biznes;
- ✓ 4 sklepy zostały zlikwidowane;
- ✓ 10 sklepów przeniosło dużą część swojej działalności do Internetu;
- ✓ 2 sklepy przebranżowiły się lub poszerzyły ofertę.

*Stan na 14 sierpnia 2020 r.; na podstawie danych zebranych przez redakcję.

Zdjęcia: Adobe Stock



NORIMPEX SP. Z O.O. SP. K.
ul. Osadnicza 35
65-001 Zielona Góra
www.norimpex.pl

IMPORTER ZABAWEK "NORIMPEX"

SKLEPY INTERNETOWE

Ich sytuacja od początku lockdownu była o tyle lepsza, że łatwiej im było nie tylko dostosować się do nowych warunków rynkowych, ale też zarządzać samą sprzedażą. Po pierwszym okresie niepewności, kiedy to klienci zwyczajnie bali się wydawać pieniądze, obroty sklepów internetowych nie tyle wróciły do poziomu sprzed pandemii, ale wręcz zaczęły rosnąć.

Jednym z najbardziej jaskrawych przykładów, że również sklepom stacjonarnym opłacało się w tym czasie poważnie zainwestować w Internet, jest powstała w 2012 r. sieć Profesor Zabawka. – Pandemia spadła na nas jak grom z jasnego nieba. Wprawdzie wszystkie siedem naszych sklepów stacjonarnych działało nieprzerwanie, jednak brakowało w nich klientów. W międzyczasie zostaliśmy poniekąd zmuszeni do otwarcia kolejnego, ósmego sklepu, gdyż decyzje w tej sprawie zapadły na długo przed wybuchem pandemii. I taka patowa sytuacja miała miejsce aż do Dnia Dziecka, który w tym roku był dla nas po prostu tragiczny – wspomina Łukasz Dąbkowski, właściciel. – Dlatego kiedy tylko zorientowaliśmy się, że sprawy zaczynają iść w złym kierunku, postanowiliśmy działać. Na pierwszy ogień poszedł sklep internetowy, do którego w ciągu dwóch tygodni wstawiliśmy ponad 2 tys. artykułów. I to chyba przyniosło nam szczęście, bo wkrótce nastąpiło również „odbicie" sprzedaży w sklepach tradycyjnych. A wraz z nim zmiana podejścia samych klientów, którzy zwyczajnie zaczęli doceniać możliwość zrobienia zakupów w sklepie stacjonarnym – wspomina.

E-commerce w liczbach*

- ✓ Już 73% internautów robi zakupy online.
- ✓ Niekupujący online stanowią 27% ogółu badanych.
- ✓ 1/3 kupujących online korzysta z zagranicznych serwisów e-commerce. W porównaniu z rokiem ubiegłym wartość ta wzrosła o 4 punkty procentowe (30% vs. 26%).
- ✓ Odsetek internautów kupujących na polskich stronach wyniósł w tegorocznym pomiarze 72% (60% w 2019 r.).

*Dane zebrano w okresie 23-30 marca 2020 r. Źródło: Gemius.

WYDAWCY/PRODUCENCI

Sytuacja, jaka ich spotkała, okazała się o tyle wyjątkowa, o ile trudno było wdrażać w życie gotowe rozwiązania, kiedy kolejne plany wydawnicze z dnia na dzień legły w gruzach. Każdy producent i wydawca został też zmuszony do przeorganizowania pracy, a zarazem dynamicznego reagowania na nowe regulacje. W wielu przypadkach decyzje, jakie zapadały, były intuicyjne, a nie oparte na potwierdzonych danych. Wydawcy i dystrybutorzy inaczej musieli działać podczas twardego lockdownu (marzec-maj), a inaczej w ciągu ostatnich miesięcy, kiedy obostrzenia zostały częściowo zniesione (czerwiec-sierpień). W początkowym okresie pandemii wielu z nich dużą część komunikacji przeniosło do Internetu. Dotyczyło to zarówno rynkowych premier, jak i kontaktów z klientami. W okresie rozmrażania gospodarki producenci i wydawcy coraz śmielej zaczęli powracać do tradycyjnych wizyt u klientów (oczywiście z zachowaniem pełnego bezpieczeństwa).

– Zanotowaliśmy wzrost sprzedaży wśród kontrahentów, którzy oferowali sprzedaż wysyłkową. Natomiast ci, którzy jej do tej pory nie mieli, w obliczu pandemii szybko znaleźli sposób na to, by realizować zamówienia. Obecnie pod względem rozwoju sprzedaży online niejednokrotnie wyprzedzamy kraje zachodnie, z którymi tak często lubimy się porównywać – mówi Piotr Widerski, kierownik sprzedaży hurtowej w wydawnictwie Rebel. – Jeśli zaś chodzi o sprzedaż naszych produktów w punktach detalicznych, to tutaj również trzeba wyodrębnić dwa okresy. W pierwszym praktycznie nie mogły one handlować. Od czerwca sytuacja zaczęła się zmieniać, a klienci wrócili do sklepów, stęsknieni kontaktów face to face ze sprzedawcą. Wprawdzie nie jest to jeszcze ruch sprzed pandemii, ale wszystko zmierza ku dobremu. Najlepsze pod względem obrotów były dla nas maj i czerwiec, zaś najgorszy lipiec, ale to głównie dlatego, że zaplanowaliśmy wtedy zmianę systemu księgowo-operacyjnego i przez dużą część miesiąca byliśmy wyłączeni – tłumaczy. – Przyglądając się zaś hitom sprzedażowym w tym okresie, w tym gronie znalazły się gry „Wsiąść do pociągu: Europa", „Splendor" oraz „Dixit". Przy czym obecnie klienci chętniej niż wcześniej sięgają po tytuły dedykowane mniejszej liczbie graczy – dodaje.

Dzieci kontra Rodzice®

KANGUR

Kangur Sp. z.o.o
www.ekangur.pl

GRY dla całej RODZINY!

Wielopierścieniowe węglowodory aromatyczne w zabawkach

Związki te powstają m.in. w procesach spalania i termicznej degradacji materii organicznej w tworzywach sztucznych oraz gumie. Występują ponadto w różnego rodzaju włóknach syntetycznych, farbach, lakierach i tuszach, mogą też być składnikiem sadzy i produktów ropopochodnych, barwników itp. Ze względu na obecność licznych pierścieni aromatycznych są substancjami uczulającymi i rakotwórczymi. Uniknięcie ich obecności w gotowych wyrobach jest niemożliwe ze względów technologicznych. W związku z tym Unia Europejska oraz kraje członkowskie wprowadziły limity dopuszczalnej zawartości wielopierścieniowych węglowodorów aromatycznych w wyrobach.

ROZPORZĄDZENIE REACH

W załączniku XVII rozporządzenia (WE) nr 1907/2006 (REACH)[1] przedstawiono podstawowe akty prawne regulujące dopuszczalny poziom wielopierścieniowych węglowodorów aromatycznych (WWA lub PAH – polycyclic aromatic hydrocarbon) w wyrobach. Precyzuje on wymagania chemiczne dotyczące wyrobów ogólnego przeznaczenia, w tym zabawek, artykułów sportowych itp.

Dopuszczalna obecność WWA została określona dla całkowitej zawartości 8 WWA, tj. chryzenu, benzo(a)antracenu, benzo(b)fluorantenu, benzo(k)fluorantenu, benzo(j)fluorantenu. Powyższe wymagania obowiązują m.in. dla:

- sprzętu sportowego (rowery, kije golfowe, rakiety);
- przyborów kuchennych, wózków, ram spacerowych;
- narzędzi do użytku domowego;
- odzieży, obuwia, rękawiczek i odzieży sportowej;
- pasków do zegarków, opasek na rękę, masek, opasek na głowę.

Rozporządzenie REACH obejmuje również zabawki, wyroby przeznaczone do zabawy oraz artykuły pielęgnacyjne dla dzieci, dla których limity są bardziej restrykcyjne i wynoszą 0,5 mg/kg.

Jak wynika z przytoczonego zestawienia, limit zawartości WWA dotyczy wyrobów, które mają kontakt ze skórą i błonami śluzowymi człowieka. Precyzyjne określenie, czy dany element podlega wymienionym ograniczeniom, może przysporzyć producentowi sporych trudności. Z tego powodu Europejska Agencja Chemiczna ECHA wydała przewodnik „Polycyclic aromatic hydrocarbons in articles supplied to the general public".

W tabeli obok przedstawiono przykładową klasyfikację popularnych wyrobów.

Produkt	Element
rowery, hulajnogi sportowe uchwyty, siedzenie, kierownica rowery, hulajnogi sportowe	uchwyty, siedzenie, kierownica
kije golfowe, rakieta do tenisa	uchwyt
rękawice bokserskie, torba golfowa	materiał zewnętrzny i dostępny wewnętrzny
kubki, sprzęt kuchenny	uchwyty i części do trzymania, materiał posiadający kontakt z żywnością
myszka i klawiatura PC	wszystkie zewnętrzne materiały
meble (krzesła lub stoły; z wyłączeniem półek na książki)	siedzenia, uchwyty, oparcie, blat, nogi
narzędzia (młotki, wkrętaki, noże, szczypce, klucze)	obszar uchwytu

SPECYFIKACJA AFPS

Przytoczone wymagania wprawdzie nie mają charakteru regulacji prawnej na poziomie UE, ale ze względu na swoją popularność i szczegółowość są warte przywołania. Twórcą specyfikacji jest Niemiecki Komitet ds. Bezpieczeństwa Produktów (AfPS). Od 1 lipca 2020 r. obowiązują nowe wymagania AfPS GS 2019:01 PAK (opublikowane przez komitet w maju 2019 r.)[2], które zastąpiły uprzednią specyfikację z 2014 r.

Zdjęcia: J.S. Hamilton/Adobe Stock

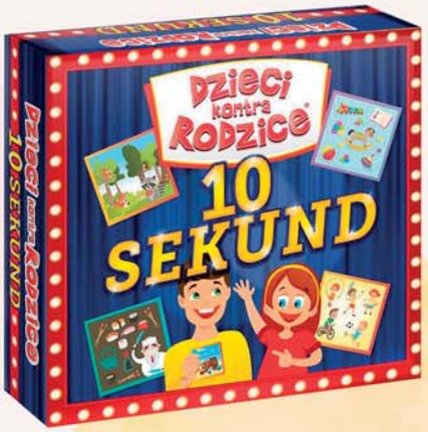
Dzieci kontra Rodzice®

GRY DLA CAŁEJ RODZINY!

KANGUR

Kangur Sp. z.o.o

www.ekangur.pl



Celem wprowadzenia nowego przewodnika była aktualizacja dopuszczalnych poziomów zawartości WWA na podstawie powtórnego oszacowania ryzyka toksykologicznego. Nowe specyfikacje obejmują m.in.:

- zmniejszenie liczby WWA z 18 do 15 związków poprzez usunięcie acenaftylenu, acenaftenu i fluorenu;
- rozszerzenie zakresu kategorii 1. (materiały przeznaczone do umieszczenia w jamie ustnej lub materiały w zabawkach z zamierzonym długotrwałym kontaktem ze skórą > 30 sekund) poprzez włączenie „artykułów dla dzieci w wieku do trzech lat";
- rozszerzenie zakresu kategorii 2a i 3a z „zabawek objętych zakresem dyrektywy 2009/48/ WE" do „produktów używanych przez dzieci w wieku poniżej 14 lat";
- do sumy WWA wliczane są tylko te substancje, których ilość została wykryta na poziomie 0,2 mg/kg.

Parametr	**Limit** [mg/kg]				
	Kategoria 1. Materiały przeznaczone do umieszczenia w ustach lub materiały zabawek (dyrektywa 2009/48/ WE) lub artykuły dla dzieci w wieku do 3 lat z zamierzonym długotrwałym kontaktem ze skórą (> 30 sekund)	**Kategoria 2.** Materiały, które nie należą do kategorii 1., z zamierzonym lub przewidywalnym długotrwałym kontaktem ze skórą > 30 sekund lub krótkotrwałym powtarzającym się kontaktem ze skórą		**Kategoria 3.** Materiały nieobjęte kategorią 1. lub 2., z zamierzonym lub przewidywalnym krótkotrwałym kontaktem ze skórą ≤ 30 sekund	
		2a Stosowane przez dzieci poniżej 14. roku życia	**2b** Inne produkty konsumenckie	**3a** Stosowane przez dzieci poniżej 14. roku życia	**2a** Inne produkty konsumenckie
Naftalen	< 1	< 2	< 2	< 10	< 10
Chryzen	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Benzo(a)antracen	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Benzo(b)fluoranten	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Benzo(k)fluoranten	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Benzo(j)fluoranten	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Benzo(a)piren	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Benzo(e)piren	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Dibenzo(a,h)antracen	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Indeno(1,2,3-cd)piren	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Benzo(g,h,i)perylen	< 0,2	< 0,2	< 0,5	< 0,5	< 1
Suma: fenantren, antracen, fluoranten, piren	< 1	< 5	< 10	< 20	< 50
Suma 15 WWA	< 1	< 5	< 10	< 20	< 50

Spełnienie powyższych wymagań chemicznych dla wszystkich wymienionych wyrobów umożliwia producentom lub importerom wprowadzenie do obrotu wyrobów bezpiecznych dla konsumentów.

mgr Adam Fotek
ekspert ds. badań w J.S. Hamilton Poland Sp. z o.o.
ul. Chwaszczyńska 180, 81-571 Gdynia
e-mail: afotek@hamilton.com.pl

JSH HAMILTON
Laboratorium J.S. Hamilton Poland SA oferuje szeroki zakres badań zabawek oraz artykułów dla dzieci i niemowląt. Wykonuje akredytowane badania bezpieczeństwa zabawek pod kątem wymagań chemicznych, fizycznych i mechanicznych, w tym zawartości ftalanów.

1. Rozporządzenie (WE) Nr 1907/2006 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie rejestracji, oceny, udzielania zezwoleń i stosowanych ograniczeń w zakresie chemikaliów (REACH) i utworzenia Europejskiej Agencji Chemikaliów, zmieniającego dyrektywę 1999/45/WE oraz uchylającego rozporządzenie Rady (EWG) nr 793/93 i rozporządzenie Komisji (WE) nr 1488/94, jak również dyrektywę Rady 76/769/EWG i dyrektywy Komisji 91/155/EWG, 93/67/EWG, 93/105/WE i 2000/21/WE.
2. https://www.baua.de/DE/Aufgaben/Geschaeftsfuehrung-von-Ausschuessen/AfPS/Aufgaben.html.

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

Czujemy się spełnieni!

Planszowa Gra Roku to najstarszy tego typu konkurs w Polsce. Na pomysł nagradzania najlepszych gier wydanych po polsku wpadły swego czasu osoby związane z serwisem internetowym poświęconym planszówkom – Gamesfanatic.pl. Od czterech lat jego organizacją zajmuje się grono społeczników, którzy chcą nie tylko podtrzymać tę piękną tradycję, ale przede wszystkim nadal doceniać wartościowe tytuły, autorów, osoby odpowiedzialne za ich oprawę graficzną oraz samych wydawców. Wśród nich MIROSŁAW GUCWA, KAMIL TRAKS i MARCIN KRUPIŃSKI, z którymi rozmawia Anna Wakulak, od dwóch lat członek kapituły Planszowej Gry Roku dla Dzieci.

Konkurs Planszowa Gra Roku ma już 16-letnią historię, Wy jesteście jego organizatorem od czterech edycji. Czy udało się w tym czasie osiągnąć zamierzone cele?

Mirosław Gucwa: – Od strony organizacyjnej na pewno tak. Już na początku mieliśmy sporo pomysłów na rozwój konkursu, które zresztą w większości wdrożyliśmy, a kilka wciąż mamy w planach. Współpracujemy z osobami, które znają się na grach i chcą wykorzystać swoją wiedzę na potrzeby wyróżnienia wartościowych tytułów oraz wskazania ich innym, którzy oczekują takich wskazówek. Obserwujemy coraz większe zainteresowanie

Reklama

GRA PLANSZOWA O MOTYLACH • DLA DZIECI I DOROSŁYCH!

Gracze tworzą kwietne rabatki, do których przylatują motyle. Im więcej motyli przyleci, tym więcej punktów gracz zdobędzie!

Proste zasady • Strategia i planowanie

40 pionków motyli!

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

10+ lat | 2-4 graczy | 30 minut

gry.nk.com.pl

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

konkursem ze strony samych wydawców. Nagrodzone tytuły otrzymują pozytywne oceny od graczy, co potwierdza słuszność ich wyboru. Tak, czujemy się spełnieni!

Jak zmieniał się konkurs na przestrzeni lat?
Marcin Krupiński: – Można chyba zaryzykować stwierdzenie, że to konkurs, który na przestrzeni lat najbardziej się zmienił, podobnie zresztą jak sam rynek planszówek. Zaczęło się od grupy pasjonatów chcących podzielić się wiedzą i entuzjazmem oraz wskazać gry, którymi warto się zainteresować. Obecnie w głosowaniu biorą udział niezależni fachowcy z kręgów recenzentów, ale również działacze społeczni związani z planszówkami. Stawiamy na szerokie grono osób, tak aby jak najlepiej odzwierciedlić różnorakie gusta ludzi grających w planszówki i docenić różnorodne gry. Na każdym etapie wspieramy się dedykowanym systemem informatycznym – od momentu zgłaszania przez wydawców poprzez wszystkie etapy głosowania. Można powiedzieć, że konkurs w ciągu ostatnich lat sprofesjonalizował się.

A jak w tym czasie zmienił się sam rynek planszówek w Polsce i na świecie?
M.G.: – Rynek planszówek z roku na rok coraz bardziej się rozwija i właściwie zaczyna wyglądać jak każdy inny rynek związany z szeroko rozumianą rozrywką. Wydawcy dbają o jakość swoich produktów, wydają ich dużo, słuchają głosu graczy, starają się, by polskie premiery odbywały się równocześnie z zagranicznymi lub niedługo po nich, a także rozwijają swój marketing, by się wybić i trafić do odbiorcy, o którego walczą przecież nie tylko oni.

Czy z czasem ewoluowały też gry zgłaszane na konkurs?
M.K.: – Początkowo wydawcy stawiali na tzw. pewniaki – gry o ugruntowanej pozycji, znanego autora. W miarę jak rosła konkurencja i pojawiały się kolejne wydawnictwa, a także sami autorzy, na nasz rynek zaczęło trafiać coraz więcej gier skierowanych do bardzo różnych osób – od początkujących po zaawansowane. Nie dziwi już nas, że równocześnie z premierą w Stanach Zjednoczonych czy Niemczech przygotowywana jest polska wersja nowego tytułu. Wydawcy nie boją się ryzykować wydawania rozbudowanych pozycji. Jednocześnie nie zapominają o mniej zaawansowanych graczach i dzieciach. I to również jest widoczne w naszym konkursie. Na samym początku przyznawana była tylko jedna nagroda – dla najlepszej gry, następnie dołączyła do niej nagroda dla najlepszej gry zaawansowanej. Obecnie nagradzamy również gry dla dzieci, gry dwuosobowe oraz imprezowe. Największą zmianę dostrzegamy zaś w różnorodności tytułów, które walczą o laury.

Na ile logo Planszowej Gry Roku jest rozpoznawalne przez sprzedawców, handlowców i konsumentów?
Kamil Traks: – Z tym trochę napsociliśmy… [Śmiech]. Najpierw w 2017 roku zmieniliśmy logo z funkcjonalnego na ładne, ale niefunkcjonalne. Następnie w tym roku zmieniliśmy na ładne i funkcjonalne. Teraz chcemy, by logo stało się rozpoznawalne – bo sama nazwa konkursu taka jest. Oczywiście najtrudniej trafić do ludzi spoza branży, czyli konsumentów i wydawców, którzy starają się dotrzeć do nich poprzez media społecznościowe, ale myślę, że jesteśmy coraz bliżej, by również tę ścianę przebić.

Jak od kuchni wyglądają prace jury, biorąc pod uwagę, że konkurs to ogromne wyzwanie logistyczne?
M.G.: – Osobom postronnym może się wydawać, że ocenianie gier i praca członków kapituły to świetna zabawa, jednak nie do końca tak to wygląda. Jeżeli musisz poznać gry, których wcześniej nie znałeś, ograć je, nawet jeśli nie do końca jesteś fanem gier i/lub klimatów, jakie one oferują, to po pewnym czasie po prostu przestaje to być zabawą i staje się obowiązkiem, zwyczajną pracą.

Jaki jest współczesny gracz – ten mały i ten duży?
M.G.: – Czasy, kiedy dzieci musiały się zadowolić mutacjami „Grzybobrania", „Chińczyka" i „Monopoly", odeszły do lamusa. Z tego powodu wprowadziliśmy oddzielną kategorię dla tego typu tytułów. Współczesny mały gracz oczekuje tego samego, co dorosły – najwyższej jakości, dobrze prezentujących się gier, które potrafią zaangażować i wciągnąć do swojego świata. Gracze stają się też coraz bardziej wybredni. To, niestety, wartość ujemna bardzo dużej liczby tytułów na rynku. Trudno ich czymś zaskoczyć i zatrzymać przy jednym tytule, bo przecież na horyzoncie pojawią się kolejne nowości, które kuszą ciekawymi rozwiązaniami.

Jakie korzyści z grania w planszówki płyną dla dzieci? Dlaczego warto je do tego zachęcać?
K.T: – Większość gier planszowych przeznaczona jest dla dwóch osób, a z reguły umożliwiają one rozgrywki 3-4-osobowe lub więcej. Wpada grupka znajomych, dzieciaki odchodzą od komputerów, resetują się po szkole, a rodzice po pracy siadają przy jednym stole z pociechami. Oprócz samej przyjemności z grania pojawia się radość ze spotkania towarzyskiego. Po drugie, gry uczą. Zarówno te skierowane do młodszych odbiorców, jak i te dla

Kamil Traks

Marcin Krupiński

Mirosław Gucwa

Zdjęcia: Planszowa Gra Roku

starszych. Wreszcie po trzecie, gry bardzo pozytywnie wpływają na wyobraźnię.

A jak sprawy się mają z grami dla zaawansowanych graczy? W jakim kierunku zmierza ta kategoria?

M.K.: – Gry zaawansowane to chyba najszersza kategoria gier – zaliczają się do niej tytuły, które mogą być po prostu za skomplikowane dla nieogranego odbiorcy, ale także bardzo rozbudowane, zajmujące wiele godzin czy łączące kilkanaście albo kilkadziesiąt partii w jedną długą kampanię. Osoby obserwujące rynek wydawniczy z pewnością dostrzegają trendy, które regularnie się pojawiają – czy to związane z jakimś konkretnym tematem, czy też powiązane z określoną mechaniką. Mieliśmy zatem np. duży napływ gier z zagadkami typu escape room, gier detektywistycznychczy o produkcji wina. To jest najciekawsze w naszym hobby, że nie wiemy do końca, co czeka na nas za najbliższym zakrętem. Za każdym razem, kiedy myślimy, że już nic nowego nie można wymyślić, jakiś autor albo wydawnictwo udowadniają nam, jak bardzo się myliliśmy…

Jakie cechy powinna posiadać dobra gra planszowa?

M.G.: – Wydawcy coraz częściej chcą, by ich gry czymś się wyróżniały. Nowe rodzaje komponentów, mnóstwo figurek, wymyślne rozwiązania konstrukcyjne i oczywiście piękna oprawa graficzna. Dzieje się tak, ponieważ oczekują tego sami klienci. Najważniejsze jednak, aby oprócz tego gra posiadała duszę, czyli dobrą mechanikę. Bez tego klient otrzyma tylko piękną wydmuszkę, która zajmie go na chwilę. Obecnie nawet znane nazwisko autora nie definiuje jakości gier, potknięcia się zdarzają. Wyznacznikiem wartościowej gry jest jedynie dobra mechanika – i to jest najważniejsza jej cecha. Tylko w takie tytuły warto inwestować pieniądze i czas. Nasza nagroda jest wskazówką, które gry należą do tego grona.

W jaki sposób promowany jest sam konkurs, a następnie jego laureaci?

K.T.: – Konkurs jest wspierany przez partnerów oraz patronów ze świata gier planszowych oraz szeroko pojętej rozrywki. Oprócz tego posiada fanpage w mediach społecznościowych, a wszelkie komunikaty są przesyłane do społeczności graczy. Oczywiście staramy się mówić o nim również w mediach niezwiązanych z grami planszowymi. Ponadto wydawcy, których gry zostały nominowane lub zwyciężyły w poszczególnych niemal dowolnego korzystania otrzymują od nas prawo do korzystania z logotypu konkursu. Dodatkową formą promocji zarówno samego konkursu, jak i laureatów jest gala, która co roku odbywa się podczas dużych imprez poświęconych grom. W tym roku została zaplanowana w czasie Planszówek na PGE Narodowym,ale niestety, impreza została odwołana, na skutek czego jesteśmy zmuszeni zorganizować „galę" online. Będzie to być może okazja do dopracowania komunikacji właśnie w mediach społecznościowych i innych kanałach.

Dziękuję za rozmowę.

Reklama

POLESIE®

Producent zabawek

"Fachowiec"

5 rodzajów

Art. 84194

Art. 84187

Art. 84163

Art. 84170

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 tel.: +48 723 403 700
office@wader-polesie.pl www.polesie-toys.pl

Samochód-wywrotka wielofunkcyjny

"Fachowiec"

2 w 1

Art. 84286

2 w 1

Mam na imię Tobi i jestem smartwatchem-robotem!

Posiadający ruchome ramiona i nogi Tobi™ Robot Smartwatch od Little Tikes to gorąca nowość w kategorii elektronicznych zegarków dla najmłodszych. Łączy w sobie interaktywne funkcje smartwatcha z wesołym robotem. Dystrybutorem produktu na polskim rynku jest firma MGA Entertainment.

Tobi™ Robot Smartwatch to spełnienie marzeń każdego malucha będącego za pan brat z technologią. Oprócz funkcji odmierzania czasu wydaje zabawne dźwięki, wypowiada ponad 100 fraz, które mają moc wywoływania chichotu u dzieci, zachęca do zabawy, do tańca i wszystkiego, co tygryski lubią najbardziej! Posiada dwie kamery (do nagrywania filmów i robienia selfie) oraz dodatkową pamięć. Dzieci mogą personalizować wykonane przez siebie zdjęcia poprzez nakładanie na nie zabawnych naklejek.

ZEGAREK NASZPIKOWANY TECHNOLOGIĄ

Oprócz tego w Tobim dzieci znajdą mnóstwo interaktywnych gier, w tym taneczną, edukacyjne i z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości. Wbudowany w urządzenie krokomierz współpracuje z grą taneczną, pobudzając aktywność ruchową najmłodszych. Dzieci mogą wybrać pomiędzy nauką odczytywania godzin z tarczy zegarka standardowej albo cyfrowej, a sam wyświetlacz personalizować za pomocą ponad 50 motywów.

Tobi™ Robot Smartwatch może być również wykorzystywany jako zabawny gadżet – dzięki dołączonemu do zestawu paskowi maluch może go nosić na nadgarstku lub przyczepić do ubrania za pomocą klipsa. Dodatkowo klips może zamienić się w podstawkę, gdy smartwatch ma być używany jako budzik lub podczas ładowania. Z kolei rodzice mogą ustawiać na nim przypomnienia dotyczące wykonania przez dziecko określonego zadania.

JAKIE FUNKCJE POSIADA TOBI™ ROBOT SMARTWATCH?

ANGAŻUJE DZIECKO. Ma radosną osobowość, ruchome ramiona i nogi, wydaje z siebie zabawne dźwięki i wypowiada ponad 100 fraz.

W PEŁNI FUNKCJONALNY. Pomaga dzieciom nauczyć się odczytywać czas, jest wyposażony w zegarek, kalendarz, stoper, timer i budzik, posiada też funkcję przypominania.

ROZSZERZONA RZECZYWISTOŚĆ. Oferuje m.in. grę typu „szukaj i znajdź" w aktywnej rozszerzonej rzeczywistości.

GRY. Posiada zainstalowane gry edukacyjne oraz grę taneczną. Możliwość uwalniania nagród stanowi dla dziecka zachętę do dalszej zabawy.

DWIE KAMERY. Umożliwiają nagrywanie filmów, robienie zdjęć i selfie, do których dzieci mogą dodawać zabawne naklejki. Dodatkowa pamięć umożliwia zapisanie 3000 zdjęć lub 30 minut filmu.

ZACHĘCA DO AKTYWNEJ ZABAWY. Posiada czujnik ruchu z krokomierzem współpracującym z grą taneczną i zachęcającym do aktywności ruchowej.

PERSONALIZACJA. Dzieci mogą wybierać spośród 50 motywów na wyświetlaczu, a także uczyć się odczytywania czasu z tarczy zegarka – standardowej lub cyfrowej. Każdą fotografię mogą z łatwością opatrzyć zabawną naklejką. Personalizacji podlega też wirtualny pokój, w którym żyje Tobi.

ZABAWNY GADŻET. Dzięki dołączonemu paskowi dzieci mogą nosić go na nadgarstku lub zamocować do ubrania za pomocą klipsa. Dodatkowo klips pełni funkcję podstawki, gdy smartwatch jest używany jako budzik lub podczas ładowania.

ŁĄCZNOŚĆ BEZPRZEWODOWA I WIADOMOŚCI. Posiada funkcję łączności bezprzewodowej, dzięki czemu można połączyć go z innymi urządzeniami, przesyłać i otrzymywać wiadomości z poczty głosowej, wiadomości emoji i fotografie. Dodatkowo urządzenie komunikuje się z innymi smartwatchami Tobi™ Robot Smartwatch znajdującymi się w pobliżu.

ŁATWY W OBSŁUDZE. Posiada przyjazny dzieciom ekran dotykowy i wbudowany akumulator. W zestawie kabel USB do ładowania urządzenia, wgrywania zdjęć i filmów.

ODPORNY NA ZACHLAPANIE. Zaprojektowany z myślą o zabawie zarówno w domu, jak i na zewnątrz.

DLA NAJMŁODSZYCH UŻYTKOWNIKÓW. Wiek: 4+.

DWIE WERSJE KOLORYSTYCZNE – różowa i niebieska.

Zdjęcia: MGA Entertainment

Poznaj Cry Pets, które płaczą i zaopiekuj się nimi!

REKLAMA TV:

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

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

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

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

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

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

KRAKÓW
ATENEUM
UL. PÓŁŁANKI 12C
TEL: 12 448 39 13
KONTAKT@ATENEUM.NET.PL

Plan B, czyli Letni Maraton Premier

Wybuch pandemii zaskoczył wydawców. Każdy z nich w obliczu trudności związanych zarówno z produkcją, jak i logistyką oraz dystrybucją podjął kroki pozwalające na to, by zmiany w harmonogramie wydawniczym odbyły się jak najmniejszym kosztem zarówno dla nich samych, jak i najmłodszych klientów. W gronie tym znalazło się wydawnictwo Muduko. Plany pokrzyżowała mu sytuacja zarówno w kraju, jak i na świecie. W związku z tym szybko opracowało plan B, by uniknąć niekorzystnego nakładania się premier w drugiej połowie roku. W ten sposób narodził się projekt pod nazwą Letni Maraton Premier.

I tak począwszy od czerwca br., swoje głośne premiery miało już pięć nowości wydawcy, a kolejne trzy czekają na swoją kolej.

PREMIERY

„Pod prąd"

Abstrakcyjna gra kafelkowo-wyścigowa. Każdy z graczy ma za zadanie kontrolować grupę łososi, które wędrują w górę rzeki, aby złożyć jajeczka u jej źródła. W czasie podróży łososie będą musiały poradzić sobie z naturalnymi przeszkodami, głodnymi niedźwiedziami i drapieżnymi ptakami. Gracz, który najlepiej poprowadzi swoją grupę łososi do źródła rzeki, wygrywa.
Liczba graczy: 2-5. **Wiek:** 8+.
Wydawca: Muduko.
Data premiery: 26 czerwca br.

„Kolorowe buty"

Zwierzaki cudaki uwielbiają świat barw! Nie mogą się już doczekać, kiedy przystroją się we wszystkie kolory tęczy. Na razie na każdej parze nóg noszą buty w innym kolorze. Potrafią też mówić po angielsku i nazywać kolory w tym języku. Zadaniem graczy jest pomóc zwierzętom w przystrojeniu się we właściwe barwy.
Liczba graczy: 2-5. **Wiek:** 3+.
Wydawca: Muduko (seria Zu&Berry).
Data premiery: 10 lipca br.

„Pchli Cyrk"

Cyrk zawitał do miasta! Nie jest to jednak zwykły cyrk, tylko najmniejszy cyrk świata. Ta niepozorna gra wymaga od uczestników odrobiny strategii i wiary w swoje szczęście. Bardzo proste zasady i dynamika rozgrywki sprawiają, że sprawdzi się w każdym gronie.
Liczba graczy: 2-5. **Wiek:** 6+.
Wydawca: Muduko.
Data premiery: 24 lipca br.

„Bałagan w przedszkolu"

Każdy przedszkolak wie, że po zakończonej zabawie należy posprzątać. A dziś był wyjątkowo kreatywny dzień i trzeba się nagłowić, żeby odszukać wszystkie przedmioty, których brakuje na półkach. Aby tego dokonać, gracze muszą wytężyć wzrok…
Liczba graczy: 2-6. **Wiek:** 4+.
Wydawca: Muduko (seria Zu&Berry).
Data premiery: 7 sierpnia br.

„Sąsiedzi"

Kafelkowa gra logiczna dla dwóch graczy z ogromną dawką interakcji, pobudzająca logiczne myślenie i wyobraźnię przestrzenną. Rozgrywka trwa dwie rundy, w trakcie których gracze kolejno stają po stronie hodowcy królików i owiec. Sąsiad hodujący króliki zawsze stawia im długie i proste zagrody, a jego rywal hodujący owce – zagrody w kształcie litery L. Celem graczy jest zbudowanie większej liczby zagród niż przeciwnik.
Liczba graczy: 2 lub 4. **Wiek:** 7+.
Wydawca: Muduko.
Data premiery: 21 sierpnia br.

ZAPOWIEDZI

„Moja!"

Rodzinna gra matematyczna, w której gracze sprawdzą się w dodawaniu i odejmowaniu liczb na czas. Ich zadaniem jest zdobywanie punktów i układanie działań szybciej niż inni. Kto na koniec gry będzie miał najwięcej punktów, wygrywa.
Liczba graczy: 2-4. **Wiek:** 6+.
Wydawca: Muduko (seria Zu&Berry).
Data premiery: 4 września br.

„Cisza w mieście zombie"

Miasto zostało zainfekowane, a jego mieszkańcy zaczęli zmieniać się w zombie. Zadaniem graczy jest zwabianie ocalałych do swoich bunkrów i obrona przed zombie, a jednocześnie utrudnienie tego innym graczom. Gra ma intuicyjne i proste zasady. Polecana przez fanów gry „Wirus!".
Liczba graczy: 2-6. **Wiek:** 10+.
Wydawca: Muduko.
Data premiery: 18 września br.

„Smoothies"

Kościana gra typu „rzuć & pisz". Wyposażeni w furgonetkę pełną owoców gracze zabierają się do przygotowywania najzdrowszych i najpyszniejszych smoothies dla kolejki spragnionych klientów. Ich zadaniem jest wrzucenie swoich owoców (kostki) do blenderów, a następnie stworzenie z nich najbardziej soczystych kombinacji. Gracz, który przygotuje najwięcej pysznych smoothies, wygrywa.
Liczba graczy: 1-4. **Wiek:** 10+.
Wydawca: Muduko.
Data premiery: 2 października br.

Zdjęcia: Muduko

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

NOWOŚĆ!

I DIG MONSTERS!

ZIMNE W DOTYKU LODY NA PATYKU

REKLAMA TV

Kop i odkrywaj śmieszne figurki yeti!

Zanurz figurkę w zimnej wodzie, aby odkryć **sekretną funkcję!**

Pomocy!

PŁYWAJĄCA RYBKA

Little Live Pets

Gotta GO Flamingo

REKLAMA TV

Rybka magicznie wypływa z opakowania

NOWOŚĆ!

Nakarm Flaminga i trzymaj toaletę w pogotowiu!

POLSKIE KLOCKI

COBI

HISTORICAL COLLECTION

WORLD WAR II

TOP GUN MAVERICK

F/A-18E SUPER HORNET™

570

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

NOWOŚĆ

SMALL ARMY TANK WARS

Bored Games

232

SMALL ARMY TANK WARS

STRATEGICZNA GRA PLANSZOWA

Bored Games

PANZERKAMPFWAGEN VI AUSF. B "KÖNIGSTIGER"

1000 1

NOWOŚĆ

M3 HALF-TRACK

580 2

CobiToysUSA

COBI SA

cobi.toys

Cobi_Toys

8+

2

30-40 min

WWW.COBI.PL

OSTRA JAZDA Z MAJORETTE

Tym razem zarówno młodsi, jak i starsi kibice rajdowi zabawią się nie na żarty! Polski dystrybutor marki przygotował dla nich nie tylko nowe modele sportowych autek, ale też bezcenne emocje podczas przejażdżek na prawdziwym torze rajdowym! Maszynami, które wywołują adrenalinę już od samego patrzenia na nie. Po podejrzeniu przygotowań do zakrojonej na ogromną skalę ogólnopolskiej kampanii nie mamy wątpliwości: będzie się działo, a emocje sięgną zenitu!

Niech nikogo nie zwiedzie spokojna atmosfera na planie spotu reklamowego marki Majorette. Ojciec z synem bawią się na podłodze w salonie gigantycznym 7-poziomowym Garażem Super City. To jeden z największych realistycznych garaży na polskim rynku zabawek. Budowla robi wrażenie: ma 128 cm szerokości i 78 cm wysokości, mieści 35 autek, a dodatkowo warsztat, myjnię, komisariat policji, lądowisko dla helikopterów, jednostkę straży pożarnej oraz dwie stacje – kolejową i benzynową. Garaż z licznymi serpentynami to doskonałe miejsce dla młodszych i starszych rajdowców do podszlifowania umiejętności, co już niebawem może okazać się bardzo przydatne… Na wszystkich fanów marki czeka bowiem (i to niejedna!) okazja do przeżycia prawdziwych emocji na najprawdziwszym torze wyścigowym!

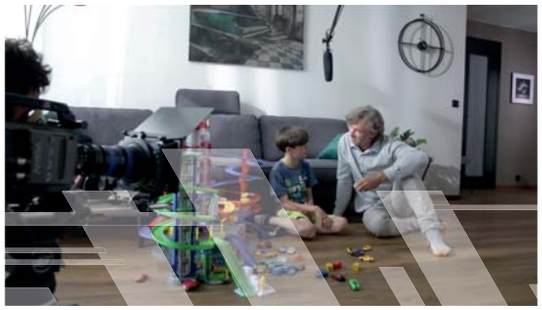
ZAPINAMY PASY!

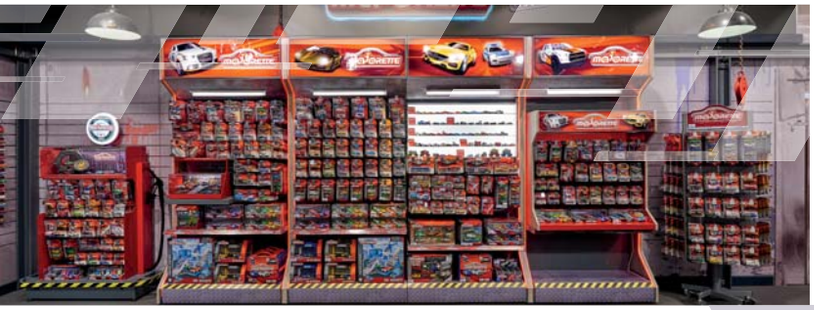
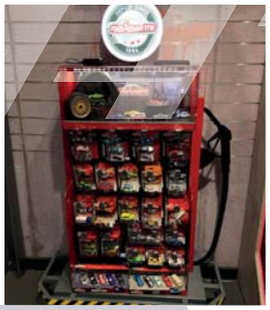
Simba Toys Polska z myślą o spragnionych mocnych wrażeń przygotowała bowiem kampanię, w której co kwartał do wygrania będzie nagroda główna w postaci emocjonującej przejażdżki superautem, którego próżno szukać na drogach. Jej trzon stanowi konkurs internetowy dla fanów. Po wejściu na dedykowaną kampanii stronę www.konkursmajorette.pl, po której nawigacja jest wręcz intuicyjna, uczestnik łatwo przeniesie się do wirtualnego garażu-aplikacji i wcieli w rolę mechanika Majorette. Jego zadaniem będzie sprawienie, by w określonym czasie jak najwięcej autek mogło zostać dopuszczonych do wyścigu. – Nie mogę zdradzić zbyt wielu szczegółów, ale liczyć będą się przede wszystkim znajomość zasad, jakimi rządzą się wyścigi, spostrzegawczość i czas. Ten, kto w każdej odsłonie konkursu zdobędzie najwięcej punktów, a na koniec udzieli prawidłowej odpowiedzi na pytanie, zdobędzie nagrodę główną – opowiada Grzegorz Gutkowski, brand manager w Simba Toys Polska. – Aby jeszcze bardziej podgrzać emocje wśród uczestników zabawy, wraz z każdą edycją konkursu garaż będzie miał nową szatę graficzną – dodaje.

GWAŁTOWNE PRZYSPIESZENIE!

Na pierwszy ogień już we wrześniu br. pójdzie Porsche 911 (991) GT3, następnie na tor wyjadą w kolejności Monster Truck, Kia Pro Cee'd Cup i Lamborghini. – Dodatkowo każdy laureat będzie mógł sobie wybrać miejsce na pokładzie. Do jego dyspozycji zostanie oddany fotel pasażera lub… kierowcy! – zdradza Grzegorz Gutkowski. – A już w ogóle idealna sytuacja będzie miała miejsce wówczas, gdy tata zabierze na tor swojego syna i przeżyją wspólnie przygodę życia. W ten sposób nasza kampania osiągnie swój główny cel, jakim jest łączenie pokoleń poprzez dzielenie pasji, a tym samym zbliżanie ludzi – dodaje.

Zdjęcia: Simba Toys



GAZ DO DECHY!

Działania reklamowe prowadzone wokół marki mają na celu przede wszystkim przybliżenie jej starszym i młodszym fanom, przywiązanie, zachęcenie do stworzenia domowej kolekcji resoraków, a w dalszej kolejności – ożywienie ich w naturalnym środowisku. Równolegle na rynku zadebiutują zupełnie nowe modele, w tym edycja limitowana, samochodziki zmieniające kolor pod wpływem ciepła oraz kolekcja vintage. Wszystkie one będą się wspaniale prezentowały w sklepie na atrakcyjnych, dedykowanych kolekcji nowych regałach Point of Emotion. Jest też świetna wiadomość dla wszystkich, którzy nie mają w swoim sklepie wystarczająco dużo miejsca, by je wstawić. – Z myślą o nich zaprojektowaliśmy displaye, które również w atrakcyjny sposób pozwolą wyeksponować autka – podkreśla Grzegorz Gutkowski.

Bez dwóch zdań: jesteśmy świadkami tego, jak autka Majorette nabierają ogromnego rozpędu, w ślad za czym w górę poszybują słupki popularności. To zaledwie dwa powody, dla których warto dotrzymać im kroku zarówno na torze, jak i poza nim.

Szeroko zakrojona kampania marki Majorette obejmie:

- Całoroczny konkurs, w którym co kwartał do wygrania będą nagroda główna w postaci przejażdżki innym superautem oraz nagrody pocieszenia – garaże i samochodziki z linii premium.
- Emitowane w ciągu roku spoty reklamowe w kanałach Nickelodeon, Nick Junior oraz Nicktoons (start: 1 września br.) wraz z unikatowymi winietami, w których ojciec i syn będą opowiadać ciekawe historie motoryzacyjne nawiązujące do marki.
- Stronę www.konkursmajorette.pl, na której prowadzony będzie całoroczny konkurs.
- Nowe regały Point of Emotion oraz displaye.
- Materiały reklamowe informujące o konkursie: plakaty, ulotki, wobblery, zawieszki podsufitowe.

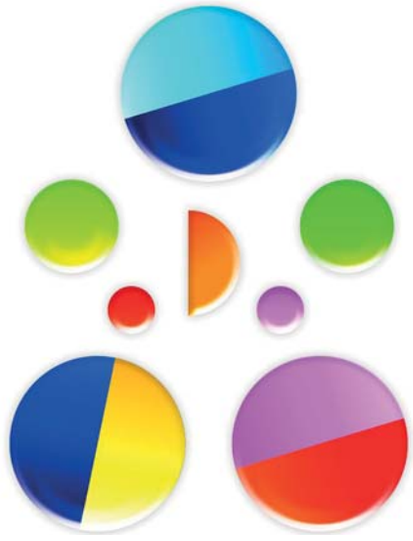
Świat marki Majorette jest ogromny. Tworzą go samochody osobowe, pojazdy budowlane i rolnicze, unikatowe modele vintage, pojazdy służb ratunkowych, samoloty i helikoptery. Ich znakami rozpoznawczymi są:

- ponad 50-letnia tradycja,
- najwyższa jakość,
- dbałość o detale,
- ogromna wytrzymałość,
- ruchome części i zawieszenie,
- pojazdy na licencji popularnych marek motoryzacyjnych.

Kiedy Superniania projektuje grę…

Gra „W kółko” to autorski pomysł Doroty Zawadzkiej zrealizowany przez Alexandra. Zabawa oparta została na najprostszym mechanizmie: aby czegoś się nauczyć, trzeba powtarzać to w kółko i na okrągło. Znaczenie wykonywanych niejako przy okazji ćwiczeń dla rozwoju dziecka jest bezcenne. Z drugiej strony, taka kooperacja to również wymarzona sytuacja dla wydawcy – autorytet autorki w połączeniu z rzeszą fanów w mediach społecznościowych to powód, dla którego debiutujący właśnie tytuł można z miejsca okrzyknąć pretendentem do tytułu hitu sprzedażowego.

W kółko” to zestaw pięciu bardzo prostych gier. Mechanika oparta została na kolorowych kołach, dużych i małych, których awers jest jednolity, zaś na połowie rewersu powtarza się identyczny kolor jak na awersie, a na drugiej jego części został wprowadzony zupełnie inny kolor. Mali gracze mają do dyspozycji 60 kółek w dwóch rozmiarach i sześciu kolorach, które występują na nich w różnych konfiguracjach. W pudełku jest też kolorowa kostka w rozmiarze większym niż standardowy, aby ułatwić malcowi jej chwytanie.



W zależności od wariantu, zabawa polega na segregowaniu, dobieraniu lub łączeniu ze sobą kółek. Gra rozwija u dzieci kompetencje przyszłości, takie jak:

- otwarty umysł,
- gotowość do rozwiązywania problemów,
- analizowanie,
- wnioskowanie i ocena,
- współpraca i praca zespołowa,
- „uczenie uczenia się”,
- myślenie krytyczne i kreatywne,
- komunikacja i jej doskonalenie.

Jednocześnie jest to również gra lewopółkulowa, która wspiera rozwój lewej półkuli mózgu, odpowiedzialnej za analizowanie, przetwarzanie linearne, porządkowanie sekwencyjne i wykrywanie relacji. Te kompetencje mają z kolei ogromny wpływ na:

- rozwój mowy,
- wprowadzenie do czytania,
- umiejętność pisania,
- funkcje intelektualne.

NAJSKUTECZNIEJSZE DZIAŁANIA MARKETINGOWE

Gra ma wszystkie predyspozycje ku temu, by zostać hitem sprzedażowym. Przemawia za tym nie tylko rozpoznawalność autorki, ale przede wszystkim jej szerokie oddziaływanie publiczne i ciepłe relacje z fanami. Dorota Zawadzka chętnie udziela się w mediach społecznościowych. Prowadzi prężnie działający fanpage na Facebooku i Instagramie oraz własny kanał na YouTubie. Jej aktywność polega też na cyklicznych spotkaniach ze społecznością zrzeszoną na fanpage'ach, podczas których porusza ważne tematy związane z rozwojem i wychowywaniem dzieci, doradza, a nawet… czyta dzieciom bajki! Dorota Zawadzka udziela również wykładów oraz bierze udział w licznych spotkaniach, warsztatach i akcjach typu „Przytulmy lato”, kiedy to objeżdża nadmorskie miejscowości, spotykając się z rodzinami. I wszędzie tam wraz z autorką pojawi się też wkrótce gra „W kółko”. Dodatkowo promocja gry zostanie wsparta artykułami w prasie i portalach skierowanych do rodziców oraz szeroką reklamą bannerową w Internecie.

Liczba graczy: 2-3.
Wiek: 2+.

O AUTORCE GRY „W KÓŁKO”

Dorota Zawadzka – psycholog rozwojowy, ekspert w swojej dziedzinie, doradca rodzinny oraz trener umiejętności społecznych. Przez wiele lat doradca Rzecznika Praw Dziecka, odznaczona Orderem Uśmiechu. Powszechnie znana jako Superniania.

Zdjęcia: Alexander

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

ZNAJDŹ NAS NA:
/ Alexandergryizabawki

www.alexander.com.pl

Przedawnienie roszczeń w prawie cywilnym

Niewykonanie obowiązku przez dłużnika lub nierealizowanie uprawnień przez wierzyciela w połączeniu z upływem czasu może skutkować brakiem możliwości dochodzenia spełnienia świadczenia przez dłużnika, a więc utratą przez wierzyciela przysługującego mu prawa. Należy bowiem pamiętać, że instytucja przedawnienia ma na celu ochronę dłużnika, a nie wierzyciela. Z tego powodu warto znać terminy obowiązujące w przypadku dochodzenia roszczenia majątkowego.

Przedawnieniu z zakresu stosunków cywilnoprawnych, z zastrzeżeniem wyjątków przewidzianych w ustawie, ulegają wszystkie roszczenia majątkowe, z wyłączeniem roszczeń właściciela o wydanie mu nieruchomości oraz roszczenia o naruszenie dóbr osobistych. Ten, przeciwko któremu przysługuje roszczenie, może zrzec się zarzutu przedawnienia, przy czym jeśli nastąpi to przed upływem terminu, jest nieważne. Po upływie terminu przedawnienia nie można domagać się zaspokojenia roszczenia przysługującego przeciwko konsumentowi.

NIM BĘDZIE ZA PÓŹNO...

Terminy przedawnienia roszczeń cywilnoprawnych określają przepisy prawa. Termin przedawnienia oznacza okres, przez jaki wierzyciel może wyegzekwować swoją wierzytelność od dłużnika lub kontrahenta. Bieg terminu przedawnienia liczony jest od dnia, w którym roszczenie stało się wymagalne. Przyjmuje się, że następuje to wraz z upływem ostatniego dnia, w którym powinno nastąpić spełnienie świadczenia. I tak np. jeżeli sprzedawca wystawił fakturę z terminem zapłaty wskazanym na 31 lipca 2020 r., roszczenie stanie się wymagalne z dniem 1 sierpnia 2020 r. i od tego dnia będzie biegł termin przedawnienia. Inne terminy biegu przedawnienia mogą wynikać z ustawy. Przykładowo roszczenia z umowy przedwstępnej przedawniają się z upływem roku od dnia, w którym umowa przyrzeczona miała zostać zawarta.

Zasadą obowiązującą w prawie polskim jest termin przedawnienia roszczeń z zakresu prawa cywilnego wynoszący 6 lat, a dla roszczeń o świadczenia okresowe oraz roszczeń związanych z prowadzeniem działalności gospodarczej – 3 lata.

Prawo przewiduje jednak szereg wyjątków od tej zasady, o których najczęściej się zapomina, a które wbrew wyjątkowemu charakterowi dotyczą roszczeń powszechnie występujących w obrocie gospodarczym. Wśród tych wyjątków jest termin przedawnienia roszczeń z tytułu sprzedaży dokonanej w zakresie działalności przedsiębiorstwa sprzedawcy (np. z tytułu zapłaty ceny wynikającej z faktury wystawionej w związku ze sprzedażą towarów określonego rodzaju, dokonanej w zakresie działalności przedsiębiorstwa), który wynosi 2 lata.

Dwuletni okres przedawnienia roszczeń dotyczy ponadto:

- roszczeń prowadzących gospodarstwo rolne z tytułu sprzedaży płodów rolnych i leśnych;
- roszczeń wynikających z umowy o dzieło – liczonych od dnia oddania dzieła, a jeżeli dzieło nie zostało oddane – od dnia, w którym zgodnie z treścią umowy miało być oddane;
- roszczeń z umowy-zlecenia i z umowy o świadczenie usług, które nie są uregulowane innymi przepisami, o wynagrodzenie za spełnione czynności oraz o zwrot poniesionych wydatków przysługujących osobom, które stale lub w zakresie działalności przedsiębiorstwa trudnią się czynnościami danego rodzaju, i roszczeń z tytułu zaliczek udzielonych tym osobom;
- roszczeń z umowy-zlecenia i z umowy o świadczenie usług, które nie są uregulowane innymi przepisami, z tytułu utrzymania, pielęgnowania, wychowania lub nauki, jeżeli przysługują osobom trudniącym się zawodowo takimi czynnościami albo osobom utrzymującym zakłady na ten cel przeznaczone;
- wzajemnych roszczeń producenta i kontraktującego – liczonych od dnia spełnienia świadczenia przez producenta, a jeśli świadczenie nie zostało spełnione przez producenta – od dnia, w którym powinno być spełnione;
- roszczeń wynikających ze stosunku rachunku bankowego, za wyjątkiem roszczeń o zwrot wkładów oszczędnościowych.

Krótszy, sześciomiesięczny termin przedawnienia roszczeń Kodeks cywilny przewiduje dla:

- roszczeń biorącego pożyczkę o wydanie jej przedmiotu – liczony od chwili, gdy przedmiot pożyczki miał być wydany;
- przysługujących przewoźnikowi roszczeń przeciwko innym przewoźnikom, którzy uczestniczyli w przewozie przesyłki – liczony od dnia, w którym przewoźnik naprawił szkodę, albo od dnia, w którym wytoczone zostało przeciwko niemu powództwo;
- roszczeń sprzedawcy w związku z wadliwością sprzedanego towaru – liczony od dnia poniesienia kosztów przez sprzedawcę w wyniku wykonania uprawnień z tytułu rękojmi przez konsumenta, jednak nie później niż w dniu, w którym sprzedawca powinien wykonać swoje obowiązki wobec konsumenta.

Z kolei roczny termin przedawnienia roszczeń ustawa wiąże z:

- roszczeniami wynajmującego przeciwko najemcy o naprawienie szkody z powodu uszkodzenia lub pogorszenia stanu rzeczy – liczony od dnia jej zwrotu;
- roszczeniami najemcy przeciwko wynajmującemu o zwrot nakładów na rzecz albo zwrot nadpłaconego czynszu – liczony od dnia zwrotu rzeczy;
- roszczeniami zastawcy przeciwko zastawnikowi o naprawienie szkody z powodu pogorszenia stanu rzeczy – liczony od dnia jej zwrotu;
- roszczeniami zastawnika przeciwko zastawcy o zwrot nakładów na rzecz – liczony od dnia jej zwrotu;
- roszczeniami użyczającego przeciwko biorącemu do używania o naprawnienie szkody za uszkodzenie lub pogorszenie stanu rzeczy – liczony od dnia jej zwrotu;
- roszczeniami biorącego do używania przeciwko użyczającemu o zwrot nakładów na rzecz oraz o naprawienie szkody poniesionej wskutek wad rzeczy – liczony od dnia jej zwrotu;

Zdjęcie: Kancelaria Grabowski i Wspólnicy

Oficjalny dystrybutor: M&Z Sp.z o.o. ul.Chwaszczyńska 131b, 81-571 Gdynia

- roszczeniami z umowy spedycji;
- roszczeniami z tytułu rękojmi za wady fizyczne i prawne (o usunięcie wady lub wymianę rzeczy sprzedanej na wolną od wad) – liczony od dnia stwierdzenia wady.

Trzyletni termin przedawnienia roszczeń ustawodawca przewidział dla:

- roszczeń o naprawienie szkody wyrządzonej czynem niedozwolonym – liczony od dnia, w którym poszkodowany dowiedział się albo przy zachowaniu należytej staranności mógł się dowiedzieć o szkodzie i o osobie obowiązanej do jej naprawienia (jednakże termin ten nie może być dłuższy niż 10 lat od dnia, w którym nastąpiło zdarzenie wywołujące szkodę), przy czym:
  – jeżeli szkoda wynikła ze zbrodni lub występku, roszczenie o naprawienie szkody ulega przedawnieniu z upływem 20 lat od dnia popełnienia przestępstwa, bez względu na to, kiedy poszkodowany dowiedział się o szkodzie i osobie obowiązanej do jej naprawienia;
  – w razie wyrządzenia szkody na osobie przedawnienie nie może się skończyć wcześniej niż z upływem 3 lat od dnia, w którym poszkodowany dowiedział się o szkodzie i o osobie obowiązanej do jej naprawienia;
  – przedawnienie roszczeń osoby małoletniej o naprawienie szkody na osobie nie może skończyć się wcześniej niż z upływem 2 lat od uzyskania przez nią pełnoletniości;
- roszczeń o naprawienie szkody wyrządzonej przez produkt niebezpieczny – liczony od dnia, w którym poszkodowany dowiedział się lub przy zachowaniu należytej staranności mógł się dowiedzieć o szkodzie i osobie obowiązanej do jej naprawienia (w każdym wypadku roszczenie przedawnia się z upływem lat 10 od wprowadzenia produktu do obrotu);
- roszczeń z umowy ubezpieczenia.

Pięcioletni termin przedawnienia roszczeń ustawodawca przewidział dla roszczeń wynikających z dziedziczenia, tj.:

- roszczeń uprawnionego z tytułu zachowku – liczony od ogłoszenia testamentu;
- roszczeń spadkobierców o zmniejszenie zapisów zwykłych i poleceń – liczony od ogłoszenia testamentu;
- roszczeń przeciwko osobie zobowiązanej do uzupełnienia zachowku z tytułu otrzymanego od spadkodawcy zapisu windykacyjnego lub darowizny – liczony od otwarcia spadku;
- roszczeń z tytułu zapisu – liczony od dnia wymagalności zapisu.

Uwaga! Termin przedawnienia dla:

- roszczeń stwierdzonych prawomocnym orzeczeniem sądu lub innego organu powołanego do rozpoznawania sprawy danego rodzaju albo orzeczeniem sądu polubownego,
- roszczeń stwierdzonych ugodą zawartą przed sądem albo sądem polubownym albo ugodą zawartą przed mediatorem i zatwierdzoną przez sąd,

wynosi 6 lat, przy czym stwierdzone w ten sposób roszczenie o świadczenie okresowe należne w przyszłości przedawnia się z upływem 3 lat.

Należy również mieć na uwadze, iż koniec terminu przedawnienia przypada na ostatni dzień roku kalendarzowego, chyba że termin przedawnienia jest krótszy niż 2 lata. Przykładowo, jeżeli dokonaliśmy sprzedaży w ramach prowadzonego przedsiębiorstwa, wyznaczając kontrahentowi termin do zapłaty ceny przypadający na 30 lipca 2020 r., co do zasady roszczenie o zapłatę ceny wobec kupującego przedawni się z upływem 31 grudnia 2022 r.

Bieg przedawnienia nie rozpoczyna się, a rozpoczęty ulega zawieszeniu co do roszczeń, które:

- przysługują dzieciom przeciwko rodzicom – przez czas trwania władzy rodzicielskiej (np. co do roszczeń alimentacyjnych);
- przysługują osobom niemającym pełnej zdolności do czynności prawnych przeciwko osobom sprawującym opiekę lub kuratelę – przez czas sprawowania przez te osoby opieki lub kurateli;
- przysługują jednemu z małżonków przeciwko drugiemu – przez czas trwania małżeństwa;
- wszelkich roszczeń, gdy z powodu siły wyższej uprawniony nie może ich dochodzić przed sądem lub innym organem powołanym do rozpoznawania spraw danego rodzaju – przez czas trwania przeszkody.

Luiza Kwaśnicka,
radca prawny
w Grabowski i Wspólnicy
Kancelaria Radców
Prawnych Sp.k.

Terminy przedawnienia roszczeń nie mogą być przez strony umownie zmieniane (skracane ani przedłużane). Bieg przedawnienia roszczenia może jednak zostać przerwany. Przerwanie biegu przedawnienia może nastąpić jedynie w wypadkach wskazanych w przepisach Kodeksu cywilnego na skutek czynności dokonanej przez dłużnika lub wierzyciela, tj.:

- przez każdą czynność przed sądem lub innym organem powołanym do rozpoznania spraw lub egzekwowania roszczeń danego rodzaju albo przed sądem polubownym, przedsięwziętą bezpośrednio w celu dochodzenia lub ustalenia albo zaspokojenia lub zabezpieczenia roszczenia;
- przez uznanie roszczenia przez osobę, przeciwko której ono przysługuje;
- przez wszczęcie mediacji.

Nie przerywa zatem biegu przedawnienia samo wystąpienie do dłużnika z żądaniem (wezwaniem) zapłaty zaległej kwoty, nawet z zagrożeniem wystąpienia na drogę sądową w przypadku braku zapłaty. Przerwanie biegu przedawnienia skutkuje zniesieniem dotychczasowego biegu przedawnienia. Po każdym przerwaniu przedawnienie biegnie na nowo.

Mając powyższe na uwadze, aby wierzyciel mógł skutecznie dochodzić przysługującej mu wierzytelności, powinien mieć na uwadze instytucję przedawnienia roszczenia, terminy z tym związane oraz możliwości przerwania jego biegu. Czas, w którym pozostaje w dochodzeniu przysługującej mu należności bądź innego uprawnienia, działa bowiem na jego niekorzyść.

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.

GRABOWSKI i WSPÓLNICY
KANCELARIA RADCÓW PRAWNYCH

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP ABC

Euro-Trade®

ZAPRASZAMY NA

WIRTUALNE TARGI ZABAWEK

01.09 - 02.10 2020

NASI WYSTAWCY

Mega Creative, sticker BOO, CRAFT WITH FUN, MATTEL, CzuCzu, Hasbro, MGA ENTERTAINMENT, Mr. Bubble, SPIN MASTER, ALEXANDER, Clementoni, PRIMART, STARPAK, BamBam, artyk, playgro

I WIELU INNYCH

ZŁÓŻ ZAMÓWIENIE

ONLINE!

- DODATKOWE **RABATY I EXTRA PROMOCJE**
- **PAKIETY**
- LOSOWANIA **NAGRÓD** ZA ZAMÓWIENIA PODCZAS TARGÓW

woj. małopolskie i podkarpackie
targi.euro-trade.pl

pozostałe województwa
targi24.euro-trade.pl

Dowiedz się więcej!

012 61 44 250

sprzedaz@euro-trade.pl

Smoki

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

NAJPIĘKNIEJSZA SERIA GIER PLANSZOWYCH

- **Każda gra ma inne zasady!**
- Wszystkie zachwycają pięknymi ilustracjami Marcina Minora.
- Seria przenosi graczy do krain ze snów.

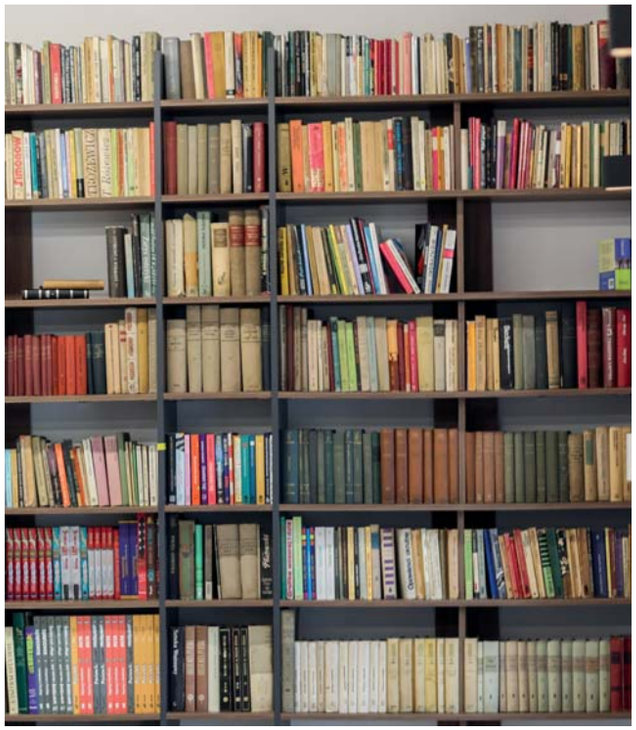
„SMOKI" TO NOWA GRA W BESTSELLEROWEJ SERII!

Gracze udają się w podróż po krainach pełnych smoków przybierających różne formy. Wygra osoba, która odwiedzi najpiękniejsze krainy i zdobędzie 3 smocze żetony.

gry.nk.com.pl

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

Szczęście sprzyja silnym



Koronawirus pojawił się w momencie, gdy Wydawnictwo Nasza Księgarnia zaczynało poważnie przygotowywać się do celebrowania swoich przypadających w przyszłym roku setnych urodzin. Ktoś mógłby powiedzieć: a to pech! Tymczasem zespół zakasał rękawy, opracował nowy, „nadzwyczajny" plan działania, po czym krok po kroku zaczął wprowadzać go w życie.

Na efekty nie trzeba było długo czekać: po pięciu miesiącach pandemii wydawca notuje rekordowe wyniki sprzedaży, przygotowując się do mocnego wejścia w sezon Gwiazdka 2020. A jeśli dodamy do tego, że w międzyczasie zdążył się przeprowadzić, dzięki czemu sukcesy świętuje już na nowych, utrzymanych w loftowym stylu włościach? Tak, to najlepszy dowód na to, że dla tych ludzi, czerpiących pełnymi garściami ze swojej pięknej historii, po prostu nie ma rzeczy niemożliwych!

Za nimi kilka pokoleń redaktorów, ilustratorów, autorów oraz cała rzesza ludzi związanych z wydawnictwem na przestrzeni tych lat, żyjących i pracujących w „różnych Polskach", przed nimi – świetlana przyszłość, biorąc pod uwagę zespół pasjonatów, szerokie perspektywy oraz kolejne asy wydawnicze w rękawie. – Nieraz powtarzamy, że tak jak śpiewać każdy może, tak i wydawać każdy może. To pokłosie upowszechnienia wynalazku Gutenberga. Są tego dobre i złe strony, jak to w życiu. Cały szkopuł tkwi w tym, by to, co się robi, robić rozsądnie, z głową. Banalne? Być może… Jednak nie takie proste. Trzeba mieć ogromne doświadczenie, mądrych ludzi w zespole, otwartych, obserwujących świat i otoczenie, szukających pomysłów, cenionych autorów i ilustratorów. Potrafiących szybko, a co najważniejsze – skutecznie reagować na zachodzące wokół zmiany. Obserwujących i słuchających klientów, którzy oczekują od wydawcy tytułów ciekawych, pokazujących ich pociechom świat – podkreśla Marek Dobrowolski, dyrektor handlowy w Wydawnictwie Nasza Księgarnia.

TAKA ZARAZA RAZ NA STO LAT…

Od wybuchu w Polsce pandemii wydawnictwo działało, podobnie jak większość firm w tym okresie, w „trybie nadzwyczajnym". Udało się szybko przeorganizować pracę poszczególnych zespołów i osób pracujących w tych zespołach na model zdalny. Nieprzerwanie w trybie stacjonarnym działał jedynie magazyn, jednak i tutaj wprowadzone zostały zmiany służące bezpieczeństwu. Zespół podzielony został na dwie grupy, a te poważnie wsparte przez handlowców. Grupy nie stykały się ze sobą. Liczby wideokonferencji, jakie w ciągu zaledwie kilkunastu tygodni odbyły się w poszczególnych zespołach, w zespołach mieszanych i na szczeblu zarządu, nie sposób zliczyć.

W maju zespół jednogłośnie doszedł do wniosku, że czas ograniczonej aktywności na rynku (brak wyjazdów w teren, wizyt w księgarniach, sklepach z zabawkami, brak targów, eventów) może z pożytkiem wykorzystać na planowaną od początku roku przeprowadzkę. – Dokonaliśmy tego w trzy tygodnie! Etapami, by nie zaburzać ciągłości pracy przy rozpoczętych projektach – opowiada Marek Dobrowolski. – Może to niepopularne, co teraz powiem, ale pandemia niewątpliwie nam w tym pomogła – dodaje ze śmiechem.

Zdjęcia: Rynek Zabawek

Joanna Piotrowska, dział DTP

Jan Ławicki, Marta Mleczak, dział promocji i reklamy

Agnieszka Tokarczyk, prezes zarządu

CO CIĘ NIE ZABIJE, TO CIĘ WZMOCNI!

Obecnie równie dobrze jak nowa siedziba wydawcy wyglądają słupki sprzedażowe. – Choć prawdę mówiąc, przez moment nie było różowo. W marcu i kwietniu odnotowaliśmy wyraźne spadki rok do roku, czego powodem było przede wszystkim wstrzymanie sprzedaży retail z połączeniu z konsekwencjami wcześniejszych zmian w umowach z naszymi głównymi partnerami. Jedno na drugie się nałożyło, chociaż naturalnie zmiany w umowach nie miały nic wspólnego z późniejszą pandemią. To był klasyczny zbieg niefortunnych zdarzeń – wspomina Marek Dobrowolski.

Na szczęście spadki powodowane pandemią w dużym stopniu łagodziły wzrosty u partnerów z rynku e-commerce. I tak maj był zbliżony pod względem obrotów do tego sprzed roku, na co wpływ miał z pewnością stopniowy powrót klientów do księgarń i sklepów stacjonarnych. – Tymczasem czerwiec i lipiec zaskoczyły nas już dużymi wzrostami sprzedaży rok do roku. Tłumaczymy to sobie siłą naszej oferty, wypracowaną wcześniej pozycją na rynku, ale także zniesieniem większości ograniczeń, które obowiązywały na początku pandemii. Trzeba też wyraźnie podkreślić, że to dojście do przychodowej równowagi, a następnie wypracowanie wzrostów odbyło się mimo braku nowości. Ileś tam zaplanowanych wcześniej premier wypuściliśmy na rynek, ale duża część została albo przesunięta w planie wydawniczym, albo w ogóle z niego wycofana. O wzrostach zadecydowała zatem tzw. back oferta, to, co akurat mieliśmy w magazynie. Czyli zaprocentowała wcześniejsza praca nad ofertą, nad pomysłami, które przypomniały nam o sobie w najmniej oczekiwanym momencie, kiedy na rynku zabrakło wielu produktów i wydawców – podkreśla Marek Dobrowolski.

I tak trzymać, Kochani! My tymczasem dziękujemy za zaproszenie i gościnę w Waszych nowych, pięknych progach. Niech Wam się tam przyjemnie tworzy kolejne 100 lat historii. Mamy nadzieję, że na zdjęciach udało nam się uchwycić twórczego ducha miejsca i panujący w nim kreatywny spokój, który służy nie tylko pracy, ale też krótkiemu relaksowi podczas niej.

ZAPLANOWANE DZIAŁANIA MARKETINGOWE

Jan Ławicki, dyrektor działu promocji i reklamy: – Jeśli chodzi o książki i zabawki, to w związku z sytuacją epidemiczną w kraju skupiamy się przede wszystkim na działaniach online. Sporo będzie się działo w naszych mediach społecznościowych. Z pewnością będzie głośno np. o nowych produktach związanych z Puciem, w tym wyczekiwanej maskotce. Planujemy także ciekawe kampanie we współpracy z influencerami.

Jarosław Basałyga, dyrektor ds. gier planszowych: – Z myślą o nowościach growych przygotowaliśmy pakiet zróżnicowanych działań promocyjnych obejmujących outdoor, reklamy w pizzeriach oraz Internet, na co kładziemy największy nacisk w czasie epidemii. Dla każdej z pięciu nowych gier zaplanowaliśmy intensywne internetowe kampanie reklamowe. Poza tym gra „Draftozaur" pojawi się na billboardach reklamowych, zaś „Pizzeria" będzie mocno promowana w mediach i na blogach kulinarnych, a także w sieci pizzerii, z którą nawiązaliśmy współpracę.

Marek Dobrowolski, dyrektor handlowy

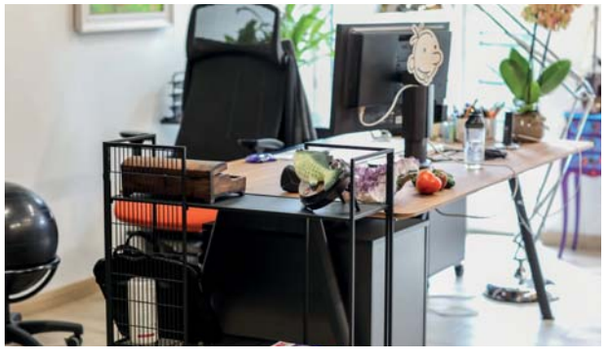
Jarosław Basałyga, dyrektor ds. gier planszowych

Wydawnictwo Nasza Księgarnia w liczbach

- ✓ Rok powstania: 1921
- ✓ Liczba pracowników: 60
- ✓ Roczna liczba premier książkowych: 100
- ✓ Roczna liczba premier growych: 20
- ✓ Roczna liczba produktów z kategorii zabawki: 20

BESTSELLERY SPRZEDAŻOWE

Książki: „Pucio mówi dobranoc", „Pucio mówi dzień dobry", „Rok w lesie", „Cwaniaczek – Totalna demolka", „Zaczarowana zagroda", „Oto jest Kasia", „Mikołajek", „Anaruk", „Kamienie na szaniec"
Gry: „Kurnik", „Lisek urwisek", „Ślimaki to mięczaki", „Paszczaki", „Gra na emocjach", „Gra pozorów", „Gra słów", „Sen", „Na końcu języka"
Puzzle: „Pucio – Co tu pasuje?"



NAJBLIŻSZE PREMIERY

Książki: „Dziennik Rowleya. Ahoj, przygodo!", „Feluś i Gucio poznają emocje – część 3", „Opowiem ci, mamo, co robią dorośli, „Przygody kota Filemona", „Co budują zwierzęta?"
Gry planszowe: „Smoki" (będące kontynuacją bestsellerowej serii), „Pizzeria", „Idzie fala!", „Z kwiatka na kwiatek" oraz „Draftozaur" – gra o dinozaurach, która zrobiła furorę w wielu krajach
Zabawki: maskotka Pucia, puzzle do opowiadania z Puciem, puzzle klasyczne z bohaterami książek wydawcy, puzzle świąteczne

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

NOWE PRZYJACIÓŁKI!

HATCHIMALS Pixies™ Riders

SPIN MASTER™

© 2020 Spin Master.

Hity na gwiazdkę z

TM & © 2020 Cartoon Network.

GORMITI © 2020 GIOCHI PREZIOSI S.p.A., PLANETA JUNIOR & KOTOC. All Rights Reserved

www.EPEE.pl

Zabawki można zamówić u naszych partnerów handlowych:

ABLEX
ul. Sycowska 48
60-003 Poznań
tel. (+61) 661 62 37
tel. (+61) 830 77 70

AB SYSTEM
ul. Rodła 16
64-920 Piła
tel./fax 662 168 605

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

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

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

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

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

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

reklamą TV od EPEE

luminki
Świecący Przyjaciele

Emitują delikatne światło i wydają słodkie dźwięki dzięki magii buziaczków!

Odkryj nowe lalki, ubranka, akcesoria oraz willę!

The Bellies
Rozkoszne Brzuszki

Aż 95 cm szerokości!

Nowa generacja Misiów Episiów

Misie Episie

Kocham Cię, Mamusiu!

Mówię w języku polskim!

Jakiego koloru jest mój nosek? Niebieski czy żółty?

Jestem głodny!

Jestem śpiący!

Fantastyczne gry na jesienne wieczory!

ODSŁOWA DOSŁOWA

#DOGÓRYNOGAMI gra

ERA INFLUENCERA

POGROMCY ROBOTÓW MISJA SPECJALNA

POLOWANIE NA ROBALA

A w tle… zarażenie dzieci przez rodziców! Na szczęście nie ma ono nic wspólnego z obecną pandemią ani innym niebezpieczeństwem! Chodzi wyłącznie o wywołanie u najmłodszych miłości do planszówek jako ciekawej formy spędzania wolnego czasu. Pytanie tylko, jak tego dokonać… Skutecznym sposobem jest wciągnięcie pociech we własną pasję poprzez jak najczęstsze zapraszanie ich do emocjonujących rozgrywek familijnych. Takich, które są idealnie dopasowane do wieku i możliwości młodszych graczy, a i starsi będą się przy nich dobrze bawić. Jedną z nich jest jesienna nowość od Alexandra – gra „Złap robala”.

Nietypowa mechanika sprawia, że gra jest prosta, ale nie banalna. Nie wymaga od dzieci umiejętności liczenia, uczy za to segregowania i różnicowania, trenując przy tym wytrwałość i cierpliwość. Dodatkowo najmłodsi co rusz otrzymują szansę poprawienia złego ruchu, co sprawia, że nie zniechęcają się ewentualnymi niepowodzeniami napotkanymi po drodze.

ROZGRYWKA W SKRÓCIE

Gracze wcielają się w ptasią mamę, której zadaniem jest nakarmienie małych piskląt poprzez dostarczenie im do gniazda trzech różnokolorowych robaków.

1. Każdy z graczy otrzymuje własne gniazdo (planszetka z otworami na robaki). Trawnik (zielona planszetka) umieszczany jest na środku, a robale w plastikowych podstawkach.

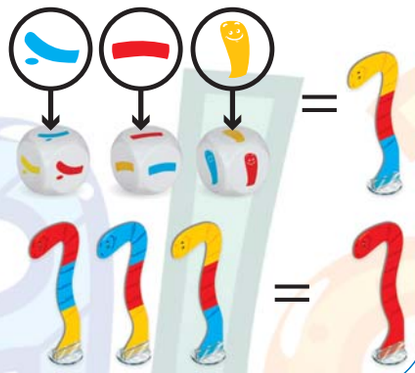
2. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. W swojej kolejce rzuca kostkami w stronę trawnika tak, by jak najwięcej zatrzymało się w obrębie znajdującej się na nim tarczy (w każdej kolejce można dwukrotnie poprawić rzut).

3. Jeśli któraś z kostek zatrzyma się na tarczy i żaden fragment nie będzie wystawał poza nią, można obrócić kostkę dowolną liczbę razy, aby znaleźć potrzebną część robala.

4. Jeśli kostki zatrzymają się za tarczą albo będą wystawać poza jej obręb, gracz pozostaje z tą częścią robala, którą wskazują (nie może ich obracać).

5. Jeśli kostki wskazują robala w układzie kolorów, którego nie ma w stosie, gracz nie otrzymuje żadnego robala. Z kolei jeżeli uda mu się upolować robaczka ze wszystkimi częściami ciała w tym samym kolorze, zabiera go do gniazda i karmi nim pisklaka. Ale uwaga: gracz nie może zanieść do gniazda dwóch robaków w tym samym kolorze!

6. W zestawie znajdują się też robaki wielokolorowe, które gracz może pobrać, jeżeli udało mu się wyrzucić na kostkach odpowiedni zestaw kolorów. Po zebraniu trzech kolorowych robaków może je wymienić na brakujący egzemplarz.



7. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie trzy robaczki w różnych kolorach.

ZALETY GRY

- ✓ Prosta, ale nie banalna mechanika (nie stawia bariery malcom, a jednocześnie nie nudzi starszych graczy).
- ✓ Uczy cierpliwości poprzez odroczenie w czasie gratyfikacji.
- ✓ Pozwala ćwiczyć segregowanie i różnicowanie.
- ✓ Możliwość poprawienia swojego rzutu zwiększa szanse dzieci, a jednocześnie pokazuje, że nie wszystko musi się im udać za pierwszym razem, jednak mimo to nigdy nie powinny się poddawać.

Liczba graczy: 2-4.
Wiek: 4+.

Zdjęcia: Alexander

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ MASKS OD WRZEŚNIA W TVP abc

Lato 2021
z Mochtoys !!!

MOCHTOYS®
·MOCHTOYS JOY COMPANY·

Mochtoys Sp.Jawna A.Moch K.Moch:
ul. Narutowicza 308
05-400 Otwock

tel +(48) 22 779 76 76
fax +(48) 22 779 43 85,
mochtoys@mochtoys.com

Zapraszamy do obejrzenia pełnej oferty
i poznania naszych dystrybutorów na www.mochtoys.com

Kaczka z zębem, dla której nie ma rzeczy niemożliwych!

Jest silnym graczem na polskim rynku planszówek. W październiku ub.r. stanął na czele działu rozwoju biznesu w Lucky Duck Games. Z MICHAŁEM HERMANEM rozmawiamy nie tylko o anegdocie związanej z logo wydawnictwa, ale też jego historii, mocnym zespole, światowych hitach w ofercie oraz planach dotyczących działalności w naszym kraju.

Wydawnictwo Lucky Duck Games istnieje na rynku od czterech lat. Jaka historia wiąże się z jego powstaniem?

Michał Herman: – Założycielem i prezesem firmy jest Francuz Vincent Vergonjeanne, który od sześciu lat mieszka w Polsce. Przez lata był związany z branżą IT, a konkretnie prowadził firmy, które zajmowały się produkcją gier i aplikacji na urządzenia mobilne. W pewnym momencie uznał, że czas najwyższy spełnić swoje marzenie i zostać wydawcą gier planszowych, które od lat były jego hobby.

Nie mogę się powstrzymać, by o to nie zapytać: skąd pomysł na oryginalną nazwę wydawnictwa?

– Wiąże się to z osobą Vincenta i jego brata Juliena. Pierwsza gra, którą w 2016 r. wydało Lucky Duck Games, była właśnie ich autorstwa. Vincent był jej wydawcą, a Julien – autorem. Nazwa jest połączeniem przezwiska Vincenta – „Lucky" (fartowny, mający szczęście) oraz hobby Juliena, którym jest zbieranie wszelakich figurek… kaczek. W naszym logo z kolei znajduje się… kaczka z jednym zębem. To nawiązanie do kultury francuskiej, gdzie powiedzenie „kura z zębami" oznacza coś, co nie istnieje. Jesteśmy więc kaczką z zębem, dla której nie ma rzeczy niemożliwych! [Śmiech].

Dlaczego gry wydawcy w pierwszej kolejności pojawiły się na rynkach anglo – i francuskojęzycznych?

– Mimo że zdecydowaną większość zespołu stanowią Polacy, to rzeczywiście pierwszym rynkiem, na który zdecydowaliśmy się wejść, był szeroko pojęty rynek angielskojęzyczny. Dlaczego? Jest to po prostu największy rynek gier planszowych na świecie. Czynnikiem determinującym taki ruch był fakt, że nasze pierwsze tytuły powstały z pomocą portalu wspierania społecznościowego Kickstarter, a tam gry wydaje się głównie po angielsku. Nasz hit – „Kroniki zbrodni" – pozwolił nam osiągnąć pozycję gracza, który może wejść na tradycyjny rynek w tych krajach. Drugim kierunkiem działania była Francja, bo po pierwsze, jest to kolejny ogromny rynek dla gier planszowych, zaś po drugie – doświadczenie i kontakty właściciela wydawnictwa pozwoliły nam szybko i skutecznie zaistnieć na rynkach frankofońskich. Polska była naturalnym trzecim terytorium językowym. W tym przypadku sprawa była o tyle prosta, że jesteśmy polską firmą, a zespół tworzą osoby znające rodzimy rynek planszowy od podszewki.

Kto tworzy wydawnictwo?

– W tym momencie zespół Lucky Duck Games liczy 22 osoby. Są wśród nich głównie Polacy, ale mamy też osoby z Francji, Wielkiej Brytanii, Stanów Zjednoczonych i Australii. To w większości bardzo doświadczeni ludzie. Szefem działu kreatywnego jest znany autor Filip Miłuński, który oprócz dziesiątek wydanych gier ma wieloletnie doświadczenie jako szef działu wydawniczego i B2B w wydawnictwie Granna. Za polską odsłonę działalności odpowiada m.in. Patryk Blok, który przez lata współtworzył ofertę Egmontu. Pracują dla nas bardzo zdolni ilustratorzy oraz osoby odpowiedzialne za tworzenie aplikacji do naszych gier. Stawiamy na ludzi kreatywnych i wszechstronnych w szeroko pojętych gałęziach kultury. Jedną z osób odpowiedzialnych za projekty jest Wojtek Grajkowski – autor gier, ale również wzięty pisarz, który jest współtwórcą popularnych książek dla dzieci, m.in. „Pszczół" czy „Drzew".

A gdybym zapytała o najbardziej rozpoznawalną grę wydawnictwa, byłaby to…

– Zdecydowanie „Kroniki zbrodni". Gra doczekała się ponad 20 wersji językowych i sprzedała w liczbie ponad 250 000 egzemplarzy. To nasz flagowiec, którego kolejne części wydamy w Polsce już pod własną marką. W tym miejscu warto też podkreślić, że na każdym rynku, na którym jesteśmy obecni, wydajemy zarówno własne tytuły, jak i na licencji zaprzyjaźnionych wydawnictw.

Zdjęcia: Lucky Duck Games

W którym miejscu ulokowałby Pan wydawnictwo na polskiej scenie planszowej?
– Na tym etapie, używając nomenklatury piłkarskiej, jesteśmy „beniaminkiem". Liczę jednak, że starannie przygotowana i wyselekcjonowana oferta pozwoli nam stać się rozpoznawalnym graczem. Będzie ona stosunkowo szeroka, bo skierowana zarówno do przysłowiowej „grającej rodziny", jak i bardziej zaawansowanych fanów planszówek.

Wydawnictwo wyróżnia unikatowy profil gier – plansza łączy się z technologią poprzez aplikacje na telefony i tablety. Czy to ukłon w kierunku graczy, którzy bez korzystania z najnowszych technologii nie wyobrażają dziś sobie rozrywki, czy też przemyślany zabieg, który ma na celu zapoczątkowanie nowego trendu w planszówkach?
– Rzeczywiście, jesteśmy jednym ze światowych liderów, jeśli chodzi o wzbogacanie tradycyjnych gier planszowych poprzez wykorzystywanie w nich urządzeń mobilnych. Kilka naszych tytułów miało specjalne aplikacje, które ciekawie urozmaicały rozgrywkę. Takie zabiegi czynią z naszych gier produkty absolutnie unikatowe, bo zyskują one możliwości, których nie sposób przełożyć na planszę bez użycia technologii.

Z jakim odbiorem ze strony samych graczy spotyka się to rozwiązanie?
– Zdecydowanie pozytywnym, bo ludzie szukają nowości. Oczywiście w grach wciąż pojawiają się nowe mechaniki, ale implementowanie do nich aplikacji to coś bardzo świeżego. Są oczywiście sceptycy, którym nie podoba się takie połączenie tradycji z nowoczesnością, ale większość graczy patrzy na nasze produkty z zaciekawieniem. To również bardzo ważny aspekt, jeśli chodzi o przyciągnięcie nowego klienta.

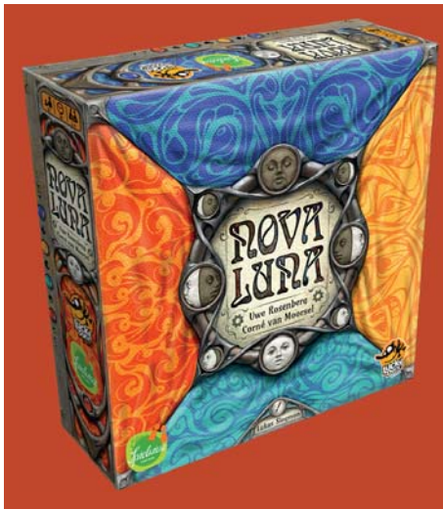
A jakie miejsce w ofercie Lucky Duck Games zajmują klasyczne planszówki?
– Bardzo ważne, jest ich dużo więcej niż gier planszowych z aplikacjami. Sami wydajemy rocznie dwa dopracowane tytuły, ale jak wspomniałem, korzystamy też z dorobku partnerów zagranicznych. W Polsce ogromna liczba planszówek to rodzime edycje zagranicznych tytułów. Nie jesteśmy tutaj wyjątkiem.

Dwa polskojęzyczne wydania gier Lucky Duck Games zadebiutują na rodzimym rynku już we wrześniu. Jakie to będą tytuły i do kogo skierowane?
– To gry, które już znalazły uznanie w oczach fanów. Pierwsza z nich to „Watergate" – zdobywca prestiżowej nagrody Golden Geek dla najlepszej gry dwuosobowej. Druga to najnowsze dzieło cenionego w Polsce projektanta Uwe Rosenberga – „Nova Luna". Tytuł ten znalazł się na shortliście nominacji do najbardziej prestiżowej nagrody w branży – niemieckiej Spiel des Jahres. I o ile „Watergate" skierowany jest raczej do doświadczonego gracza, o tyle „Nova Luna" sprawdzi się świetnie jako gra rodzinna, przy czym zaawansowani hobbyści też docenią jej mechanikę.

Jaki przekaz ma Pan w związku z tymi debiutami dla samych sprzedawców na polskim rynku? Dlaczego powinni dać szansę nowemu dla nich wydawcy?
– Polski oddział Lucky Duck Games tworzą osoby, które od wielu lat pracują na rodzimym rynku wydawniczym. Znamy polskiego klienta i przygotowaliśmy starannie wyselekcjonowaną ofertę pod polskie gusta i portfele. Nasze produkty nie są anonimowe wśród fanów gier, co w obecnych czasach pandemii jest niezwykle istotne, gdyż poważnie ograniczone zostały możliwości marketingu bezpośredniego. Spotkaliśmy się też z bardzo ciepłym przyjęciem wśród samych graczy. Katalog jest obliczony na maksymalnie kilkanaście tytułów rocznie, co w naszym odczuciu pozwoli zachować zdrowy balans pomiędzy efektywnym wypromowaniem gier a ciekawą i różnorodną ofertą.

Pięknie dziękuję za rozmowę. A tymczasem: bonne chance!

„Watergate" – dwuosobowa gra card-driven o najsławniejszym skandalu politycznym wszech czasów. Jeden z graczy wciela się w rolę wydawcy gazety, podczas gdy drugi reprezentuje administrację prezydenta Nixona. Obaj dysponują osobną talią kart. Administracja prezydenta Nixona musi zyskać odpowiednio duży rozmach swoich działań, by dotrwać do końca kadencji, natomiast wydawca musi zebrać wystarczająco dużo dowodów, by ujawnić bezpośrednie powiązania dwóch informatorów z prezydentem. Administracja zrobi wszystko, by ukryć owe dowody. Czy sekretne źródło nazywane „Głębokim Gardłem" przechyli szalę pojedynku? Zaczyna się ekscytujący wyścig z czasem…



„Nova Luna" – (łac. księżyc w nowiu) – gra w układanie kafelków dla 1-4 osób. Księżyc w nowiu jest symbolem nowego początku. To idealny moment, by zacząć coś nowego i zaplanować swoją przyszłość. W każdej rundzie gracz musi od nowa zaplanować swoją przyszłość. A najlepiej, by opracował nową strategię tak, żeby stawić czoła wyzwaniom, które ma mu do zaoferowania księżycowe koło.

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

Cała Polska gra w planszówki!

W sobotę 10 października br. po raz pierwszy będziemy obchodzić w Polsce Dzień Gier Planszowych. Został on wpisany do kalendarza świąt nietypowych, a inicjatorom na miesiąc przed startem udało się zgromadzić wokół wydarzenia ponad 200 partnerów: dziennikarzy, artystów, nauczycieli, znanych i lubianych blogerów i vlogerów, a także popularne sieci handlowe. Dla sklepów, które mają planszówki w swojej ofercie, będzie to doskonała okazja do wzięcia udziału w ogólnopolskiej akcji popularyzującej gry, promowania swoich profili w mediach społecznościowych, dotarcia do nowych klientów, a dzięki temu – zwiększenia sprzedaży.

O tym, że gry planszowe stały się niezwykle popularną rozrywką, nie trzeba nikogo przekonywać. Zarówno materiały udostępniane w mediach, jak i wyniki sprzedaży jasno wskazują, że granie stało się powszechnym hobby, a zarazem bardzo modnym. Tym bardziej dziwi fakt, że w kalendarzu świąt nietypowych brakowało jak do tej pory Dnia Gier Planszowych…

W tym roku to się zmieni. Inicjatorzy akcji, czerpiąc z akcji popularyzujących czytelnictwo, postanowili stworzyć symboliczne święto, podczas którego miłośnicy gier będą mogli dzielić się swoją pasją i zarażać nią kolejne osoby. Data 10 października również nie jest przypadkowa – została wybrana z kilku powodów:

- ✓ jest łatwa do zapamiętania (10.10),
- ✓ ma znaczenie dla planszówkowej społeczności poprzez nawiązanie do popularnego wyzwania 10x10 (zagram 10 razy w 10 wybranych tytułów),
- ✓ wpasowuje się w roczną dynamikę sprzedaży, otwierając nie tylko sezon grania w jesienne wieczory, ale też okres świątecznych kampanii reklamowych.

SIŁA SPOŁECZNOŚCI

Podczas tegorocznej pandemii mieliśmy lepszą niż kiedykolwiek wcześniej okazję do zaobserwowania, jak dynamicznie rośnie środowisko graczy. Ludzie, zamknięci w domach, grali ze swoimi rodzinami, chętnie relacjonując to w mediach społecznościowych. Okazało się, że przy planszy bawią się niemal wszyscy: nasi najbliżsi, sąsiedzi, ale również dziennikarze, twórcy internetowi, celebryci. Pojawiło się mnóstwo okołoplanszówkowych akcji, a profile poświęcone grom zanotowały duże wzrosty popularności.

Z uwagi na obecną sytuację epidemiczną pierwsza edycja Dnia Gier Planszowych będzie się rozgrywała głównie w Internecie. Gracze będą mogli pokazywać swoje ulubione tytuły, wymieniać się wskazówkami, ale także zadawać pytania wydawcom. W związku z wydarzeniem organizatorzy szykują szereg wydarzeń, premier, promocji i wyzwań, które będą aktywizowały graczy.

Zdjęcia: Rebel

CAŁA POLSKA GRA W PLANSZÓWKI

10.10.2020 DZIEŃ GIER PLANSZOWYCH

POTENCJAŁ SPRZEDAŻOWY

Dlaczego warto zaangażować się w tę akcję? A może by zapytać inaczej: właściwie dlaczego nie?! Nie ma nic do stracenia, a zyski mogą okazać się znaczące. Dzień Gier Planszowych to inicjatywa, która ma łączyć wydawców, sprzedawców i samych graczy; wszystkich, dla których planszówki są radosną codziennością. Udział w niej jest bezpłatny, a z logotypu i hasła CAŁA POLSKA GRA W PLANSZÓWKI można korzystać w dowolny sposób.

To doskonała okazja do rozwinięcia fanpage'a sklepu w mediach społecznościowych. Wystarczy przyłączyć się do wydarzenia i dodać je do swojej strony, wymyślić ciekawą akcję dla klientów i zaktywizować ich do wzięcia udziału w zabawie. Z okazji Dnia Gier Planszowych można również zorganizować promocję lub konkurs, a w zasadzie dowolną akcję, która może przyciągnąć klientów.

Pamiętajmy, że sukces Dnia Gier Planszowych będzie sukcesem całej społeczności skupionej wokół planszówek. W końcu chodzi o promowanie gier jako takich oraz zachęcanie nowych osób do odkrycia tego wspaniałego hobby. A każdy nowy gracz to potencjalny klient, w dodatku taki, który chętnie wróci po kolejne ciekawe tytuły.

Zatem do zobaczenia 10.10.2020. I w kolejnych latach!

CO, GDZIE I JAK?

- ✓ Akcja będzie prowadzona głównie w przestrzeni internetowej oraz w punktach sprzedaży. Planowana jest również kampania informacyjna w szkołach, ale w związku z niepewną sytuacją nie będą organizowane eventy w placówkach.
- ✓ Chcesz się przyłączyć? Dołącz do wydarzenia na Facebooku, zaproś swoich klientów i pomyśl, jak możesz uczcić Dzień Gier Planszowych w swoim sklepie. Odliczanie do akcji zacznie się już 1 października. Może przygotujesz kilkudniową akcję promocyjną? Albo aktywizujący konkurs? A może – jeśli sytuacja w kraju i w twoim sklepie na to pozwoli – turniej lub rodzinne rozgrywki? Skorzystaj z okazji i podejmij działanie w ramach dużej, ogólnopolskiej akcji.
- ✓ Zadbaj o zaproszenie do akcji kolejnych osób, tak aby jeszcze bardziej zwiększyć jej zasięg. Może orientujesz się, która ze znanych i lubianych osób w twojej okolicy lubi planszówki? Zachęć ją do włączenia się do akcji i wspólnie promujcie gry planszowe! Opowiedz klientom o akcji i zachęć ich do udziału w niej.
- ✓ Z wyprzedzeniem zapytaj dostawców, czy mają ofertę specjalną z okazji Dnia Gier Planszowych. Stwórz własną promocję w oparciu o dostępne rabaty.
- ✓ Pamiętaj, by swoje działania w Internecie oznaczać hasztagami #DGP2020 oraz #dzieńgierplanszowych. Możesz też stworzyć własny hasztag (np. #DGPnazwaTwojegoSklepu).

Reklama

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ MASKS OD WRZEŚNIA W TVP abc

PUCiO

Nowości w serii!

PREMIERA
ŚWIĘTA 2020

PREMIERA
30 WRZEŚNIA

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Wielki quiz wiedzy o firmie Epoch

Wprawdzie nie przewidzieliśmy w nim tytułów zwycięzców, jednak zapewniamy, że rozwiązanie go będzie ogromną przyjemnością samą w sobie. Bowiem o ile firma jest już dobrze znana na rodzimym rynku, a co najważniejsze – bardzo lubiana przez najmłodszych klientów, o tyle pewne fakty z jej historii mogą zaskoczyć nawet najlepiej zorientowanych w sytuacji zawodników! A zatem: 3…, 2…, 1… Start!

Sylvanian Families®

Aquabeads®

Pytanie 1.
Kto założył firmę Epoch i w którym roku to nastąpiło?
Odpowiedź: Firma Epoch Co. Ltd. została założona w Japonii w 1958 r. przez Taketora Maeda.

Pytanie 2.
Kto obecnie zarządza firmą?
Odpowiedź: Reprezentujący już drugie pokolenie założyciela firmy Michihiro Maeda.

Pytanie 3.
W którym roku została zarejestrowana firma córka Epoch Traumwiesen GmbH z siedzibą w Norymberdze i jakie rynki obsługuje?
Odpowiedź: Nastąpiło to w 2012 r. Firma obejmuje swoim zasięgiem rynki: niemiecki, austriacki, duński, szwedzki, finlandzki, norweski i polski.

Pytanie 4.
Kto obecnie pełni funkcję country managera firmy Epoch na polskim rynku?
Odpowiedź: Grzegorz Porzeziński, który związany jest z branżą zabawkarską od 16 lat.

Pytanie 5.
Na jakim rynku Epoch Co. Ltd. należy do top 3 największych producentów zabawek?
Odpowiedź: Na rynku japońskim.

Pytanie 6.
W ilu krajach na świecie dostępne są produkty Epoch Co. Ltd.?
Odpowiedź: Firma prowadzi dystrybucję swoich produktów w ponad 60 krajach na świecie.

Pytanie 7.
Z jakim produktem zadebiutowała w branży zabawkarskiej firma Epoch?
Odpowiedź: Pierwszym produktem była gra planszowa „Baseball".

Pytanie 8.
W którym roku i gdzie został zaprojektowany i wyprodukowany pierwszy produkt z serii Sylvanian Families? O jakiej zabawce mowa?
Odpowiedź: Było to w 1985 r. w Japonii. Mowa o umeblowanym domku, w którym zamieszkało dziewięć uroczych zwierzątek.

1985 r. – pierwszy domek Sylvanian Families

1990 r. – pierwszy wiatrak Sylvanian Families

1991 r. – pierwszy supermarket Sylvanian Families

1997 r. – pierwsza szkoła Sylvanian Families

Pytanie 9.
Ile domków i zamieszkujących je rodzin zwierzątek tworzy obecnie świat Sylvanian Families?
Odpowiedź: Około 200 domków i ponad 25 rodzin zwierzątek złożonych z dziadków, rodziców, dzieci i niemowląt.

Pytanie 10.
Jakie produkty „uzupełniające" wchodzą w skład linii?
Odpowiedź: Seria oferuje szeroki wybór mebli i akcesoriów wyposażenia domków, a także zestawy figurek z akcesoriami.

Pytanie 11.
Co jest znakiem rozpoznawczym serii Sylvanian Families?
Odpowiedź: Zabawki znane są przede wszystkim z najwyższej jakości i wyjątkowej dbałości o najdrobniejsze szczegóły.

Pytanie 12.
W roku 2020, z okazji 35. urodzin Sylvanian Families, zostały ogłoszone międzynarodowe wybory najpopularniejszej rodziny, które trwały od 1 kwietnia do 29 maja. Ile rodzin w nich wystartowało?
Odpowiedź: W szranki stanęło aż 100 rodzin.

Zdjęcia: Epoch Traumwiesen

Sylvanian Families®

Szeroki wybór Sylvanian Families znajdziesz w ofercie M&Z

M&Z, Ul.
Chwaszczyńska 131B
81-571 Gdynia

Odkryj Świat Sylvanian Families

TV *REKLAMA TV LISTOPAD-GRUDZIEŃ

○ #5400
Pałacowa Willa

○ #5303
Przytulny domek wiejski

○ #5450
Wyjątkowy domek na drzewie

○ #5451
Domek nad jeziorem

○ #5454
Samochód kempingowy

○ #5459
Zestaw urządzeń domowych

○ #5455
Rodzina Perskich Kotków

○ #5459
Rodzina Psów Karmelowych

○ #5316
Przedszkole zamkowe

○ #5320
Przedszkolna lokomotywa

○ #5319
Zamkowy plac zabaw

© EPOCH

M&Z jest dystrybutorem zabawek Sylvanian Families oraz Aquabeads!

Pytanie 13.
Która rodzina ostatecznie zwyciężyła, a do kogo należały pozostałe miejsca na podium?
Odpowiedź: Od pierwszego do ostatniego dnia głosowania prowadziła Rodzina Kaczek i to właśnie ona zdobyła pierwsze miejsce. Na drugiej pozycji znalazła się Rodzina Bobrów, zaś trzecie miejsce należało do Rodziny Owieczek.

Pytanie 14.
Jaka nagroda główna została przewidziana dla zwycięzcy?
Odpowiedź: Zwycięska Rodzina Kaczek zostanie wprowadzona do sprzedaży w roku 2021 r.

Pytanie 15.
Od kiedy na rynku jest obecna druga sztandarowa marka firmy Epoch – koraliki Aquabeads?
Odpowiedź: Marka jest obecna na rynku od 15 lat.

Pytanie 16.
Jakie umiejętności pomagają ćwiczyć koraliki Aquabeads u dzieci?
Odpowiedź: Produkt rozwija umiejętność skupienia uwagi i koncentracji, wspomaga rozwój umiejętności motorycznych oraz pobudza wyobraźnię i kreatywność.

Pytanie 17.
Koraliki Aquabeads znane są ze swojej „magicznej" właściwości. Jakiej?
Odpowiedź: Koraliki łączą się ze sobą po spryskaniu wodą, bez potrzeby użycia żelazka lub gorąca. Co istotne, produkt jest przy tym zgodny z normami bezpieczeństwa dla zabawek EN-71 i ASTM F963.

Pytanie 18.
Które szablony Aquabeads cieszą się obecnie największą popularnością?
Odpowiedź: Dinozaurowe zabawy oraz Tropikalne ptaki. Mnóstwo innych inspiracji do zabawy i szablonów można pobrać bezpłatnie na stronie www.aquabeadsart.com/pl.

Pytanie 19.
Jakie działania marketingowe zaplanowała firma Epoch z myślą o drugiej połowie roku?
Odpowiedź: Firma zaplanowała cztery telewizyjne spoty reklamowe, kampanie internetowe i konkursy. Ponadto epizody Sylvanian Families dostępne są w języku polskim w Netflixie.

Pytanie 20.
Które firmy są dystrybutorami zabawek Sylvanian Families i Aquabeads na polskim rynku?
Odpowiedź: M&Z, Miki oraz Panda.

© 2020. All rights reserved. BAKUGAN & SPIN MASTER Logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license.

Oryginalne hobby: kolekcjonowanie wiedzy

Kolekcje to znany i lubiany przez producentów patent na przywiązanie klienta do marki. I o ile wydawałoby się, że w tym temacie powiedziano już wszystko, o tyle okazuje się, że niekoniecznie. Przekonuje o tym firma Dante, która w ubiegłym roku wprowadziła do sprzedaży linię gier naukowych i eksperymentów Crazy Science włoskiego producenta Lisciani. Od tego czasu rozrosła się ona do tego stopnia, że ciekawe świata dzieci mogą kolekcjonować nie tylko same zestawy naukowe, ale też stworki z unikatowej serii Fabryka Potworów.

Tym, co wyróżnia Crazy Science spośród innych serii naukowych, są oryginalna szata graficzna oraz sposób zaciekawienia dzieci światem eksperymentów. We wszystkich produktach wprowadzono bowiem pierwszoosobową narrację, co dotychczas było niespotykane w tego typu zestawach. Maluchom podczas wykonywania poszczególnych eksperymentów towarzyszy Cillo – najbardziej przyjazna bakteria na świecie. – Cillo nie tylko mówi do dzieci ich językiem, ale też w prosty sposób przedstawia nawet najbardziej zawiłe zagadnienia. Młodzi naukowcy z miejsca zaprzyjaźniają się z wesołym stworkiem, który nie tylko krok po kroku oprowadza ich po poszczególnych laboratoriach, ale też jest niezwykle pomocny w wykonywaniu samych doświadczeń – zwraca uwagę Martyna Stupnicka, dyrektor handlowy w Dante.

KOŃCA NIE WIDAĆ!

Początkowo do sprzedaży trafiło siedem produktów, dzięki którym dzieci miały okazję poznać zwariowany magnetyzm, wykonać wybuchowe eksperymenty, stworzyć własny szkielet, a nawet 100 różnych slimeów.

Jeszcze w tym roku seria Crazy Science zostanie wzbogacona o nowości, które poruszają

Zdjęcia: Dante

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

> Produkty promowane będą zarówno w Internecie, jak i w telewizji.
>
> **Marcin Maciejewski**

ją niecodzienne, nieoczywiste, a czasami wręcz odrażające tematy. – I właśnie dzięki temu są one tak ekscytujące dla ciekawych świata dzieci! Z reguły jest to dla nich jedyny sposób na dogłębne zbadanie zjawisk, na które w świecie dorosłych z reguły spuszczana jest zasłona milczenia – zwraca uwagę Martyna Stupnicka. – Jednym z zestawów budzących największe emocje jest Laboratorium Obrzydliwości, dzięki któremu młodzi naukowcy mogą wykonać sztuczne wymioty, a nawet… kupę! – dodaje.

Dodatkowo linia Crazy Science zostanie wzbogacona o miniserię Fabryka Potworów, w ramach której jako pierwsza zadebiutowała na polskim rynku linia Embriony. – W ten sposób firmie Lisciani idealnie udało się połączyć świat nauki ze światem kolekcjonerskim. Cała dotychczasowa kolekcja potworków obejmuje 24 różne gatunki, a każdy z nich inspirowany jest realnym gatunkiem zwierzęcia, posiada unikatowe cechy, historię i imię – informuje Marcin Maciejewski, prezes Dante.

W przypadku Embrionów zabawa polega na umieszczeniu kuli w dołączonym do opakowania słoiczku i zalaniu jej wodą. Po kilku minutach musowania oczom małego naukowca ukaże się ukryty w niej potworek. Ale na tym wcale nie koniec twórczego eksperymentowania – jeśli dziecko posiada kilka potworków, może tworzyć różnokolorowe „wody płodowe" do ich przechowywania poprzez mieszanie ze sobą różnych barwników. Wielka Fabryka Potworów pozwala natomiast na stworzenie niezwykłej hydraulicznej struktury – slime'a, który umożliwia „wyklucie się" potworka. Następnie za pomocą dźwigni można przetransportować go z jednej komnaty do drugiej.

– Jesteśmy przekonani, że wszystkie nowości z linii Crazy Science świetnie odnajdą się na sklepowych półkach. Dodatkowo na IV kwartał zaplanowaliśmy szeroką kampanię reklamową z ich udziałem. Produkty promowane będą zarówno w Internecie, jak i w telewizji, dzięki czemu staną się poważnymi kandydatami do tytułu gwiazdkowych hitów – podkreśla Marcin Maciejewski.

EVERDREAMERZ – PIĘĆ PRZYJACIÓŁEK OD PLAYMOBIL W NOWYM, KOMIKSOWYM STYLU!

Rosalee, Viona, Edwina, Clare i Starleen to pięć przyjaciółek. Od momentu, kiedy weszły w posiadanie magicznego amuletu, mogą przenosić się do krain ze swoich marzeń, w których czekają na nie niezapomniane przygody.

Po raz pierwszy ogromne emocje dziewczęta przeżyły w słodkim świecie Rosalee – Candy World. Tym razem zaczarowany amulet przeniósł przyjaciółki do wymarzonego świata Edwiny – Comic World, pełnego barw i inspiracji, w którym wszystko kręci się wokół komiksów, pięknych rysunków i bajecznych kolorów.

Zachwycone przyjaciółki szybko odkrywają, że poprzez rysowanie mogą tworzyć i ożywiać różne stworzenia i przedmioty, które – kiedy je zmażą – znikają jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki. Z zapałem zabierają się więc do kreatywnej pracy, czerpiąc z niej mnóstwo radości. W ten sposób dziewczętom udaje się ożywić kilka niezwykłych postaci napotkanych w Comic World, takich jak Mr. Fastfood, Miss Unicorn, Color Helper, Miss Pencil i Graffiti Skater.

Ich przygoda, tak jak w prawdziwym życiu, ma również mniej pozytywnego bohatera… Jest nim złowieszcza Lady Nightmare, która znów chce pokrzyżować plany przyjaciółek! Przed dziewczętami staje nie lada wyzwanie: współpracując ze sobą, muszą zapobiec przemianie przepięknego, kolorowego świata Edwiny w czarno-biały koszmar. Każda z nich podejdzie do zadania na własny sposób, najlepiej wykorzystując przy tym swoje cechy charakteru i mocne strony.

Przyjaciółki EverDreamerz dzięki swoim cechom charakteru oraz łączącej je relacji stanowią wzorce dla kolekcjonujących je dziewczynek. W ich świecie nie ma rzeczy niemożliwych, a chwilowe problemy to tylko zachęta do poszukiwania kreatywnych rozwiązań.

Bohaterki kolekcjonerskiej serii EverDreamerz są ucieleśnieniem pozytywnych cech. Swoje pasje i marzenia realizują wspólnie. Ich przyjaźń jest prawdziwa i bezinteresowna, a chwile spędzone w swoim towarzystwie zawsze udane. Jako doskonały team pokonują przeszkody, bo każda z nich ma inne mocne strony. Wszystko to sprawia, że dziewczynki chętnie przenoszą się do wymarzonego świata EverDreamerz i chcą zostać w nim na dłużej…

Oprócz figurek kolekcjonerskie zestawy EverDreamerz – Comic World kryją wiele niespodzianek, które umożliwią dziewczynkom identyfikowanie się z wybraną bohaterką. Są wśród nich m.in. silikonowe bransoletki ze specjalnymi zawieszkami, które można ze sobą dowolnie łączyć, naklejki, karty kolekcjonerskie, figurki ulubionych zwierzątek oraz mnóstwo dodatków dla każdej z przyjaciółek. Dodatkowo we wszystkich zestawach znajduje się także magiczny flamaster, którym można przywrócić kolory na dołączonych czarno-białych etykietach – wystarczy napełnić go wodą i pomalować etykiety.

Zdjęcia: Playmobil

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

SERIA 2

EverDreamerz

playmobil

ZBIERZ WSZYSTKIE

Ruszamy na poszukiwanie nowych przygód w COMIC WORLD!

70472
Rosalee -
Comic World

70473
Viona -
Comic World

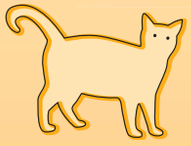
70476
Edwina -
Comic World

70477
Clare -
Comic World

70474
Starleen -
Comic World

8 niespodzianek

1. Zwierzątko
2. Karta do zbierania
3. Naklejka
4. Zawieszka
5. Koralik
6. Akcesoria
7. Bransoletka
8. Wodny flamaster



Wystarczy napełnić flamaster wodą i pomalować magiczne etykiety

12 nowych figurek do kolekcjonowania w pudełku pełnym niespodzianek

70478
Surprise Box -
Comic World

znajdź limitowaną wersję figurki

5 niespodzianek

1. Figurka
2. Naklejka
3. Naklejka
4. Akcesoria
5. Zawieszka

W celu bliższego zapoznania się z ofertą prosimy o kontakt z naszymi koordynatorami rynku:

Magdalena Marek..... tel. +48 538 448 045 / Kamila Michel-Wiśniewska..... tel. +48 600 172 588 (woj.: mazowieckie, podlaskie, warmińsko-mazurskie, miasto Warszawa)
Anna Jagódka.....tel. +48 735 922 757 (woj.: małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie, lubelskie)
Michał Wyzujak.....tel. +48 664 976 343 (woj.: wielkopolskie, dolnośląskie, lubuskie)
Piotr Stoppel.....tel. +48 608 790 252 (woj.: zachodniopomorskie, pomorskie, kujawsko-pomorskie wielkopolskie, lubuskie)
Hanna Stabla.....tel. +48 692 951 901 (woj.: śląskie, łódzkie, opolskie)

Nowości w świecie klocków Spiky

Klocki to ponadczasowa zabawka, którą uwielbia każdy, niezależnie od wieku. Dzięki możliwości łączenia w dowolny sposób ogromną popularnością cieszą się jeżyki, a wśród nich Spiky od firmy Artyk. W tym sezonie kolekcja tych kultowych klocków poszerzyła się o świetne zestawy tematyczne.

KLOCKI A ROZWÓJ DZIECKA

Zgodnie z raportem Amerykańskiej Akademii Pediatrycznej z 2018 r. najkorzystniejszy wpływ na rozwój dziecka mają proste zabawki. Klocki, puzzle, pociągi z torami, w przypadku których maluch ma za zadanie łączenie ze sobą rozmaitych kształtów, wspomagają rozwój mózgu, a także umiejętność rozwiązywania problemów. Budowanie konstrukcji pobudza kreatywność i wyobraźnię, zaś łączenie drobnych elementów wspomaga koordynację ręka-oko oraz małą motorykę, czyli sprawność dłoni i palców. Z pozoru prosta zabawka przynosi wiele korzyści dla rozwoju dziecka.

NIEKOŃCZĄCA SIĘ ZABAWA

Klocki dorastają wraz z dzieckiem – konstrukcje, z czasem tworzone przez coraz starszego juniora, stają się bardziej skomplikowane, podczas gdy sama zabawa niezmiennie dostarcza satysfakcji. Z pewnością nie jest to kolejna zabawka, która będzie się kurzyć na półce kilka dni po zakupie. Warto także zwrócić uwagę, że klocki niełatwo jest zniszczyć, dzięki czemu będą służyć przez lata, nawet przyszłym pokoleniom. Są ponadczasowe i zawsze w modzie, dlatego to również świetny pomysł na prezent.

DLACZEGO WARTO WYBRAĆ KLOCKI SPIKY?

Spośród wielu rodzajów klocków dostępnych na rynku jeżyki wyróżniają się tym, że łączą się ze sobą z różnych stron. Właśnie dzięki temu z zestawów Spiky mogą powstać nawet najbardziej szalone konstrukcje. Elastyczne wypustki, w zależności od modelu, pozwalają na swobodne łączenie klocków we wszystkich kierunkach.

Artyk w swojej kultowej serii zabawek edukacyjnych E-Edu oferuje szeroki wybór klocków Spiky. Są wśród nich zestawy tematyczne, takie jak Safari, Farma, Pociąg czy Lokomotywa, zaprojektowane z myślą o różnych zainteresowaniach dzieci. Do wszystkich dołączone są figurki, które ożywiają klockowe konstrukcje, pozwalając maluchowi odgrywać scenki w samodzielnie stworzonej scenerii. A ponieważ klocków nigdy za wiele, kolekcję można poszerzyć o zestaw podstawowy z 50 elementami w różnych kształtach i kolorach. Dzięki temu mały budowniczy będzie mógł w nieskończoność rozbudowywać swój klockowy świat.

KLOCKI SPIKY DOSTĘPNE W SERII:

✓ **NOWOŚĆ! Pociąg 86 el. (kod 128981)** – zestaw klocków obejmujący elementy niezbędne do zbudowania własnego pociągu. Dzięki ruchomym kołom taka jeżykowa kompozycja świetnie sprawdzi się w codziennej zabawie. Jak przystało na produkt z serii E-Edu, której przyświeca hasło „Nauka może być przyjemnością", w komplecie są klocki pomocne w nauce liczenia.

✓ **NOWOŚĆ! Lokomotywa 42 el. (kod 128998)** – lokomotywa zajeżdża na stację i zaprasza pasażerów! Produkt świetnie sprawdzi się podczas zabawy w odgrywanie ról. Z zestawu można zbudować lokomotywę oraz stację dla oczekującego podróżnika.

✓ **NOWOŚĆ! Farma 22 el. (kod 129001)** – idealny zestaw dla małych farmerów. W komplecie aż 4 figurki, bo czym byłaby farma bez rolnika i jego zwierzątek gospodarskich? Trochę mniejszy niż pozostałe komplety, świetnie sprawdzi się rozbudowany o zestaw podstawowy 50 el.

✓ **Zestaw podstawowy 50 el. (kod 129131)** – dedykowany zwłaszcza tym dzieciom, dla których najlepszą zabawą jest już samo budowanie. 50 klocków o różnych kształtach i kolorach pozwala na realizowanie coraz to nowszych pomysłów, które rodzą się w nawet najbardziej kreatywnej głowie.

✓ **Safari 90 el. (kod 152467)** – podróż w tropiki czas zacząć! Komplet klocków spodoba się każdemu małemu odkrywcy. W zestawie są trzy figurki: podróżnika, zebry oraz lwa. Dzięki dużemu wyborowi kolorowych elementów maluch zbuduje prawdziwe safari.

Zdjęcia: Artyk; MATERIAŁ SPONSOROWANY

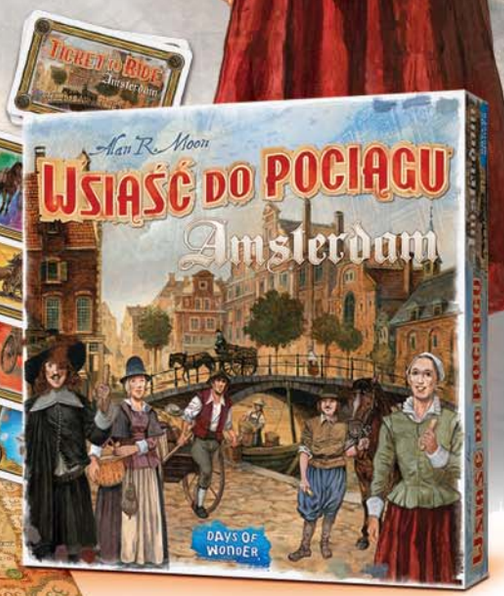
Alan R. Moon

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU

Amsterdam

WITAJ W XVII WIEKU, CZYLI W GOUDEN EEUW - ZŁOTEJ ERZE HOLANDII. OTO AMSTERDAM, BIJĄCE SERCE ŚWIATOWEGO HANDLU I NAJBOGATSZE MIASTO NA ŚWIECIE. W ŁADOWNIACH STATKÓW ZACUMOWANYCH W TUTEJSZYM PORCIE, W MAGAZYNACH I NA NABRZEŻACH NIEZLICZONYCH KANAŁÓW PIĘTRZĄ SIĘ DOBRA Z RÓŻNYCH ZAKĄTKÓW GLOBU.

W TEJ DYNAMICZNEJ ODSŁONIE GRY WSIĄŚĆ DO POCIĄGU GRACZE ŚCIGAJĄ SIĘ O TO, KTO PRZEJMIE NAJLEPSZE SZLAKI HANDLOWE, ZREALIZUJE NAJBARDZIEJ INTRATNE KONTRAKTY I ZDOBĘDZIE DROGOCENNE TOWARY NA TĘTNIĄCYCH ŻYCIEM ULICACH AMSTERDAMU.



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

Gimnastyka mózgu przy planszy

Gry logiczne to jedna z najbardziej uniwersalnych rozrywek. Trafiają w gusta graczy niezależnie od ich wieku, są też świetnym pomysłem na prezent nie tylko dla wielbicieli planszówek. W zeszłym roku Alexander wprowadził na rynek nową serię gier logicznych „IQ Games", w której na początek pojawiły się dwa tytuły – „Cztery do wygranej" oraz „Kombinator". Oba niebanalne, a jednocześnie nieprzekombinowane, z miejsca zdobyły serca graczy. Idąc za ciosem, wydawca postanowił rozbudować serię o kolejne tytuły.

„QUATRIS"

Gra, która łączy logiczne myślenie z rywalizacją. Gracz wybiera kartę ze wzorem, który chce ułożyć, a następnie w swoim ruchu zmienia tylko jeden kafelek tak, aby nowo powstała figura pasowała do tej na karcie. **Liczba graczy:** 2-6. **Wiek:** 7+. **Nr ref.** 2440.

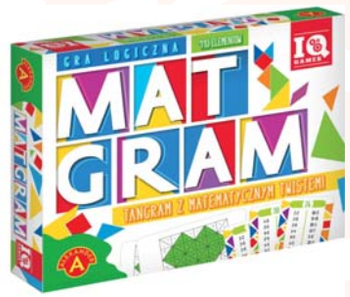
„PROGRAMATOR"

Gracz prowadzi rozgrywkę tak, by zdobyć jak najwięcej punktów, a jednocześnie zaskoczyć innych tym, co ukrywał przez całą rozgrywkę. To wymarzona gra logiczna dla zawodników uwielbiających trochę pokombinować przy planszy.

Liczba graczy: 2-5.
Wiek: 6+.
Nr ref. 2442.

„MATGRAM"

W pudełku mieszczą się 55 kart z działaniami matematycznymi (podzielonych na dwa poziomy) oraz plansza do układania wzorów (na jednej stronie znajdują się działania w zakresie do 50, na drugiej – do 100). Kiedy dziecko rozwiąże wszystkie działania, może spróbować ułożyć własne. **Liczba graczy:** 1+. **Wiek:** 6+. **Nr ref.** 2443.



„HEKSAGON"

Gracze łączą ze sobą kolorowe ściany heksagonów. Im lepszą kombinację stworzą, tym więcej punktów zgarną. Jednocześnie muszą dbać, by nie ułatwić przeciwnikom dojścia do pól specjalnych. I nie wystarczy, że poszukają najlepiej punktowanego ruchu dla siebie, muszą też unikać błędów i umiejętnie wykorzystywać potknięcia rywali. **Liczba graczy:** 2-6. **Wiek:** 6+. **Nr ref.** 2441.

„FUZJA"

Gracze muszą ułożyć 4 swoje żetony w rzędzie, przeskakując przez inne leżące na planszy, trochę jak w warcabach czy halmie. W każdym ruchu mogą poruszyć tylko jeden żeton o konkretnym numerze. Zabawa nabiera jeszcze większych rumieńców, kiedy zasiada do niej troje lub czworo graczy.

Liczba graczy: 2-4.
Wiek: 7+.
Nr ref. 2431.

Zdjęcia: Alexander

„DEKODER"

Gra logiczna oparta na układaniu szyfrów na planszy w taki sposób, żeby powstały niepowtarzalne układy. Osiem cyfr i osiem kolorów – żaden z nich nie może pojawić się więcej niż raz w rzędzie lub kolumnie na siatce planszy.

Liczba graczy: 1-5.
Wiek: 7+.
Nr ref. 2433.

Wsparcie reklamowe dla serii „IQ Games"

- ✓ Reklama TV
- ✓ Reklama radiowa
- ✓ Prasa
- ✓ Internet (kampania bannerowa, artykuły)
- ✓ Blogosfera
- ✓ Media społecznościowe

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

RAINBOW HIGH™ MC

Witajcie w Rainbow High™ - szkole promującej pełną kolorów modę, w której wszyscy uczą się jak eksponować swoje prawdziwe barwy.

Lalki by Polesie

Przyjemnie jest obserwować, jak pięknie rozwijają się firmy z rynku zabawek. W ostatnim czasie bardzo pozytywne emocje wywołało Polesie, które po tym, jak dwa lata temu rozbudowało swój park maszynowy, zadebiutowało jako… producent lalek! Dobra wiadomość jest taka, że część nowej, bardzo atrakcyjnej oferty białoruskiej fabryki jest już dostępna w Polsce.

Na etapie projektowania oraz produkcji bazowaliśmy na doświadczeniu hiszpańskich producentów lalek – opowiada Antoni Szydłowski, specjalista ds. handlu zagranicznego w firmie Polesie. – W międzyczasie w naszej fabryce stanęły nowe, najwyższej jakości maszyny, które umożliwiły wykorzystanie zaawansowanych światowych technologii, a co za tym idzie – poszerzenie oferty właśnie o tę kategorię – dodaje.

> Z radością debiutujemy na polskim rynku z nową kategorią produktów, czyli lalkami bobasami.
>
> **Antoni Szydłowski**

NA POCZĄTEK: OSIEM MODELI

I trzeba przyznać, że producent spisał się na medal. Bobasy od Polesia do złudzenia przypominają noworodki nie tylko dzięki rysom twarzy, ale też całej sylwetce. Każdy model został starannie przemyślany i zaprojektowany w najdrobniejszych szczegółach – począwszy od emocji na twarzy lalki, a skończywszy na jej ubranku i akcesoriach. Materiały użyte do produkcji posiadają wszystkie niezbędne atesty, dzięki czemu zestawy są bezpieczne nawet dla najmłodszych dzieci.

Polesie ma już w swoim portfolio 53 wzory lalek. W ofercie dedykowanej rynkowi polskiemu znalazło się siedem lalek z korpusem twardym oraz jedna, która ma cały korpus miękki.

Występują one w trzech rozmiarach:
- 24 cm – seria Świetny,
- 28 cm – seria Miły,
- 35 cm – seria Wesoły.

Każda posiada ubranko i niemowlęce akcesoria, wśród których są smoczki, butelki, kubeczki i nocniki. Lalki można też kąpać. Dodatkowo firma Polesie oferuje możliwość skompletowania całej wyprawki dla noworodka poprzez dokupienie np. wanienki, przewijaka, wózka oraz krzesełka.

– W planach mamy systematyczne poszerzanie oferty naszych lalek na polskim rynku, w miarę jak będziemy uzyskiwać na nie atesty – zapewnia Antoni Szydłowski.

Zdjęcia: Polesie

„Milionerzy” w wersji „na bogato”

Ogromne kruczoczarne pudełko z logo popularnego teleturnieju przykuwa uwagę. Matowe wykończenie w połączeniu ze złoceniami prezentuje się atrakcyjnie, żeby nie rzec – ekskluzywnie. Tyle pierwsze wrażenia organoleptyczne. Zanim zajrzymy do środka, Czytelnikom należy się wyjaśnienie: we wrześniu na polskim rynku planszówek zadebiutuje specjalna, „złota” edycja gry „Milionerzy”, której wydawcą jest TM Toys, a projektantem – tradycyjnie już dział kreacji firmy.

Trzeba przyznać, że wnętrze pudełka prezentuje się równie pięknie. Na dedykowanej wyprasce umieszczonych jest aż 660 kart Pytanie i Odpowiedź oraz 4 plastikowe ramki ze specjalnymi suwakami, 16 żetonów Kół Ratunkowych (50:50, Zamiana Pytania, Poszukaj odpowiedzi, Drugie podejście) oraz 6 pionków. Wrażeń dopełnia sporych rozmiarów czarno-złota plansza z 4 „Drzewami Pieniędzy”.

KAŻDY MOŻE SPRÓBOWAĆ SWOICH SIŁ

Tradycyjnie pytania znajdujące się na kartach pochodzą z bijącego rekordy oglądalności w Polsce i na świecie programu telewizyjnego „Milionerzy”. Z tym że moc planszy jest nieograniczona – każdy z graczy może bowiem sprawdzić się nie tylko jako uczestnik, ale też jako… prowadzący teleturniej!

Przebieg gry również jest podobny jak w programie TV – gracze, odpowiadając na kolejne pytania (próg początkowy: 500 zł), wspinają się kolejno po „Drzewie Pieniędzy”, do momentu aż jednemu z nich uda się wygrać milion. Jeśli jednak żaden z nich nie będzie miał tyle szczęścia, by sięgnąć po najwyższy laur, zwycięzcą zostaje osoba, której udało się zajść najwyżej.

NA PIERWSZYM PLANIE ZABAWA, W TLE EDUKACJA

Sama rozgrywka jest przyjemna, wręcz intuicyjna, a co najważniejsze – bardzo edukacyjna. Pytania, podobnie jak w teleturnieju, dotyczą różnych dziedzin nauki oraz życia codziennego. W tej wersji na bardziej ambitnych graczy czeka też superniespodzianka w postaci kart „Gold” z pytaniami, w przypadku których prawidłowe odpowiedzi punktowane są podwójnie, dzięki czemu gracz w drodze po milion może przeskoczyć o dwa progi kwotowe.

Liczba graczy: 2-4 lub 2-4 drużyny.
Wiek: 12+.

●●●

UNIKATOWE ROZWIĄZANIA WYKORZYSTANE W GRZE „MILIONERZY – GOLD”

- **55 KART GOLD** z supertrudnymi pytaniami, dedykowanymi „geniuszom”, przygotowanymi z myślą o wywołaniu jeszcze większych emocji wśród graczy. Pytania z talii „Gold” zostały przygotowane z myślą o grze (nie pojawiły się wcześniej w teleturnieju). Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi na pytanie z talii „Gold” uczestnik gry otrzymuje dodatkowy bonus w postaci możliwości przeskoczenia do pytania znajdującego się dwa progi wyżej.
- **KOŁO RATUNKOWE „DRUGIE PODEJŚCIE”.** Jeśli graczowi nie udało się udzielić prawidłowej odpowiedzi na pytanie, może spróbować szczęścia jeszcze raz.
- W tej edycji **RAMKI DO KART** Pytanie i Odpowiedź współgrają z oprawą graficzną gry – są złote i mają czarne suwaki.

Zdjęcia: TM Toys

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

STANDEM W KLIENTA

Najważniejsze powody, dla których warto wstawić ekspozytor do swojego sklepu, nawet jeśli wymaga to zmian w aranżacji, a także argumenty przemawiające za tym, by sami producenci i wydawcy poważnie rozważyli zaprojektowanie dedykowanych regałów z myślą o atrakcyjnej ekspozycji swojej oferty, wskazuje KRZYSZTOF BUJALSKI, prezes firmy Bedeker, która świadczy usługi merchandisingowe na rzecz firm, stale współpracując w tym zakresie m.in. z Wydawnictwem Nasza Księgarnia.

5 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO ZAPROJEKTOWAĆ STAND DEDYKOWANY OFERCIE FIRMY

1. Możliwość **pokazania wybranej serii produktów w jednym miejscu. Stand pomaga również budować wizerunek firmy** na rynku.
2. Możliwość **idealnego dopasowania wysokości i szerokości półek** pod wybrane produkty oraz planowane zatowarowanie.
3. Możliwość **przygotowania planogramu ułożenia produktów na poszczególnych półkach** (np. na niższych produkty dedykowane dzieciom, a na wyższych – ich rodzicom).
4. Na podstawie planogramu **firma może łatwo obliczyć wartość pełnego zatowarowania** i oferować stand np. podczas targów jako zakup pakietowy dla swoich kontrahentów. Cena takiego standu może zostać wliczona w wartość zatowarowania oraz kolejnych zamówień.
5. Klienci **w bardzo prosty sposób mogą oceniać zatowarowanie i domawiać towar**. Dzięki temu unikną „przetowarowania", a dodatkowo będą dobrze zorientowani w rotacji towaru. Pozwoli im to również uzyskać informację zwrotną, czy stand w danym punkcie zarabia na siebie.

5 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO WSTAWIĆ STAND DO SKLEPU

1. **Bieżąca kontrola zapasów,** a z drugiej strony – **dobra orientacja w tym, co ewentualnie warto domówić**. Sprzedawca nie musi się martwić, jakie produkty i w jakich ilościach zamówić, o ile otrzymał wcześniej szczegółowy planogram zatowarowania (powinien on być co jakiś czas aktualizowany o nowości i ewentualnie niedostępność na rynku wybranych produktów).
2. **Klient w jednym miejscu znajdzie całą ofertę** wybranej serii wydawniczej lub produktów firmy, dzięki czemu w przyszłości wróci do punktu.
3. **Służy zakupom impulsowym**, zwiększając w ten sposób wartość koszyka.
4. Świetnie odnajdzie się w punktach, **w których nie zostało przewidziane miejsce na ekspozycję** wybranej serii produktów.
5. **Jest mobilny**, co ma znaczenie w przypadku sezonowych zmian wystroju sklepu. Z reguły **idealnie wypełnia też nawet niewielką przestrzeń**, którą trudno byłoby ciekawie zagospodarować w inny sposób.

Zdjęcia: Bedeker

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP ABC

Dzień dobry, poproszę najsłodszą laleczkę w całym sklepie!

Ręka do góry, który sprzedawca na tak postawioną sprawę nie wpadłby w panikę, szukając między regałami lalki pasującej do rysopisu. I możemy iść o zakład, że nawet jeśli po krótszych lub dłuższych poszukiwaniach kandydatka zostałaby wytypowana, w tej kategorii miałaby bardzo poważną konkurencję w postaci Miss Minis z hiszpańskiej manufaktury Llorens.

Urok osobisty to cecha, którą lalka posiada albo nie. W tym drugim przypadku z reguły nadrabia innymi umiejętnościami, dzięki czemu jest w stanie podbić serce małej właścicielki. Jednak tylko lalka, która od pierwszego wejrzenia potrafi oczarować klienta swoją aparycją, ma ten komfort, że nikt nie stawia przed nią określonych oczekiwań. Ona po prostu jest, by po czasie zostać najlepszą przyjaciółką, bez której życie staje się wręcz niemożliwe.

W MAŁYM CIELE DUŻY ZUCH!

Aby jednak oddać całą prawdę, należy podkreślić, że filigranowe, 26-centymetrowe laleczki Miss Minis oprócz lśniących długich włosów, słodkich oczek i wiecznie zarumienionych piegowatych policzków mają to „coś", co sprawia, że bardzo szybko zajmują honorowe miejsce nie tylko w pokoiku, ale też w sercu swojej właścicielki. Mowa o wyjątkowych cechach charakteru, dzięki którym każda dziewczynka w mig znajdzie wśród nich przyjaciółkę na dobre i na złe.

Laleczki Miss Minis – w czym tkwi ich fenomen?

- Stworzone od początku do końca przez hiszpańską firmę Llorens.
- Wykonane z miękkiego winylu.
- Mają ruchome ręce, nogi i głowę.
- Ich włosy można czesać, a ubranka zdejmować.
- 25% materiałów użytych do produkcji ubranek jest pochodzenia organicznego.
- Opakowania mogą zostać wykorzystane jako domki.

Na tym jednak nie koniec! Już w październiku kolekcja Miss Minis poszerzy się o unikatową linię Heroes, zaprojektowaną w hołdzie dla całego personelu medycznego, który na co dzień dzielnie walczy z pandemią koronawirusa. Tym samym lalki staną się bohaterkami z krwi i kości, ucząc dzieci empatii i wdzięczności, a także pokazując, jak ważna jest odpowiedzialność za zdrowie i życie drugiego człowieka. – Zbiegnie się to w czasie z zaplanowaną przez nas szeroką kampanią internetową wspartą licznymi konkursami konsumenckimi, w tym comiesięcznymi wyborami małego ambasadora marki – podkreśla Małgorzata Unysko-Nowak z firmy Symag, która jest wyłącznym dystrybutorem produktów Llorens na polskim rynku.

Miss Pixi Pink – najbardziej pozytywna spośród laleczek w kolekcji, fanka lodów. Uwielbia sport, a jej marzeniem jest udział w najprawdziwszej olimpiadzie.

Miss Sara Pots – najbardziej zalotna spośród przyjaciółek. Marzy o zostaniu aktorką lub tancerką. Uwielbia piec babeczki, a następnie częstować nimi przyjaciółki.

Miss Lilly Queen – wesoła, słodka i uczynna. Kocha ludzi, zwierzęta i przyrodę. Marzy o zostaniu lekarzem lub weterynarzem. Zajada się lizakami truskawkowymi.

Miss Dana Star – jest sprytna, a zarazem świetnie zorganizowana. Uwielbia lizaki. Prowadzi blog. Marzy o wydaniu własnej książki oraz studiach na prawdziwym uniwersytecie.

Miss Bella Pan – życzliwa i uśmiechnięta. Zdarza jej się być trochę niezaradną, jednak zawsze stara się dążyć do celu. Pięknie maluje i z tym hobby chciałaby związać swoją przyszłość. Lubi lodowe sorbety.

Miss Luci Moon – jest trochę nieśmiała, ale za to bardzo kreatywna. Stawia pierwsze kroki jako projektantka mody. Nigdy nie rozstaje się z ulubioną czapką. Uwielbia babeczki.

Zdjęcia: Symag

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

Specjalność zakładu: outdoor

Istniejąca od 1993 roku firma Mochtoys niszę dla siebie odkryła tuż po osiągnięciu „dojrzałości". Od tego czasu z sukcesem wdraża do produkcji kolejne wysokiej jakości, wykonane z bezpiecznego plastiku zabawki ogrodowe. W rozmowie z prezesem ARTUREM MOCHEM wspominamy początki działalności fabryki, zapoczątkowany w latach 90. i trwający do dziś okres jej dynamicznego rozwoju, a także wybuch pandemii, który na krótko go zahamował.

Kiedy zaczęła się historia firmy Mochtoys?
Artur Moch: – Firma rozpoczęła działalność w 1993 roku. Początkowo był to niewielki zakład produkcyjny prowadzony przez mojego ojca. Lata 90. to okres intensywnego rozwoju, nawiązaliśmy wówczas liczne kontakty handlowe z dużymi odbiorcami sieciowymi w Polsce i za granicą.

Jak od tego czasu zmieniły się warunki lokalowe i produkcyjne?
– Pierwszy „większy" zakład produkcyjny wraz z magazynem działał od 1999 roku w Świerku k. Otwocka. Otwarcie nowej siedziby, części administracyjno-biurowej i przede wszystkim produkcyjno-magazynowej w Woli Duckiej nastąpiło dziewięć lat później. Kolejną halę magazynowo-produkcyjną w Woli Duckiej wybudowaliśmy trzy lata temu.

Od początku przyjęli Państwo określony kierunek budowania oferty czy z czasem to ewaluowało?
– Początkowe lata działalności to okres szybkiego poszerzania asortymentu, zgodnie z oczekiwaniami rynku. Były to głównie mniejsze artykuły, jak zestawy do zabawy w piasku, klocki czy samochody. Z czasem dostrzegliśmy rosnące zainteresowanie większymi gabarytowo artykułami, takimi jak rowerki oraz kuchnie. Kolejnym milowym krokiem było poszerzenie oferty o artykuły ogrodowe. Początkowo zaproponowaliśmy klientom po jednym modelu piaskownicy i zjeżdżalni, jednak sukces rynkowy zachęcił nas do pójścia w tym kierunku, dzięki czemu w 2011 roku z taśmy produkcyjnej zjechał nasz pierwszy domek ogrodowy. Od tego czasu niemal każdego roku wprowadzamy na rynek nowe artykuły ogrodowe – kolejne modele domków i zjeżdżalni w nowych rozmiarach i w odświeżonym designie. Dziś mogę z całym przekonaniem powiedzieć, że ta kategoria produktów stała się naszą specjalnością i to jej zawdzięczamy pozycję na rynku.

Domyślam się, że w ślad za tym, jak kolejne zabawki zjeżdżały z linii produkcyjnych, musieli Państwo poważnie pomyśleć o zdolnym je pomieścić magazynie…
– Naturalnie, rozwijanie oferty wymagało zwiększania nie tylko mocy produkcyjnych, ale też pojemności magazynu. W naszym przypadku rozwijanie asortymentu zabawek ogrodowych przyspieszyło decyzję o budowie nowego zakładu produkcyjnego i magazynu w Woli Duckiej. Aby optymalnie wykorzystać dostępne środki produkcji i magazyn, od kilkunastu lat korzystamy z programu komputerowego do zarządzania i planowania. W dzisiejszych czasach jest to równie ważne narzędzie, jak nowoczesne maszyny produkcyjne.

Czy sprostanie coraz to nowszym wymaganiom w zakresie bezpieczeństwa zabawek bywa kłopotliwe?
– Myślimy o tym już na etapie projektu, zatem od początku do końca mamy sytuację pod kontrolą. Następnie potwierdzamy zgodność z obowiązującymi wymogami w drodze badań laboratoryjnych prototypu lub próbnej partii produkcyjnej. Pracownicy działu technologicznego firmy na bieżąco śledzą zmiany przepisów i norm, a w razie potrzeby zlecają aktualizacje testów laboratoryjnych.

Jakie nowości przygotowali Państwo z myślą o sezonie gwiazdkowym?
– Są wśród nich garaże do dowolnej aranżacji jezdni, umożliwiające budowę nawet sześciu poziomów tras. Pojawi się też model kuchni z akcesoriami.

Pandemia nie pokrzyżowała Państwu planów?
– Pierwsze półrocze roku rzeczywiście przyniosło sporo zamieszania. Jeszcze w czasie lutowych targów zabawek w Norymberdze problem wydawał się nam odległy, podczas gdy już w kwietniu zanotowaliśmy spory spadek sprzedaży, spowodowany okresowymi ograniczeniami działalności handlowej naszych klientów. Na szczęście kolejne miesiące przyniosły poprawę, co pozwoliło nam odrobić część strat. Produkcja była wstrzymana przez bardzo krótki okres, a po wprowadzeniu nowych zasad bezpieczeństwa powróciliśmy do prawie normalnego trybu pracy.

Z jakiego modelu dystrybucji Państwo korzystają?
– Niemal od początku działalności współpracujemy z sieciami handlowymi w kraju i za granicą. Są to nasi główni klienci. Oczywiście nie zaniedbujemy przy tym tradycyjnego rynku hurtowego, dostrzegamy też rosnący potencjał segmentu e-commerce.W tym przypadku od kilku sezonów stawiamy na ścisłą współpracę z wyselekcjonowanymi dystrybutorami. Przynosi to korzyści obydwu stronom – my otrzymujemy informację zwrotną z rynku, a nasi dystrybutorzy pełne wsparcie i nowe pomysły z naszej strony. Lista dystrybutorów, z którymi współpracujemy, znajduje się na naszej stronie internetowej – w zakładce „Kontakt".

Dziękuję za rozmowę.

Zdjęcia: Mochtoys

MAŁY KONSTRUKTOR

NOWE MODELE
JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

ALEXANDER

ZABAWKOWICZ.PL ZABAWKA ROKU 2016

JAKOŚĆ + ZAUFANIE + RENOMA DOBRA MARKA 2018

1 MIEJSCE KONKURS ŚWIAT PRZYJAZNY DZIECKU

NAJLEPSZA ZABAWKA 2017 ZABAWKATOR.PL WYRÓŻNIENIE

Zabawki Wader – drzwi do świata edukacji

O ile zabawka to synonim lekkości, drobnostka, igraszka, coś łatwego, banalnego, wręcz nieistotnego, o tyle w przypadku zabawki dla dzieci ta perspektywa nieco się zmienia. Zabawka to przecież klucz do rozwoju dziecka, jego drzwi do świata zmysłów i skarbnica wiedzy wszelakiej. Jednak aby zaoferować najmłodszym naprawdę wartościowe produkty, należy się kierować kilkoma zasadami…

Dziecko, które otacza się zabawkami edukacyjnymi, otrzymuje szansę na wszechstronny rozwój, nawiązanie relacji z innymi, rozwinięcie wyobraźni, zdobycie wielu istotnych umiejętności fizycznych. Im ciekawsza nauka poprzez zabawę, tym większa szansa na to, że maluch na długo (a wręcz na zawsze) zapamięta to, czego się nauczył, nastawiając się przy tym pozytywnie do dalszej edukacji (również tej w szkole). I właśnie te wszystkie możliwości stwarza najmłodszym marka Wader, dając im dokładnie to, czego potrzebują na kolejnych etapach rozwoju. Kolorowe, trwałe, bezpieczne zabawki Wader są wybierane przez rodziców w wielu zakątkach świata, ponieważ mają pozytywny wpływ na:

● ROZWÓJ FIZYCZNY

Szczególnie istotny w ciągu pierwszych trzech lat życia, kiedy rozwijają się podstawowe umiejętności malucha. Dziecko uczy się chwytać, koordynować swoje ruchy (motoryka mała), utrzymywać równowagę, chodzić (motoryka duża). Z każdym dniem coraz lepiej radzi sobie wśród przedmiotów o różnych kształtach, wielkości, fakturze, precyzyjniej ocenia perspektywę, w jakiej się znajdują. Wartościowa zabawka nie tylko ułatwi mu zdobywanie nowych umiejętności, ale przede wszystkim sprawi, że bez większego wysiłku przejdzie przez kolejne etapy rozwoju.

●●●

Zabawki marki Wader, które umożliwiają dzieciom wszechstronny rozwój fizyczny: jeździki, klocki, sortery itp.

● ROZWÓJ UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH

Rodzice, rodzeństwo, najbliższa rodzina oraz rówieśnicy to dla dziecka pierwszy mikroświat, w którym poznaje zasady funkcjonowania wśród ludzi, podejmuje pierwsze próby zawarcia przyjaźni, kontrolowania swoich zachowań, wyrażania emocji. Maluch uczy się tego podczas codziennych aktywności i zabawy, w której odgrywa konkretne scenariusze z prawdziwego życia.

●●●

Zabawki marki Wader, które umożliwiają dzieciom wszechstronny rozwój społeczny: garaże, tory, zestawy naczyń, kasy, wózki zakupowe itp.

● ROZWÓJ KREATYWNOŚCI I WYOBRAŹNI

Kreatywność, wyobraźnia, twórcze myślenie to cechy bardzo pożądane w dzisiejszych czasach. Są przepustką do lepszego, ciekawszego życia zarówno na gruncie zawodowym, jak i prywatnym. Człowiek kreatywny ma szersze spojrzenie na otaczającą rzeczywistość, myśli „do przodu", lepiej niż inni radzi sobie z wyzwaniami, jest pełen entuzjazmu i motywacji.

Zdjęcia: Wader-Woźniak

Zabawki marki Wader, które umożliwiają dzieciom rozwój kreatywności i wyobraźni: kolorowe klocki, puzzle, zestawy do rysowania i malowania, zestawy do piasku itp.

● ROZWÓJ POZNAWCZY

Obok książek, historii opowiadanych przez najbliższych czy filmów edukacyjnych to zabawki są głównym źródłem wiedzy dla dziecka. Dzięki nim łatwiej uczą się mówić, rozpoznawać litery, liczyć, zdobywają ciekawe informacje o otaczającym świecie. Zabawki pomagają im zrozumieć podstawowe pojęcia dotyczące np. zjawisk zachodzących w przyrodzie. Zabawka jest również pretekstem do rozmowy dorosłego z dzieckiem i udzielenia odpowiedzi na wiele ważnych pytań. Wartościowe zabawki potrafią też wspierać rodziców w podejmowaniu edukacyjnych wyzwań (kiedy np. na opakowaniu klocków znajdują się ciekawie podane ogólne informacje o budowanym obiekcie).

Zabawki marki Wader, które umożliwiają dzieciom wszechstronny rozwój poznawczy: pojazdy służb ratunkowych, szpital, komisariat policji, remiza strażacka, tematyczne zestawy klocków itp.

ABRO

Pierwsze tradycyjne targi w czasie pandemii

5 sierpnia w Zielonce k. Warszawy odbyły się konraktacje hurtowni Abro. – Pomimo wielu wyzwań organizacyjnych, jakie towarzyszyły wydarzeniu, jesteśmy bardzo zadowoleni. Zaproszone firmy nie zawiodły, biorąc pod uwagę obecną sytuację epidemiczną – mówi Marek Roguski z Abro. – Wymagania sanitarne i ich egzekwowanie były priorytetem zarówno dla nas, jak i obsługi hotelu Trylogia. Wspólnie udało nam się zrealizować wszystkie założenia dotyczące bezpieczeństwa naszych gości, wśród których znalazły się: ozonowanie pomieszczeń, stosowanie maseczek oraz płynów dezynfekcyjnych, przestrzeganie limitu osób w pomieszczeniach zamkniętych oraz dezynfekcja części wspólnych w trakcie targów. Dodatkowo każdy uczestnik mógł wybrać opaskę na rękę, która informowała o dopuszczalnej granicy kontaktu osobistego (niebieska – dopuszczam kontakt, czerwona – chcę zachować dystans – red.).

Klienci, którzy odwiedzili targi, ocenili bardzo pozytywnie zarówno samo wydarzenie, jak i poczucie własnego bezpieczeństwa w jego trakcie. Dodatkowo dla wszystkich kontrahentów niezwykle istotny okazał się wymiar społeczny targów.

Z kolei odbiorcom, którzy nie mogli osobiście uczestniczyć w wydarzeniu, udostępniona została możliwość składania zamówień zdalnie poprzez stronę targową hurtowni oraz za pośrednictwem przedstawicieli handlowych.

Zdjęcia: Rynek Zabawek

Organizatorzy i wystawcy zdjęli maseczki ochronne jedynie na czas robienia zdjęć

Reklama

Sensoryka dla smyka

Zabawki, które sprawiają, że dziecko podczas zabawy nieświadomie pobudza swoje zmysły, określa się mianem sensorycznych. Pojęcie to jako pierwsza zaczęła propagować w Polsce firma Empis, która od początku swojej działalności wyszukuje i we współpracy z psychologami wprowadza do oferty produkty odpowiadające temu opisowi. Projektuje też najwyższej jakości zabawki sensoryczne, które sprzedaje pod własną marką.

Zadaniem zabawki jest nie tylko pobudzenie zmysłów wzroku i słuchu malucha. Najlepiej, by posiadała też zróżnicowaną strukturę i elementy do ściskania, które zachęcą go do podjęcia wysiłku mięśniowego wzmacniającego doznania proprioceptcji i czucia głębokiego. Na rynku nie może też zabraknąć zabawek, które wymagają zmian położenia całego ciała, co z kolei pobudza receptory ruchu i grawitacji (narządu przedsionkowego kojarzonego z błędnikiem). Jednak czy powinny łączyć w sobie doznania docierające do kilku zmysłów jednocześnie? Wydaje się, że tak, co jest zgodne z koncepcją doktor Anny Jean Ayres, prekursorki teorii integracji sensorycznej.

Pobudzanie podczas zabawy czujników (receptorów) kilku zmysłów równocześnie najlepiej rozwija integrację sensoryczną, tym samym stymulując rozwój fizyczny i umysłowy dziecka. Odpowiednio zaprojektowane zabawki nie tylko mogą poprawić codzienne funkcjonowanie dziecka, ale też – o ile zostaną włączone do zabawy we wczesnym etapie jego rozwoju – zapobiec zaburzeniom sensorycznym. Przy czym to właśnie zabawki sensoryczne, łączące doznania płynące jednocześnie z wielu zmysłów, są chyba najlepszą z łatwo dostępnych pomocy, dzięki której dziecko samodzielnie może zdobywać wiedzę, odkrywając swoją kreatywność podczas zabawy polisensorycznej, co z kolei jest najlepszą formą nauki.

Tyle teorii, czas na bliższe przyjrzenie się samym zabawkom sensorycznym. Do tej kategorii zaliczyć można takie produkty, jak:

PIŁKI FAKTUROWANE (SENSORYCZNE) ORAZ PIŁKI DO ŚCISKANIA. Spełniają one wszystkie wymagania, o których mowa wyżej. Po pierwsze, są kolorowe i mają różne kształty, co pozwala im dostarczać różnorodne bodźce wzrokowe. Po drugie, mają różnorodną strukturę i fakturę, co pobudza zmysł dotyku. Po trzecie, można je ściskać, co zapewnia doznania proprioceptcji. Dziecko, bawiąc się, rzucając, ściskając, dopasowując elementy zbliżone pod względem koloru czy faktury, rozwija integrację sensoryczną, poprawia regulację napięcia mięśni, koordynację ruchów i percepcję wzrokową. Zabawa takimi piłkami jest pomocna w redukcji zaburzeń związanych z nadwrażliwością dotykową, pozwala też wyciszyć się dzieciom nadpobudliwym. Maluchy mogą je gryźć, co ma wpływ na rozwój sfery oralnej oraz zmniejszenie nadwrażliwości w obrębie buzi, skutecznie minimalizując przy tym wybiórczość jedzenia.

W ofercie firmy Empis znajduje się szeroka gama piłek sensorycznych, m.in. marki Edushape, która kładzie nacisk na najwyższą jakość swoich produktów (nie zawierają szkodliwych substancji, takich jak BPA oraz ftalany).

DYSKI SENSORYCZNE, KAMIENIE DO SKAKANIA. Doskonałe pomoce, w przypadku których następuje integracja wrażeń dotykowych (różne faktury) z wrażeniami wzrokowymi (są różnokolorowe) oraz ruchowymi (przedsionkowe). To klasyczny przykład pomocy, które wykorzystując integrację wielu wrażeń, rozwijają równowagę, koordynację ruchu oraz rozkład napięcia mięśni posturalnych. Jednocześnie są doskonałą pomocą w ćwiczeniach zmniejszających nadwrażliwość dotykową w obrębie stóp, co istotnie przyczynia się do zmniejszenia ryzyka chodzenia na palcach. Po tego typu zabawki chętnie sięgają małe dzieci, ponieważ wykorzystują one naturalną potrzebę zabawy, włącznie ze skakaniem, przeskakiwaniem i balansowaniem.

RÓWNOWAŻNIE, WAHADEŁKA, HUŚTAWKI. Pomoce te w sposób szczególny pobudzają zmysły równowagi, ruchu i grawitacji (narząd przedsionkowy). Dzięki naturalnej potrzebie bujania się i utrzymywania równowagi dziecka nie trzeba zachęcać

Zdjęcia: Empis; MATERIAŁ SPONSOROWANY

do korzystania z nich. Balansując i bujając się, nie tylko ćwiczą równowagę, ale jednocześnie wpływają na poprawę regulacji napięcia mięśni antygrawitacyjnych. A jeśli do zabawy włączymy piłeczki sensoryczne o różnej fakturze czy piłki zmieniające kolory, to dziecko będzie stymulowało jednocześnie wiele obszarów mózgu, co z pewnością pozytywnie przełoży się na jego rozwój.

Zarówno dyski sensoryczne, jak i równoważnie są w ofercie Gonge, którego dystrybutorem w Polsce jest Empis. Firma produkuje również dyski, równoważnie i huśtawki własnej marki.

ZABAWKI ŚWIETLNE (np. kolumny bąbelkowe i kule plazmowe). Łączą w sobie silne i zróżnicowane wrażenia wzrokowe z ruchem sprawczym. Dzięki dotykowi zmieniają się wrażenia wzrokowe, zapewniające niesamowitą feerię barw i zmiennych kształtów, podobnych do piorunów na niebie. Doskonale rozwijają koordynację ręka-oko i percepcję wzrokową, a jednocześnie pomagają ćwiczyć koncentrację wzrokową (niezbędną podczas nauki w szkole) poprzez zmieniające się silne doznania wzrokowe. Powiązanie zmysłu ruchu i wzroku stwarza możliwość wykorzystania doznań sensorycznych w rozwoju poznawczym dziecka.

Empis jest wyłącznym dystrybutorem kilku czołowych marek specjalizujących się w produkcji zabawek sensorycznych. Pełna oferta firmy jest dostępna na stronie **www.hurtowniasensoryczna.pl.**

Reklama

KOLOROWY
ZAWRÓT GŁOWY
DLA NAJMŁODSZYCH

Cartamundi 30 years

Cartamundi Polska sp. z o.o.
ul. Półłanki 18; 30-740 Kraków
tel: 12 296 21 73
www.cartamundi.com

W oczekiwaniu na jesienną odwilż…

O tym, jak wyglądał handel w czasie lockdownu z punktu widzenia jednego z czołowych polskich wydawców, a także planach na niepewną wciąż przyszłość pandemiczną w kraju rozmawiamy z TOMASZEM KOŁODZIEJCZAKIEM, dyrektorem w wydawnictwie Egmont Polska.

Jaka była Wasza pierwsza reakcja na pandemię?

Tomasz Kołodziejczak: – Myślę, że zareagowaliśmy podobnie jak większość przedsiębiorców – wysłaliśmy pracowników do domów, by mogli tam bezpiecznie pracować. Następnie zaczęliśmy kombinować, jak przynajmniej część stacjonarnej sprzedaży przenieść do e-commerce oraz czy i jak wydawać pieniądze na marketing. Wreszcie, na ile było to możliwe, przesunęliśmy majowe i czerwcowe premiery. Poza tym prowadziliśmy, powiedzmy, w miarę normalną działalność.

Odczuliście już na własnej skórze skutki COVID-19?

– Oczywiście, pandemia miała wpływ również na nasz biznes. Szczęście w nieszczęściu, że sporą część oferty Egmont Polska stanowią gry, w przypadku których recesja nie była bardzo odczuwalna. Sprzedaż planszówek rodzinnych, czyli takich, jakie ma w ofercie nasze wydawnictwo, przez cały okres lockdownu wręcz kwitła w sieci. Dzięki temu pierwsza połowa roku pod względem obrotów okazała się dla nas lepsza niż analogiczny okres roku poprzedniego. Klienci poszukiwali bowiem mądrej, rozwijającej rozrywki dla dzieci. Przy czym najchętniej sięgali po te produkty, które już znali.

Jaki los spotkał produkty, których debiuty rynkowe z konieczności musiały odbyć się w tym trudnym okresie?

– Mniej lub bardziej szczęśliwego debiutu rynkowego doczekały się tylko te projekty, które z różnych przyczyn, przede wszystkim z uwagi na zaplanowany cykl produkcyjny, musiały zostać zakończone. W naszym przypadku były to kartonowe klocki Cardblocks, książkogry „Escape Quest" oraz 4 tytuły growe. I już teraz możemy powiedzieć, że rzeczywiście, wprowadzało się nam je zdecydowanie trudniej niż przed pandemią. Na szczęście nasze hity, takie jak gry „Ubongo", „Pędzące żółwie" czy „Fits", rotowały świetnie! W ich przypadku klienci mieli właśnie tę pewność, że kupują sprawdzony produkt.

Czy teraz jesteście bardziej aktywni marketingowo w Internecie?

– Internet od zawsze był naszym ważnym kanałem komunikacyjnym. Tyle tylko, że od czasu pandemii jeszcze bardziej wzmocniliśmy działania online. Pochodną wybuchu koronawisusa była bowiem konieczność odwołania dwóch dużych imprez targowych, na których zawsze jesteśmy obecni z grami i komiksami – Pyrkonu w Poznaniu oraz Warszawskich Targów Książki. Przyznam, że poważnie utrudniło nam to prace nad promocją. Z myślą o naszym udziale w obu wydarzeniach przygotowaliśmy np. akcję z komiksami dziecięcymi – wydrukowaliśmy sampler z fragmentami komiksów do rozdawania klientom. Ponieważ imprezy się nie odbyły, dodawaliśmy go do zamówień internetowych, a część przekazaliśmy naszym dystrybutorom. Publikacja ukazała się też w wersji online. Problem polegał jednak na tym, że sytuacja zmieniała się jak w kalejdoskopie i trudno było się przygotować na różne scenariusze. Kłopoty mieli zwłaszcza ci wydawcy, którzy zaplanowali na ten czas duże premiery wraz z ich wsparciem w punktach sprzedaży. Nas to też trochę dotknęło w przypadku innowacyjnych klocków tekturowych Cardblocks. Taki produkt wymaga bowiem prezentacji sprzedawcy, samodzielnego złożenia kilku klocków, fajnego samplingu…

Jesień przyniesie ze sobą tak oczekiwany powrót do normalności?

– Tak zakładamy, dlatego przygotowujemy na ten okres sporo nowości. Mamy jednak świadomość, że mogą powrócić ograniczenia. Niewykluczone też, że nastąpi trwała zmiana zachowań konsumentów. Ludzie, którzy nigdy nie kupowali online, z konieczności zaczęli to robić i przekonali się, że to łatwe, wygodne i bezpieczne. Ci, którzy zwykle wybierali zakupy w galerii, również przenieśli się do sieci. Niemniej jednak, jeśli chodzi o gry, to uważam, że wciąż najlepszym miejscem do ich sprzedaży są sklepy stacjonarne. Z tego powodu warto o nie dbać. Może taka zmiana trendów zakupowych – unikanie wielkich galerii – stanie się szansą rozwoju dla lokalnych punktów?

A jak sobie radził w ostatnim czasie Klub Świata Komiksu?

– Jesteśmy liderem rynku komiksowego w Polsce. Cały ten segment dynamicznie się rozwijał w ciągu ostatnich lat. Dość powiedzieć, że 20 lat temu, kiedy zaczynaliśmy wydawać komiksy, na polskie półki rocznie trafiało około 70 tytułów różnych wydawców, a w zeszłym roku było ich około 1400! W naszej ofercie są bardzo różnorodne komiksy – od drogich, przeznaczonych dla zaawansowanych fanów, przez czytadła superbohaterskie i gatunkowe, po komiksy dziecięce i humorystyczne.

Zdjęcia: Egmont Polska

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP ABC

W ostatnich latach szczególnie staramy się aktywizować segment komiksu dziecięcego w Polsce. Mamy w portfolio takie bestsellery, jak „Asteriks", „Kajko i Kokosz" czy „Jonka, Jonek i Kleks". Wydajemy też wiele nowych serii komiksowych dla młodych odbiorców, w tym „Smerfy", „Sisters", „Frozen", „Minecraft" czy popularne komiksy z Kaczorem Donaldem. To właśnie te/takie tytuły mogą sprawdzić się w sklepach z zabawkami chcących poszerzyć asortyment o nową kategorię. Wiemy, że dla wielu sprzedawców to mało znany temat, ale tak czy inaczej: zapraszamy do współpracy.

W jaki sposób przekonałbyś sklepy z zabawkami o słuszności otwarcia się właśnie na komiksy?

– Sprzedaż komiksów dla młodych czytelników rośnie na całym świecie, u nas również. Rynek komiksowy odnotowywał w latach 2012-2019 wzrosty na poziomie 15-20% rok do roku. Warto przy tym podkreślić, że startował z bardzo niskiego poziomu, który obecnie powoli się stabilizuje. Pojawili się nowi wydawcy, debiutują nowe tytuły. Wciąż jednak jesteśmy w tyle np. za Francją, Niemcami, USA i innymi zachodnimi krajami. Postrzegam to jako szansę – przestrzeń do zagospodarowania. I my to cały czas robimy, proponując rodzicom i dzieciom nieśmiertelną klasykę i nowe hity światowe.

Zdradź, proszę, trochę szczegółów na temat tworzenia tegorocznej oferty…

– W tym roku wydamy około 280 komiksów. Nasz katalog obejmuje komiksowe hity z całego świata. Większość nowych serii pojawiła się na początku roku, ale w drugiej połowie będziemy je dodatkowo promować. Wprowadziliśmy kilka ciekawych serii z myślą o 8-9-latkach. Pod koniec roku ukażą się nowe tomy „Asteriksa" i „Thorgala", nowe komiksy ze świata „Minecrafta" czy superbohaterskie.

Które serie cieszą się popularnością na poszczególnych rynkach?

– Na świecie najlepiej sprzedają się bohaterowie i tytuły znane od dekad, jak „Asteriks" we Francji czy superbohaterzy w USA. Tak jest i w Polsce – najpopularniejszym komiksem niezmiennie jest „Thorgal" Grzegorza Rosińskiego, a także „Kajko i Kokosz" Janusza Christy czy „Tytus" Papcia Chmiela. Ale pojawiają się też nowi twórcy i serie – rodzime i importowane, takie jak „Lisek i dzik", „Pamiętniki Wisienki", „Sisters".

A jak sprawy się mają z planszówkami, które jeszcze nie tak dawno były w tym samym miejscu, co obecnie komiksy, czyli na początku drogi do ogromnej popularności?

– Ten rynek oczywiście eksplodował kilka lat temu. Trafia na niego mnóstwo nowości. Być może nawet za dużo. My kilka lat temu zredukowaliśmy liczbę nowości w roku. Stawiamy na tytuły, które mogą sprzedawać się przez lata. Wydajemy świetne i perspektywiczne – naszym zdaniem – gry, a następnie wspieramy je marketingowo i budujemy wokół nich całe brandy, jak w przypadku „Ubongo". Staramy się wykorzystać to, że jako wydawca jesteśmy też obecni w innych segmentach, np. pismach, komiksach. Nasze gry korzystają z tych zasobów. Przykładem mogą być bardzo popularne tytuły z linii „Akademia Mądrego Dziecka", nasz bestseller z pierwszej połowy roku. Wydajemy też trochę droższe tytuły o przygodach superherosów, np. promowany na łamach naszych komiksów „DC – Pojedynek superbohaterów". W portfolio mamy też świetnie przyjętą serię „Gry do plecaka", a w niej karciankę „Kajko i Kokosz. Szkoła Latania", opartą na mechanice stworzonej przez Rinera Knizię. Łączymy w ten sposób tematy gier, komiksów i bohaterów, tworząc unikatowe produkty. Wyszukujemy też nowe tytuły, które mają szansę na stałe zająć miejsce na półce obok naszych najlepiej rotujących planszówek. Jesienią wydamy dwie takie gry. Pierwsza to „Papua" – gra logiczna stworzona przez Grzegorza Rejtchmana, twórcę „Ubongo", w której gracze mają za zadanie układać mosty między wyspami. Stawiamy na ten tytuł. Druga to przepiękna pod względem graficznym „Alicja w krainie słów", w której gracze tworzą słowa wedle określonych reguł, a czas odmierza im grający imbryk. Jak to na herbatce u Szalonego Kapelusznika…

Nad jakimi nowościami pracujecie z myślą o przyszłym roku?

– Mamy kilka ciekawych pomysłów, ale na razie nie chciałbym ich zdradzać. Na pewno pojawią się kolejne gry w naszych przebojowych liniach, takich jak AMD, „Gry do plecaka" czy „Rodzinka wygrywa". Będziemy też rozbudowywać takie brandy, jak „Ubongo", Superbohaterzy DC" czy „Fits". Nie będziemy szaleć z liczbą nowości, stawiamy na jakość, a nie na ilość. Nasze gry mają starannie dopracowane instrukcje, grafiki, mechanikę. Pozostaniemy w segmencie dzieci/rodziny. W aktywnej sprzedaży będziemy mieli 100-120 tytułów.

> W segmencie gier planszowych pierwsza połowa roku pod względem obrotów okazała się dla nas lepsza niż analogiczny okres roku poprzedniego.
>
> **Tomasz Kołodziejczak**

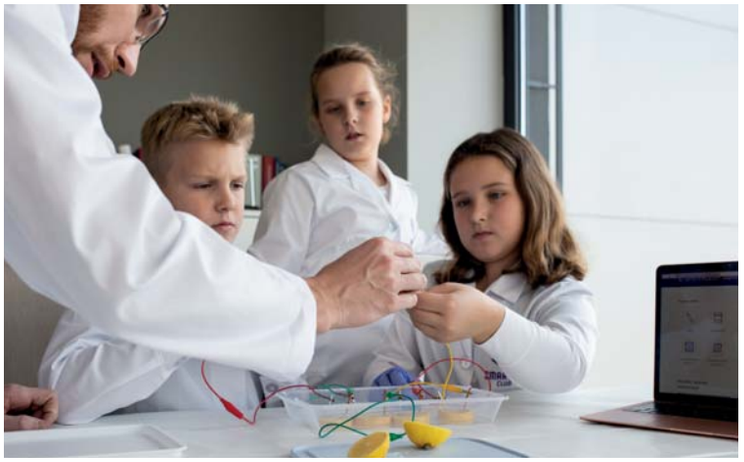
Jednak nie samymi komiksami i grami Egmont żyje…

– Tak, obok nowych gier, komiksów i pism wprowadzamy także produkty z kategorii pobocznych, jak klocki Cardblocks,, książki typu „Escape" oraz drobne zabawki ze świata „Minecraft". Szczególnie dumni jesteśmy z marki Cardblocks – to polski patent i produkt, w pełni ekologiczny, a jednocześnie stwarzający ogrom możliwości kreacyjnych. Dziecko od początku do końca uczestniczy w procesie tworzenia – najpierw musi złożyć klocki, a następnie może z nich tworzyć konstrukcje – od najmniejszych po bardzo duże, ale przy tym stabilne. Wydaliśmy do tej pory trzy zestawy budowlane: podstawowy, Rotundę i Kopułę, a także geometryczne Bryły platońskie. Jesienią ukaże się kolejny zestaw, który umożliwi rozbudowę tych konstrukcji. „Escape Quest" to seria opowieści przygodowych z łamigłówkami, takie escape roomy na papierze. Świetna i rozwijająca zabawa, szczególnie w sytuacji, gdy więcej czasu spędzamy sami w domu. Dwa tytuły już się ukazały: „Poszukiwacze zaginionych skarbów" oraz „Za garść neodolarów", jesienią dołączą do nich kolejne dwa: horrorowy „Sam w Salem" i cyberpunkowy „Świat wirtualny". Nie planujemy zostać dystrybutorem zabawek, chyba że trafimy na produkty bliskie naszym brandom i możliwe do wykorzystania także w dystrybucji prasowej, takie jak gniotki czy breloczki „Minecraft".

Pięknie dziękuję za rozmowę.

Rozmawiała Anna Wakulak

Firma, która eksperymentuje… bez eksperymentowania



Twórcze eksperymenty – zdecydowanie tak! Eksperymentowanie na dzieciach – o tym nie może być mowy! Głównym celem SmartBee Clubu jest bowiem dostarczanie im najwyższej jakości, opracowanych przez naukowców związanych m.in. z Polską Akademią Nauk zestawów eksperymentów dodatnio naładowanych zawartością merytoryczną z dziedzin STEM. Dotychczas można je było nabyć wyłącznie w ramach subskrypcji bezpośrednio w firmie, ostatnio furtka w tym zakresie otworzyła się również dla samych sklepów.

Misją SmartBee Clubu jest wprowadzanie dzieci do „poważnego" świata nauki dzięki zaoferowaniu im ciekawych, angażujących doświadczeń edukacyjnych w postaci starannie dopracowanych zestawów naukowych. Produkty adresowane są do dzieci z szerokiego przedziału wiekowego – ciekawe propozycje dla siebie znajdą wśród nich zarówno 3-, jak i 13-latki.

Dzięki starannie przemyślanej koncepcji rozwój firmy przebiega wręcz podręcznikowo. Od czasu swojego rynkowego debiutu we wrześniu 2019 r. udało jej się nie tylko istotnie rozbudować, a tym samym uatrakcyjnić ofertę (zestawy BeeBox Mini, Medium i Premium), ale też dopracować program subskrypcyjny, zorganizować wakacyjny obóz naukowy oraz pozyskać kluczowego dystrybutora na polskim rynku, którym została firma Moje Bambino. – Nawiązanie tej współpracy jest dla nas istotne z wielu powodów. Szczególnie dumni jesteśmy ze wspólnego projektu pilotażowego, w ramach którego we wrześniu nasze zestawy trafią do polskich szkół – podkreśla Jakub Kozłowski, dyrektor ds. handlowych i sprzedaży w firmie SmartBee Club. – W ostatnim czasie ogromnym wyróżnieniem było też dla nas zdobycie tytułu Zabawki Roku 2019 przez pierwszy produkt w ofercie Smartbee Clubu – BeeBox Premium Zmiennokształtność – dodaje.

W międzyczasie firma stworzyła również opartą na rozszerzonej rzeczywistości aplikację dla systemów Android i iOS, która wspomaga poznawanie zagadnień naukowych z wykorzystaniem urządzeń mobilnych. W ślad za tym zestawy Premium oraz Medium wzbogacone zostały o kartę do rozszerzonej rzeczywistości. – Naszym celem jest oswajanie dzieci z nowoczesną technologią, aby w pełni wykorzystać ich potencjał poznawczy – wyjaśnia Jakub Kozłowski.

Filozofia Smartbee Club zawiera się w kilku kluczowych hasłach:

Odczarowanie nauki – poprzez zabranie dziecka i rodzica w emocjonującą podróż do

Zdjęcia: SmartBee Club, MATERIAŁ SPONSOROWANY

świata nauki, podczas której przekonają się, że to, co wydaje się im trudne i niedostępne, wcale nie musi takie być.

Dzieci to kreatorzy jutra – firma oferuje rodzicom bezcenną pomoc w dbaniu o rozwój dzieci i pobudzanie ich potencjału, aby miały szersze perspektywy rozwoju.

Zbudowanie społeczności otwartej na nowe technologie – poprzez mądre wykorzystywanie nowych technologii oraz przynależność do świadomej, nowoczesnej społeczności, otwartej na krytyczne myślenie i zdobywanie wiedzy.

Odkrywanie świata dzięki nauce – firma podpowiada, w jaki sposób zdobywać wiedzę oraz jak ją wykorzystywać w codziennym życiu.

Pokazanie tego, czego nie widać – zestawy oferują wszystko, co potrzebne do tego, by w przystępny i ciekawy sposób wspomóc rodzica w dbaniu o rozwój swojego dziecka.

Każdy element zestawu spełnia wszelkie normy prawne zarówno polskiego, jak i unijnego ustawodawcy. – W zakresie jakości i bezpieczeństwa również nie idziemy na żadne kompromisy. Zwracamy szczególną uwagę na pochodzenie odczynników i ich skład, zaopatrujemy się wyłącznie u sprawdzonych polskich partnerów. Każdy element posiada własną kartę charakterystyki, która jest weryfikowana z najwyższą starannością. Ponadto do każdego zestawu dołączamy niezbędne akcesoria ochronne, tj. rękawice ochronne, okulary i folię ochronną – zapewnia Jakub Kozłowski.

CZŁONKOSTWO B2B W SMARTBEE CLUBIE

Firma oferuje sklepom dwie atrakcyjne formy współpracy:

✓ sprzedaż subskrypcyjnego programu naukowego #smartDzieciaki, zapewniającą comiesięczny przychód już od pierwszej transakcji. Program trwa 12 miesięcy, a płatności rozliczane są w cyklach miesięcznych za pomocą karty płatniczej lub kredytowej (szczegółowe informacje: https://smartbee.club/produkt/subskrypcja);

✓ sprzedaż zestawów z eksperymentami naukowymi na tradycyjnych zasadach dystrybucyjnych, w ramach których wartość upustów przy zakupie produktów zależy od generowanego obrotu.

– Sklepy mogą liczyć na wsparcie sprzedaży w postaci atrakcyjnych gadżetów i akcesoriów, które również zostały starannie zaprojektowane, dzięki czemu żadne ciekawe świata dziecko nie przejdzie obok nich obojętnie – mówi Jakub Kozłowski.

Więcej informacji dla zainteresowanych współpracą: https://smartbee.club/wspolpraca.

●●●

Bezpieczeństwo nade wszystko!

✓ Znak CE
✓ Zgodność z dyrektywą nr 2009/48/WE
✓ Zgodność z normami PN-EN 71-1 i PN-EN 71-4

●●●

Partnerzy SmartBee Clubu

✓ Instytut Fizyki Molekularnej PAN (od sierpnia 2019 r.)
✓ Mensa Polska (od września 2019 r.)
✓ Fundacja Rozwoju Talentów (od września 2019 r.)
✓ Uniwersytet Dzieci (od listopada 2019 r.)

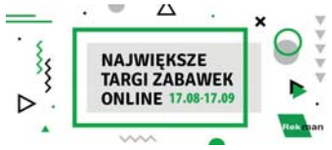
ATENEUM

Wirtualne targi dystrybutora

Podczas targów za pośrednictwem dedykowanej platformy internetowej klienci Ateneum będą mogli zapoznać się z nowościami i trendami na sezon Gwiazdka 2020, a także błyskawicznie złożyć zamówienia. Z myślą o wszystkich uczestnikach zostaną przygotowane atrakcyjne warunki zakupu asortymentu z oferty wiodących producentów zabawek i artykułów papierniczych, jak i wydawców gier planszowych oraz książek. Patronem medialnym Wirtualnych Targów Ateneum 2020 jest „Rynek Zabawek".

REKMAN

Ruszyły targi zabawek online



Targi rozpoczęły się 17 sierpnia br. i potrwają miesiąc. Odbywają się za pośrednictwem specjalnej platformy targowej, na której prezentowana jest oferta wybranych dostawców Rekmana, jak również oferta marek własnych i na wyłączność. Na klientów czeka moc nowości od dostawców, premiery i zapowiedzi, a to wszystko w wyjątkowych cenach i z bardzo atrakcyjnymi rabatami. Złożenie zamówienia jest możliwe tylko dla firm. Z kolei ich realizacja odbywa się po zarejestrowaniu jako klient Rekmana. Patron medialny: Rynek Zabawek.

Reklama

EKOLOGICZNE, TRWAŁE AKCESORIA
ANIMACYJNE, POMOCE DYDAKTYCZNE
SPEŁNIAJĄCE NAJWYŻSZE STANDARDY

ZADBAJ O JAKOŚĆ!
KUPUJ SPRAWDZONE!

AKSON EDU.PL
aksonedu.com

517-553-610 / +48 733 306 407
sales@aksonedu.com/ biuro@akson.edu.pl

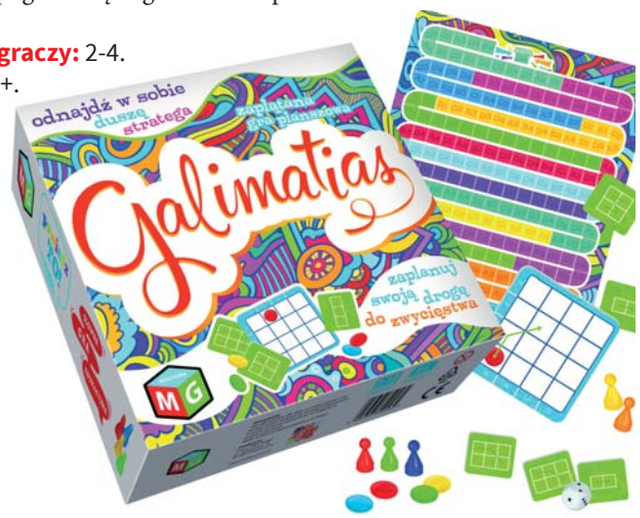
MULTIGRA NA BIS

W poprzednim wydaniu „Rynku Zabawek” przedstawiliśmy dwa tytuły wydawcy – „Zakręconą kolejkę” i „Piłkarzyki dmuchane”. W tym numerze przybliżamy kolejne ciekawe propozycje tego posiadającego 4-letnie doświadczenie w wydawaniu edukacyjnych gier familijnych wydawnictwa – „Galimatias” oraz „Mrówki w opałach”.

„GALIMATIAS”

Gra, której cechą charakterystyczną są… plansze. W pudełku jest ich aż siedem! Duża przywołuje na myśl zaszyfrowaną wiadomość – wypełniona jest polami z połączeniami liter i cyfr, jednak to wcale nie na niej toczy się rozgrywka. Każdy z graczy dysponuje bowiem planszetką przypominającą pole do gry w statki, gdzie w kolumnach są cyfry, a w rzędach – litery. Zabawa polega na losowaniu z zasłoniętego worka każdorazowo trzech kartoników wskazujących uczestnikom gry tor poruszania się po planszetce. Ruchy muszą odbywać się zgodnie z kolejnością wylosowanych kartoników, jednak gracze mogą dowolnie je obracać wokół własnej osi. Koniec trasy wyznaczonej przez układ kartoników wskazuje numerek na przecięciu kolumn i rzędów planszetki. W ten sposób gracze uzyskują kod miejsca na dużej planszy, na które następnie muszą się udać. Gra ćwiczy strategiczne myślenie, planowanie, spostrzegawczość i orientację – aby wygrać, nie można pogubić się w galimatiasie pól!

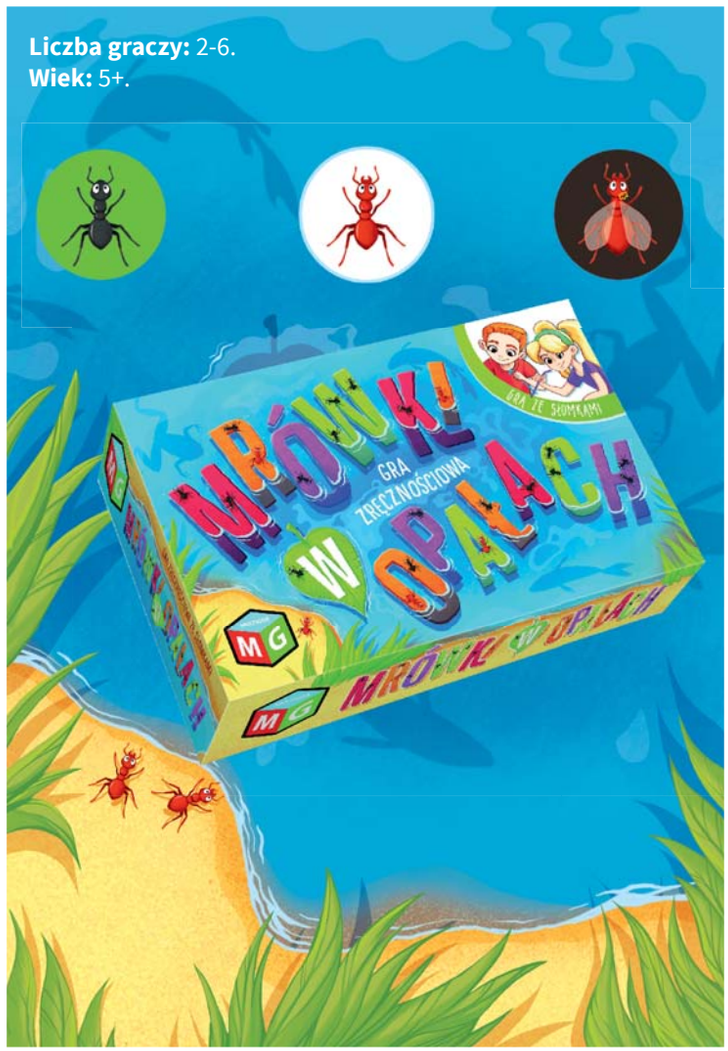
Liczba graczy: 2-4.
Wiek: 6+.



„MRÓWKI W OPAŁACH”

Aby ćwiczenia logopedyczne nie były żmudne, a co gorsza – nudne, wystarczy dać dzieciom satysfakcjonujące zadanie, zwłaszcza takie z misją specjalną. Dlatego cała rozgrywka toczy się na zalanej wodą polanie, na której mieszkają mrówki. Zadanie graczy polega na uratowaniu małych stworzonek poprzez zassanie w określonym czasie (odmierza go klepsydra) jak największej liczby mrówek (rozsypane żetony) i przeniesieniu ich za pomocą słomki na suchy ląd na swojej planszetce. Aby nie było mowy o nudzie, w danej rundzie gracze ratują tylko mrówki w określonym kolorze lub królową (dyktuje to grafika na kostce). Muszą się przy tym pospieszyć, bo upatrzone owady mogą im podebrać przeciwnicy! Wygrywa gracz, który uratuje najwięcej mrówek.

Liczba graczy: 2-6.
Wiek: 5+.

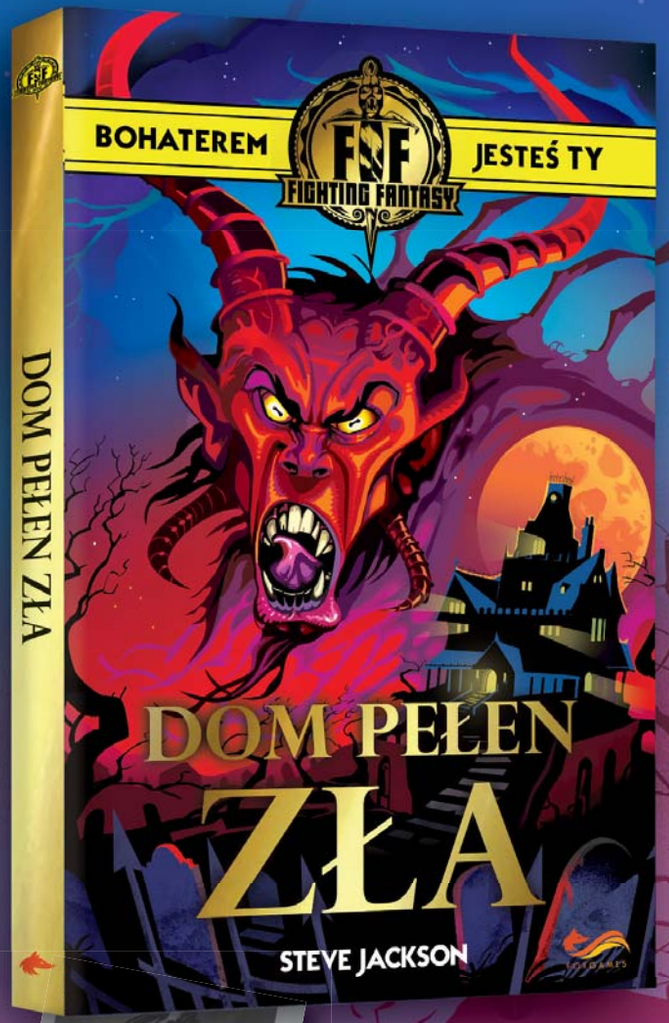


Zdjęcia: Multigra

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP ABC

FIGHTING FANTASY

KSIĄŻKA, W KTÓREJ BOHATEREM JESTEŚ TY!



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; **Azymut** – 02-460 Warszawa, ul. Gottlieba Daimlera 2; **Dictum** – 01-942 Warszawa, Kabaretowa 21; **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; **Platon** – 05-850 Macierzysz, Sławęcińska 16; **Rekman** – 55-040 Magnice, ul. Europejska 4, tel. 71/39-37-818

FOXGAMES

PIŁKARSKIE PRODUKTY NA LICENCJI POLSKIEGO ZWIĄZKU PIŁKI NOŻNEJ

Program licencyjny Polskiego Związku Piłki Nożnej obejmuje kolekcję produktów ze znakami towarowymi z rodziny PZPN oraz wizerunkami zawodników reprezentacji Polski. To propozycja dla kibiców piłkarskich, aby mogli być jeszcze bliżej reprezentacji Polski, a dla producentów szansa na zaprojektowanie unikatowych artykułów. PZPN rozwija swój program licencyjny od 2013 r., stale współpracując z kilkunastoma licencjobiorcami. Obecnie, mając w portfolio niemal 500 produktów, dwa sklepy stacjonarne oraz jeden online, stawiany jest jako wzorzec dla innych piłkarskich federacji europejskich. Harmonogram najbliższych meczów reprezentacji Polski zapowiada się niezwykle ciekawie, z ośmioma pojedynkami jeszcze w 2020 r. oraz przyszłorocznymi finałami mistrzostw Europy, w których na pewno wystąpi nasza drużyna.

Zdjęcia: PZPN

POPULARNOŚĆ PIŁKI NOŻNEJ I REPREZENTACJI POLSKI

Piłka nożna dziś to sport nr 1 Polaków. Dyscyplinę tę uprawia 48% dzieci w naszym kraju, a 70% Polaków deklaruje, że to główna dziedzina sportu, jaką się interesują. Piłka nożna to sport nie tylko dla mężczyzn, kobieca odsłona gry również zyskuje coraz większe zainteresowanie – 63% Polek deklaruje, że lubi i ogląda ten sport. Popularność dyscypliny to zasługa jej pozytywnego wizerunku oraz reprezentacji Polski, której kibicuje aż 87% Polaków (Kantar Media 2019). Reprezentanci Polski, którzy odnoszą sukcesy na europejskich boiskach: Robert Lewandowski, Kamil Glik, Wojciech Szczęsny, Grzegorz Krychowiak, Piotr Zieliński, Arkadiusz Milik, Kamil Grosicki, to tylko wybrane postaci, które dla młodych zawodników i zawodniczek są wzorem do naśladowania na boisku i w życiu codziennym.

PRECYZYJNE ZASADY I SZEROKI ZAKRES LICENCJI

Licencjobiorcy, nabywając licencję PZPN, mogą posługiwać się na produktach logo „Polska", rozpoznawalnym hasłem „Łączy nas piłka" oraz wizerunkami zawodników i zawodniczek reprezentacji Polski w jej oficjalnym stroju. Przedmiotem licencjonowania jest również wizerunek maskotki drużyny narodowej – Orła Bielika. Każdy z producentów otrzymuje dostęp do obszernej bazy zdjęć oraz portalu licencyjnego z materiałami graficznymi.

Licencjobiorcy PZPN, tworząc produkty licencyjne, podkreślają walory związane z wykorzystaniem piłki nożnej, charakteryzującej się wyjątkowymi wartościami, ideą rywalizacji, zdrowym trybem życia oraz zasadami fair play. Co więcej, duża medialność,

rozpoznawalność oraz zaufanie do reprezentacji i jej zawodników to sposób na dotarcie do nowej, bardzo zaangażowanej grupy odbiorców.

Warto podkreślić, że kolejne miesiące będą stały pod znakiem piłki reprezentacyjnej. Tylko do końca tego roku reprezentacja Polski mężczyzn rozegra aż osiem meczów, w tym zmierzy się z Holandią oraz Włochami w ramach Ligi Narodów UEFA. W przyszłym roku rozpocznie natomiast zmagania w eliminacjach do mistrzostw świata w Katarze oraz weźmie udział w finałach mistrzostw Europy, grając na pewno z Hiszpanią i Szwecją. Warto podkreślić, że awans na EURO 2020 to dla tej drużyny trzecia z rzędu promocja na międzynarodową imprezę piłkarską.

BOGATA OFERTA, SPRAWDZONA JAKOŚĆ I NIEUSTANNY ROZWÓJ

Poranna kawa w kubku z ulubionym zawodnikiem, a wieczorem rodzinne układanie puzzli z naszymi boiskowymi bohaterami? To wszystko jest możliwe dzięki produktom z wizerunkami reprezentantów Polski, które dostępne są w Sklepie Kibica Reprezentacji Polski (www.sklep.laczynaspilka.pl), dużych sieciach handlowych, stacjach benzynowych, księgarniach i punktach sprzedaży prasy. Katalog produktów licencyjnych to prawdziwy raj dla wszystkich kibiców reprezentacji Polski. Młodszych kibiców zainteresują artykuły szkolne, szaliki, kolorowanki, pościele, gry planszowe i karciane oraz karty i figurki kolekcjonerskie. Poza tym dostępne są etui do telefonów, kubki, bidony, akcesoria komputerowe, wartościowe w treści książki oraz produkty spożywcze, w tym woda mineralna i lody. Ofertę uzupełnia bogata kolekcja odzieży z oficjalną koszulką meczową reprezentacji na czele.

Wszystkie produkty licencyjne PZPN oznaczone są odpowiednim znakiem z podpisem **Oficjalny Produkt Licencyjny PZPN**. Asortyment z taką notą to gwarancja najwyższej jakości oraz pewność, że powstały zgodnie ze standardami Polskiego Związku Piłki Nożnej. Trzystopniowa akceptacja artykułów sprawia, że nasze produkty są sprawdzane pod wieloma względami: wizualnymi, użytkowymi oraz merytorycznymi. W 2016 r. Unia Europejskich Związków Piłkarskich (UEFA) wyróżniła PZPN i program licencyjny nagrodą UEFA KISS Marketing Award w kategorii najlepsze partnerstwo komercyjne. Dziś mamy przyjemność współpracować z niemal 20 licencjobiorcami, jednakże z myślą o kibicach stale staramy się powiększać skalę działania i budować nową ofertę. Więcej informacji o programie licencyjnym PZPN można uzyskać, pisząc na adres **marketing@pzpn.pl**. Można tam też kierować zapytania dotyczące współpracy i tworzenia nowych produktów.

Łączy nas piłka

GŁÓWNE KORZYŚCI ZE WSPÓŁPRACY LICENCYJNEJ Z PZPN:

- Tworzenie produktów z wizerunkami reprezentantów i reprezentantek Polski w piłce nożnej;
- Znacząca medialność, rozpoznawalność oraz zaufanie do marek PZPN oraz reprezentacji Polski;
- Okres współpracy obejmujący bogaty kalendarz rozgrywek piłkarskich, w tym UEFA Euro 2020 mecze Ligi Narodów UEFA, eliminacje i finały mistrzostw świata w Katarze oraz mecze towarzyskie;
- Wsparcie promocyjno-komunikacyjne PZPN w kanałach digital Łączy nas piłka oraz w trakcie meczów reprezentacji i innych rozgrywek piłkarskich;
- Możliwość dystrybucji produktów za pośrednictwem Oficjalnego Sklepu Kibica Reprezentacji.

OFICJALNY PRODUKT LICENCYJNY PZPN

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

HARPERCOLLINS

„Basia, Franek i jedzenie”

Krótkie opowiastki o Basi i Franku to propozycja wspólnej lektury, rozmowy i zabawy z dzieckiem od najmłodszych lat. Basia jest starszą siostrą Franka. Często się razem bawią, czasem się na niego złości, ale przede wszystkim jest dla niego wzorem i przyjaciółką. Tym razem Basia pomaga Frankowi w jedzeniu.

Wydawca: HARPERCOLLINS POLSKA

HARPERCOLLINS

„Akademia Mądrego Dziecka. W przedszkolu”

Odwiedź kolorowe przedszkole i zobacz, czego uczą się i w co się bawią dzieci. Poznaj nowe słowa i pobaw się książeczką! Seria „Kolorowy świat” to książeczki pełne niespodzianek. Dzieci poznają z nimi wiele nowych słów, a zabawa ruchomymi obrazkami poprawi ich spostrzegawczość oraz sprawność manualną.

Wydawca: HARPERCOLLINS POLSKA

SMARTBEE

Pakiet chemiczny SmartBee Club

Pakiet składa się z 3 zestawów: Królestwa kolorów, Niewidzialności oraz Mocy ognia. Każdy komplet to minimum 3 eksperymenty wzbogacone o eksperyment w technologii AR oraz ogromną dawkę wiedzy merytorycznej przekazywanej w formie treści zawartych w dołączonej do zestawu książce oraz ciekawostek wideo.

Producent: SMARTBEE

SMARTBEE

Zestawy grupowe Laboratorium SmartBee Club

Nowość w ofercie kierowanej do szkół oraz placówek edukacyjnych. Zestawy zawierają wszystko, co potrzebne do przeprowadzenia eksperymentu na 10 stanowiskach badawczych. Dodatkowo w pudełku znajdują się: scenariusz dla nauczycieli, karty ucznia, ciekawostki wideo, karty do rozszerzonej rzeczywistości, ekrany do hologramów oraz interaktywna ilustrowana instrukcja „krok po kroku”.

Producent: SMARTBEE

MATTEL

Fisher-Price „Ucz się i śmiej!” – Latarenka odkrywcy

Zabawka ma dwa tryby działania, różne kolory światełka oraz wgrane wesołe piosenki i wypowiedzi, które wprowadzają małych podróżników w pełen niezwykłych przygód świat kolorów, liczenia i przeciwieństw.

Dystrybutor: MATTEL POLAND

TUBAN

Tubi Jelly

Zestawy do tworzenia trójwymiarowych żelowych figurek. Dołączona masa plastyczna po połączeniu z aktywatorem pozwala stworzyć figurki 3D o żelowej konsystencji. Gotowe figurki można umieścić w akwarium z kryształami wodnymi.

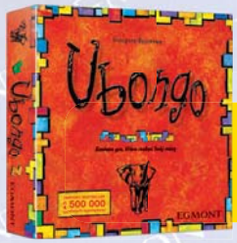
Producent: TUBAN

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ MASKS OD WRZEŚNIA W TVP abc

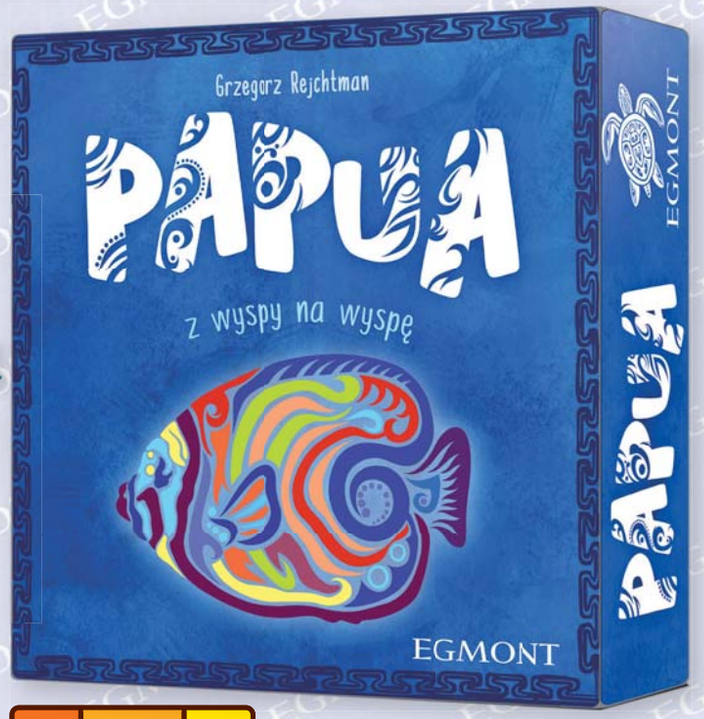
Nowe gry planszowe wydawnictwa EGMONT

- Słowna gra imprezowa
- Idź na herbatkę do Królowej Kier i zastosuj się do zwariowanych zasad. Czy wytrwasz do końca przyjęcia?
- Czas odmierza grający imbryk!

- Połącz wyspy mostami. Buduj, obracaj, przekręcaj i kombinuj!
- Aż trzy poziomy trudności, które pozwolą dostosować grę do wieku i umiejętności graczy!



Gra autora bestsellerowego „Ubongo”



2-4	8-108	25
graczy	wiek	min

KONTAKT HANDLOWY:
Tomasz Szymański,
tomasz.szymanski@egmont.pl, tel. 663 830 007

Premiery w październiku 2020

EGMONT

CENTRUM AKSON

Poduszki-siedziska z ekoskóry

Zestaw zawiera 10 poduszek ze zdejmowanymi pokrowcami z nadrukiem. Dzięki swojej strukturze poduszki (zestaw Liczby) są bardzo łatwe do dezynfekcji. Idealnie sprawdzą się podczas zajęć edukacyjnych i integracyjnych. Poduszki wypełnione są wkładem z gąbki. Średnica: 30 cm. Wysokość: 3 cm. Wiek: 3 m+.

Producent: CENTRUM AKSON

CENTRUM AKSON

Mata edukacyjna Mapa świata – Zabytki

W zestawie: mata o wymiarach 160 x 140 cm, praktyczny pokrowiec, elementy z rzepami do przyczepiana do maty (30 szt.). Produkt wspomaga rozwój koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczy refleks i spostrzegawczość, równocześnie pozwala maluchom czerpać radość z ruchu i przebywania w grupie.

Producent: CENTRUM AKSON

TM TOYS

Pocket Titans

Tajemniczy sześcian kryjący jeden z 12 robotów, które można złożyć samodzielnie. W kostce znajduje się robot z instrukcją do złożenia oraz biokarta, broń i wodne naklejki uzupełniające wygląd robota. Zestaw zawiera także elementy przeznaczone do rozbudowania areny, takie jak drabinki czy uchwyt z linką do zjazdu. Wysokość: 8 cm. Wiek: 6+.

Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

Żelowa biżuteria JellyRez – zestaw Słodycze

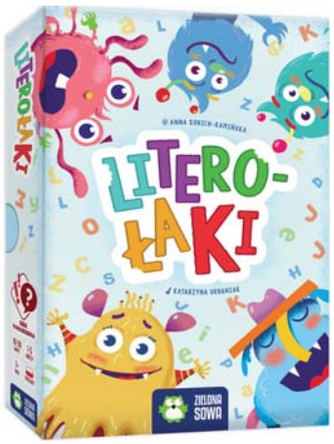
Kreatywny zestaw pozwalający tworzyć wysokiej jakości, modną i wyjątkową biżuterię z żywicy w zaledwie 15 minut. Wymieszaj, połącz i noś! Zestaw umożliwia zaprojektowanie m.in. naszyjnika, pierścionka i spinki do włosów. Wiek: 7+.

Dystrybutor: TM TOYS

ZIELONA SOWA

Gra „Literołaki”

Obudź w sobie literołaka i zdobądź jak najwięcej literek, by zaspokoić swój głód. Miasto na „W”? Zwierzę z „E” w środku? A może rzecz, która kończy się na „T”? Wykaż się refleksem oraz bystrością umysłu i podaj odpowiedź, zanim zrobią to rywale! Za proste? Gra zawiera również wariant zaawansowany.



Wydawca: ZIELONA SOWA

ZIELONA SOWA

Gra „Dziadek do orzechów”

Kto nie zna opowieści o Klarze, która otrzymała od ojca chrzestnego dziadka do orzechów? Wyobraźcie sobie, że podobnie jak Drosselmeyer jesteście konstruktorami zabawek. Aby wygrać, stwórzcie z kolorowych części piękne dziadki do orzechów. Zwycięzcą okaże się ten konstruktor, który wykona jak najwięcej dziadków z części w tym samym kolorze.

Wydawca: ZIELONA SOWA

WADER-WOŹNIAK

Coffee Time – zestaw kawowy

Komplet składa się z 11 elementów: tacy z uchwytem, 3 talerzyków, 3 filiżanek, dzbanka oraz 3 łyżeczek. Całość jest starannie wykończona i bezpieczna w użytkowaniu – naczynia są dopuszczone do kontaktu z żywnością, można używać ich w kuchence mikrofalowej i myć w zmywarce.

Producent: WADER-WOŹNIAK

WADER-WOŹNIAK

Baby Blocks Safari – klocki

Baby Blocks to doskonała propozycja na pierwsze klocki dla dziecka. Maluchy stworzą z nich nie tylko zwierzęta, ale też figury. Klocki Safari występują w 5 modelach: żyrafa z lamą (19 elementów), krokodyl z zebrą (16 elementów), słoń (23 elementy), lew (18 elementów) struś z wielbłądem (20 elementów). Dołączone do zestawu naklejki urozmaicą zabawę.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Reklama

TOOKY TOY

Drewniany Posterunek straży pożarnej

Zestaw w poręcznej walizce składa się z planszy, drogi, jeziorka, trawy, 16 drewnianych figurek (m.in. helikoptera, hydrantu, wozu strażackiego, gaśnicy, figurek strażaków, węża, ogniska, drabiny, domu do gaszenia) oraz remizy z otworami umożliwiającymi umieszczanie w niej figurek.

Dystrybutor: LEKER.PL

TOOKY TOY

Zestaw gier zręcznościowych „Jenga Elephant"

Uroczy słonik stał się bazą do ułożenia studni lub zbudowania wieży do jengi. Dodatkowo w zestawie znajdują się 2 jo-jo.

Dystrybutor: LEKER.PL

PRO-EXIMP

Terenowy Ład RC

Zdalnie sterowany samochód z kołami obracającymi się o 360°. Auto może jeździć we wszystkich kierunkach (osiem kierunków jazdy). Użyj specjalnego przycisku na pilocie, a samochód zacznie tańczyć w rytm muzyki.

Dystrybutor: PRO-EXIMP

PRO-EXIMP

Koparka RC

Zdalnie sterowna koparka. Pojazdem sterujemy za pomocą specjalnej opaski, którą zakładamy na nadgarstek. W kontrolerze znajduje się nakładany na palec przycisk zmiany funkcji. Pojazd może poruszać się do przodu, do tyłu, na boki, a po obróceniu nadgarstka – w prawo i w lewo.

Dystrybutor: PRO-EXIMP

SWEDE

Zestaw lekarski

Stetoskop z odgłosami bicia serca oraz polskojęzyczną konwersacją pacjent-lekarz. W zestawie m.in. słuchawki lekarskie, okulary i strzykawka. Wymiary: 35 x 25 x 4 cm.

Dystrybutor: SWEDE

SWEDE

Masa plastyczna – zestaw Dentysta

W skład zestawu wchodzą: głowa pacjenta z otwartą buzią, w której można umieszczać wykonane z masy plastycznej zęby, lusterko, wiertło, szczypce, szczoteczka oraz 4 pojemniki z kolorową masą plastyczną. Wymiary: 30 x 20 x 7 cm.

Dystrybutor: SWEDE

MOCHTOYS

Wózek na zakupy

Wózek na zakupy z akcesoriami. Możliwość odczepienia kosza i używania go oddzielnie – jako koszyka z rączką.

Producent: MOCHTOYS

MOCHTOYS

Garaż 5 poziomów z jezdnią

Pięciopoziomowy garaż z ruchomą windą sznurkową i serpentynami do spuszczania samochodów. W zestawie elementy do budowy jezdni i samochód.

Producent: MOCHTOYS

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

GARETT ELECTRONICS

Smartwatch Garett Teen 5

Pobudka! Monitor braku aktywności właśnie wykrył, że zbyt długo nic nie robisz! Ruszamy na prawdziwy trening, podczas którego czujniki będą stale śledzić twój puls, ciśnienie i natlenienie krwi, a krokomierz zmierzy przebyty dystans i policzy spalone kalorie. Smartwatch młodzieżowy Garett ma także funkcję wyboru konkretnej dyscypliny, dla której będzie mierzyć twoją wydajność, a przy okazji pilnować twojego zdrowia.

Producent: GARETT ELECTRONICS

GARETT ELECTRONICS

Smartwatch Garett Kids Play

Inteligentny zegarek dla dzieci o futurystycznym wyglądzie. Wyposażony w potrójną technologię geolokalizacji (GPS + LBS + WiFi). Dzięki darmowej aplikacji na telefon w każdej chwili wiesz, gdzie znajduje się twoje dziecko, a także dostajesz sygnał, jeżeli przekroczy umówioną granicę (Geo-ogrodzenie). Jest to także zegarek dla dziecka z telefonem, obsługujący karty SIM wszystkich operatorów.

Producent: GARETT ELECTRONICS

Reklama

LEGENDY POLSKIE NA PLANSZY!

Przenoszą w magiczny i tajemniczy świat.
Rozwijają wyobraźnię. Uczą polskiej tradycji.

www.granna.pl
www.facebook.com/grannagry

NOWOŚĆ!

GRANNA

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

Barbara Stefańska, tel. (+48) 502 690 571, e-mail: barbarastefanska@granna.pl
Anna Tomczyszyn, tel. (+48) 502 222 788, e-mail: annatomczyszyn@granna.pl
Paweł Wieczorkowski, tel. (+48) 512 966 870, pewelwieczorkowski@granna.pl
Bartosz Narejko, tel. (+48) 501 433 729, bartosznarejko@granna.pl

MUDUKO

Gra „Łapkosztuczki-Sztuczkołapki”

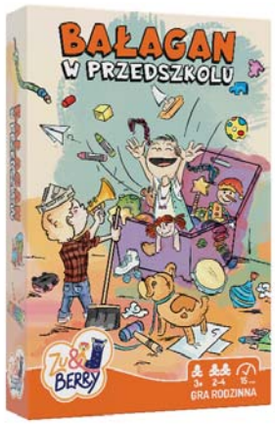
Gra zręcznościowa rozwijająca motorykę małą. Opanuj drżenie rąk, bo czas ucieka, a przeciwnicy są bliscy zwycięstwa! Z dostępnego zestawu kolorowych klocków wybierz te widoczne na karcie i umieść je jak najszybciej pomiędzy palcami. Nie jest to takie proste, ale wystarczy chwila treningu. Kto popisze się precyzją, a kto ma dziurawe ręce?

Wydawca: MUDUKO

ZU&BERRY

Gra „Bałagan w przedszkolu”

W naszym przedszkolu jest wesoło i kolorowo. Różne zabawki i przybory pomagają dzieciom w rozwijaniu zainteresowań i pasji. A każdy przedszkolak wie, że gdy zakończy się zabawa, trzeba zrobić porządki i odłożyć wszystko na swoje miejsce. Dziś był wyjątkowo kreatywny dzień i trzeba się nagłowić, żeby odszukać wszystkie przedmioty, których brakuje na półkach.



Wydawca: MUDUKO

ARTYK

Telefonik edukacyjny E-Edu

Z telefonikiem edukacyjnym maluch pozna m.in. numery alarmowe, dni tygodnia oraz nauczy się organizacji czasu. Telefonik gwarantuje świetną zabawę przy chwytliwych piosenkach i łatwych do zapamiętania wierszykach, które pomogą w opanowaniu alfabetu i cyferek.

Dystrybutor: ARTYK

ARTYK

Modelki z garderobą – Natalia Collection

Nowa propozycja z serii Natalia Collection: zestaw dwóch lalek z akcesoriami w czterostronnym pudełku, idealnym na prezent. Garderoba jest zapełniona dodatkami, które wspaniale komponują się z sukienkami.

Dystrybutor: ARTYK

ALEXANDER

Drewniaki Składaki – Straż pożarna

Wycięte z drewna elementy pozwalają na zbudowanie trwałego pojazdu bez użycia kleju. W zestawie komplet plastikowych kół wraz z osiami. Dzięki temu model po złożeniu jest mobilny i może służyć do zabawy. Zestaw wyposażony został w kredki oraz naklejki. Wiek: 7+.

Producent: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Kwaki rozrabiaki”

Ruchy na planszy wykonywane są w oparciu o kolory i kształty wyrzucone przez kostki. Każda rozgrywka może odbywać się przy zupełnie innej konfiguracji planszy, o której ułożeniu decydują gracze. Dzięki temu sami mają wpływ na długość rozgrywki. W zabawie wcielają się w kaczuszki, które próbują odnaleźć drogę do mamy. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

Wydawca: ALEXANDER

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP ABC

MEGA CREATIVE

Auta metalowe

Metalowe resoraki w skali 1:64. Żywe kolory i błyszczące grafiki przyciągają wzrok dziecka. Doskonałym uzupełnieniem będzie sygnalizacja świetlna z tej samej serii (Moje miasto).

Dystrybutor: EURO-TRADE

CRAFT WITH FUN

Jesienna seria Craft with Fun

Wśród produktów znaleźć można m.in. filcowe kształty na sznurku, szyszki, ozdoby samoprzylepne, w tym drewniane liście i żołędzie, oraz ozdoby na druciku. Ich różnorodność w połączeniu z odrobiną wyobraźni zaowocuje pięknymi, własnoręcznie wykonanymi dekoracjami.

Dystrybutor: EURO-TRADE

EPOCH

Rodzina Perskich Kotków Sylvanian Families

Urocze zwierzątka o długowłosym futerku. Nóżki i rączki figurek są ruchome. Rodzinę Perskich Kotków tworzą tata Lucas, mama Dawn i siostry Lyra (białe futerko) oraz Skye (szare futerko). Wysokość: 7-8 cm. Wiek: 3+.

Producent: EPOCH TRAUMWIESEN

EPOCH

Zestaw urządzeń domowych Sylvanian Families

Zawiera: lodówkę, kuchenkę gazową, zmywarkę z blatem, wyposażenie łazienki z umywalką i toaletą, a także wiele innych akcesoriów. Lodówka ma otwierane drzwi, szufladę i kostkarkę do lodu. Kuchenka posiada otwierany piekarnik i gazową płytę do gotowania. W komplecie figurka mamy Królików z Czekoladowymi Uszkami. Wiek: 3+.

Producent: EPOCH TRAUMWIESEN

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

HEMAR

Samochód duży z dodatkami i konewką

Hemar proponuje duży samochód w zestawie z dodatkami do piasku i konewką. Pojazd ma długość 45,5 cm. Posiada podnoszoną skrzynię ładunkową. Wiek: 3+.

Producent: HEMAR

HEMAR

Samochód Pajacyk

Samochodzik 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

GRANNA

Gra „PixBlocks”

Po kwadratowej planszy skaczą łakome króliki-programiści. To podniebna kraina zbudowana z platform i roślin. Wśród nich ukryte są smakowite marchewki – króliczy przysmak. Kierujcie ruchem królika, pilnując, by zjadł wszystkie marchewki. Wiek: 7+.

Wydawca: GRANNA

GRANNA

Gra „Złota Kaczka”

Piąta gra z serii „Legendy Polskie”. Szybka rozgrywka oparta na odrzucaniu kart. Kto pozbędzie się ich najszybciej, nie popełniając żadnego błędu, otrzyma najwięcej punktów. Autor: Jan Madejski. Ilustracje: Katarzyna Fic. Liczba graczy: 2-6. Czas rozgrywki: 25 min. Wiek: 6+.

Wydawca: GRANNA

PAOLA REINA

Lalka Noelia

Lalka Noelia (32 cm) wykonana z pachnącego karmelem winylu. Idealnie nadaje się do zabawy, czesania i przebierania. Ma gęste włosy, zachowane proporcje i śliczne oczy z rzęsami.

Dystrybutor: MARIO

PAOLA REINA

Lalka Carla

Lalka Carla (32 cm) wykonana z pachnącego karmelem winylu. Idealnie nadaje się do zabawy, czesania i przebierania. Została starannie wykonana – ma gęste włosy, zachowane proporcje i piękne oczy z rzęsami.

Dystrybutor: MARIO

MGAE

Plecak 3 w 1 Na! Na! Na! Surprise

Modny pluszowy plecak 3 w 1 z przytulnym zestawem do spania. Mieści ekskluzywną laleczkę, łóżko, szafę, lustro, schowek i wiele więcej! Dostępny w dwóch odsłonach kolorystycznych.

Producent: MGAE

MGAE

Rainbow High

Modne lalki w kolorach tęczy. Rainbow High to sześć wyjątkowych lalek i sześć osobowości. Odkryj ich styl, piękny wygląd, długie rzęsy i niesamowite włosy. Każda lalka posiada dodatkowy strój, buty, grzebień do włosów i wiele innych akcesoriów.

Producent: MGAE

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Wymień 3”

Masz tylko 10 sekund, aby odpowiedzieć na pytanie. W grze znajdziecie długą planszę (80 cm), która pozwala na wybór drogi. Sami wybierzcie strategię, aby jak najszybciej dojść do mety. Czytasz pytanie, odpowiadasz i przesuwasz się na planszy. Nawet proste pytania mogą zaskoczyć graczy.

Wydawca: KANGUR

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Bądźmy zdrowi”

Epidemie i inne szalone choroby – czy wiesz, jak ich uniknąć? Wesołe pytania dostarczą graczom świetnej zabawy oraz zapoznają ich ze zdrowym trybem życia. Dzieci rywalizują z rodzicami. W grze znajdują się pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców.

Wydawca: KANGUR

MULTIGRA

„Ciało człowieka”

Zestaw 4 dużych plakatów edukacyjnych. Kolorowe i przejrzyste ilustracje odkrywają przed dzieckiem tajemniczy świat ludzkiego ciała. W zestawie 4 różne plakaty, które prezentują części ciała, układ kostny, układ mięśniowy i organy wewnętrzne. Wiek: 8+.

Wydawca: MULTIGRA

MULTIGRA

Gra „Mrówki w opałach”

Pracowite mrówki znalazły się w nie lada opałach. Nie ma czasu do stracenia! Chwyć za słomkę i pomóż stworzonkom uratować się z nieoczekiwanej kąpieli. Liczba graczy: 2+. Wiek: 5+.

Wydawca: MULTIGRA

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

ALBI

Gra „Bestiariusz”

Gra karciana o potężnych bestiach. Zagrywaj hordy potężnych bestii, aby osłabić potwory przeciwnika. Im więcej ich zagrasz, tym silniejsze będą efekty twoich działań. Pierwotna siła natury będzie toczyć walkę, łączyć się i rozpadać pod przewodnictwem rywalizujących ze sobą graczy. 20-minutowa gra dla 3-5 osób w wieku 8+.

Wydawca: ALBI POLSKA

ALBI

Gra „Bossin’ Space”

45-minutowa gra dla 1-5 osób w wieku 10+, które wcielają się w międzygalaktycznych podróżników i walczą z napotkanymi wrogami. Ich statek – Star Nib – nie jest wprawdzie wehikułem militarnym, ale nie jest też całkiem bezbronny. Gracze muszą ulepszyć go, przechytrzyć wrogów, ale przede wszystkim przeżyć.

Wydawca: ALBI POLSKA

AKSJOMAT

„Sam naklejam. Książeczka kontrastowa malucha”

Przyklejanie naklejek to pierwsze zadania edukacyjne, które maluszki mogą wykonywać samodzielnie. Sięgają po nie z entuzjazmem, a zabawa dostarcza im dużo radości. Odpowiednie ilustracje i 50 dużych okrągłych naklejek to gratka dla każdego dziecka. Wiek: 2+, 3+, 4+.

Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

Malowanki z ruchomymi oczkami

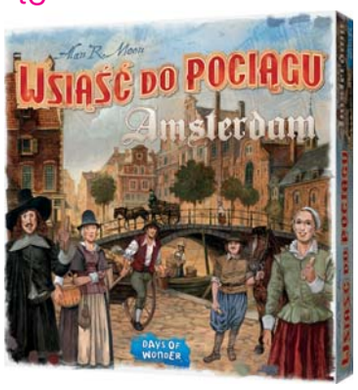
Ruchome oczka w książeczkach „Zwierzęta”, „Pojazdy” i „Dinozaury” są idealnym elementem ożywiającym bohaterów malowanek. Dodatkowym atutem kolorowanek są obrazki do wyszukiwania różnic. Książeczki z prezentowanej serii to dla dzieci edukacja, zabawa i doskonały trening spostrzegawczości.

Wydawca: AKSJOMAT

REBEL

Gra „Wsiąść do pociągu: Amsterdam”

Witaj w XVII wieku, czyli w Gouden Eeuw – złotej erze Holandii. Oto Amsterdam, bijące serce światowego handlu i najbogatsze miasto na świecie. Gracze ścigają się o to, kto przejmie najlepsze szlaki handlowe, zrealizuje najbardziej intratne kontrakty i zdobędzie drogocenne towary na tętniących życiem ulicach Amsterdamu.



Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Herbatka dla dwojga”

Pozornie prosta gra karciana zbudowana na zasadzie pojedynku. Każdy z graczy ma własną talię, którą rozbudowuje. W kolejnych rundach gracze odkrywają wierzchnią kartę i porównują wyniki. Jednak dzięki mnogości rozmaitych modyfikatorów i decyzjom przez nich podejmowanym ta prosta zabawa może się przerodzić w prawdziwy pojedynek umysłów.

Wydawca: REBEL

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Paranormalni detektywi”

Gra imprezowa z elementami dedukcji. Jeden z graczy odgrywa rolę ducha niedawno zmarłej osoby, podczas gdy pozostali wcielają się w paranormalnych detektywów, którzy starają się odkryć, w jaki sposób ofiara zmarła. Gra polskich autorów doczekała się wydania w 11 językach, stając się tym samym międzynarodowym bestsellerem.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Watergate”

Dwuosobowa gra karciana o najsławniejszym skandalu politycznym wszech czasów. Jeden z graczy wciela się w rolę administracji Nixona, starając się zrobić wszystko, by dotrwać do końca kadencji, dugi natomiast odgrywa rolę wydawcy gazety, próbując zebrać wystarczająco dużo dowodów, by zmusić Nixona do rezygnacji. Gra zdobyła nagrodę Golden Geek w kategorii najlepsza gra dwuosobowa.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

Reklama

BUDUJ Z CEGŁY Podróże

Brick Trick Podróże to nowa odsłona klocków z cegły. Dzięki produktom z serii Podróże poznasz popularne i lubiane polskie zabytki i, co najważniejsze, będziesz mieć okazję zbudować je od podstaw. Murowanie, cięcie drewna i majsterkowanie będzie jeszcze ciekawsze z serią Brick Trick Podróże.

Trefl

NOWOŚĆ

Wielokrotna zabawa

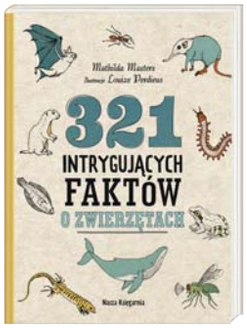
Żuraw Gdański
Zamek w Malborku
Pałac Kultury
Sukiennice w K

sklep.trefl.com

NASZA KSIĘGARNIA

„321 intrygujących faktów o zwierzętach”

Fenomenalna encyklopedia wiedzy o zwierzętach. W tej intrygującej książce znajdziesz 321 ciekawostek o ssakach, ptakach, rybach, owadach, płazach i gadach.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Puzzle „Jesień w lesie”

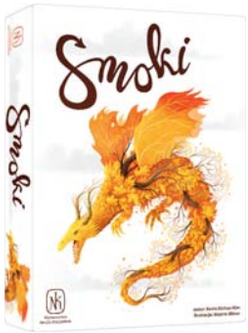
Czy wiecie, jakie kolory ma las jesienią i co się w nim wtedy dzieje? Które ptaki odlatują do ciepłych krajów, a które zostają? Kogo można spotkać podczas zbierania grzybów? Układajcie puzzle i poznawajcie mieszkańców lasu. Puzzle składają się z 88 elementów, a obrazek po ułożeniu ma wymiary 47 x 33 cm.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Smoki”

Kontynuacja bestsellerowej serii! Gracze odwiedzają smocze krainy ze snów. Dzięki napotkanym krukom mogą zmieniać swoje sny i zdobywać smocze żetony. Wygra osoba, która odwiedzi najpiękniejsze krainy i zdobędzie 3 żetony. Wiek: 6+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Pizzeria”

Pyszna zabawa i mnóstwo emocji! Gracze co rundę zamawiają pizzę i dzielą ją na kilka porcji. Musisz zrobić to w przemyślany sposób, aby trafiła do ciebie porcja ze składnikami, za które zdobędziesz najwięcej punktów. Wiek: 8+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

Reklama

Zabawki Aquabeads oraz Sylvanian Families dostępne są w M&Z, MIKI, PANDA!

M&Z MIKI PANDA

POLESIE

Myśliwiec Sztorm

Konstrukcja samolotu odwzorowuje modele nowoczesnych myśliwców odrzutowych. Zabawka wyposażona jest w ruchome podwozie.

Producent: POLESIE

POLESIE

Samochód-wywrotka Fachowiec wielofunkcyjny

Samochód składa się z wyjmowanych elementów, które osobno pełnią funkcje łopaty (wyjmowana łyżka i nadwozie), foremki (kabina), sita (kabina) oraz grabek (chłodnica). Pojazd można złożyć na dwa sposoby – jako wywrotkę i jako spychacz kołowy.
Wymiary: 37,5 x 21,5 x 24 cm.

Producent: POLESIE

SPIN MASTER

Psi Patrol – Dino Patrolowiec

Pierwszy w historii zmotoryzowany pojazd zespołu Psiego Patrolu. Wyposażony w miejsca dla szczeniaczków oraz duże koła, dzięki którym poradzi sobie w każdym terenie. Dodatkowo ma wyrzutnię pocisków oraz ekskluzywną figurkę Chase'a i dinozaura. Wiek: 3+.

Dystrybutor: M&Z

SPIN MASTER

Psi Patrol – Dino Baza

Po naciśnięciu przycisku baza zmienia się tak, jak w serialu – góra unosi się i obraca, zamieniając się w wieżę z działającym peryskopem. W zestawie ekskluzywny pojazd Rex i tajemnicza figurka dinozaura, której możesz użyć we wszystkich swoich misjach. Pojazd może zaparkować w podstawie kwatery głównej, a Rex wspiąć się bezpośrednio na szczyt. Wiek: 3+.

Dystrybutor: M&Z

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

COBI

Top Gun: Maverick, F/A-18E Super Hornet

Edycja limitowana samolotu myśliwskiego, którym lata główny bohater filmu „Top Gun: Maverick". Odwzorowany aż z 570 klocków konstrukcyjnych model idealnie oddaje kształty i malowanie filmowego pierwowzoru, z zachowaniem wszystkich detali. W zestawie samolot, podstawka i tabliczka z nazwą myśliwca.

Producent: COBI

COBI

Laser Battle Hunters

Zestaw zawiera aż dwa pojazdy zdalnie sterowane za pomocą pilotów. Pojazdy jeżdżą do przodu, do tyłu, obracają się i skręcają, potrafią też efektownie driftować. Modele „strzelają" do siebie laserem. Silna kampania TV, online oraz w mediach społecznościowych.

Dystrybutor: COBI

DANTE

Zestaw multinaukowy Nauka X 3

Nowość z serii I'm a Genius, będącej od wielu lat bestsellerem na polskim rynku gier naukowych. Podczas wykonywania eksperymentów, które uszeregowane są według rosnącego stopnia trudności, dzieci będą miały okazję poznać teoretyczne podstawy danej dziedziny. Zestaw obejmuje 3 obszary tematyczne: paleontologię, botanikę oraz wulkanologię.

Dystrybutor: DANTE

DANTE

Puzzle Wieża astronomiczna

Nowy model puzzli 3D na licencji Harry'ego Pottera. Budowla po złożeniu osiąga wymiary 46,4 x 53,20 x 39,70 cm. Do montażu nie jest wymagany klej, nożyczki ani inne specjalne narzędzia. Wszystkie puzzle są ponumerowane i ponacinane, a sposób ich układania został pokazany w instrukcji.

Dystrybutor: DANTE

CZUCZU

Duuuże memory: Pojazdy i Zwierzątka

Każdy edukacyjny zestaw zawiera 24 duże i trwałe elementy. Znakomicie sprawdzi się jako pierwsza prosta gra pamięciowa oraz układanka.

Do zestawu dołączono poradnik pełen pomysłów na edukacyjną zabawę. Wiek: 2+.

Wydawca: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CZUCZU

Puzzle z dziurką: Przyjaciele i Maluchy

Pierwsze puzzle dla maluchów. Dwustronne kółeczka można dowolnie wymieniać pomiędzy tabliczkami oraz zestawami. Dopasowanie ich to powód do radości. Każdy zestaw zawiera 12 układanek oraz poradnik z 32 pomysłami na edukacyjną zabawę. Wiek: 8 m+, 15 m+.

Wydawca: BRIGHT JUNIOR MEDIA

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ MASKS OD WRZEŚNIA W TVP abc

CARTAMUNDI

Gra „Color Addict Kids”

Pozbądź się jak najszybciej wszystkich kart z ręki, zagrywając właściwy kolor lub właściwy kształt albo obydwa i na odwrót.

Wydawca: CARTAMUNDI

BEMAG

Piłki basenowe

Wysokiej jakości piłeczki (100 szt.) do wypełnienia suchego basenu. Wykonane z nietoksycznego plastiku, dzięki czemu są bezpieczne do zabawy nawet dla najmłodszych dzieci. Atutem piłeczek jest ich elastyczność, dzięki czemu łatwo nie ulegają odkształceniom.

Dystrybutor: BEMAG

ASKATO

Śrubkowy zwierzyniec

Mały projektant po krótkim treningu przykręcania zwierzątek na planszy może samodzielnie zbudować uroczego zwierzaka, który posłuży do dalszej zabawy. Elementy zestawu można dowolnie i wielokrotnie ze sobą łączyć, przykręcać i rozkręcać za pomocą dołączonej wiertarki.

Dystrybutor: ASKATO

ASKATO

Miękkie klocki

Umożliwiają tworzenie najróżniejszych wzorów, kształtów i form. Miękkie klocki dla maluchów można czyścić w gorącej wodzie do 100°C. Kompatybilne z wiodącymi markami na rynku. W sprzedaży dwa zestawy: 50 i 100 elementów.

Dystrybutor: ASKATO

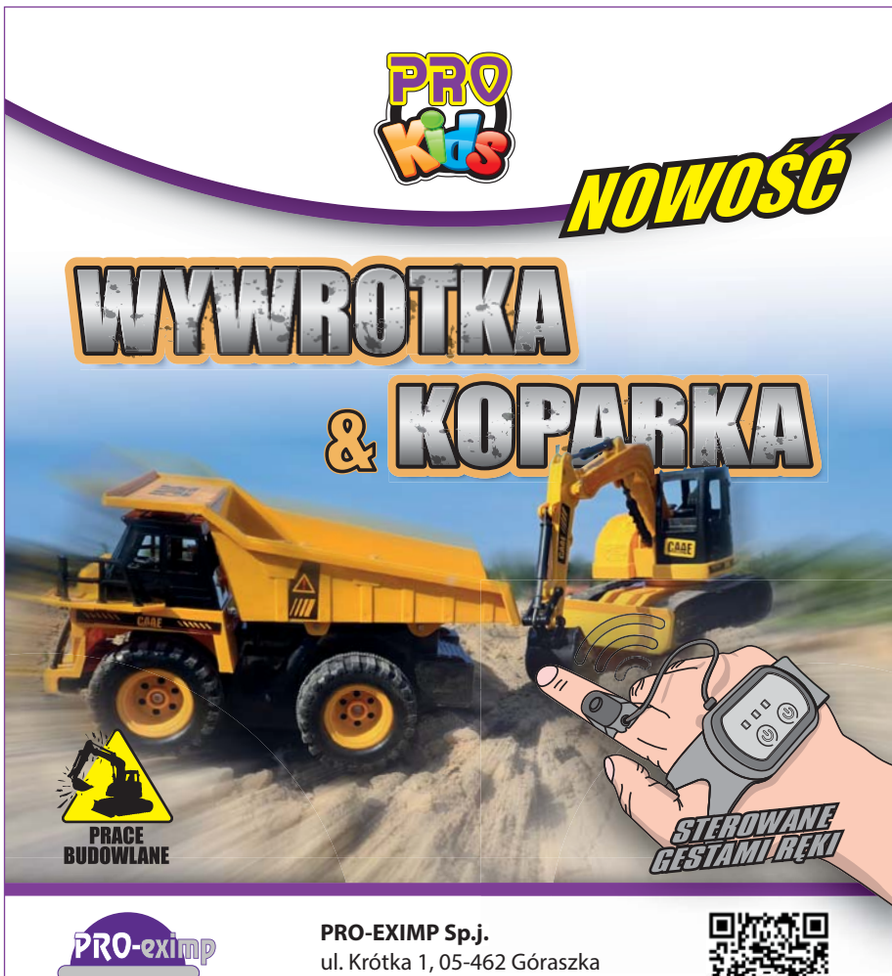
STADLBAUER

Carrera RC – AmphiStunt 2,4 GHz

Pojazd zdalnie sterowany, który potrafi przemieszczać się w niemal każdym terenie. Niezależnie od warunków, wykonuje spektakularne manewry zmiany kierunku jazdy i akrobacje „body flip”. Pomagają mu w tym duże opony ze składanymi łopatkami. Skala 1:16. Wiek: 6+.

Dystrybutor: STADLBAUER

Reklama



MEDIA SERVICE ZAWADA

„44 koty. Zakręcone liczby”

Liczenie jest kociastyczne! Wiedzą o tym Pilou, Milaydy, Lampo i Klopsik. Przyłącz się do zabawy i razem z kociakami poznawaj liczby. Dzięki zmywalnemu pisakowi możesz ćwiczyć bez końca. Książka dostępna na rynku od 24 września br.

Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

MEDIA SERVICE ZAWADA

„Psi Patrol. Słodkich snów,pieski”

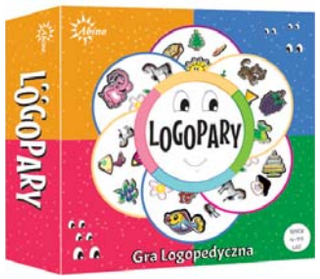
Książka z obrazkami świecącymi w ciemności. Gdy nadchodzi zmrok, wszyscy idą spać, nawet dzielne pieski. Dołącz do ekipy i oglądajcie w nocy świecące ilustracje. Książka dostępna na rynku od 10 września br.

Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

ABINO

Gra „LogoPary”

Gra zachęcająca najmłodsze i te nieco starsze dzieci do wymowy trudnych wyrazów, zawierających zgłoski syczące, ciszące i szumiące. Polega na wyszukiwaniu par takich samych obrazków oraz ich wyraźnej wymowie. W zestawie 43 okrągłe karty.



Wydawca: ABINO

ABINO

Gra „Porachunki”

Gra matematyczna zachęcająca dzieci do nauki matematyki poprzez zabawę. Polega na wyszukiwaniu par takich samych liczb, będących wynikami działań: mnożenia, dzielenia, odejmowania i dodawania. Zestaw zawiera 43 okrągłe karty.

Wydawca: ABINO

REA-SJ

„Połącz kropki - Niezwykłe miejsca”

Seria „Połącz kropki” to idealny odpoczynek dla małych i dużych! Każda część składa się z 23 obrazków, które powstaną po połączeniu ponad 500 ponumerowanych kropek.

Wydawca: REA-SJ

REA-SJ

„Zabawne eksperymenty dla dzieci”

Chciałbyś stać się prawdziwym naukowcem i zaskoczyć swoją rodzinę oraz przyjaciół? To podstawowe założenia tej książki, która posłuży ci za przewodnik i nauczy przeprowadzać zabawne eksperymenty naukowe za pomocą materiałów, które z łatwością znajdziesz we własnym domu.

Wydawca: REA-SJ

TOYS INN

Coloring Craft – Ramka do kolorowania

Zestaw zawiera ramkę z MDF o wymiarach 20 x20 cm, 4 różnokolorowe markery oraz samoprzylepne kryształki. Ramka ozdobiona jest nadrukiem z modnymi wzorami roślinnymi, który można dowolnie pokolorować. Wiek: 3+.

Dystrybutor: STNUX

TOYS INN

Modeling Candle – Świece

Zestaw kreatywny pozwala na stworzenie własnych pachnących świec w różnych kształtach oraz kolorach. Zawiera: woskową bazę, 4 foremki, farbki w trzech kolorach, aromat karmelowy, knot oraz szczegółową instrukcję wykonania. Wiek: 6+.

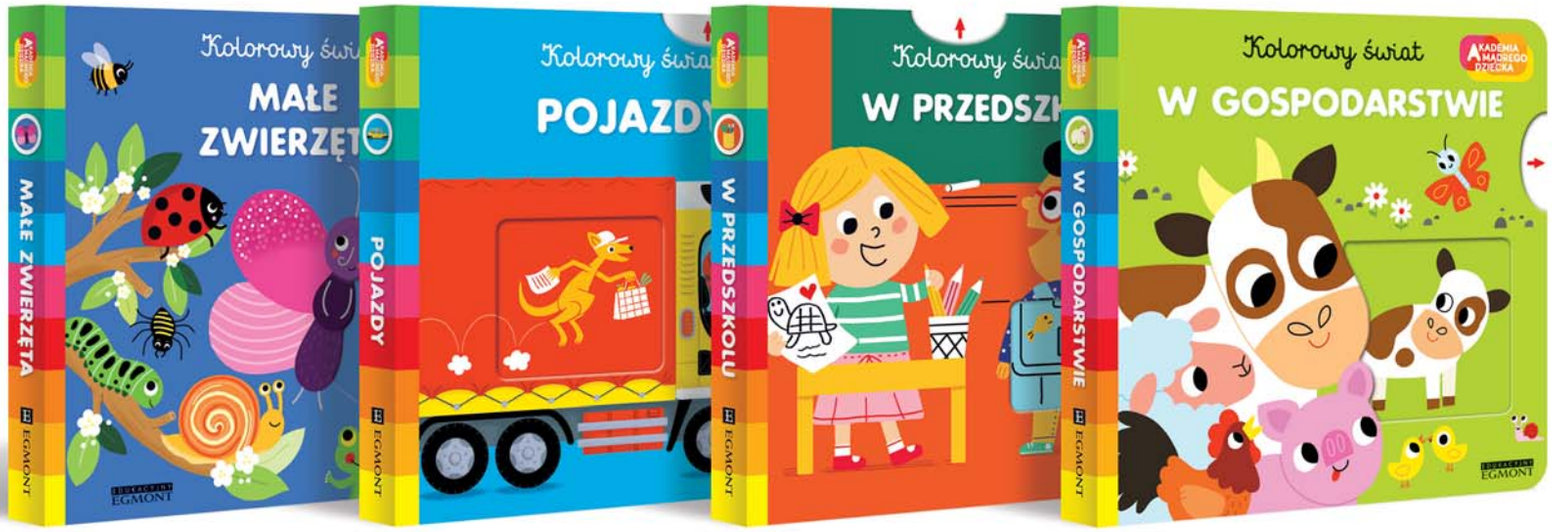
Dystrybutor: STNUX

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

AKADEMIA MĄDREGO DZIECKA

Radosne odkrywanie świata

Zupełnie nowa seria „Kolorowy świat”!



- rozwój spostrzegawczości
- trening sprawności manualnej
- ruchome obrazki i otwierane okienka
- przygotowanie do nauki w przedszkolu i szkole

harperkids_polska

harperkids

www.AkademiaMadregoDziecka.pl

WINNING MOVES

Gra „Monopoly. Łączy nas piłka”

To wyjątkowe wydanie „Monopoly” powstało z myślą o wszystkich fanach piłki nożnej, którzy uwielbiają grać w planszówki z rodziną lub w towarzystwie przyjaciół. W tej kolekcjonerskiej edycji będzie można wejść w posiadanie kart z zawodnikami polskiej kadry narodowej. Zamiast domów i hoteli gracze budują trybuny oraz stadiony, a nawet sam stadion PGE Narodowy!

Wydawca: WINNING MOVES na licencji PZPN

TREFL

Gra „Kapsle – Football. Łączy nas piłka”

Logiczna, a zarazem zręcznościowa rozgrywka łącząca pokolenia. Przywołuje w myślach młodość rodziców czy dziadków, zachęcając dzieci do wspólnej, rodzinnej zabawy. Na planszy gracze muszą wykazać się zręcznością i precyzją: przemierzyć boisko i skierować się wprost na bramkę przeciwnika.

Wydawca: TREFL na licencji PZPN

TREFL

Gra „Hot Pot”

Nieprzewidywalna i gorąca gra zręcznościowa, w której liczy się szybkie wyciąganie odpowiednich składników. Wydaje się proste? Nic bardziej mylnego! Do dyspozycji macie wyłącznie szczypce lub pałeczki oraz własne zwinne ręce. Spójrz na kartę, a następnie spróbuj wyjąć z miski przysmaki szybciej niż pozostali gracze.

Wydawca: TREFL

TREFL

Gra „ABC malucha. Zwierzaki”

Edukacyjna układanka, która w przyjazny sposób wprowadza dziecko w świat zwierząt. Podczas wesołej zabawy polegającej na łączeniu puzzlowych elementów mały gracz odkrywa, jak wyglądają zwierzęta i ich młode.

Wydawca: TREFL

SIMBA TOYS

Steffi w sukni ślubnej z kryształami Swarovskiego

Steffi w śnieżnobiałej długiej sukni uświetnionej kryształami Swarovskiego. Luksus stylizacji podkreślają kryształki, które ozdabiają tiarę, pasek, naszyjnik i torebkę. Dołączony pierścionek dla dziewczynki z kryształem Swarovskiego. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

SMOBY

Restauracja szefa kuchni

Zawiera 3 przestrzenie do zabawy: strefę przygotowywania posiłków, jadalnię oraz strefę obsługi klienta z kasą i terminalem płatniczym. Młody szef kuchni w menu swojej restauracji ma takie potrawy, jak pizza, hamburger, sałatki, naleśniki, frytki oraz pasta. W zestawie 70 akcesoriów. Wymiary: 138 x 44 x 101 cm.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

Wózek dla lalek 2w1 Spacerówka i gondola

Skrętne koła!

Odpinane elementy!

Dostosowywanie wysokości rączek!

Wysoka jakość wykonania!

Natalia collection

www.artyk.pl

TACTIC

Gra „Papugowy zawrót głowy”

Drzewo jest pełne owoców, a papugi mają na nie chrapkę! Zdobycie owoców nie jest jednak łatwe. Drzewo chwieje się za każdym razem, gdy zasiada na nim nowa papuga, i łatwo z niego spaść. Wygra zawodnik, który zdoła umieścić na drzewie wszystkie swoje papugi. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.

Wydawca: TACTIC

TACTIC

Gra „Party Alias”

Objaśniaj hasła „inaczej mówiąc”, ale zmieniaj sposób tłumaczenia za każdym razem, gdy pionek odwiedzi pole specjalne. W tej wersji bestsellerowej gry żadne słowo nigdy nie zabrzmi tak samo. Zawartość: plansza ze strzałką, 6 pionków, 300 kart z hasłami (2400 haseł), 100 kart imprezowych, klepsydra. Liczba graczy: 4+. Wiek: 15+.

Wydawca: TACTIC

GRUPO ERIK

Pusheen Snack Attack

Nowa, pistacjowa kolekcja Pusheen Snack Attack składa się z około 20 artykułów użytkowych i szkolnych. Wyróżniają się tu plecak i piórniki. W serii znajdziemy też zestaw szkolny, butelkę na wodę oraz kilkanaście produktów papierniczych, takich jak kalendarze, notesy, teczki z gumką, segregatory, kartonowe foldery czy plannery.

Dystrybutor: GANDALF

GRUPO ERIK

Dom z papieru – skarbonka

Gliniana skarbonka ze słynnym motywem maski Salvadora Dali z filmu Netflixa „Dom z papieru”. Na kolekcję składa się ponad 20 różnych produktów użytkowych, takich jak: plecaki, piórniki, bidony, breloczki, plakaty, etui na laptop, kubki gliniane, koszulki, naszywki oraz artykuły papiernicze.

Dystrybutor: GANDALF

EPEE

Ben 10 – figurka podstawowa z akcesoriami

Nowe figurki (13 cm) przedstawiające Obcych z najnowszego, 4. sezonu serialu „Ben 10”. W asortymencie: Omni-wstrząśnięty Inferno, Omni-wstrząśnięty Kulopłot, Omni-wstrząśnięty Czteroręki, Omni-wstrząśnięty Diamentogłowy, Omni-wstrząśnięty Gigantozaur, Omni-wstrząśnięty Jetray, Omni-wstrząśnięty Skalniak.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

EPEE

Misie Episie – nowa generacja

Zupełnie nowa odsłona interaktywnych Misiów Episiów. Teraz dowiesz się, czy miś jest zmęczony, czy głodny, i będziesz mógł się nim zaopiekować – nakarmić lub uśpić. W zestawie interaktywne akcesoria: butelka i smoczek. Każdy miś mówi w języku polskim „Kocham cię, mamusiu”, a jego oczka naprawdę się zamykają. W asortymencie aż 6 Misiów Episiów .

Dystrybutor: EPEE POLSKA

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

TUBI JELLY

STWÓRZ ŻELOWE FIGURKI 3D

TUBAN

100% PRODUKT POLSKI

STANISŁAW BIEŃKOWSKI: tel.: +48 787 569 280, stanislaw.bienkowski@tuban.pl (woj. małopolskie, dolnośląskie, opolskie, śląskie, świętokrzyskie, podkarpackie)
KRZYSZTOF STREICH: tel.: +48 533 173 983, krzysztof@tuban.pl (woj. lubuskie, zachodniopomorskie, pomorskie, wielkopolskie, łódzkie, kujawsko-pomorskie)
STANISŁAW TERESZKIEWICZ: tel.: +48 534 927 933, s.tereszkiewicz@tuban.pl (woj. mazowieckie, warmińsko-mazurskie, podlaskie, lubelskie)

www.tuban.pl tuban@tuban.pl fb.com/tubansoapbubbles

KAPITAN NAUKA

„Gra Loteryjka – Na wsi”

Tematyczna gra dla przedszkolaków, z którą poznają wiejski krajobraz, zwierzęta domowe i gospodarskie oraz kwiaty ogrodowe i rośliny uprawne, a przy tym poćwiczą pamięć, koncentrację i spostrzegawczość. Celem gry jest przyporządkowanie żetonów do plansz i ułożenie ich w odpowiednim miejscu na dużym obrazku.

Wydawca: KAPITAN NAUKA

KAPITAN NAUKA

„Gra na spostrzegawczość – Zwierzaki bystrzaki”

Edukacyjna zabawa dla całej rodziny, podczas której gracze ćwiczą bystre oko, refleks, pamięć i umiejętność skupienia uwagi. Egzotyczne zwierzęta ukrywające się w tropikalnej dżungli to mistrzowie kamuflażu i zwinności, wymagający od graczy umiejętności określania różnic i podobieństw oraz analizy i syntezy wzrokowej.

Wydawca: KAPITAN NAUKA

FOXGAMES

Gra „Fighting Fantasy: Czarnoksiężnik z Ognistej Góry”

Wciel się w poszukiwacza przygód, który wyrusza na niebezpieczną wyprawę do samego serca Ognistej Góry. Po drodze zostaniesz zmuszony do podjęcia szeregu decyzji, od których będzie zależał twój los. Wędruj przez labirynt korytarzy, walcz o życie i dokonuj właściwych wyborów. To ty jesteś bohaterem tej opowieści!

Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

Gra „Fighting Fantasy: Dom pełen zła”

Pewnej deszczowej nocy twój samochód odmawia posłuszeństwa. Postanawiasz szukać pomocy w najbliższej posiadłości. Nie wiesz jednak, że przekroczenie progu tego domostwa było największym błędem w twoim życiu... W tej historii nie ma łatwych wyborów, a zło czai się tuż za rogiem.

Wydawca: FOXGAMES

EGMONT POLSKA

Zestaw podstawowy Cardblocks

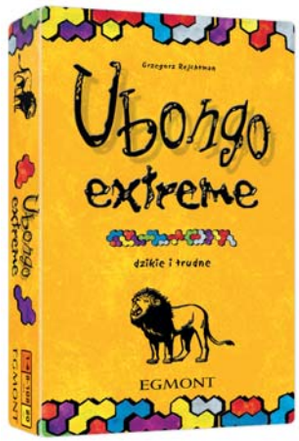
Cardblocks to połączenie klocka o oryginalnej konstrukcji i specjalnego łącznika, które stwarza niespotykane możliwości tworzenia. Zbuduj zamek, domek, most, stolik z krzesełkami lub inne konstrukcje, które podsunie ci wyobraźnia. Klocki są wykonane z tektury typu kraft.

Producent: EGMONT POLSKA

EGMONT POLSKA

Gra „Ubongo Extreme”

Najnowsza gra z linii „Ubongo” wprowadza heksagonalne łamigłówki. Kto najszybciej ułoży swoje zadanie? Dwa poziomy trudności umożliwiają dopasowanie gry do umiejętności i wieku graczy. Tak jak w pierwowzorze, gracze starają się jak najszybciej dopasować elementy do swojej planszy.



Wydawca: EGMONT POLSKA

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

DAMI

Pidżamersi – tor wyścigowy RivalRacers

Zestaw z torem wyścigowym zainspirowany serialem animowanym dla dzieci „Pidżamersi" został wyposażony w 2 wyrzutnie, skocznię do wykonywania ekstremalnych przejażdżek, figurkę Kotboya oraz 2 pojazdy.

Dystrybutor: DAMI

WELLY

Ciężarówki w skali 1:102

Licencyjne modele ciężarówek w skali 1:102. Dostępne pojedynczo lub w 3-paku. Wiek: 6+.

Importer: Filip i S-ka DROMADER Sp.j.

EMPIS

Tor magnetyczny

Czas rozpocząć wyścig! Upuść piłki-kulki z góry i obserwuj, jak wirują i ścigają się ze sobą. Tor jest magnetyczny i wyjątkowo łatwy w montażu. Idealny zestaw startowy dla młodszych dzieci. Zabawna, szybka i pełna emocji gra, dostarcza wiele korzyści edukacyjnych.

Dystrybutor: EMPIS

EMPIS

Wodny park rozrywki

Przymocuj zabawką do boku wanny i zacznij zabawę. Użyj kubka z wodą, by hipopotam i słoń mogli zjechać po wodnej zjeżdżalni. W międzyczasie zobacz, jak obraca się rozgwiazda. Wciśnij żółwika, a woda zacznie tryskać.

Dystrybutor: EMPIS

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

Wyższa szkoła zabawy

Czy nauka zawsze musi kojarzyć się z czymś nieprzyjemnym, a w najlepszym przypadku – mało atrakcyjnym? Polscy producenci i dystrybutorzy skutecznie obalają ten mit!

PRO-EXIMP

Zestaw drewnianych patyczków i klocków

Dzięki niemu dziecko w przyjemny sposób nauczy się liczyć przez zabawę. W zestawie patyczki oraz drewniane klocki z namalowanymi znakami działań matematycznych (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie) oraz cyframi. Dziecko układa elementy i za pomocą patyczków liczy bądź uzupełnia wyniki działań.

MATTEL

Ogródek malucha – Ucz się i śmiej!

Dzięki 7 różnym elementom aktywizującym oraz podświetlanemu słoneczku dzieci mogą wesoło spędzać czas, odkrywając różne „owoce" i „warzywa". Podczas zabawy w pionowym ogródku maluchy uczą się liczyć i poznają kolory, słuchając przy tym edukacyjnych piosenek, dźwięków i wypowiedzi. Aktywizujące elementy pomogą im rozwinąć zręczność. Producent: Fisher-Price.

ZIELONA SOWA

Bloki zadań

Zostań mistrzem ortografii i tabliczki mnożenia! Książki mają formę bloku z wydzieranymi kartkami. Zadania można rozwiązywać w bloku albo wydrzeć pojedyncze kartki i zabrać je ze sobą, np. w podróż. Dziecko może wypełniać jedną kartę dziennie – systematyczność czyni mistrza! Każda wolna chwila jest dobra, by poćwiczyć ortografię i matematykę. Liczba stron: 160. Wiek: 6-8 lat.

NORIMPEX

Koło garncarskie

Uformuj glinę obracającą się na tarczy zasilanego bateriami koła garncarskiego, by stworzyć wazon o wymarzonym kształcie. Koło ma dwa poziomy prędkości obrotów. Do pracy z gliną masz do dyspozycji wygodne narzędzia oraz specjalną podporę na kole do utrzymania ich w stałej pozycji.

ABINO

Gra „Palcem po mapie – Świat"

Geograficzna gra edukacyjna, dzięki której gracze poznają ciekawe miejsca naszego globu, zapoznając się z mapą świata, położeniem miast, rzek, gór i państw. Gra polega na losowym wybraniu karty z opisem konkretnego miejsca i jak najszybszym odszukaniu go na mapie. Uczestnik, który jako pierwszy odnajdzie na mapie wylosowane miejsce, zdobywa kartę. Wygrywa gracz z największą liczbą kart.

AKSJOMAT

Karty edukacyjne z pisakiem dla klas 1-3

W zestawie 24 zmywalne karty oraz specjalny pisak. Na każdej karcie na jednej stronie znajduje się łamigłówka językowa (krzyżówka, rebus, wykreślanka), a na odwrocie w zeszytowych liniach są wyrazy z trudnościami ortograficznymi do napisania i utrwalenia. Na kartach zamieszczone zostały również reguły ortograficzne. Kartami można bawić się wielokrotnie, pisząc i zmazując wyrazy.

MGAE

Słonik My Buddy

Pluszowa zabawka aktywizująca. Wspiera rozwój fizyczny i emocjonalny, pomaga budować zdolności poznawcze i relacje z rówieśnikami. Słonik świeci i wydaje dźwięki, a także śmieje się, gdy łaskocze się go po brzuszku. Odtwarza ponad 240 piosenek, dźwięków i fraz.

ASKATO

Gra „Wisielec"

Gra słowna, która ćwiczy koncentrację, umiejętność logicznego myślenia i spostrzegawczość. Może posłużyć najmłodszym do nauki alfabetu i literowania, a u starszych rozwija i wzbogaca słownictwo. Dzieciom i młodzieży oferuje też najefektywniejszą metodę przyswajania ortografii oraz ją udoskonala. Uczy rozpoznawać i zapamiętywać trudne wyrazy, utrwala wzorce poprawnej pisowni.

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ MASKS OD WRZEŚNIA W TVP abc

POLESIE

Klocki Słoń 27 el.
Zestaw konstrukcyjny z krzyżakowym śrubokrętem. Zabawę urozmaica możliwość montażu i demontażu. Zabawka zapoznaje dziecko z podstawami konstruowania oraz rozwija wyobraźnię.

SIMBA TOYS POLSKA

Constructor – karuzela 3 w 1
Wykonany z drewna bukowego (FSC® 100%) zestaw konstrukcyjny do samodzielnego zbudowania 3 konstrukcji: karuzeli, latarni morskiej i kolejki linowej. Liczba elementów: 240. Wiek: 6+. Producent: Eichhorn.

EPEE POLSKA

Gra „Państwa, miasta!"
Elektroniczna wersja kultowej gry. Świetna zabawa i edukacja dla całej rodziny. Tu liczą się refleks i umiejętność kojarzenia. Gdy urządzenie wylosuje literkę, należy szybko wyszukać odpowiednie słowo, nim zrobią to przeciwnicy. Do wyboru aż 30 kategorii. Liczba graczy: 2-6.

DANTE

Zestaw edukacyjny
Czy jesteście gotowi na przygodę na pełnym morzu? Z tym zestawem ze statkiem pirackim odkryjecie całą gamę gier edukacyjnych! Bawcie się grą pamięciową, układajcie wytrzymałe kolorowe puzzle oraz czytajcie ekscytującą piracką książeczkę!

Reklama

MULTIGRA

Ułamki w kole

Matematyka może być... smaczna! Pobaw się w komponowanie smakowitej pizzy, układając jej fragmenty przedstawiające określone ułamki. Układanka pokazuje, że całość może zostać podzielona na rozmaite części, co ułatwia dzieciom zrozumienie ułamków. W skład zestawu wchodzą pizze pokazujące ułamki: 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, a także jedna przedstawiająca całość. Wiek: 5+.

REBEL

Gra „Cortex"

Gdy na stole ląduje karta z zadaniem, gracz, który pierwszy je rozwiąże, zakrywa kartę ręką i podaje odpowiedź. Łamigłówki mogą być różne: labirynty, puzzle, zapamiętywanki, poszukiwanie par itp. Czasem nawet trafi się karta, którą trzeba będzie rozpoznać wyłącznie poprzez dotyk, z zamkniętymi oczami analizując jej fakturę.

TREFL

Iskierka – magiczny jednorożec

Jego róg świeci się aż w 7 różnych barwach, w zależności od koloru ozdoby dołączonej do korony. Iskierka ma 3 punkty rozpoznające (wystarczy założyć ozdobę, a jednorożec ją rozpozna). Możliwe 3 warianty zabawy, w tym w języku angielskim. Pod kopytkami jednorożca znajdują się kółka. Funkcyjny ogonek jednorożca po naciśnięciu wprawia skrzydełka w ruch. Producent: VTech.

LEKER.PL

Tooky Toy – stolik edukacyjny Drzewo Activity Tree

Centrum aktywności umieszczone zostało w koronie rośliny ustawionej na solidnym pniu. Drzewo podzielono na cztery części, a każda z nich zawiera elementy do zabawy rozmieszczone na poszczególnych ściankach. Są tu m.in. zegar, liczydło, labirynt, koła zębate.

MULTIGRA

Bryły geometryczne

Zestaw ma na celu uzmysłowienie dziecku zależności między bryłami oraz rozwijanie jego wyobraźni i zdolności manualnych. Wśród 10 brył znajdują się te najprostsze, takie jak sześcian czy graniastosłup, ale też bardziej skomplikowane, np. ostrosłup z sześciokątem w podstawie. Do brył można wsypywać różne sypkie produkty. Wiek: 4+.

TM TOYS

Projektor Smart Sketcher

Dedykowana aplikacja pomaga dzieciom szkicować i pisać jak profesjonalista. Dzięki wykorzystaniu ulubionych zdjęć, rysunków i treści opartych na programach nauczania będzie to o wiele łatwiejsze niż tradycyjna nauka prowadzenia dłoni. Instrukcje krok po kroku prowadzą małe rączki przez cały proces. Dzieci mogą pobierać zdjęcia z urządzenia mobilnego lub skorzystać z projektów dostępnych na karcie SD. Wiek: 5+.

ALEXANDER

Gra „Nawlekaj, nie czekaj"

Hit sprzedażowy w nowej odsłonie. Kule wykonane zostały z drewna, co zapewnia dodatkowe doznania sensoryczne i dodaje grze elegancji. Odkryj kartę, a następnie, wpatrując się w nią przez kilka sekund, staraj się zapamiętać kolejność kolorów. Po sygnale nawlekaj na linkę jak najszybciej kolorowe kule – zgodnie z układem odczytanym z karty. Liczba graczy: 2-3. Wiek: 3+.

EMPIS

Przyjaciel Emocje

Zabawa z nowym przyjacielem ułatwia dzieciom wyrażanie uczuć, a jednocześnie pomaga zrozumieć, jak czują się inni w danym momencie. Dzieci mogą korzystać z „elementów" przechowywanych w wygodnej przedniej kieszeni przyjaciela, aby stworzyć wyraziste awatary twarzy.

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

ALEXANDER

Gra „Pralka z wyrazami”

W zestawie trójwymiarowa drewniana pralka o wymiarach 19 x 21 x 12 cm. Dziecko umieszcza w środku kartoniki z wyselekcjonowanymi strojami. Po procesie „prania” następuje rozwieszanie ubranek. Kartoniki mają specjalne otwory umożliwiające ich nawlekanie dołączone do zestawu sznurki. Zabawa jest pretekstem do ćwiczeń poprawnej wymowy, głoskowania, sylabowania, pamięci słuchowej, percepcji wzrokowej, umiejętności przeliczania, wyodrębniania ze zbioru. Liczba graczy: 1-5. Wiek: 5+.

WADER-WOŹNIAK

Magic Figures Box

Transparentne pudełko kryje w sobie 20 klocków o różnych kolorach i geometrycznych kształtach, które należy dopasować do wgłębień znajdujących się na nakładce-wieczku. W zależności od wieku malucha i poziomu jego umiejętności, produktem można bawić się na wiele sposobów: układać, dopasowywać, budować, rozpoznawać kolory. Wiek: 1+.

SMARTBEE

Program #SmartDzieciaki

Dwunastomiesięczny cykl naukowy adresowany do dzieci w wieku 8-13 lat. Subskrybenci programu co miesiąc otrzymują nowy zestaw eksperymentów z dziedzin nauk ścisłych (STEM – science, technology, engineering, mathematics). Każdy zestaw składa się z pełnego wyposażenia potrzebnego do przeprowadzenia 3 eksperymentów, eksperymentu dodatkowego w technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, tematycznego hologramu, książeczki, arkusza obserwacji, quizu oraz ciekawostek wideo.

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

EURO-TRADE

„Szachy magnetyczne”
Szachownica jest składana i mieści wszystkie figury, dzięki czemu łatwo ją zabrać np. w podróż. Właściwości magnetyczne pionków sprawiają, że grać można w różnych warunkach, a potrącenie szachownicy nie zniweczy całej rozgrywki. Producent: Mega Creative.

KAPITAN NAUKA

„Gra edukacyjna – Psi wyścig”
Emocjonująca gonitwa, w której gracz wciela się w jednego z ulubionych pupili i podejmuje liczne wyzwania, np. musi szybko wypatrzyć kolor żółty lub odróżnić trójkąt od kwadratu. Do zabawy można wybrać trasę z kolorowymi łapami (do gry w kolory) lub budami (do gry w kształty). Kto pierwszy pokona trasę, wygrywa!

DROMADER

Sekrety elektroniki
Zestawy pozwalające na samodzielne budowanie układów elektronicznych. Zajmujące i stymulujące wyobraźnię eksperymenty zapewnią wiele godzin zabawy, a jednocześnie umożliwią dziecku poznanie zasad działania układów elektronicznych. Wiek: 6+.

CZUCZU

Puzzle z dziurką – Pociąg do liczenia
Edukacyjna panoramiczna układanka przedstawia długi pociąg z różną liczbą pasażerów. Składa się z 30 elementów, w tym 10 wyjmowanych kółeczek z cyframi. Kółeczka oraz elementy z pasażerami można dowolnie przekładać. Puzzle inspirują do poznawania cyfr i nauki liczenia do 10. Do zestawu dołączono pełen pomysłów na edukacyjną zabawę poradnik. Długość układanki: 135 cm. Wiek: 3+.

M&Z

Aquadoodle Pro – mata Piszę i liczę
Pomocna w nauce pisania i liczenia. Kiedy skończy się czas na naukę, dziecko może tworzyć rysunki w dwóch specjalnie do tego przeznaczonych polach. Dodatkowo na macie znajdują się proste instrukcje rysowania. Rysunki po chwili znikają, a zabawa zaczyna się od nowa! Wiek: 3+. Producent: Tomy.

HEMAR

Kuferek z klockami K1
Podstawową zabawką rozwijającą zdolności psychomotoryczne są klocki. Hemar proponuje różne zestawy klocków K1 o szerokości 16 mm zawierające wiele elementów, takich jak okna, drzwi, wózki, maszyny budowlane. Zestaw jest zapakowany w kolorowy, estetyczny kuferek. Wiek: 3+.

BEMAG

Laboratorium paleontologa
Twoje dziecko to żądny wiedzy mały odkrywca? Oto z pomocą przychodzi Dr. Steve Hunters ze swoją edukacyjną kolekcją najwspanialszych modeli dinozaurów i zestawów doświadczalnych od firmy Geoworld! Jest on paleontologiem, bohaterem kreskówek i komiksów, który podróżuje po świecie z grupą przyjaciół i wraz z nimi odkrywa nowe skamieniałości dinozaurów oraz prehistorycznych stworzeń.

SWEDE

Drewniane klocki w wiaderku
Zestaw 50 klocków o różnych kształtach i kolorach zapewni kreatywną zabawę każdemu dziecku. Opakowanie w kształcie wiaderka pozwala utrzymać porządek po zakończonej zabawie, a wygodny uchwyt ułatwia transport zabawki. Pokrywa wiaderka jest jednocześnie sorterem kształtów.

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ MASKS OD WRZEŚNIA W TVP abc

Tytuł	„Ludo chińczyk”	„Drabiny i węże 3D”
Zasady gry	Gra pozwoli dziecku wejść do świata ciekawej, kreatywnej zabawy. Ma na celu ćwiczenie pamięci, analizy i umiejętności logicznego myślenia. Zestaw zawiera: 4 żabki, 4 pszczółki, 4 biedronki, 4 motylki i 4 kostki. Wysokość figurek: około 3,5 cm.	W zestawie znajduje się plansza, po której gracze poruszają się za pomocą specjalnej kulki. Każdy z nich ma własny kolor kulki. Gdy kulka wejdzie na specjalne miejsce, może się poruszyć do przodu (dzięki drabinie) lub w dół gry (na węża). Plansza jest ustawiona w trzech wymiarach – po wejściu przez gracza na specjalne miejsce kulka sama przemieszcza się po planszy.
Wydawca/ dystrybutor	VIGA TOYS/LEKER.PL	PRO KIDS/PRO-EXIMP

Tytuł	„Paszczaki”	„Odgłosy zwierząt”
Zasady gry	Proste zasady, zabawne ilustracje, doskonała gra dla całej rodziny. Zadaniem graczy jest złapanie jak największej liczby Paszczaków. Wiek: 5+.	Gra dźwiękowa polegająca na rozpoznawaniu usłyszanych dźwięków i dopasowywaniu fotografii. Zawartość: płyta CD MP3, 6 tablic, 24 karty, 8 znaczków z pucharami.
Wydawca/ dystrybutor	NASZA KSIĘGARNIA	EMPIS

MAŁY KONSTRUKTOR
JUNIOR
DOSKONAŁY PREZENT
DLA KREATYWNYCH DZIECI
ZABAWKOWICZ.PL
ZABAWKA ROKU 2018
XVII EDYCJA KONKURSU
Świat Przyjazny Dziecku
KOMITET OCHRONY PRAW DZIECKA
WYRÓŻNIENIE
ALEXANDER
www.alexander.com.pl
Alexandergryizabawki
Alexander Toys

Tytuł	„Nova Luna”	Seria gier edukacyjnych „Explore Team”	„Bursztynowa Komnata”	„Kombinator – Sześciokąty”
Zasady gry	Abstrakcyjna gra autorstwa słynnego Uwe Rosenberga („Agricola”, „Patchwork”). Gracze dobierają kafelki z księżycowego koła i układają je przed sobą, tworząc punktujące wzory. Każdy nowy kafelek staje się zarówno częścią układanki, jak i dostarcza nowych zadań. Łatwe, ale dające spore możliwości do pogłówkowania zasady spodobają się zarówno graczom rodzinnym, jak i tym bardziej zaawansowanym. „Nova Luna” jest światowym hitem, co potwierdza nominacja do prestiżowej nagrody Spiel des Jahres.	Seria edukacyjnych gier quizowych zapewnia solidną dawkę wiedzy i rozwijającą zabawę. Każdy zapakowany w poręczne, prezentowe pudełko zestaw zawiera 56 pięknie zilustrowanych kart z pytaniami i odpowiedziami oraz kostkę XT. W serii ukazały się: „Tajemnice Ziemi”, „Ciało człowieka”, „Wynalazki, które zmieniły świat” oraz „Przyroda Polski”. Wiek: 11+.	Rodzinna gra przygodowa z niebanalną mechaniką. Gracze wcielają się w poszukiwaczy legendarnej Bursztynowej Komnaty – skarbu zaginionego w czasie II wojny światowej. Informacje z mediów mówią, że odnaleziono wejście do podziemi, w których prawdopodobnie jest on ukryty. Kto z graczy skutecznie pokona pełną pułapek oraz niespodzianek drogę i jako pierwszy dotrze do skrzyń z legendarnym skarbem? Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.	Gra logiczna dla tych, którzy lubią łamigłówki. Na planszy znajduje się figura geometryczna zbudowana na planie sześciokąta. Zadanie polega na uzupełnieniu jej mniejszymi figurami w różnych kształtach i kolorach (każdy bok w innym) w taki sposób, aby kolejno dokładając elementy, uzyskać największą powierzchnię w tym samym kolorze. Reklama TV (od października). Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+.
Wydawca/ dystrybutor	LUCKY DUCK GAMES	BRIGHT JUNIOR MEDIA	ALEXANDER	ALEXANDER

Reklama

STnux Chiliński i Wspólnicy Sp. j. • ul. Kazimierzowska 52, Warszawa • info@stnux.pl, tel.: 22 465 90 55 • **www.toysinn.pl**

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

GARETT
ELECTRONICS

SMARTWATCHE GARETT

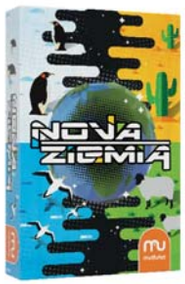
Bezpieczne dziecko, spokojny rodzic

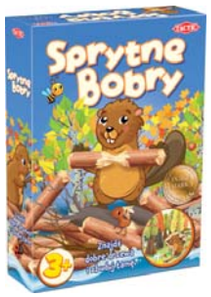
ZABAWKOWICZ.PL
NAGRODA RODZICÓW
2019
WYRÓŻNIENIE

SMARTWATCHE Z FUNKCJĄ DZWONIENIA

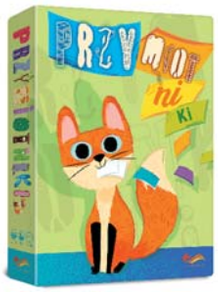
WWW.GARETT.PL

Tytuł	„Superfarmer De Lux”	„Chińczyk”	„Fits Travel”	„Bitwa Warszawska”
Zasady gry	Nowa edycja „Superfarmera”, tym razem z drewnianymi pieskami. „Superfarmer” to gra rodzinna, która uczy szacowania ryzyka, logicznego myślenia i podstaw matematyki. Została wymyślona przez wybitnego polskiego matematyka prof. Karola Borsuka w czasie II wojny światowej. Plastikowe pieski zostały zastąpione drewnianymi, w myśl zasady: „Dbam o środowisko. Gram bez plastiku”.	Gra oparta na zasadach znanych z tradycyjnego chińczyka, ale w nowej odsłonie. Duża foliowa plansza o wymiarach 35 x 30 cm sprawi wiele radości najmłodszym graczom. Dodatkowym atutem jest zamknięty system rzucania kostką. Wystarczy nacisnąć na przezroczysty klosz, a kostka, podskakując, wyrzuci liczbę dla kolejnego gracza. Liczba graczy: 2-4.	Układa się tak samo dobrze, jak w pierwowzorze. Zapełnij swoją planszę klockami o różnych kształtach. Chwyć wskazany klocek, dowolnie go obróć i przesuń w dół rampy. W zależności od rundy, niektóre pola należy zasłonić, a niektóre pozostawić odsłonięte. Dzięki małemu pudełku i szybkiej rozgrywce gra idealnie nadaje się do zabrania w podróż. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 8+.	Poprowadź swoją armię do zwycięstwa w jednej z największych bitew w historii! Jest upalny sierpień 1920 r. Dwie potężne armie szykują się do bitwy, która zadecyduje o losach obu krajów. Stań po jednej ze stron konfliktu i poprowadź swoje wojska do zwycięstwa. Wykorzystaj umiejętności dowódców, siłę oddziałów oraz posiadane zasoby, aby pokonać nieprzyjaciela.
Wydawca/ dystrybutor	GRANNA	SWEDE	EGMONT POLSKA	ZIELONA SOWA

Tytuł	„Detektyw: Sezon 1”	„Nova Ziemia”	„Dzieci kontra rodzice. Quiz o naszym domu”	„Wielkie gały babci”
				
Zasady gry	Samodzielna gra na bazie bestsellera Portal Games – „Detektywa: Kryminalnej gry planszowej”. Jest to zestaw trzech unikatowych spraw, a każda zabierze was w inne miejsce i wprowadzi w kryminalną zagadkę w innym stylu. Ta w pełni kooperacyjna gra dla 1-5 osób zamieni wasze spotkania przy stole w fascynujące śledztwa. Autor: Ignacy Trzewiczek.	Logiczna gra karciano-kafelkowa. Jest rok 2XXX. Ziemia nie nadaje się już do zamieszkania. Ale ludzkość znalazła nową planetę, którą można skolonizować, i uruchomiła projekt „Akcja: Terraformacja”. Dzięki nowoczesnym technologiom macie szansę na zbudowanie Novej Ziemi. Każdy z graczy jako kierownik projektu musi nie tylko stworzyć warunki odpowiednie dla żywych istot, ale również zmierzyć się z klęskami żywiołowymi.	Czy znasz swój dom? Kto najdłużej bierze prysznic? Czy mamy śrubokręt? Wesołe pytania dostarczą zabawy całej rodzinie oraz pozwolą dzieciom lepiej poznać swoje mieszkanie. W grze znajdują się pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców. Liczba graczy: 2-4.	Zabawna gra dla wesołego towarzystwa, w sam raz na rodzinny wieczór z dziećmi. Pierwsza osoba, która dopasuje kartę do twarzy babci, zostanie nagrodzona kilkoma zabawkowymi ciasteczkami. Wygrywa gracz z największą liczbą ciastek. Uważajcie na oczy babci! Każda karta musi pasować do ich wzoru! Wiek: 5+.
Wydawca/ dystrybutor	PORTAL GAMES	MUDUKO	KANGUR	TOMY/M&Z

				
Tytuł	**„Powiedz to!”**	**„Sprzątanko”**	**„Sprytne bobry”**	**„Dobble. Kraina Lodu 2”**
Zasady gry	Językowa gra edukacyjna. Dzieci utrwalają i poszerzają wiedzę na temat słów zaczynających się na konkretną literę. Trenują przy tym również znajomość części mowy. Liczba graczy: 2+. Wiek: 5+.	Gra planszowa 3D. Kartki ze starymi rysunkami, koszulki, piłki… Skąd się wziął ten cały bałagan?! Pozostaje ci tylko jedno: chwycić za szczotkę i zrobić tutaj porządek! Twoi przyjaciele chętnie ci w tym pomogą. Sprawdźcie, komu uda się sprzątnąć więcej rzeczy! Liczba graczy: 2-5. Wiek: 6+.	Czas zbudować tamę! Podróżuj dookoła lasu i podgryzaj odpowiednie drzewa. Po upadku drzewa możesz dodać je do własnej zapory. Gracz, który jako pierwszy zbierze trzy różne drzewa do swojej tamy, wygrywa. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 3+.	Bestsellerowa gra rodzinna teraz również w wersji z postaciami z „Krainy Lodu 2”. Zabierz Elsę, Annę, Kristoffa, Olafa i Svena, gdzie tylko zechcesz, i baw się, szukając par. Aby wygrać, należy jak najszybciej dostrzegać i nazywać identyczne obrazki. Ale uwaga: dowolne dwie karty z talii zawsze łączy tylko jeden wspólny symbol.
Wydawca/ dystrybutor	MULTIGRA	MULTIGRA	TACTIC	REBEL

Reklama

Tytuł	Noris – elektroniczna gra w okręty	„Kalejdoskop 15 gier”	„Milionerzy – Gold”	„Przymiotniki”
				
Zasady gry	Gra w okręty zapakowana w stabilną walizkę, z efektami świetlnymi i 2 dodatkowymi przyciskami do wykorzystania jako specjalne strzały. Wymiary: 44 x 25 cm. Wiek: 5+.	Zestaw wciągających zabaw dla całej rodziny, wzbogacony oryginalnymi garnuszkami pełniącymi funkcję pionków. Weźcie udział w wyścigu z przeszkodami, zbierajcie żetony, zbijajcie garnuszki pozostałych osób i sprawdźcie swoje siły podczas gry w kości. Bohaterowie serialu dla dzieci „Rodzina Treflików” czekają na was!	Kolejna odsłona z serii gier planszowych „Milionerzy”. Pytania zawarte w grze pochodzą z programu telewizyjnego bijącego rekordy oglądalności w Polsce i na świecie. Zostań graczem lub prowadzącym teleturniej, a pełne napięcia chwile i niezapomniane emocje w gronie przyjaciół będziesz miał zagwarantowane! Liczba graczy: 2-4. Wiek: 12+.	Oprócz standardowej rozgrywki karty z przymiotnikami można wykorzystać jako zaproszenie do odkrywania otaczającego nas świata. Występujące w grze słowa mogą posłużyć jako narzędzie do budowania zdań – w języku polskim i obcym. Dzieci mają możliwość rozwijania swojej wyobraźni poprzez tworzenie opowiadań, w których występują przedstawione na kartach słowa.
Wydawca/ dystrybutor	SIMBA TOYS/SIMBA TOYS POLSKA	TREFL	TM TOYS	FOXGAMES

Tytuł	„Od słowa do słowa”	„Gra edukacyjna – Historia Polski”	„Wielki biznes”	„Goal”
Zasady gry	Gra familijna, która bawi i pobudza do myślenia szare komórki. Wymyśl słowo, po czym zakryj literę, na jaką się zaczyna. Uruchom timer i szybko przekaż kostkę kolejnej osobie, która ma 10 sekund na podanie skojarzenia do twojego wyrazu. Skojarzenie musi rozpoczynać się na jedną z dostępnych liter. Liczba graczy: 2-8.	Wspaniała przygoda dla miłośników podróży w czasie oraz ciekawostek historycznych. Gracze ścigają się o zwycięstwo, poznając przy tym życie mieszkańców dawnej Polski. Dodatkowe zadania z wyszukiwaniem obrazków z kart na planszy urozmaicają rozgrywkę, pozwalając ćwiczyć spostrzegawczość i refleks.	Klasyczna finansowa gra planszowa dla całej rodziny. Kupuj i licz, a zostaniesz milionerem! Wiek: 6+.	Piłkarska gra karciana, podczas której gracze kolejno atakują się, używając kart ataku. W talii znajdują się karty specjalne i karty premia/kara, które mogą zmienić bieg każdej rozgrywki. Jedna talia pozwala na grę od 2 do 5 osób (z dwiema taliami może być ich aż 10!), a czas gry wynosi około 15 minut.
Wydawca/ dystrybutor	EPEE/EPEE POLSKA	KAPITAN NAUKA	FILIP I S-KA DROMADER SP.J.	DANTE

Rozegraj bitwę, która zmieniła losy Europy!

Jest sierpień 1920 roku, z nieba leje się żar, a w międzyczasie dwie potężne armie szykują się do rozstrzygającego starcia w bitwie, która zadecyduje o losach obu krajów.
Stań po jednej ze stron konfliktu i poprowadź swoje wojska do ZWYCIĘSTWA.
Wykorzystaj umiejętności dowódców, siłę oddziałów oraz posiadane zasoby, aby pokonać nieprzyjaciela.
Twoje decyzje pokażą, jak przebiegnie i zakończy się BITWA WARSZAWSKA!

Znajdziesz w sklepach w całej Polsce!

Zobacz instrukcję:

ZIELONA SOWA

Śledź nas na
@ZielonaSowaGRY

www.zielonasowa.pl

Grę polecają:

30 LAT NIEPODLEGŁOŚCI MUZEUM

Board Times
Gry planszowe to nasza pasja!

PLANSZOWE NEWSY

RYNEK ZABAWEK

WOJENNIK

Tytuł	**„Gra w życie. Junior”**	**„Small Army: Tank Wars”**	**„Race Home. Princess”**	**„Mały Lechita”**
Zasady gry	Gra planszowa, której uczestnicy mogą wybrać się na wycieczkę na plażę, do zoo i do fabryki czekolady. W czasie rozgrywki będą poruszać się po planszy odjazdowymi samochodami. Ta gra to świetna wakacyjna przygoda, w której gracze będą podróżować i zbierać gwiazdki.	Klockowa gra strategiczna w realiach II wojny światowej przeznaczona dla 2 osób powyżej 8. roku życia. Ekscytująca symulacja bitwy pancernej, w której pionkami są minimodele czołgów do zbudowania z 232 klocków konstrukcyjnych Cobi. W zestawie pudełko, 2 plansze do gry, 2 kostki, karty, żetony, 6 minipojazdów do zbudowania z klocków oraz instrukcja.	Roszpunka, Ariel, Belle i Jasmine biorą udział w zaczarowanym wyścigu do domu. Wybierz swoją ulubioną księżniczkę i ścigaj się po planszy, używając kości i monet przyspieszenia. Doprowadź wszystkie figurki do domu i wygraj.	Gra, która poszerza wiedzę na temat klubu piłkarskiego Lech Poznań i zasad gry w piłkę nożną oraz zachęca do aktywności fizycznej. Jak zachować się na boisku oraz jaka jest historia klubu? Sprawdź swoją wiedzę, kondycję i zostań małym Lechitą!
Wydawca/ dystrybutor	HASBRO/DAMI	COBI	CARTAMUNDI	BEMAG

Tytuł	**„Kolorowa łamigłówka”**	**„Mały policjant”**	**„Marco Polo II”**	**„Mrowisko”**
Zasady gry	Gra, w której liczą się logiczne myślenie i strategiczne planowanie. Poprzez przesuwanie kolorowych kulek w odpowiednich kierunkach dziecko odkrywa, manipuluje, układa, odgaduje. W zestawie 48 kulek. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.	Gra uczy podstawowych przepisów i zasad bezpieczeństwa, a do tego angażuje grających poprzez proste zadania sprawnościowe. Planszówka zawiera aż 60 pytań i 20 ćwiczeń, dzięki czemu karty się nie powtarzają, a rozgrywka staje się jeszcze ciekawsza.	Podróżnicy z „Marco Polo” kontynuują swoją przygodę. Tym razem wracają na Zachód w służbie Chanowi, w poszukiwaniu sławy i bogactwa. Kolejna podróż przynosi wyjątkowe wyzwania: zupełnie nowe akcje, reguły punktacji, a także towar – rzadki i cenny chiński jadeit. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 12+.	Wszystkie wyjścia z mrowiska zostały zasypane… Gracze muszą wydrążyć nowe tunele, ale czy uda im się wydostać na powierzchnię? W zestawie interaktywna plansza.
Wydawca/ dystrybutor	ASKATO	ARTYK/ARTYK GAME	ALBI POLSKA	ABINO

GRY DLA KAŻDEGO

MULTIGRA.COM.PL HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

Efekt kuli śnieżnej...

Układanie puzzli przypomina trochę toczenie się kulki ze śniegu po zboczu pokrytej nim góry. Im bliżej końca, tym efekt wyraźniejszy, a bieg zdarzeń trudniejszy do zatrzymania. W tym pierwszym przypadku akurat na szczęście, bo cóż to by była za frajda bez efektu WOW na koniec?!

CZUCZU

Puzzle obserwacyjne: Dinozaury, Na budowie, Mapa Polski

Każda układanka porusza lubiane przez dzieci tematy, inspirując je do zdobywania wiedzy. Na ramce wokół pełnych humoru, dostosowanych do wieku ilustracji znajduje się mnóstwo szczegółów do wyszukania. Do puzzli dołączono duży dwustronny plakat pełen ciekawostek tematycznych. Wiek: 4+, 5+.

TREFL

Koty w Nowym Jorku 1000 el.

Puzzle z serii Funny Cities przedstawiają zabawny widok – jedno z bardziej znanych amerykańskich miast wraz z pupilami. Po ułożeniu powstanie obrazek o wymiarach 68 x 48 cm. Produkt został wykonany z wysokiej jakości materiałów, z zastosowaniem specjalnego kalandrowanego papieru odbijającego światło, co ułatwia układanie.

TM TOYS

Puzzle Cry Babies Magic Tears 24 el.

Duże puzzle podłogowe przedstawiające znane i lubiane laleczki Cry Babies Magic Tears, nawiązujące do cieszącej się ogromną popularnością w kanale YouTube bajki. Puzzle charakteryzują się wysoką jakością nadruku i precyzją wykonania, idealnym dopasowaniem elementów, odpornością na zginanie oraz brakiem efektu odbicia światła. Wiek: 3+.

WADER-WOŹNIAK

Puzzle Create & Draw - Lake

W wygodnym opakowaniu, które pełni również funkcję teczki na prace plastyczne, znajdują się dwa zestawy puzzli tematycznych, 5 kredek, 12-kolorowe farbki akwarelowe oraz dwustronna megakolorowanka z zadaniami. Puzzle, które występują w dwóch wersjach (z obrazkiem żaglówki i ryby), można nie tylko układać, ale również odwzorowywać na dołączonych do zestawu kartkach oraz kolorować farbkami lub kredkami.

KAPITAN NAUKA

Układanki malucha

Zestaw pierwszych puzzli dla najmłodszych. Dzięki nim zabawa łączy się z treningiem umysłu. Dopasowywanie elementów angażuje uwagę maluszka, pomaga mu ćwiczyć koordynację oko-ręka, rozwijać sprawność rąk oraz precyzję ruchów. Poszukiwanie pasujących puzzli wpływa też korzystnie na rozwój spostrzegawczości i koncentracji.

ASKATO

Genialny dzieciak – Twórcza geometria

Umiejętność analizy i syntezy wzrokowej wymaga wielu ćwiczeń, dlatego ta mozaika zawiera 6 szablonów oraz aż 490 kolorowych kwadracików i trójkątów, dzięki którym dziecko w przyjemny i ciekawy sposób ćwiczy rozpoznawanie i odwzorowywanie. Poszczególne wzory uczą dostrzegania szczegółów obrazka, analizowania elementów przedstawionego schematu, kategoryzowania i sekwencji.

AKSJOMAT

Kartonowa książeczka

Książeczka z wierszykami o zwierzątkach i pojazdach. Naturalną kontynuacją zabawy będzie układanie prostych puzzli. Dziecko zaczyna od najprostszej układanki i stopniowo przechodzi do trudniejszych. W zestawie kartonowa książeczka oraz 4 układanki zwierząt lub pojazdów złożone z 2, 3, 4 i 5 puzzli.

NASZA KSIĘGARNIA

Puzzle Alfabet 35 el.

Niezwykły szydełkowy alfabet znany z „Literkowej książki" Anny Salamon teraz także w formie puzzli. O to osa, M to motyl, Ł to łąka... Każda literka coś w sobie kryje! Zgadniecie co? Układajcie puzzle i poznawajcie litery. Obrazek po ułożeniu ma wymiary 54 x 39 cm. Wiek: 2+.

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

OBOWIĄZKOWO NA SEZON

JAKOŚĆ + ZAUFANIE + RENOMA
DOBRA MARKA 2020

ŚWIATOWY FENOMEN

Ponad 5 milionów sprzedanych egzemplarzy
Super stosunek ceny do jakości
Różnorodna tematyka haseł
Dla dzieci, rodzin i dorosłych

www.tactic.net

PUZZLE 3D NA LICENCJI

HARREGO POTTERA™ I GRY O TRON™

Tactic Games Sp. z oo.
KOCMYRZOWSKA 13A LOK.14/15
31-750 KRAKÓW Tel: +48 723 735 774
www.tactic.net tel: biuro@tactic.net

Zachęcam do kontaktu z naszymi przedstawicielami handlowymi
Łukasz Łasocha - rynek nowoczesny, tel: 781735774 lukasz.lasocha@tactic.net
Maciej Kozłowski - rynek tradycyjny, tel: 721735774 maciej.kozlowski@tactic.net

DANTE

Puzzle dwustronne 60 el.
Dwustronne puzzle zapewniające dwa razy więcej zabawy! Po ułożeniu obrazka dziecko może pokolorować identyczną ilustrację na drugiej stronie. W opakowaniu z rączką, która umożliwia ich łatwe przenoszenie. Po ułożeniu tworzą obrazek o wymiarach 50 x 35 cm.

ALEXANDER

Puzzle dla maluszków Zwierzęta 27 el.
W opakowaniu znajduje się 6 dużych układanek składających się z różnej liczby elementów (najprostsze z 2 części, trudniejsze z 7). Dziecko stopniowo poznaje cel i sens zabawy, odkrywając zasady łączenia ze sobą poszczególnych puzzli. Wiek: 2+.

EMPIS

Układanka: Co jedzą zwierzęta?
Duża układanka przedstawiająca drzewo szczęśliwych zwierzątek, które czekają, aż je nakarmisz pasującymi puzzlami. Zabawka zachęca do logicznego myślenia, dopasowywania kształtów, odgrywania ról itd. Puzzle można wykorzystać również podczas zabawy w wannie lub w basenie.

NORIMPEX

Puzzle piankowe Literki
Produkt wykonany z miękkiej pianki, która świetnie izoluje od twardej i zimnej podłogi. Mata posiada właściwości termiczne. Z puzzli można również tworzyć figury przestrzenne i wyjmować elementy z literką, a następnie umieszczać je w innym miejscu na macie.

LEKER.PL

Classic World – Magnetyczne puzzle 64 el.
Zestaw puzzli magnetycznych, które dziecko może układać na specjalnej tabliczce. Z dostępnych części o różnych kształtach i kolorach maluch ułoży mnóstwo wzorów, postaci i scenek. Zabawka wykonana została z lakierowanego drewna i pomalowana bezpiecznymi farbami.

DAMI

Puzzle 3D – Gumka
Figurki-niespodzianki 2 w 1 inspirowane filmem „Spider-Man" to teraz gumki do ścierania i minipuzzle 3D do złożenia. Figurki pakowane są w pudełka-niespodzianki. Do zebrania aż 7 figurek, przy czym nigdy nie wiadomo, który model kryje się w środku...

BEMAG

Puzzle Taj Mahal 500 el.
Z pięknym obrazkiem indyjskiego mauzoleum wzniesionego przez Szahdżahana z dynastii Wielkich Mogołów na pamiątkę przedwcześnie zmarłej ukochanej żony Mumtaz Mahal. Obiekt bywa nazywany świątynią miłości. Producent: Trefl.

SWEDE

Drewniane puzzle Zwierzęta wiejskie
Dziecko, układając puzzle, poznaje zwierzęta żyjące na wsi. W ofercie importera dostępne również inne wzory puzzli drewnianych, m.in. zwierzęta, zoo. Wymiary: 23 x 30 x 2 cm.

PRO-EXIMP

Puzzle piaskowe Sand Elephant 500 el.
Puzzle o piaskowej fakturze. Do ułożenia afrykańskie obrazki etniczne. Każdy element został pokryty lekko chropowatą powierzchnią symulującą ziarna piasku.

MULTIGRA

Puzzle Pieski i kwiatki 60 el.
Z elementów układanki można ułożyć obrazek o wymiarach 33 x 22 cm. Wiek: 4+.

Ricky ZOOM TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ MASKS OD WRZEŚNIA W TVP abc

SWEDE

IMPORT I DYSTRYBUCJA ZABAWEK

ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU

Kasa sklepowa z wypowiedziami kasjera w języku polskim

DZIEŃ DOBRY! WITAMY W NASZYM SKLEPIE

PŁATNOŚĆ KARTĄ CZY GOTÓWKĄ?

PROSZĘ O WYŁOŻENIE WSZYSTKICH PRODUKTÓW NA TAŚMĘ

KIEROWNIK SKLEPU PROSZONY O PODEJŚCIE DO KASY NUMER JEDEN

Sprawdź na
www.swede.pl

SWEDE Sp. z o.o. Sp.k.
ul. Romana Maya 1 61-371 Poznań
e-mail: biuro@swede.pl
tel. 61 6531076, 507-110-905

ZABAWA W MAMĘ

Większość z nich do złudzenia przypomina dzieci, ich zdejmowane ubranka można zmieniać, niektóre mają stworzone do czesania włosy, a jeszcze inne uwielbiają długie kąpiele. Wśród nowości od polskich producentów i dystrybutorów są też lale, które łączą w sobie wszystkie te cechy…

PRO-EXIMP

Kuchnia z lalką

SWEDE

Lalka syrenka ze świecącym ogonem

MATTEL

Lalka Cave Club

MARIO

Hiszpańska lalka Reina Brujita

MGAE

L.O.L. Surprise! J.K. Dolls

POLESIE

Bobas Wesoły ze smoczkiem i akcesoriami

SIMBA TOYS POLSKA

Kolekcja Doctor Evi

TM TOYS

Kindi Kids

EURO-TRADE

Lalka z serii Nella

LEKER.PL

Lalka Baby Born Soft Touch Unicorn Girl

EPOCH

Sylvanian Families – Przejażdżka rowerowa z mamą

EPEE POLSKA

The Bellies – Rozkoszne Brzuszki

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ MASKS OD WRZEŚNIA W TVP abc

Nowy katalog wkrótce dostępny w dobrych sklepach i hurtowniach z zabawkami

Filip i s-ka DROMADER sp. Jawna
91-341 Łódź, ul Pojezierska 90
Tel: 42 612 23 18, 42 612 23 19, fax: 42 650 09 22
e-mail: dromader@dromader.com.pl
www.dromader.com.pl

DROMADER SLOVAKIA K. S.
Bodiná 26
01815 Bodiná
www.dromader.sk

DROMADER

Niemowlak Agusia

DANTE

Miękka lalka Charlotte

COBI

Fail Fix
– lalka metamorfoza

DAMI

Disney Aladdin
– figurka Dżina

BEMAG

Lalka w sukience mini

ASKATO

Śliczna Pyza – przytulanka

Reklama

NOWATORSKIE POLSKIE KLOCKI

DYSTRYBUCJA DYSTRYBUCJA DYSTRYBUCJA

BEMAG www.bemag.pl ATENEUM Euro-Trade M&Z PANDA

ALEXANDER

Top Fashion

ARTYK

Rozkoszny bobasek
Natalia Collection

NORIMPEX

Lalka bobasek Newborn

SKLEP KIBICA REPREZENTACJI POLSKI

Łączy nas piłka

POLSKA
SKLEP KIBICA

PGE NARODOWY
WARSZAWA | AL. PONIATOWSKIEGO 1

CENTRUM PIŁKARSKIE R-GOL
WARSZAWA | UL. PUŁAWSKA 255

SKLEP.LACZYNASPILKA.PL

FACEBOOK.COM/PZPNsklepkibica

Obiektywnie o planszy

Od czasu wybuchu pandemii Czytelnicy zaczęli nas namawiać do wprowadzenia na stałe do magazynu rubryki poświęconej recenzjom gier planszowych dla dzieci oraz familijnych. Jako koronny argument podawali przeniesienie w tym okresie dużej części handlu do sieci, a co się z tym wiąże – ułatwienie im sprzedaży online. A nie od dziś wiadomo, że nam dwa razy nie trzeba powtarzać! Pozwolą Państwo, że nowy cykl recenzencki zapowiemy naszym ulubionym cytatem Kazimierza Pawlaka z kultowego filmu „Sami swoi": „Nadejszła wiekopomna chwila!". Na pierwszy ogień poszła gra „Lisek urwisek" od Wydawnictwa Nasza Księgarnia. Życzymy przyjemnej lektury!

Podsłuchałem kiedyś rozmowę swoich dzieci. Syn (6 lat) zapytał siostrę (9 lat):
– Kto to rabuś?
– Ktoś, kto zabiera bez pytania twoje rzeczy.
– Jak ty?
– Nie. Ja pożyczam. Kiedyś oddam.
– Kiedy?
– Kiedyś.

Dlatego kiedy tylko natknąłem się na „Liska urwiska", nie mogłem oprzeć się przetestowaniu go z dzieciakami, by przy okazji rozjaśnić im, o co z tym rabusiem tak naprawdę chodzi. Historia w grze nadawała się do tego idealnie: lis ukradł ciasto, a w lesie rozpętała się z tego powodu afera… Czy teraz już żadne ciasto nie będzie bezpieczne? Beza, szarlotka i czekoladowe brownie zostały objęte szczególną ochroną, ukryte na dnie norek, dziupli i gniazd, a na scenę wkroczyli kurzy detektywi. Na szczęście w lesie pozostało mnóstwo śladów, a dzięki nim łatwo wydedukować, który lisek ukradł wypiek. Trzeba jednak się spieszyć, by nie zdążył czmychnąć z lasu…

DETEKTYWI NA TROPIE!

Głównym mechanizmem napędzającym emocje w grze jest zabawa w detektywa. Bo każdy, niezależnie od wieku, lubi rozwiązywać zagadki. Spora plansza jest jednocześnie mapą lasu i części miasta. W jej centrum znajduje się miejsce na pionki graczy (czapki takie, jakie nosił Holmes), dookoła rozsiane są pola z zakrytymi żetonami wskazówek. Przez las biegnie ścieżka, na początku której czai się tajemniczy lisi złodziej. Tajemniczy, bo na tym etapie gracze nie znają jego tożsamości. Na końcu ścieżki znajduje się lisia nora. Jeśli gracz nie zdąży zidentyfikować rabusia, zanim uda mu się do niej dotrzeć, stanie się pośmiewiskiem wśród detektywów. I to nie tylko on, ale też współgracze! Bo musimy pamiętać, że „Lisek urwisek" jest grą kooperacyjną. Albo wygrywają wszyscy, trafnie dedukując, kim jest rabuś, albo każdy z graczy z osobna będzie musiał się czerwienić, kiedy lis ucieknie.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Na początku zabawy z talii lisów losowana jest jedna karta i umieszczana w dekoderze (o nim później). To właśnie tytułowy urwis, miłośnik ciasta, którego tożsamość muszą odkryć gracze. Ale jak wydedukować, kto jest złodziejem? I kim są podejrzani?

Gracz w swojej turze decyduje, czy będzie szukać wskazówek, czy ujawniać podejrzane lisy. Następnie rzuca trzema specjalnymi kośćmi. Rzut może powtórzyć maksymalnie trzykrotnie. Na ściankach każdej kości są albo oczka, albo tropy. Jeśli gracz ujawniał podejrzanych, a po zakończeniu jego rzutów na widocznych ściankach są tylko oczy, odsłania dwie nowe karty podejrzanych. Na kartach są z kolei lisy różniące się od siebie elementami garderoby. Niektóre mają okulary, inne płaszcze, teczki, szale, a jeszcze inne parasolki. Każdy rudzielec ma też swoje imię.

Jeśli gracz zdecydował się na szukanie wskazówek i poszczęściło mu się w rzutach (tzn. wypadły tylko tropy), może przesunąć swój pionek o tyle pól, ile łącznie tropów jest na ściankach kostek. Kiedy pionek dociera do pola ze wskazówką, zaczynają się dziać rzeczy magiczne… Na żetonie wskazówki namalowany jest element garderoby (np. szalik), a dodatkowo ma on okrągłe nacięcie. Otworki znajdują się w różnych miejscach. Wskazówkę należy umieścić w dekoderze (znajduje się tam już karta z lisem rabusiem) i wysunąć klapkę. Sam dekoder to gadżet wzbudzający ogromne emocje u dzieci. Plastikowa saszetka, która pozwala zidentyfikować podejrzanego. Jeśli po wysunięciu klapki w otworze wskazówki pojawi się zielona plamka, oznacza to, że lis huncwot posiada element garderoby widoczny na wskazów-

Zdjęcia: Nasza Księgarnia, Rynek Zabawek

Ricky Zoom TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK: Peppa Pig PJ Masks OD WRZEŚNIA W TVP abc

www.szopkabozonarodzeniowa.pl | mail: szopka@radna.pl | tel. +48 509 399 707

ce. I wtedy zaczyna się druga część zabawy, wymagająca logicznego myślenia. Wyobraźmy sobie, że dekoder podpowiedział, że lis, którego szukają gracze, nosi szalik. Gracz patrzy na wszystkie karty lisów, jakie do tej pory udało się odkryć, i zostawia tylko te, na których są lisy z szalikiem. Tym samym pozostałe rudzielce zostają uwolnione od podejrzeń. Jeśli z kolei na wskazówce nie pojawiła się zielona plamka, oznacza to, że rabuś nie ma szalika, zatem wszystkie karty, na których są lisy w szalach, należy odrzucić. Przyjemnie patrzeć, jak dziecko samo dochodzi do powyższych zależności i zaczyna bawić się grą… No dobrze, a jeśli w rzutach wyjdą i tropy, i oczy? Wtedy pionek lisa porusza się po ścieżce w stronę wyjścia. Jeśli dotrze tam, zanim gracze odkryją jego imię, przegrają.

Na planszy w różnych miejscach leży też 12 żetonów wskazówek. Gracze nie muszą zdobywać wszystkich, czasem kilka wystarczy, by wytypować rabusia. Należy jednak pamiętać, że każdy z nich ma tyko jedną szansę. Kiedy demaskują złodzieja, muszą wyjąć kartę z dekodera. Jeśli imię podejrzanego lisa jest identyczne jak imię lisa w karcie z dekodera – bingo! Wygrywają grę! W innym przypadku śledztwo musi ruszyć od nowa.

●●●

Zdaniem testera…

Dobra gra dla dzieci winna mieć proste zasady. „Lisek urwisek" je ma. Z rzucaniem kością, wędrowaniem po planszy i odkrywaniem kart bez problemu poradzą sobie pięciolatki. Z pomocą rodzica lub starszego rodzeństwa opanują też zasady działania dekodera i eliminowania kart w oparciu o zasadę: ma/nie ma.

W grze są dwa elementy generujące emocje. Pierwszym z nich są kości: jeśli rzut się uda, gracze czują oddech ulgi, w przeciwnym wypadku w napięciu zastanawiają się, jak daleko ucieknie lis. Drugim jest dekoder. Będzie plamka czy nie? To trochę jak z odkrywaniem tajemnicy…

Wspominałem również o gadżecie, który w grze dla dzieci poprawia atrakcyjność. W „Lisku urwisku" gadżetem jest dekoder. Każde dziecko chce z niego korzystać. Do tego stopnia, że nikt nie chce wyrzucać oczu i ten obowiązek zostawiany jest rodzicom.

„Lisek urwisek" jest świetnym tytułem w przyjaznej cenie, który łączy graczy we wspólnym działaniu. Trudno tu o kłótnie czy złośliwą rywalizację, bo to gra kooperacyjna.

Marcin Korzeniecki – z planszowym hobby związany od roku 2007. Były redaktor magazynu „Świat Gier Planszowych", obecnie prezes Stowarzyszenia Gier Planszowych „Gambit" w Gliwicach. Aktywny bloger i felietonista piszący na platformie Znad Planszy pod szyldem SGP Gambit. Członek kapituły przyznającej tytuł Planszowej Gry Roku. Lubi gry, tak po prostu.

Targi Kielce
exhibition & congress centre

Kids'Time

XII Międzynarodowe Targi Zabawek
i Artykułów dla Matki i Dziecka

17-19.02.2021 Kielce

Dołącz
do największych
targów B2B
w Europie
Środkowo-Wschodniej

www.kidstime.pl

Partner Strategiczny Targów:	Główny Partner Medialny:	Partner:	Współpraca:	Patronat Medialny
Marko www.marko-baby.pl	BRANŻA DZIECIĘCA	IPBBS		RYNEK ZABAWEK

30 LAT WADER

MAGIC TRUCK ACTION

FLOTA MAGICZNYCH CIĘŻARÓWEK ŚWIECĄCYCH W CIEMNOŚCI

GLOW IN THE DARK

Zabawki można zamówić na platformie sprzedażowej

www.b2b.wader.toys

lub w naszych oddziałach w Polsce:

DĄBROWA GÓRNICZA
tel. +48 32 264 60 40
sprzedaz@wader.toys

KRAKÓW
tel. +48 608 635 472
krakow@wader.toys

WARSZAWA NADARZYN
tel. +48 22 739 99 30
nadarzyn@wader.toys

WARSZAWA STARE BABICE
tel. +48 22 299 74 80
warszawa@wader.toys

GDYNIA
tel. +48 601 686 842
gdynia@wader.toys

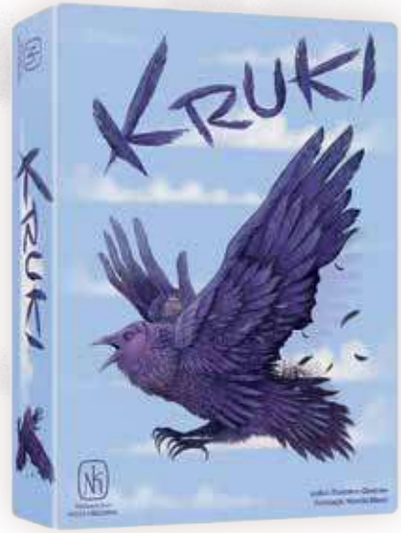
POZNAŃ
tel. +48 61 819 02 53
poznan@wader.toys

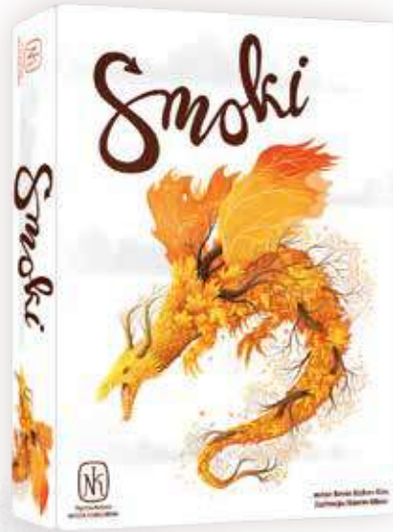
www.wader.toys

Bestsellery

JESIEŃ 2020

Smoki





TRZECIA CZĘŚĆ BESTSELLEROWEJ SERII GIER!

gry.nk.com.pl

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

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

30 LAT WADER

Magic Truck – straż pożarna

Wóz strażacki ma wysuwaną drabinę obracającą się wokół własnej osi, a po naciśnięciu pompki wąż gaśniczy tryska wodą. Samochód charakteryzuje się masywną konstrukcją i ogromną wytrzymałością. Uwagę dzieci zwróci okazałych rozmiarów kabina, której światła zostały wykonane z fluorescencyjnego tworzywa (naświetlają się w dzień i świecą w nocy). Do zestawu dołączono komplet naklejek (m.in. z numerem 112). Długość wozu: 78 cm.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Gigant – traktor z przyczepą

Masywny, duży traktor z przyczepą o długości 102 cm będzie doskonałą zabawką dla najmłodszych – zarówno jako pojazd wykorzystywany do transportu, jak i pchacz. Wśród wielu zalet produktu wymienić warto solidność wykonania, trwałość i wytrzymałość konstrukcji (nośność traktora do 100 kg, przyczepy – do 60 kg). Zabawka wykonana została z najwyższej jakości, bezpiecznego i nietoksycznego tworzywa odpornego na każde warunki atmosferyczne.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Play Tracks Railway – stacja kolejowa

Coraz więcej osób korzysta z komunikacji zbiorowej, dlatego warto również dzieciom pokazywać, jak wygodne i ekologiczne jest to rozwiązanie. Na ponad 6-metrową trasę składają się tory kolejowe, elementy autostrady oraz garaż i samochodziki. Lekkie, ale jednocześnie trwałe fragmenty dróg i torów są odporne na zarysowania, nie posiadają ostrych krawędzi bądź części, które mogłyby się urwać lub odczepić.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Dinner Time – zestaw obiadowy duży

Wesołe myszki rozrabiają w kuchni, zachęcając dzieci do zabawy zestawem składającym się z 24 elementów: tacy z uchwytem, 4 talerzyków, 4 miseczek, garnka z pokrywką, 4 kompletów sztućców i 2 łopatek kuchennych. Dzieci mogą zaprosić do zabawy rówieśników i wspólnie urządzić przyjęcie. Taka zabawa pobudza wyobraźnię i twórcze myślenie najmłodszych, rozwija ich umiejętności manualne, motoryczne oraz koordynację wzrokowo-ruchową.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Klocki Middle Blocks – zestaw Super Big 140 el.

Rozmiary klocków idealnie dopasowują się do rączek najmłodszych dzieci, a różnorodność form umożliwia im tworzenie rozmaitych budowli, pojazdów i postaci. Zabawa klockami rozwija logiczne i przestrzenne myślenie dziecka, ćwiczy koncentrację i uwagę. Do wykonanego z wysokiej jakości tworzywa sztucznego zestawu dołączone są naklejki z motywami miasteczka, które uatrakcyjnią zabawę.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Baby Blocks Dino – klocki

Wymarzony produkt dla najmłodszych dzieci (1-4 lata), które zazwyczaj w tym wieku zaczynają interesować się dinozaurami i egzotycznymi zwierzętami. Ta na pozór prosta zabawka wymaga skupienia uwagi, trenuje umiejętności analityczne (instrukcja), ćwiczy zdolności manualne (konstruowanie i naklejanie naklejek), a przy okazji edukuje i rozbudza procesy poznawcze (w trakcie zabawy dziecko poznaje najważniejsze cechy zwierzęcia). W ofercie 4 modele: Diplodok (17 el.), Triceratops (23 el.), T-rex (24 el.), Stegosaurus (14 el.).

Producent: WADER-WOŹNIAK

www.wader.toys

Gra „Tank Wars”

Klockowa gra planszowa, symulacja bitwy pancernej w realiach II wojny światowej. Pionkami są minimodele czołgów, które sam zbudujesz z klocków konstrukcyjnych Cobi. Niezwykle proste zasady gry oparte zostały na czytelnych ikonach. W zestawie pudełko, 2 plansze do gry, 2 kostki, karty, żetony, 6 miniczołgów do zbudowania oraz instrukcja. Liczba graczy: 2. Wiek: 8+.

Producent: COBI

Chrupaczki

Podczas jedzenia „chrupiących” przekąsek Chrupaczki ruszają buziami, wydając ponad 30 „chrupiących” dźwięków. Zacznij do nich mówić lub klaskać w dłonie, a zareagują! Dostępne 4 wzory: świnka Pickles, panda Chewy, pingwin Pepper i jednorożec Lily. Kampania TV i online.

Dystrybutor: COBI

Powstańcy warszawscy – figurki z akcesoriami

3 figurki z klocków konstrukcyjnych Cobi przedstawiające uczestników powstania warszawskiego. Nadruki ukazują detale umundurowania żołnierzy AK. Zestaw uzupełniają realistycznie wyglądające miniaturki broni, akcesoriów oraz dodatkowe klocki z elementami otoczenia.

Producent: COBI

Hairdooz

Seria laleczek zamkniętych w buteleczkach szamponów, lakierów do paznokci lub w aparacie. Mają kolorowe włosy, fantazyjne fryzury i pachną owocami. W każdej kolekcji jest 12 laleczek, w tym jedna unikatowa. Możesz je również przykleić do lustra (Hairdooz) lub nałożyć na ołówek (Hairdooz Mini). Kampania online.

Dystrybutor: COBI

Treasure X Jajko – Obcy z glutem

Bestseller z nowej kolekcji Treasure X Aliens! Obcy wylądowali i chcą się wykluć z jajek! Otwórz plastikową „skorupkę” i ściśnij jajko, a pęknie i zobaczysz Obcego zatopionego w glucie! Obcy uwielbiają zasysać glut. W jajku znajdziesz też skarb... Do zebrania 12 różnych figurek Obcych z czterech drużyn i 13 skarbów. Kampania TV i online.

Dystrybutor: COBI

I Dig Monsters! – figurka ukryta w lodach

Zimne w dotyku lody na patyku. W każdym z nich ukryta jest figurka Monji – małego potworka yeti, który czeka na pomoc. Pomóż mu wydostać się z ukrycia! Figurki mają sekretną funkcję – po włożeniu do lodówki lub zimnej wody ich elementy zmieniają kolor! Do zebrania 24 figurki, w tym zwyklaki, rzadkie, superrzadkie i limitowane. Kampania TV i online.

Dystrybutor: COBI

www.cobi.pl

Dante

Fabryka Potworów: Embriony

Jeden z dwóch produktów z serii Fabryka Potworów umożliwiających zebranie 24 różnych potworków o unikatowym wyglądzie i życiorysie. W pojedynczym opakowaniu znajdują się kula z potworkiem, barwnik oraz plastikowe opakowanie pełniące funkcję inkubatora, dzięki któremu potwór może przyjść na świat. Po włożeniu kuli do opakowania należy zalać ją wodą i obserwować stopniowe pojawianie się potworka.

Producent: Lisciani Dystrybutor: DANTE

Gra „Goal"

Piłkarska karcianka rodzinna o bardzo prostych zasadach nie sprawi problemów nawet osobom niegrającym na co dzień w planszówki. Podczas rozgrywki gracze kolejno się atakują (za pomocą kart ataku), zdobywając w ten sposób punkty. W talii znajdują się też karty specjalne i karty premia/kara, które mogą zmienić bieg każdej rozgrywki. Jedna talia pozwala na grę 2-5 osób (z dwiema taliami może być ich aż 10!). Czas gry: 15 minut.

Dystrybutor: DANTE

Globus Alaysky

Podświetlany – do poprawnego funkcjonowania wymaga baterii. Tym, co go wyróżnia, jest zastosowanie nowoczesnej technologii. Przy wyłączonym świetle na globusie widać mapę geograficzną, po włączeniu światła LED pojawiają się informacje zawarte na mapie politycznej. Mapa geograficzna jest w 3D, dzięki czemu dziecko może zdobywać wiedzę poprzez dotyk. Dołączona aplikacja pozwala na skanowanie konkretnych obszarów, obserwowanie zwierząt (w formie animacji) oraz zgłębianie ciekawostek dotyczących danego terenu (kilka wariantów: flora i fauna, kraje, przestrzeń kosmiczna itd.). Średnica: 25 cm.

Dystrybutor: DANTE

Playbio – Fanta Color Baby

Playbio to nowa seria ekoproduktów od Quercetti. Zabawka umożliwia tworzenie pięknych mozaik z kolorowymi kołeczkami. Przezroczysta podstawka ułatwia umieszczenie dużych elementów w taki sposób, by dopasować ich kolory do karty ze wzorem na spodzie podstawki. Elementy zostały wykonane z włókien drewnianych (pochodzących z tartaków, posiadających odpowiednie certyfikaty środowiskowe) i specjalnego plastiku. Zabawka w 100% może zostać poddana recyklingowi.

Producent: Quercetti Dystrybutor: DANTE

Ecoline – Jumbo

Ecoline to nowa seria zabawek powstałych z dbałością o środowisko naturalne. Zostały one wykonane z zielonego polietylenu pozyskanego z rosnącej jedynie w Brazylii trzciny cukrowej. Pojazdy cechują się wysoką jakością wykonania, brakiem ostrych krawędzi, wytrzymałością oraz cichymi kołami, można je myć w zmywarce. Wielkość: 28 cm.

Producent: Viking Toys Dystrybutor: DANTE

Wielka mówiąca Farma

Zestaw edukacyjny, dzięki któremu maluchy poznają życie na farmie. W opakowaniu znajdują się farma do złożenia oraz ponad 20 tekturowych figurek, które są wykorzystywane do rozwiązywania zagadek. Po włączeniu elektronicznej farmy dziecko może wybrać jeden z kilku dostępnych trybów, np. odnaleźć właściwą osobę lub posłuchać jej historii.

Producent: Lisciani Dystrybutor: DANTE

www.dante.com.pl

Gra „Milionerzy – Gold Edition”

Kolejna odsłona z serii gier planszowych „Milionerzy”. Pytania w niej zawarte pochodzą z bijącego rekordy oglądalności w Polsce i na świecie programu telewizyjnego. Zostań graczem lub prowadzącym program, a pełne napięcia chwile i niezapomniane emocje w gronie przyjaciół będziesz miał zagwarantowane! Liczba graczy: 2-4. Wiek: 12+.

Dystrybutor: TM TOYS

Jellirez – Zestaw kreatora

Zestawy kreatywne, które pozwalają stworzyć wysokiej jakości, modną i unikatową żelową biżuterię w zaledwie 15 minut. Dostępne elementy umożliwiają dowolne łączenie ozdób i tworzenie w ten sposób biżuterii. Z Zestawem kreatora stworzysz naszyjnik, pierścionki, bransoletkę i spinki do włosów.

Dystrybutor: TM TOYS

GraviTrax – Skoczek

Produkt, który umożliwia dzieciom poznanie świata grawitacji i praw fizyki w praktyce. Zabawa polega na budowaniu systemu torów z różnych elementów konstrukcyjnych, a jej celem jest dotarcie kulek do mety po zbudowanym torze. Zestaw Skoczek przenosi kulki na wyższy poziom i jednocześnie tworzy dla nich tunel przelotowy. Możliwość zabawy tylko łącznie z zestawem startowym GraviTrax.

Producent: Ravensburger Dystrybutor: TM TOYS

Kindi Kids – lalka Donatina

Kindi Kids to kolekcja lalek o pięknych włosach w kolorach tęczy i dużych brokatowych oczach, które przy każdym ruchu poruszają głowami. Donatina ma różowe włosy, zdejmowane ubranka i buciki. W zestawie 2 interaktywne akcesoria: miseczka z płatkami i magiczna łyżeczka. Po przyłożeniu jej do ust lalki płatki „znikają”. Wysokość lalki: 30 cm. Przygody Kindi Kids można śledzić w kanale YouTube. Wiek: 3+.

Dystrybutor: TM TOYS

Figurki Pocket Titans

Kolekcja 12 robotów ukrytych w sześcianie. Poszczególne elementy (łączą się ze sobą) mogą stać się modułową platformą do zabawy. W każdym zestawie 20 modułów, robot do złożenia (26 elementów) oraz broń bojowa.

Dystrybutor: TM TOYS

Cry Babies Magic Tears Fantasy Paci House

Brokatowo-perłowe laleczki do kolekcjonowania ukryte w domku w kształcie smoczka płaczą prawdziwymi niebieskimi łzami. Domek otwiera się automatycznie po wlaniu łez w odpowiednie miejsce, a po obróceniu klamki z domku wysypują się brokatowe akcesoria. Do zebrania 6 postaci w zwierzęcych ubrankach + jedna unikatowa.

Dystrybutor: TM TOYS

www.tmtoys.pl

Gra „Lombard. Życie pod zastaw”

Jedna z najpopularniejszych gier tego roku, oparta na hitowej produkcji TV Puls pod tym samym tytułem. Planszówka przeniesie graczy w świat serialu i pozwoli im wcielić się w jednego z bohaterów. Dzięki niebanalnym zwrotom akcji, zabawnym kartom licytowanych przedmiotów, sporej dawce humoru sytuacyjnego wprowadzanego przez karty klienta gra dostarcza mnóstwo rozrywki. Reklama TV. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 12+.

Wydawca: ALEXANDER

Gra „Nie śmiej się! Junior”

Przezabawna gra dla całej rodziny, w której wygra ten, kto najdłużej zachowa powagę. Zadanie polega na jak najzabawniejszym pokazaniu hasła z karty. Szczęśliwcom z pomocą przyjdzie nosek klauna. Liczba graczy: 3-8. Wiek: 3+.

Wydawca: ALEXANDER

Gra „Ucieczka z lochu”

Przyjemna gra dla całej rodziny. Każdy z graczy wciela się w rolę rycerza i ściga z przeciwnikami przez labirynt drzwi, w którym za każdym rogiem czeka niespodzianka. Otwieraj i zamykaj przejścia tak, by jako pierwszy wydostać się z lochu, zostawiając przeciwników w tyle. Sprytna strategia i właściwe karty pozwolą ci wykorzystać swoją przewagę. Reklama TV. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.

Wydawca: ALEXANDER

Montino

W zestawie znajdziemy kolorowe rurki w trzech długościach oraz łączniki, dzięki którym można zbudować niemal wszystko. Montino wyróżnia się wyjątkową jakością, a giętkie rurki nie tracą pierwotnego kształtu po zakończonej zabawie. Konstrukcje są trwałe, pozwalają dziecku bawić się wewnątrz i nie rozpadają przy przenoszeniu. Łączniki z licznymi wypustkami ułatwiają tworzenie kątów i półokręgów. Wiek: 5+.

Wydawca: ALEXANDER

Mały Konstruktor Junior 3 w 1 – Dźwig

Zestaw składa się z drewnianych deseczek z dziurkami oraz kolorowych śrubek i łączników z tworzywa. Narzędzia zostały idealnie dopasowane do małych rączek, malec może wielokrotnie skręcać i rozkręcać konstrukcję. Z dołączonych elementów można zbudować 3 różne pojazdy. Zabawka jest trwała i po złożeniu może służyć do dalszej zabawy. Wszystkie elementy zostały wyprodukowane w zakładzie Alexandra. Wiek: 4+.

Wydawca: ALEXANDER

Mały Konstruktor – Noah

Zbuduj koparkoładowarkę, która ma kręcące się koła i ruchomy osprzęt. Model składa się z metalowych elementów różnej wielkości i o różnych kształtach, dodatkowo został wzbogacony kolorowymi elementami z tworzyw sztucznych. Dzięki dołączonym narzędziom konstrukcję można wielokrotnie skręcać i rozkręcać, a elementy zestawów dowolnie ze sobą łączyć, tworząc własne konstrukcje. Zestaw Noah umożliwia zbudowanie 5 różnych pojazdów.

Wydawca: ALEXANDER

www.alexander.com.pl

EGMONT

„Akademia Mądrego Dziecka. Pierwsza Gra. Zwierzątka”

Seria gier dla najmłodszych dzieci i ich rodziców. 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. Kto pierwszy zdobędzie wszystkie figury, wygrywa. Dzieci poznają kształty za pomocą wzroku i dotyku. Ćwiczą przy tym dłonie i palce, czyli małą motorykę. Wiek: 2+.

Wydawca: EGMONT POLSKA

Gra „Kotek Psotek”

Celem graczy jest doprowadzenie zwierzątek do kryjówki, zanim dogoni je kotek. Kotek jest bardzo szybki, dlatego gracze będą musieli go przechytrzyć, wykorzystując skróty na planszy oraz kocie przysmaki. W grze nie występuje rywalizacja między uczestnikami, ponieważ wszyscy mają wspólny cel. Rodzice będą mieli frajdę z pomagania swoim podopiecznym, a dzieci poćwiczą logiczne myślenie, nauczą się współpracy i radzenia sobie z emocjami.

Wydawca: EGMONT POLSKA

Gra „Ubongo”

Światowy hit, gra wydana w 20 językach. Każdy z graczy dostaje planszę z innym wzorem i 12 elementów układanki. Jeden z graczy przekręca klepsydrę i rzuca kostką, wskazując, z których elementów gracze będą korzystać w tej rundzie. Wszyscy gracze jednocześnie starają się jak najszybciej zasłonić puste pola na swoich planszach. Każdy, kto zdąży to zrobić przed upływem czasu, zdobywa klejnot. Wygrywa gracz, który w ciągu dziewięciu rund zbierze najcenniejsze klejnoty.

Wydawca: EGMONT POLSKA

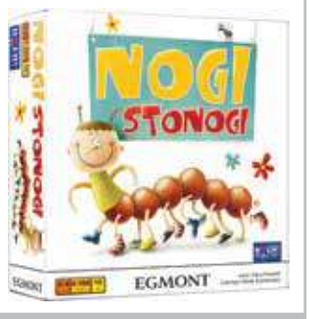
Gra „Ryzyk fizyk”

Ile ważył najcięższy mistrz sumo? Znasz odpowiedź na to pytanie? Jeśli tak – podaj prawidłową liczbę. Jeśli nie – spróbuj zgadnąć. A może zaryzykujesz i postawisz dolary na odpowiedź innego gracza? „Ryzyk fizyk” to 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, a w odpowiednim momencie zaryzykujesz.

Wydawca: EGMONT POLSKA

Gra „Nogi stonogi”

Doskonała zabawa dla maluchów! Gracze, rzucając kostkami, starają się zdobyć jak najwięcej butów dla swoich stonóg. Sami muszą decydować, ile butów i w jakich kolorach chcą zdobyć. Wygra gracz, którego stonoga będzie mieć najwięcej butów. Gra posiada dwa warianty: dla dzieci młodszych i starszych. Uczy prostego liczenia i kolorów.



Wydawca: EGMONT POLSKA

Gra „Pędzące żółwie”

Celem gry jest dotarcie swoim żółwiem do sałaty. Oryginalne zasady zapewniają doskonałą zabawę i ogromne emocje. Gracze nie wiedzą, które żółwie należą do ich rywali! Żółwie mogą zaś wskakiwać na siebie i w ten sposób podróżują za darmo w stronę mety. Gra wprowadza dzieci w świat koncentracji i skupienia, ćwicząc umiejętność przewidywania działań współgraczy.

Wydawca: EGMONT POLSKA

www.wydawnictwoegmont.pl

Smoby

Flextreme – zestaw startowy

Zestaw składa się z samochodzika oraz 184 elementów torów Flextreme w 4 kolorach: żółtym, zielonym, czerwonym i niebieskim, z których można ułożyć 4,4-metrową trasę. Samochodzik z efektem świetlnym (przednie i tylne reflektory) działa na baterie (w zestawie). Dzięki specjalnemu mechanizmowi samochód nie przewraca się, a z elastycznych torów można tworzyć okazałe pętle. Wiek: 4+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

Smoby

Flextreme – zestaw torów dodatkowych

Zestaw składa się z 72 elementów torów Flextreme w 4 kolorach: żółtym, zielonym, czerwonym i niebieskim, z których można ułożyć 1,72 m dodatkowych torów do zestawu startowego Flextreme. Wiek: 4+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

Simba

Evi Doktor – ambulans 2 w 1

Rozkładany ambulans z otwieraną tylną częścią, która zamienia się w klinikę weterynaryjną wyposażoną w składany stół, wysuwane szufladki, schowek z otwieranymi drzwiczkami oraz ruchomą słuchawkę prysznicową. W zestawie kotek i piesek, walizka doktora z kroplówką, kołnierz, inhalator, mikroskop, przenośny aparat USG itd. Akcesoria można mocować w rączkach laleczki (ma nóżki zginane w kolanach i ruchome nadgarstki) za pomocą wypustek. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

Simba

Chi Chi Love – Tęczowa moda

Trudno oprzeć się urokowi tego barwnego zestawu. Pluszowy piesek chihuahua ubrany jest w niepowtarzalny, tęczowy strój z dopasowaną kokardą w tęczowe paski. Torba do przenoszenia pieska posiada połyskujący tęczowy nadruk. Wysokość pieska: 20 cm. Wiek: 5+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

DICKIE TOYS

Wywrotka Volvo ze światłami i dźwiękami

Pojazd bez napędu z ruchomą wywrotką. Światło zielone zapala się, gdy obciążenie jest niewielkie, światło żółte – gdy ciężar ładunku zbliża się do granic, czerwone światło symuluje zaś przekroczenie „dopuszczalnych norm obciążenia". Każdemu sygnałowi świetlnemu towarzyszy dźwięk. Dźwięk i światło można też włączyć poprzez wciśnięcie guzika. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

DICKIE TOYS

Playlife Camper Set

Van kempingowy Hymer B-Class z wieloma akcesoriami, otwieranym dachem, lewą ścianą samochodu oraz drziwami wewnątrz pojazdu. W zestawie ruchome elementy i akcesoria, m.in. interpack, deska surfingowa, rower i grill. Pojazd bez napędu. Skala 1:24. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

www.simba.com.pl

Funny & Smelly – zestaw do kolorowania

W zestawie 28 pachnących elementów: 10-kolorowy długopis, 12 kredek, 8 markerów, 5 flamastrów, 2 arkusze naklejek.

Producent: Toys Inn Dystrybutor: STnux

Furry Pillow – poduszka Panda

W zestawie wycięte elementy z futerka oraz wzorzystej tkaniny, dekoracje filcowe, wypełniacz, nici w trzech kolorach, metalowa igła oraz szczegółowa instrukcja. Dziecko samodzielnie uszyje z nich poduszkę Pandę. W ofercie również poduszki Lama i Leniwiec. Wiek: 8+.

Producent: Toys Inn Dystrybutor: STnux

Coloring Craft – torebka Shopper

Zestaw do kolorowania z funkcjonalną torbą z modnym motywem dżungli. Torebka ma wymiary 35 x 37 cm, jest zapinana na zamek błyskawiczny i idealnie nadaje się na zakupy czy trening. W zestawie 6 markerów, którymi możny dowolnie pokolorować jej przód. Wiek: 5+.

Producent: Toys Inn Dystrybutor: STnux

www.toysinn.pl

Magiczny zestaw jednorożców Aquabeads

Magiczny zestaw jednorożców z ponad 2000 koralikami, które łączą się ze sobą po spryskaniu wodą. Dzięki ruchomym połączeniom jednorożce mogą poruszać ogonem, skrzydłami i głową. W zestawie podkładka do układania, spryskiwacz, tło, ruchome połączenia oraz arkusze z szablonami.

Producent: Epoch Traumwiesen

Brokatowa korona Aquabeads

Spełnienie marzeń każdej małej księżniczki. Koraliki Aquabeads układa się na podkładce, wykorzystując odpowiedni szablon, spryskuje wodą, a po wyschnięciu przymocowuje do korony. Zestaw zawiera ponad 500 kolorowych koralików, koronę do ozdobienia, podkładkę do układania, spryskiwacz oraz szablony z motywami. Wiek: 4+.

Producent: Epoch Traumwiesen

Przedszkolna lokomotywa Sylvanian Families

Dzieci Sylvanian Families będą miały prawdziwą frajdę z jazdy pociągiem z jednym wagonikiem. Siedzą w nim 2 maluchy, a pozostałe czekają na dworcu, by wsiąść. W zestawie platforma z szynami i rogatką, pociąg z wagonem i figurka niedźwiadka. Wiek: 3+.

Producent: Epoch Traumwiesen

www.aquabeadsart.com/pl-pl/
www.sylvanianfamilies.com/pl-pl/

Guzikowy trening małej rączki

Skuteczny sposób na ćwiczenie motoryki małej ręki. Pisanie, zapinanie guzików, lepienie to umiejętności, których zdobycie muszą poprzedzić wytrwałe ćwiczenia. Sprawność rączek ma wpływ na poziom graficzny prac dziecka, dlatego należy ją jak najczęściej ćwiczyć. Guzikowy trening małej rączki pomaga rozwijać maluchy grafomotorycznie.

Dystrybutor: Askato

Książeczki dla malucha

Wykonana z miękkiego, przyjemnego w dotyku materiału, w żywych kolorach, szeleszcząca, z wszytym piszczkiem. Na każdej z 8 stron znajdują się kolorowe obrazki. Pasjonuje, bawi i uczy dzieci już od pierwszych miesięcy życia. Rozwija pamięć oraz umiejętności poznawania, porównywania i odróżniania. Zamykana na rzep.

Dystrybutor: Askato

Śrubkowy trening małej rączki

Propozycja dla dzieci w wieku przedszkolnym, dzięki której nauka pisania, wymagająca prawidłowej koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz precyzji ruchów, będzie łatwiejsza. Funkcje te dzieci mogą rozwijać poprzez odpowiednie ćwiczenia grafomotoryczne. W zestawie: 8 plansz, 116 śrubek, podkładki w kształcie trójkątów, kółek, kwadratów i prostokątów oraz książeczka z pomysłami.

Dystrybutor: Askato

Wyścig kulek

Zabawka, która kształtuje i wspomaga rozwój koordynacji ruchowej małych mięśni, co pozwala na opanowanie umiejętności chwytania. Ćwiczy koordynację ręka-oko, wspomaga zdolności motoryczne i manualne dziecka.

Dystrybutor: Askato

Klocki małych geniuszy: krzesła, patyczki

Zabawa klockami wspomaga rozwój dzieci. Podczas niej dziecko nie tylko odtwarza obrazy i przedmioty, ale także coraz lepiej kojarzy fakty i samodzielnie dochodzi do wniosków, szuka podobieństw, tworzy własne konstrukcje, zaczyna myśleć abstrakcyjnie. Jego pamięć mechaniczna przekształca się w pamięć logiczną.

Dystrybutor: Askato

Klocki małych geniuszy – słomki

Z klocków można tworzyć najróżniejsze wzory, kształty i formy, jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia małego konstruktora. Zabawa nimi wspomaga rozwój dzieci, ćwiczy zdolności manualne, pozwala wypracować technikę, która pozwoli dziecku radzić sobie w świecie pełnym barw. Usprawnia koncentrację i koordynację wzrokową. Wspólne budowanie z rodzicami czy innymi dziećmi uczy dzielenia się i współpracy. Liczba elementów: 600.

Dystrybutor: Askato

www.askato.pl

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

„Gra na emocjach”

Gracz zadaje pytanie zaczynające się od słów „Jak się czuję, gdy...”. Pozostałe osoby wykładają karty pasujące do odpowiedzi. Wiek: 10+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

„Gra słów”

Gracze nie rywalizują ze sobą, tylko współpracują, aby osiągnąć jak najlepszy wynik. Gra rozwija umiejętność opowiadania, kojarzenia i pamięć. Wiek: 6+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

„Gra pozorów”

Wszyscy grają równocześnie – liczą się refleks i spostrzegawczość. Wygra osoba, która najszybciej wyłoży na stół wszystkie swoje karty. Wiek: 8+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Sen”

Pierwsza część serii, której akcja toczy się w krainach ze snów. Podczas rozgrywki gracze tworzą swoje sny. Wygra osoba, która stworzy sen z najmniejszą liczbą kruków. Wiek: 8+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Kruki”

Druga część serii. „Kruki” mają inne zasady niż gra „Sen”. Tytułowe ptaki co noc toczą wyścig po baśniowych krainach. Muszą się spieszyć, aby zakończyć podróż przed porankiem. Wiek: 8+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Smoki”

Trzecia część serii. „Smoki” mają inne zasady niż „Sen” i „Kruki”. Gracze odwiedzają krainy pełne przybierających różne formy smoków. Wygra osoba, która odwiedzi najpiękniejsze krainy. Wiek: 6+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

www.gry.nk.com.pl

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

„Pucio. Gdzie to położyć?"

W pudełku znajduje się 6 plansz z różnymi pomieszczeniami. Do każdego z nich dopasowano po 6 żetonów z charakterystycznymi dla nich przedmiotami. 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.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

„Feluś i Gucio wiedzą, jak się zachować"

Feluś jest już przedszkolakiem. Nadszedł czas, by poznał zasady dobrego wychowania. Dowie się, że w różnych sytuacjach – czy to w domu, czy w przedszkolu – należy zachować się w określony sposób. Dzięki temu, że pozna kodeks przedszkolaka, będzie wiedział, jak ładnie jeść przy stole, kiedy używać magicznych słów: „proszę", „przepraszam", „dziękuję", i jak zachować się w teatrze.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

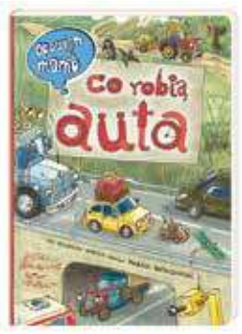
„Nauka czytania"

Książka przeznaczona dla dzieci, które zaczynają naukę czytania, jak i dla tych, które mają trudności w opanowaniu tej umiejętności. Wyraźna czcionka i duże odstępy między wierszami ułatwiają czytanie, a atrakcyjne teksty, pełne ciekawostek o naturze, zwierzętach i zjawiskach na Ziemi, podtrzymują zainteresowanie dziecka. Książka zarówno dla rodziców, jak i nauczycieli oraz terapeutów.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

„Opowiem ci, mamo, co robią auta"

Co kryje w sobie wnętrze samochodu? Jakie pojazdy ścigają się po torze wyścigowym, a jakie pracują na placu budowy? Dlaczego w warsztacie samochodowym jest taki bałagan? Odpowiedzi na te i inne pytania dotyczące bogatego świata pojazdów dużych i małych znajdują się w książce. Sztywne kartki pozwolą jej przetrwać wielokrotne przeglądanie przez najmłodszych fanów motoryzacji.



Wydawca: 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" oraz „Niezwykłe przyjaźnie. W świecie roślin i zwierząt". Puzzle składają się z 88 elementów, obrazek po ułożeniu ma wymiary 47 x 33 cm.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

„Rok na wsi"

Oto małe gospodarstwo agroturystyczne. Są tu zwierzęta: koń, krowa, owce i świnki, indyki, kury, gęsi, kaczki, pies Misiek i dwa koty, a rytm życia wyznaczają pory roku. Zimą organizowany jest kulig dla gości z miasta. Wiosną trzeba zaorać i obsiać pole. Latem trwa praca przy żniwach i sianokosach. Jesienią ogniska i rodzinne pieczenie ziemniaków umilają wykopki. Na jednej z plansz przedstawieni zostali bohaterowie, zaś kolejna umożliwia interaktywną zabawę.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

www.naszaksiegarnia.pl

FOXGAMES

„Najlepsza gra o kotach”

Co łączyło Marię Antoninę i Ernesta Hemingwaya? Oboje uwielbiali koty! Dzięki tej grze będziecie mogli trafić do tego zacnego grona i sprawdzić, kto z was jest największym kociarzem. Tematyka i proste zasady sprawiają, że to tytuł idealny dla całej rodziny, a także obowiązkowa pozycja na półce każdego kociarza. Gra przypadnie również do gustu fanom karcianek, gier z prostymi zasadami oraz wszystkim tym, którzy cenią sobie dobrą zabawę.

Wydawca: FOXGAMES

Gra „Obłędny rycerz”

Gra kooperacyjna, w której liczą się przede wszystkim zręczność i współpraca zespołowa. Zadaniem graczy jest przejście 20 poziomów. Aby tego dokonać, muszą przechylać pudełko za pomocą specjalnych dźwigni, poruszając w ten sposób rycerzem. Każdy poziom to inna trasa, którą musi przejść rycerz i na której znajdują się najróżniejsze przeszkody, takie jak dziury, płoty czy łuki.

Wydawca: FOXGAMES

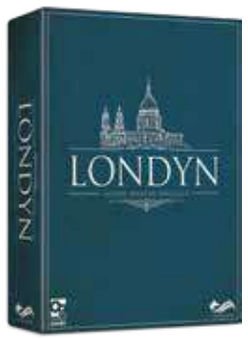
Gra „Zombie Kidz”

Pierwsza gra typu legacy dla najmłodszych, zdobywca 1. miejsca w rankingu BGG gier dla dzieci.
Zombie zaatakowały waszą szkołę... Zbierzcie przyjaciół i wspólnie wymyślcie najlepszą strategię na pokonanie tych przebrzydłych stworów! Im więcej gracie, tym szybciej gra ewoluuje. Wypełniajcie specjalne misje, oznaczajcie swój postęp naklejkami, otwierajcie tajemnicze koperty, których zawartość wpłynie na grę. Dodajcie moce swoim bohaterom! Zmutujcie wasze zombie!

Wydawca: FOXGAMES

Gra „Londyn”

Druga edycja kultowej gry Martina Wallace'a. Odbuduj Londyn po wielkim pożarze z 1666 r. Czy zdecydujesz się wznosić wielkie budowle i piękne pałace? Czy poradzisz sobie z rosnącym ubóstwem? Myśl strategicznie, działaj mądrze i wygraj, realizując swoją wizję miasta! Aby zwyciężyć, musisz odpowiednio zarządzać kartami, spłacać na czas zaciągnięte pożyczki oraz dostosowywać się do bieżących potrzeb.



Wydawca: FOXGAMES

Gry „Similo”

Seria kooperacyjnych gier dedukcyjnych. Każdy tytuł zawiera 30 przepięknie zilustrowanych kart z postaciami nawiązującymi do bajek, historii lub mitów. Gracze muszą odgadnąć ukrytą postać spośród 12 leżących na stole. Aby tego dokonać, jedna osoba zagrywa w każdej turze kartę z ręki jako wskazówkę, a pozostali próbują wyeliminować którąś z postaci. Wygracie, jeśli ostatnia karta, która została na stole, będzie ukrytą postacią.

Wydawca: FOXGAMES

Gra „Nowy wspaniały świat”

Zostań władcą międzynarodowego imperium. Produkuj surowce, wznoś majestatyczne konstrukcje i rozwijaj nowoczesne technologie. W grze czekają na ciebie niesamowity, dystopijny klimat oraz innowacyjna mechanika. Z każdą kolejną kartą będziesz musiał podejmować coraz trudniejsze decyzje.

Wydawca: FOXGAMES

www.gwfoksal.pl

Gra „Karak”

Rodzinna gra RPG oraz Gra Roku 2018, w której każdy z graczy wciela się w jednego z sześciu śmiałków przedzierających się przez labirynt w podziemiach zamku Karak. Kafelek po kafelku gracze odkrywają podziemne tunele, spotykają potwory, walczą z nimi i zdobywają wyposażenie, a przede wszystkim skarby. Wygra ten, kto zgromadzi ich najwięcej!

Wydawca: ALBI POLSKA

Gra „Party Time”

Podczas rozgrywki musicie zgadywać słowa, mając za podpowiedzi jedynie synonimy, antonimy itp. Na polach premiowych czekają na was zadania dodatkowe: kalambury, rymy, opisy znanych osobistości i aliteracje. Ta gra rozkręci każde spotkanie!

Wydawca: ALBI POLSKA

Gra „Gloomhaven”

Najlepsza planszówka na świecie według najważniejszych międzynarodowych rankingów, imponująca skalą rozgrywki. Gra toczy się w trybie kampanii, podczas której jej uczestnicy wspólnie przeżywają przygody, zabijają potwory i gromadzą doświadczenie. Do rozegrania aż 112 scenariuszy!

Wydawca: ALBI POLSKA

Albi

IQ Fitness

Lubisz łamać szyfry? A może liczyć? Masz wyobraźnię przestrzenną i interesują cię rebusy graficzne? Twoim talentem są zagadki logiczne? Fascynują cię złudzenia optyczne? IQ Fitness w ramach serii „rozuMówki” proponuje pięć zestawów kart z zadaniami dla bystrzaków, pośród których każdy znajdzie coś dla siebie.

Wydawca: ALBI POLSKA

Albik – zestaw do nauki języka angielskiego

Sposób na naukę podstaw języka angielskiego dla dzieci i dorosłych. W zestawie interaktywny podręcznik języka angielskiego oraz mówiące pióro Albik. Pozwala poszerzyć słownictwo, dzięki dialogom umożliwia naukę wymowy i konstruowania prostych zdań. Dziecko po zapoznaniu się z partiami materiału może rozwiązać quizy, które sprawdzą i utrwalą jego wiedzę. Wiek: 6+.

Wydawca: ALBI POLSKA

Albik – zestaw z atlasem świata

W zestawie mówiące pióro oraz interaktywna książka, z którą dzieci poznają wszystkie kontynenty i oceany świata. Dowiedzą się, jak nazywają się kraje i ich stolice, a także wysłuchają wielu ciekawostek o nich. Swoją wiedzę mogą sprawdzić za pomocą zapewniających wyśmienitą zabawę quizów. Wiek: 6+.

Wydawca: ALBI POLSKA

www.albipolska.pl

Hot Wheels Maker Kitz

Nowy zestaw kreatywny z samochodami Hot Wheels do samodzielnego zbudowania. Wyjmij plastikowe panele i złóż twarde części zatrzaskowe. Dodaj autkom mocy za pomocą nie jednego, ale dwóch turbosilników odciągowych! Następnie użyj dołączonych pisaków i stwórz własny, unikatowy projekt! Zbudowany samochód jest wystarczająco wytrzymały, aby ścigać się, a nawet wykonywać skoki z pomocą dołączonej do zestawu rampy. Wiek: 6+.

Producent: BLADEZ TOYZ Dystrybutor: M&Z

John Deere – Zbuduj traktor Johnny

Wykonana z wysokiej jakości tworzywa sztucznego zabawka zachwyci małego miłośnika potężnych maszyn rolniczych. Składanie pojazdu to dla małych rączek doskonały trening, który wspomaga rozwój koordynacji ręka-oko, uczy cierpliwości i dokładności. Traktor zapewni malcowi wiele godzin beztroskiej zabawy. Wiek: 18 m+.

Producent: TOMY Dystrybutor: M&Z

Aquadoodle Super Colour Deluxe

Do kreatywnej zabawy matą nie potrzeba farb ani innych koloryzujących substancji – wystarczy flamaster Aquadoodle i trochę wody. Różnokolorowe magiczne rysunki pojawiają się i po chwili znikają. Artystyczne dzieła można też tworzyć poprzez odbijanie wilgotnych dłoni na macie. Zabawka pomaga ćwiczyć koncentrację, kreatywność, koordynację oko-ręka oraz percepcję. Wiek: 18 m+.

Producent: TOMY Dystrybutor: M&Z

Lamaze – sorter z miękkimi elementami

Klasyczna zabawka rozwijająca wyobraźnię najmłodszych. Wykonana z wysokiej jakości tkanin. Każda strona kostki jest inna, różni się w dotyku i przedstawia wesołe, uśmiechnięte zwierzęta. W zestawie 4 elementy o różnych kształtach odtwarzające różne dźwięki. Wiek: 9 m+.

Producent: TOMY Dystrybutor: M&Z

Baby Born wózek wielofunkcyjny 6 w 1

Posiada wygodną rączkę, która jest regulowana w zakresie 60-72 cm od podłogi. Funkcje: gondola, spacerówka, nosidełko, krzesełko do karmienia, huśtawka, leżaczek. Wózek posiada lekką, stabilną konstrukcją. Dedykowany lalkom o wysokości 46 cm lub mniejszym. Wiek: 3+.

Producent: BABY BORN Dystrybutor: M&Z

Gra „Wielkie gały babci”

Gra z babcią w nowej odsłonie. Tym razem staruszka gra razem z wami. Rozłóż karty, które znajdziesz w zestawie. Naciśnij przycisk, aby wprawić w ruch oczy babci, i dopasuj kartę do układu jej „gał”. Kto szybszy, ten lepszy! Zbierz więcej kart niż przeciwnicy i wygraj. Spróbuj trudniejszej wersji z zasłoniętymi kartami i pokonaj przeciwników. Wiek: 5+.

Producent: TOMY Dystrybutor: M&Z

www.miz.gda.pl

L.O.L. Surprise! J.K. Doll Mini Fashion

Te małe laleczki chcą być takie same, jak ich starsze siostry. Są stylowe, noszą buty na platformie i mają prawdziwe włosy. Do zebrania 4 lalki. W każdym zestawie laleczka i 15 niespodzianek. Opakowanie może służyć jako sceneria do zabawy.

Producent: MGA ENTERTAINMENT

L.O.L. Surprise! O.M.G.

Nowa seria lalek O.M.G., które są starszymi siostrzyczkami laleczek L.O.L. Surprise! W każdym zestawie 20 niespodzianek, w tym ubranie, buty, akcesoria i stojak dla lalek. Opakowanie może służyć jako sceneria do zabawy. Do zebrania 4 modne lalki.

Producent: MGA ENTERTAINMENT

Baby Born – lalka interaktywna

Miła w dotyku, ma szeroki zakres ruchów, pije wodę, moczy pieluszkę, płacze, je, robi siusiu i kupkę, można ją kąpać i kłaść spać. W zestawie 11 akcesoriów: butelka, talerzyk, łyżeczka, smoczek, łańcuszek, bransoletka dla dziewczynki i dla lalki, nocniczek, pieluszki, jedzonko oraz akt urodzenia.

Producent: ZAPF CREATION

Little Tikes – piaskownica Żółw

Sprawia, że maluchy nigdy się nie nudzą. Duża powierzchnia zapewnia swobodną zabawę, można do niej nasypać piasku lub wypełnić ją piłeczkami. Dno piaskownicy ma uformowane detale, aby zachęcić maluchy do kopania w piasku. Po zakończonej zabawie piasek można zabezpieczyć pokrywą w kształcie skorupy żółwia.

Producent: MGA ENTERTAINMENT

Na! Na! Na! Surprise

Aby rozpakować niespodziankę Na! Na! Na!, przebij balony z konfetti. Odkryjesz pluszaka z miękką lalką w środku i akcesoriami. Modną pluszową zawieszkę z motywem zwierzęcym można przymocować do plecaka lub torebki. Modowa lalka posiada drukowaną twarz i modne detale. Zbierz wszystkie lalki z kolekcji!

Producent: MGA ENTERTAINMENT

Słonik My Buddy

Pluszowa zabawka aktywizująca, która wspiera rozwój fizyczny i emocjonalny, ćwiczy zdolności poznawcze i pozwala tworzyć relacje z rówieśnikami. Słonik świeci i wydaje dźwięki, np. śmieje się, gdy łaskocze się go po brzuszku (łącznie odtwarza ponad 240 piosenek, dźwięków i fraz).

Producent: MGA ENTERTAINMENT

www.mgae.com

rebel

Gra „Everdell”

Dynamiczna gra ekonomiczna oparta na mechanice przydzielania pracowników do zadań. Klimatyczne ilustracje przywodzą na myśl bajki dla dzieci, jednak w rzeczywistości jest to wielowymiarowa, rozbudowana planszówka, pełna niuansów i zależności. Kluczem do zwycięstwa jest nie tylko dobre gospodarowanie ograniczonymi zasobami robotników, ale też maksymalnie wykorzystanie dostępnych kart, które wzajemnie na siebie wpływają.

Wydawca: REBEL

Gra „Splendor”

Wciel się w renesansowego kupca i rozpocznij drogę ku chwale i świetności, wydobywając, transportując, a następnie sprzedając drogocenne minerały. Podczas rozgrywki pobieraj żetony z banku, by następnie mądrze je wydać i zapewnić sobie stałą produkcję danego kamienia. Stopniowo napędzając silnik produkcji, masz szansę na zakup coraz wartościowszych kart, które zaprowadzą cię prosto do zwycięstwa.

Wydawca: REBEL

Gra „Wsiąść do pociągu: Europa”

Wciel się w prekursora kolejnictwa i twórz połączenia między największymi europejskimi miastami. Bestsellerowa gra rodzinna dzięki prostym zasadom i niezwykle przyjemnej rozgrywce połączy przy wspólnym stole młodszych i starszych członków rodziny. W czasie rozgrywki będą starali się łączyć ze sobą wskazane miasta nieprzerwaną trasą kolejową. W tym celu muszą zebrać kolorowe karty wagonów, które pozwolą im zająć wybrane odcinki na planszy i dzięki temu zrealizować indywidualne cele.

Wydawca: REBEL

Gra „Koncept Kids: Zwierzaki”

Oparta na współpracy gra skojarzeniowa, która stanowi świetne wprowadzenie do kalamburów dla najmłodszych – dzieci od 4. roku życia. Na środku stołu wykładamy planszę z symbolami. Najstarszy gracz umieszcza przed sobą podstawkę, na której kładzie kartę z hasłem (w taki sposób, aby zwierzę na niej narysowane było widoczne dla pozostałych uczestników). Zadaniem pozostałych graczy jest takie umieszczanie na planszy plastikowych ramek, by wskazać grafiki-podpowiedzi dla zgadującego.

Wydawca: REBEL

Gra „Domek”

Rodzinna planszówka, w której gracze urządzają swój wymarzony dom. Wraz z kartą pomieszczenia za każdym razem dobierają dodatek: fragment dachu, element dekoracyjny, pomocnika lub narzędzie pozwalające na przebudowę. Planując, muszą zwracać uwagę na wielkość pomieszczeń (im bardziej przestronne, tym lepiej) oraz ich funkcjonalność (dostępność łazienki, kuchni, sypialni). Ze względu na uniwersalny temat, przyjazne grafiki oraz brak negatywnej interakcji gra jest atrakcyjna zarówno dla młodszych, jak i starszych odbiorców.

Wydawca: REBEL

Gra „Dixit”

Pobudzająca kreatywność i zapewniająca świetną zabawę w gronie rodziny lub przyjaciół gra skojarzeń. W każdej rundzie jeden z graczy zostaje bajarzem, który spośród trzymanych w ręce kart z wieloznacznymi grafikami wybiera jedną, a następnie wymyśla do niej skojarzenie i podaje je pozostałym graczom. Skojarzeniem może być wszystko: słowo lub całe zdanie, tytuł jakiegoś utworu lub jego fragment... Następnie pozostali gracze z kart z ręki wybierają po jednej, która ich zdaniem pasuje do podanego skojarzenia. Na koniec wszystkie karty są tasowane, a uczestnicy głosują, która karta była pierwszym skojarzeniem bajarza.

Wydawca: REBEL

www.rebel.pl

70009 SuperSet – Bal księżniczki

Dobry pomysł na rozpoczęcie przygody z Playmobil. W zestawie figurki księcia i księżniczki oraz obracająca się platforma, dzięki której książęca para naprawdę tańczy. Wiek: 4+.

Producent: PLAYMOBIL

70094 Królestwo syrenek ze lśniącą kopułą

W magicznym świecie syrenek znajdziesz koralowy pawilon oraz tor, po którym zjeżdżają perły. Lśniąca kopuła (wymagane 3 baterie AAA) migocze różnymi kolorami, gdy tylko przetoczy się przez nią perła. W zestawie perłowa zjeżdżalnia, perły do kolekcji, zwierzęta morskie i akcesoria. Można go połączyć z zestawem 70096 Salon piękności ze szkatułką. Wiek: 4+.

Producent: PLAYMOBIL

70009 SuperSet – Galaktyczny areszt

Tematycznie związany z nowym światem od Playmobil – Galaxy Police. W zestawie figurka galaktycznego policjanta i przestępcy oraz cela więzienna zabezpieczona wiązkami światła LED. Moduł oświetlenia (wymagane baterie 2 x AAA) uaktywnia się, kiedy drzwi celi są zamknięte. Wiek: 5+.

Producent: PLAYMOBIL

70018 Galaxy Police – pojazd policyjny

Z działającym światłem (baterie w zestawie), rozkładaną rampą na rakietę oraz zamykanym aresztem. W zestawie zintegrowany odrzutowiec do szpiegowania oraz zatrzymywania pojazdów piratów. Przeżyj wspaniałe przygody galaktycznych policjantów, którzy mają do dyspozycji najnowsze zdobycze techniki! Wiek: 5+.

Producent: PLAYMOBIL

70146 Przenośna klinika dla zwierząt

Praktyczną walizeczkę dziecko może wszędzie ze sobą zabrać. W zestawie figurki z pupilami oraz pani weterynarz. Dzięki załączonym naklejkom istnieje możliwość dowolnego udekorowania ścian kliniki. Wiek: 4+.

Producent: PLAYMOBIL

70022 Sejf z kodem

Jeśli ukryjesz swoje skarby w doskonale zabezpieczonym sejfie, galaktyczni przestępcy nie będą mieli z tobą żadnych szans. Zmienny kod dostępu chroni wartościowe przedmioty w sejfie przed niepożądanym otwarciem. Sejf może także pełnić funkcję skarbonki. Wiek: 5+.

Producent: PLAYMOBIL

www.playmobil.pl

Cool Maker: Go Glam – studio paznokci

Przenośne studio manikiuru umożliwia udekorowanie nawet 125 paznokci. Mała manikiurzystka ma do wyboru 5 motywów, w tym jednorożce, cupcake i flamingi. Wybierz motyw i umieść go w specjalnej maszynie. Pomaluj paznokcie jednym z nietoksycznych lakierów Go Glam (w zestawie 2 kolory) i zaczekaj 5 minut, aż wyschnie. Na koniec wsuń palec do maszyny, naciśnij przycisk, naklej wybrany wzór na paznokciu i nałóż warstwę zabezpieczającą.

Dystrybutor: SPIN MASTER

Bakugan – kula deluxe Armored Alliance

Wejdź do gry i spraw, by bohaterowie ukryci w kulach Bakugan pokazali, co potrafią na polu bitwy! Przetocz swoją kulę Bakugan po metalowych Baku-żetonach (2 w zestawie), a w jednej chwili zamienią się w pełną pięknych, rzeźbionych detali i symboli figurkę postaci Bakugan! Wejdź do gry z kryjącą twoją ulubioną postać kulą Bakugan oraz odpowiadającą jej kartą postaci i staw czoła przeciwnikowi! Możesz też wzmocnić swojego wojownika, wyposażając go w akcesoria Baku-Gear.

Dystrybutor: SPIN MASTER

Hatchimals Pixies – walizeczka

Piękne laleczki tylko czekają, byś odkrył je we wnętrzu walizki i zabrał na wakacje! Już machają do ciebie swoimi ślicznymi skrzydłami! W zestawie: laleczka Pixie, duża wakacyjna walizka, 3 akcesoria w 2 bagażach podręcznych, lista kolekcjonera.

Dystrybutor: SPIN MASTER

Pojazd transportowy 2 w 1 Monster Jam

Zestaw w skali 1:64. Dołączonym El Toro Loco Diecast Monster Jam możesz kręcić za pomocą specjalnego spinnera, a także ćwiczyć akrobacje i skoki. Ustaw beczki na pojeździe transportowym, a El Toro Loco wraz z drugim pojazdem Monster Jam umieść na rampach. Wystrzel samochody i patrz, jak pędzą po rampach, rozbijając beczki! Po zakończonej zabawie z łatwością złożysz zestaw, chowając wszystkie elementy wewnątrz. Możesz też przechowywać samochody wewnątrz pojazdu transportowego, a dodatkowe 4 na jego dachu.

Dystrybutor: SPIN MASTER

Kinetic Sand: Smakowite zapachy

Magiczny piasek o zapachu wiśni, czekolady, jabłka lub wanilii (każdy zapach sprzedawany oddzielnie), który klei się, ale nigdy do twoich rąk! Możesz dowolnie ściskać masę, gnieść ją i formować. Piasek kinetyczny przyjemnie przelewa się przez palce, nie pozostawiając na nich tłustych śladów. Mieszaj ze sobą różne zapachy i twórz nowe, kolorowe kombinacje. Piasek kinetyczny nigdy nie wysycha! Produkt nie zawiera pszenicy, glutenu ani kazeiny.

Dystrybutor: SPIN MASTER

Psi Patrol Die Cast – pojazdy

Metalowe modele w skali 1:55. Za kierownicą każdego z nich siedzi zwierzak z zabawnie powiewającymi na wietrze uszami. Kolekcja pojazdów Psi Patrol True Metal obejmuje przeróżne samochodziki – od klasycznych modeli po Mighty Pups (w tym unikatowe egzemplarze). Ruszaj do akcji z twoim nowym pojazdem Paw Patrol True Metal! W zestawie pojazd Psi Patrol True Metal oraz plakat kolekcjonera. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SPIN MASTER

www.spinmaster.com

POLESIE

Spychacz z serii Fachowiec

Wykonany z wytrzymałego tworzywa sztucznego. Łyżkę spychacza można podnosić i opuszczać. Pojazd wyposażony został w cztery koła ukryte za imitacją gąsienic. W kabinie znajdują się fotel i panel sterowania.

Producent: POLESIE

Zestaw naczyń Nastka 38 el.

W skład zastawu wchodzą: 6 talerzyków, 6 kubków, 6 kompletów sztućców, 2 pojemniki na przyprawy, patelnia i garnek z pokrywkami oraz dzbanek. Wszystkie elementy zestawu wykonane zostały z najwyższej jakości plastiku, co gwarantuje bezpieczeństwo i trwałość podczas użytkowania.

Producent: POLESIE

Myśliwiec Sztorm

Wykonana z najwyższej jakości materiałów zabawka o realistycznym wyglądzie. W konstrukcji samolotu odwzorowane zostały silnik odrzutowy oraz podwozie.

Producent: POLESIE

Wóz strażacki Prestiż

Duży pojazd wyposażony w szerokie koła połączone metalowymi osiami. Ich struktura nie jest jednorodna, co ułatwia jazdę po nierównych nawierzchniach. Na naczepie umieszczono obracającą się wokół własnej osi drabinę, którą można unieść i rozsunąć. Na jej końcu znajduje się kosz na figurkę małego bohatera.

Producent: POLESIE

Samochód z przyczepą Volvo

Duża ciężarówka wyposażona w szerokie koła połączone metalowymi osiami. Na pojeździe umieszczono ruchomy dźwig zakończony chwytakiem, który umożliwia transportowanie dłużyc z samochodu i z powrotem. Kabina kierowcy została wykonana z grubego, przezroczystego plastiku. W zestawie dodatkowa przyczepa z kłodami drewna.

Producent: POLESIE

Legionista mini – straż pożarna

Wykonana z najwyższej jakości materiałów malutka kopia wozu straży pożarnej. Posiada cztery szerokie koła o niejednorodnej strukturze, co umożliwia autu jazdę nawet po nierównych nawierzchniach. Z przodu znajduje się miejsce na przywiązanie sznurka, dzięki czemu pojazd można ciągnąć.

Producent: POLESIE

www.polesie-toys.pl

Gra „Jak Jaś i Zosia poznają literki”

Jaś i Zosia bawią się literkami, zachęcając maluchy do wspólnego poznawania alfabetu. W tej edukacyjnej grze znajdziesz 24 żetony z literkami, które należy dopasować do odpowiednich miejsc na dużej planszy. Dzieci bardzo lubią taką zabawę, bo umożliwia im w przyjemny sposób poznawanie liter oraz rozwija ich wyobraźnię.

Wydawca: KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Wiem, ale nie powiem”

Wylosuj kartę i za pomocą słów przedstaw hasło, unikając prostych skojarzeń. Czy pozostali gracze zgadną, co masz na myśli? Jeżeli umiesz kombinować i masz wyobraźnię, to jest to gra dla ciebie! Wykaż się kreatywnością i sprytem! Pytania na 54 kartach zostały przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców. W grze występuje ponad 100 haseł i ponad 400 zakazanych słów.

Wydawca: KANGUR

Gra „Kalambury dla dzieci. Maxi”

Planszowa wersja wesołych kalamburów dla małych i dużych. Każda karta zawiera hasło rysunkowe, dzięki czemu maluchy, które jeszcze nie czytają, mogą grać ze starszymi dziećmi lub rodzicami.

Wydawca: KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Maxi”

Planszowa wersja wesołej gry rodzinnej, w której dzieci i rodzice rywalizują, odpowiadając na wiele zabawnych pytań. Kto pierwszy zdobędzie pokój przeciwnika, ten wygrywa! W grze znajdziecie pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców.

Wydawca: KANGUR

Gra „Księżniczki i smoki”

Odnajdź 6 miłych księżniczek i 6 uroczych smoków na dużej bajkowej planszy. Mali gracze, bawiąc się, układają żetony w odpowiednich miejscach. Każdy żeton jest częścią rysunku postaci i w to miejsce będzie pasował. Dla ułatwienia wszystkie postaci różnią się kolorami. W grze znajdziecie dużą planszę złożoną z 4 puzzli oraz 12 żetonów.

Wydawca: KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Czy znasz te instrumenty?”

Fortepian to dostojny instrument z dużą liczbą klawiszy, zaś trąbka jest lśniąca i należy w nią mocno dmuchać. A czy wiesz, czym jest saksofon lub gitara? Gra przynosi odpowiedzi na te pytania. Znajdziecie w niej 12 żetonów z instrumentami oraz planszę złożoną z 4 puzzli. Dziecko układa żetony w odpowiednim miejscu, dopasowując instrumenty do siebie. Dołączone krótkie opisy pomogą rodzicom przybliżyć je dziecku.

Wydawca: KANGUR

www.ekangur.pl

HEMAR FAMILY 1982

Koparka

Bestseller wśród podobnych pojazdów na rynku. Wyróżnia się bajkowym kształtem, intensywnymi kolorami oraz dużą wytrzymałością. Uśmiechniętego kierowcę pragnie mieć każde dziecko!

Producent: HEMAR FAMILY

Kuferek mały z klockami K2

W zestawie około 180 elementów, w tym okienka, drzwi, daszki, drzewka, pojazdy i ludziki. Klocki zapakowane są w estetyczny kuferek, który będzie ozdobą dziecięcego pokoiku.

Producent: HEMAR FAMILY

Taczka z kompletem do piasku Kwiatek – 6 el.

Zestaw typu 2 w 1. Bestseller sprzedaży za oceanem – taczka – wraz z kompletem do piasku z wiaderkiem Kwiatek, sitkiem, 2 foremkami, łopatką oraz grabkami.

Producent: HEMAR FAMILY

Komplet do piasku Kogucik – 9 el.

Zestaw do piasku w rozmiarze mini sprawdzi się szczególnie w podróży. Zawiera małe wiaderko Kogucik, sitko, konewkę, łopatkę, grabki i 4 foremki.

Producent: HEMAR FAMILY

Komplet do piasku Zamek – 4 el.

W zestawie wiaderko, sitko, łopatka i grabki.

Producent: HEMAR FAMILY

Samochód Pajacyk z ludzikami K3

Samochodzik o długości 37 cm z buźką klauna posiada podnoszoną skrzynię ładunkową i okrągły nosek z piszczałką.
W zestawie 3 ludziki.

Producent: HEMAR FAMILY

www.hemar.com.pl

Samochody Welly 1:34-1:39

Niekwestionowany lider sprzedaży w kategorii metalowych modeli pojazdów. W ofercie ponad 250 modeli od producentów z USA, Azji i Europy. Do tego bogata kolekcja modeli aut z epoki PRL-u, oldtimerów, aut służb miejskich oraz wojskowych.

Dystrybutor: DROMADER

Buggy na radio

Zdalnie sterowany duży pojazd do jazdy terenowej. Posiada pełen zakres funkcji oraz stopniową regulację przepustnicy. Osiąga prędkość do 20 km/h. W zestawie z akumulatorem i ładowarką. Duże bieżnikowane opony ułatwią jazdę w trudnych warunkach.

Dystrybutor: DROMADER

Atelier Glamour – kolorowe włosy i ciało

Zestaw różnokolorowych zmywalnych pisaków do włosów oraz szablonów i specjalnych markerów do dekoracji ciała.

Dystrybutor: DROMADER

Zdalnie sterowana kolejka

Zasilana bateryjnie zdalnie sterowana kolejka z torem o długości 618,5 cm, ze światłami i z dźwiękiem. W zestawie kolejka z 2 wagonami, tory, pilot oraz akcesoria.

Dystrybutor: DROMADER

Ultra Plasticine

Ta niezwykła plastelina zachwyci każdego, kto weźmie ją do ręki. Powoli rozciągana – ciągnie się jak guma, pociągnięta szybko – rwie się jak papier. Zrobiona z niej kula odbija się jak piłeczka kauczukowa, uderzona młotkiem – rozbija się jak szkło. Dostępna w wielu kolorach, w wersji brokatowej oraz świecącej w ciemności.

Dystrybutor: DROMADER

Konstruktor RC

Klocki konstrukcyjne w nowym wydaniu. Zbuduj z nich w pełni działający zdalnie sterowany pojazd, np. ciągnik siodłowy, czołg, pojazd terenowy lub wóz bojowy armii. W każdym zestawie pilot oraz akumulator z kablem USB do ładowania.

Dystrybutor: DROMADER

www.dromader.com.pl

Gra „Drabiny i węże 3D”

Każdy z graczy porusza się po planszy specjalną kulką w innym kolorze o wyrzuconą na kostce liczbę oczek. Gdy kulka wturla się na odpowiednie miejsce, może się poruszyć do przodu lub w dół. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

Dystrybutor: PRO-EXIMP

Słomki konstrukcyjne 408 el.

Słomki występują w 5 kolorach: niebieskim, zielonym, żółtym, pomarańczowym i czerwonym, co pozwala na urozmaicenie konstrukcji nie tylko pod względem kształtu, ale też kolorystyki. W zestawie książeczka z przykładowymi budowlami. Długość słomki długiej: 19,5 cm, długość słomki krótkiej: 9 cm. Wiek: 3+.

Dystrybutor: PRO-EXIMP

Terenowe auto RC

Dzięki obracającym się o 360° kołom może poruszać się w każdym kierunku, w tym w bok i na ukos. Posiada funkcję tańca w rytm muzyki. Częstotliwość: 2,4 GHz. Skala 1:16. Wiek: 3+.

Dystrybutor: PRO-EXIMP

www.proeximp.com.pl

Smartwatch Garett Kids Sweet 2

Zegarek-telefon wyposażony w kolorowy dotykowy wyświetlacz IPS. Umożliwia rodzicom stały kontakt z pociechą, w tym sprawowanie dyskretnej opieki na odległość (monitoring głosu) oraz udzielenie szybkiej pomocy (przycisk SOS). Wykorzystanie technologii GPS + LBS + WiFi pozwala bezbłędnie lokalizować miejsce pobytu posiadacza zegarka. Posiada funkcję GEOogrodzenie, która odpowiada za poinformowanie rodzica, gdy dziecko zbytnio się oddali. Aplikacja dla rodzica jest darmowa. Smartwatch jest kompatybilny z telefonami z Androidem oraz iOS.

Producent: GARETT ELECTRONICS

Smartwatch Garett GPS Junior 2

Posiada kolorowy dotykowy wyświetlacz, wbudowany aparat fotograficzny oraz wiele innych przydatnych funkcji. Umożliwia dokładne ustalenie miejsca pobytu dziecka, wykorzystując do tego aż 3 technologie: GPS + LBS + WiFi. Garett Junior 2 pozwala na wykonywanie połączeń telefonicznych, gdyż obsługuje karty SIM wszystkich operatorów. Dzięki takim funkcjom, jak: GEOogrodzenie, monitoring głosu czy przycisk SOS, umożliwia sprawowanie zdalnej opieki nad dzieckiem. Aplikacja dla rodzica jest darmowa. Kompatybilny z telefonami z Androidem oraz iOS.

Producent: GARETT ELECTRONICS

Smartwatch Garett Kids 4G

Więcej niż standardowy zegarek z GPS dla dziecka, bo nie tylko umożliwia skuteczną lokalizację (GPS + LBS + WiFi) wraz z funkcją GEOogrodzenie (aplikacja dla rodzica jest darmowa), ale również odtwarzanie historii tras do 30 dni wstecz. Za jego pomocą można przeprowadzać rozmowy wideo, a wśród funkcji opiekuńczych, takich jak przycisk SOS czy zdalny podsłuch, jest też opcja dyskretnego wykonania przez rodzica zdjęcia za pomocą wbudowanego w zegarku aparatu. System operacyjny: Android 6.0. Smartwatch jest kompatybilny z telefonami z Androidem oraz iOS.

Producent: GARETT ELECTRONICS

www.garett.pl

Zwierzęta – mix

W ofercie zwierzęta domowe, morskie, dzikie i dinozaury. Dziecko pozna z nimi mieszkańców dzikich lasów i morskich głębin, a także zamieszkujące naszą planetę tysiące lat temu prehistoryczne dinozaury.

Importer: NORIMPEX

Gra „Łowienie rybek”

Zręcznościowa gra rodzinna dostarczy mnóstwo śmiechu i radości, poprawi refleks i koncentrację zawodników, a dzieci nauczy zasad zdrowej rywalizacji.

Importer: NORIMPEX

Konik do skakania w gwiazdki

Wykonany z mocnej, elastycznej gumy, pokryty miłą w dotyku tkaniną skoczek w kształcie jednorożca. Oprócz swoich walorów zabawowych pomaga korygować wady postawy i ćwiczyć koordynację ruchową. Polecany przez rehabilitantów. W zestawie pompka.

Importer: NORIMPEX

Drewniany domek podróżniczki – walizka

Rozkładany domek posiada aż 3 piętra, otwierany dach oraz wygodną rączkę do przenoszenia. W zestawie mebelki.

Importer: NORIMPEX

Tablica 2 w 1

Młodszym dzieciom będzie pomocna w nauce kolorów i dopasowywaniu wzorów, starszym – w poznawaniu liter i nauce pisania. Strona biała (magnetyczna) służy do układania magnesów oraz do pisania mazakiem suchościeralnym. Strona ciemna to tradycyjna tablica do pisania kredą.

Importer: NORIMPEX

Pluszowy jednorożec

Wysokiej jakości mięciutka przytulanka. Długość: 120 cm.

Importer: NORIMPEX

www.norimpex.pl

Alan R. Moon

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU

BESTSELLEROWA SERIA GIER FAMILIJNYCH, W KTÓRYCH UCZESTNICY BUDUJĄ TRASY KOLEJOWE, ŁĄCZĄC MIASTA WSKAZANE NA KARTACH. POPRZEZ ZBIERANIE KOLOROWYCH KART WAGONÓW BĘDZIEMY REALIZOWAĆ SWOJE PLANY, ODCINEK PO ODCINKU ZAJMUJĄC KOLEJNE POLA NA MAPIE. DZIĘKI PROSTYM ZASADOM I NIEZWYKLE PRZYJEMNEJ ROZGRYWCE

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU Z POWODZENIEM POŁĄCZY PRZY WSPÓLNYM STOLE MŁODSZYCH I STARSZYCH CZŁONKÓW RODZINY, A DOSTĘPNE DODATKI POZWOLĄ UROZMAICIĆ ROZGRYWKĘ.

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

30 LAT WADER

PARTY WORLD

NOWOŚĆ!

Coffee Time
zestaw kawowy
duży

Dinner Time
zestaw
obiadowy

Coffee Time
zestaw
kawowy

Dinner Time
zestaw obiadowy
duży

Zabawki można zamówić na platformie sprzedażowej

www.b2b.wader.toys

lub w naszych oddziałach w Polsce:

DĄBROWA GÓRNICZA	KRAKÓW	WARSZAWA NADARZYN	WARSZAWA STARE BABICE	GDYNIA	POZNAŃ
tel. +48 32 264 60 40	tel. +48 608 635 472	tel. +48 22 739 99 30	tel. +48 22 299 74 80	tel. +48 58 671 63 10	tel. +48 61 819 02 53
sprzedaz@wader.toys	krakow@wader.toys	nadarzyn@wader.toys	warszawa@wader.toys	gdynia@wader.toys	poznan@wader.toys

www.wader.toys