

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 7 (42) 2020

www.rynekzabawek.pl

9 zł (tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

BESTSELLERY
GWIAZDKA 2020

NIEZBĘDNIK POCZĄTKUJĄCEGO
MAJSTER-KLEPKI

KLOCKI: ZABAWKI
NIEŚMIERTELNE



Wyjątkowe
produkty
pod choinkę!

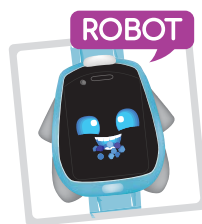
Let's Play

TOBI™

Tobi™ Robot Smartwatch łączy interaktywne cechy smartwatcha z robotem!

Robot Tobi™ działa samodzielnie.
Nie wymaga połączenia z innym smartwatchem.

Nadchodzi czas Tobi™



ROZMAWIA I RUSZA
RAMIONAMI



ZABAWNE
NAKLEJKI DO
PERSONALIZOWANIA



DWIE KAMERY



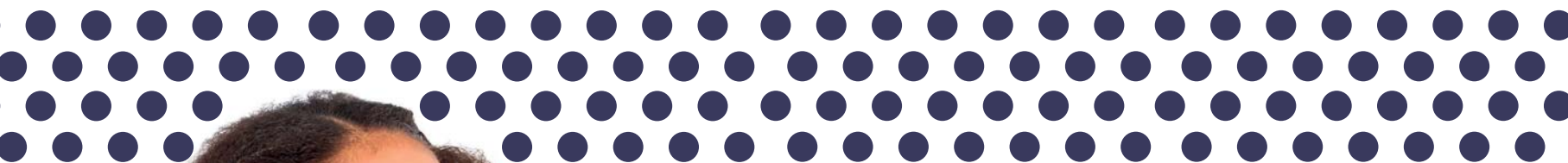
WBUDOWANY
KROKOMIERZ



PONAD 50
MOTYWÓW



INTERAKTYWNE
GRY



FUNKCJA BUDZIKA



Specyfikacja:

ekran dotykowy, 512 MB pamięci (3000 zdjęć lub 30 minut Video),
aparat 640 x 480 pikseli, kamera 320 x 240 pikseli, bateria do 5 dni

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

RECHARGEABLE
LITHIUM BATTERY

BLUETOOTH
CONNECTIVITY

little tikes®

Obiad!

Para na lunch!



Pierwsza
ŁODÓWKA

Pierwszy
PIEKARNIK



Pierwsza
PRALKOSUSZARKA

Pierwszy
ZLEWOZMYWAK & KUCHENKA



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

Współczesne dzieci to pokolenie, do którego każdego dnia dociera nieograniczona wręcz ilość informacji, mające świetne rozeznanie w nowych technologiach, bacznie obserwujące świat, globalne trendy i nowinki. I o ile młodzi konsumenci są coraz bardziej ciekawi świata i wszystkiego, co ma im do zaoferowania, o tyle wcale nie oznacza to, że podczas zabawy nie lubią przenieść się do czasów swoich rodziców czy dziadków i sięgnąć po zabawki oraz przedmioty, które działają na nich wyciszająco, a jednocześnie pobudzają twórczo.

Ostatnie miesiące ujawniły jeszcze jedną zależność: od kiedy zmianie uległy wszystkie aspekty życia codziennego, aktywność młodych skupia się głównie w domach. Mają to na uwadze producenci i dystrybutorzy zabawek, gier, książek i artykułów dla najmłodszych, którzy w tym trudnym czasie w sposób szczególny dbają o to, by oferować im produkty wywołujące uśmiech na twarzy, pozwalające się zrelaksować i w pełni oddać zabawie.

Bez wątpienia młodzi ludzie z coraz większą niecierpliwością wyczekują też świąt Bożego Narodzenia, które choć na chwilę stworzą poczucie normalności w tym trudnym okresie, w jakim przyszło nam wszystkim żyć. Jak pokazują przeróżne sondaże, tę okazję zamierzają z kolei dobrze wykorzystać ich rodzice, którzy poprzez wymarzone podarunki chcą zrekompensować swoim pociechom brak imprez urodzinowych, wyjść do kina i na basen czy spontanicznych wyjazdów weekendowych.

Święty Mikołaj będzie miał do odegrania wyjątkowo trudną rolę! Nie dość, że musi zappełnić swój worek mądrymi, a zarazem przynoszącymi dzieciakom ogrom frajdy produktami, to jeszcze muszą one idealnie wpisać się w ich oczekiwania, by świąteczny czas, mimo pandemii, stał się magiczny i pełen radości.

Nasz skromny wkład w stworzenie prawdziwie świątecznej atmosfery w każdym polskim domu, na przekór wszelkim przeciwnościom, to nowe wydanie „Rynku Zabawek” wraz z uniikatowym dodatkiem „Bestsellery – Gwiazdka 2020”. Teraz cała nadzieja w Was, Drodzy Czytelnicy! Oglądajcie, wybierajcie, zamawiajcie, śmiało polecajcie klientom i na powrót czerpcie ogromną radość z handlowania!

Kochani, życzę Wam ciekawej, ale przede wszystkim inspirującej 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” – 7/2020 (październik-listopad)



ZKWP – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy



KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka



PSBZiAD



Muzeum Zabawek i Zabawy Kielcach

Szukaj nas:

rynekzabawek.pl

facebook

YouTube

STICK-O®

Nowa wyjątkowa
seria klocków
magnetycznych
dla najmłodszych
już w sprzedaży!



OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

SZCZECIN 71-345, UL. RODAKOWSKIEGO 1/5

DYSTRYBUTORZY

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

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

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

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

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

WARSZAWA
AZYMUT
UL. GOTTLIEBA DAHLERA 6
TEL.: 228479758
ALEKSANDRA.PIETRZAK@AZYMUT.PL

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

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

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

▶ WWW.DANTE.COM.PL

Spis treści

Wiadomości	6
Skrzyneczko mądrości, otwórz się!	10
Geografia na weselo!	12
#SmartDzieciaki: naukowy dowód na istnienie szczęśliwych zbiegów okoliczności	14
Meli – wywiad	18
Alexandrowy miód na... mózg graczy!	20
Premiery w ofercie gier planszowych od Kapitana Nauki	24
Jesteśmy otwarci na rozwój w kategorii zabawek... ..	26
Rodzina Natalia Collection właśnie się powiększyła!	30
Francuska ucztą z iście królewskim menu	32
Kendama – zabawka zręcznościowa, która porywa tłumy	36
Trzej przyjaciele z kotyski... ..	38
„Minecraft”. Więcej niż gra	40
Międzygalaktyczna podróż wokół... stołu	42
Co jesienią Kangur w torbie niesie... ..	44
Wychowanie przez czytanie	48
Przepis na zabawkę idealną	50
Zadania niewykonalne? Nie dla Multigry!	52
Rodzina Treflików rośnie w siłę i zdobywa kolejne rynki	54
Z reprezentacją Polski gramy cały rok!	56
Emocje pod kontrolą!	58
Classic World: ekomarka stworzona po to, by uczyć i bawić! ..	62
Szkola przedsiębiorczości od Alexandra	64
Drogowskazy dla Świętego Mikołaja	68
Piękna forma i bogata treść... ..	70
Rozrywka nie tylko dla spryciarzy	76
Nowości	78
Niezbędnik początkującego majster-klepki	100
Klocki: zabawki nieśmiertelne	106
Kot-o-ciaki – wdzięczny temat licencyjny	112
Patent na długodystansową zabawę	114
Smart + Games = seria doskonała	118
Z ostatniej chwili: ekipa 44 Cats zawiadaMIA(U)!	120



78 Nowości



100 Konstrukcyjne

W tym wydaniu zareklamowali się



TREFL SA

Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia
www.trefl.com

RYNEK ZABAWEK

Abino	97
Aksjomat	91
Alexander	21, 31, 55, 97, 107, 109, 111, 113
Artyk	30, 38, 39, 73
Askato	101
Ata	74-75
Bemag	8
Cartamundi	99
ChinaWay Poland	110, 117
Cobi	59
Dami	90
Dante	3, 23
Egmont Polska	49, insert
Epee Polska	66-67
Epoch Traumwiesen	6, 87
FoxGames	33, 89
Granna	85
HarperCollins Polska	27
IUVI Games/Ateneum	119
Kangur	13, 15
Kapitan Nauka/Edgard	81, 93
Lacerta	68-69
Leker.pl	II okł.-1, II okł. Best
Lucky Duck Games	95

Mario	6
Media Service Zawada	53
Meli	37
MGA Entertainment	79
Muduko	63
Multigra	43, III okł.
Nasza Księgarnia	17, 19, 46-47, 60-61, 105
Nefere	35
Norimpex	7, 9, 11
Piatnik	pagina
Platon/Slimebox	41
Playmobil	I okł. Best.
Polesie	25
Pro-Eximp	83
PZPN	57
Rebel	29, III okł. Best.
Smartbee	14, 16
Swede	69
TM Toys	5
Trefl	I okł.
Tuban	103
UGEARS Mechanical Models	45
Wader-Woźniak	IV okł., IV okł. Best.

BESTSELLERY GWIAZDKA 2020



PLAYMOBIL Polska Sp. z o. o.

ul. Górki 7, 60-204 Poznań
www.playmobil.pl

smART sketcher[®] Projector



Wspiera

STEAM
learning



Zrób zdjęcie

Naszkicuj obraz!



**NAUKA SZKICOWANIA,
RYSOWANIA, KOLOROWANIA**



/tmtos



/tmtos

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. Półtanksi 12C, 30-740 Kraków, tel.: 12 448 39 13, e-mail: kontakt@ateneum.net.pl;

FOXGAMES

Polka mistrzynią „Kingdomino”!

Wielki finał mistrzostw świata w „Kingdomino” odbył się 29 sierpnia br. Biorący w nim udział reprezentanci Polski, Serbii, USA oraz Filipin musieli wcześniej pokonać konkurentów z 12 krajów. Polskę reprezentowała Magda Wilczek, która zajęła najwyższe miejsce na podium, w nagrodę otrzymując 3 tys. euro.



– „Kingdomino” to jedna z moich ulubionych gier, w którą rozegrałam już ponad tysiąc partii. Przed mistrzostwami sporo trenowałam, m.in. podczas polskich eliminacji, które stały na naprawdę wysokim poziomie – podkreśla Magda Wilczek.

Warto dodać, że same planszówki w ostatnim czasie coraz częściej są traktowane jako jedna z dyscyplin e-sportu. Rynek gier bez prądu rozwija się w ekspresowym tempie – rocznie niemal 60 polskich wydawnictw wypuszcza na rynek ponad 500 nowych tytułów. Zgodnie z prognozami w 2023 r. europejski rynek gier planszowych osiągnie wartość około 3,5 mld euro.

COBI

I dig Monsters, czyli figurki ukryte w lodach

Nowością w ofercie dystrybutora jest seria I dig Monsters! Jej bohaterami są Monji – małe potworki yeti. Zadaniem dzieci jest pomóc im w wydostaniu się z ukrycia. Aby wydobyć figurkę, muszą pokroić lub obrać masę lodową. Mogą też wycinać z niej różne kształty za pomocą dołączonych foremek. Figurki Monji posiadają też sekretną funkcję: po włożeniu do lodówki bądź lodowatej wody ich elementy zmieniają kolor!



Zdjęcia: FoxGames, Cobi

Reklama

Paola Reina

**Wyłączny Dystrybutor w Polsce
"MARIO"**

tel. 511 151 623
www.paolareina.pl

Aquabeads

Moc kreatywnych inspiracji!

© EPOCH M&Z MIKI PANDA

Zabawki dla małej księżniczki

"NORIMPEX"

Duża karetka
ze światełkami,
chodzącym konikiem
i księżniczką

aż 60cm



Karetka
lodowej
Księżniczki
PODSWIETLANA
Z DŹWIĘKIEM



KOŃ
NA BIEGUNACH

odgłos rżenia
kowbojska muzyka
migoczące serduszko

RÓŻOWY



BRAZOWY

ZESTAWY PIĘKNOŚCI DLA KSIĘŻNICZEK



Z RÓŻDŻKĄ, DIADEMEM,
RĘKAWICZKĄ I WARKOCZEM



Z DIADEMEM, KOLIĄ,
BIZUTERIĄ I TOREBKĄ



Z DIADEMEM
I KLIPSAMI



PANTOFELKI
ZIMOWEJ
KSIĘŻNICZKI



ZESTAWY DO STYLIZACJI PAZNOKKI

Zestaw do stylizacji
PAZNOKKI

Z SUSZARKĄ



Z SUSZARKĄ

Zestaw do stylizacji
PAZNOKKI
Z BROKATEM



HIT
APLIKATOR
DO NAKŁADANIA
BROKATU



DWIE KOŃCÓWKI

PRECYZYJNA KOŃCÓWKA
DO ROBIENIA WZORKÓW

Z SUSZARKĄ
DO LAKIERU



LAKIER NIEKSYCYNY
ŁATWY DO ŚCIGAŃCIA

3 LAKIERY
W MODNYCH
KOLORACH



BŁYSZCZĄCE OZDOBY
2 BROKATY

STUDIO STYLIZACJI PAZNOKKI

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

EUROPEAN SELLERS & BUYERS

Nowy serwis branży reklamowej

Z myślą o firmach działających w szeroko pojętej branży reklamowej powstała nowoczesna platforma internetowa European Sellers & Buyers. Tworzy ją siedem narzędzi, które spełniają trzy główne funkcje: umożliwiają dotarcie z ofertą do tysięcy odbiorców z 35 krajów, pomagają w wyszukiwaniu interesujących produktów oraz ułatwiają kontakt między firmami z branży reklamowej. Jedną z głównych funkcjonalności ESB Online jest zamieszczona na stronie www.esbook.eu prosta w obsłudze wyszukiwarka. To za jej pomocą dystrybutorzy artykułów promocyjnych oraz agencje reklamowe łatwo znajdą produkty i dostawców z całego rynku europejskiego. Eksporterzy upominków, umieszczając swoją ofertę na ESB Online, mogą liczyć na szeroki zasięg promocji. Firmy, którym zależy na najwyższych pozycjach wyszukiwania, mogą ponadto skorzystać z polecanej opcji Top Supplier. Użytkownicy platformy ESB mają także do dyspozycji praktyczną „zapytarkę”. Połączona z wyszukiwarką opcja umożliwia bezpośrednie wysłanie zapytania o produkt.

Platforma European Sellers & Buyers obejmuje ponadto narzędzia, które są pomocne w budowaniu relacji między przedstawicielami europejskiej branży reklamowej. Poprzez zamieszczane na stronie newsy dostawcy upominków wzmocnią swoje działania promocyjne oraz profesjonalny wizerunek, docierając do 20 000 importerów z całej Europy. Z kolei dystrybutorzy i agencje reklamowe dzięki aktualnościom mogą dostosowywać swoje działania do kierunku rozwoju branży. Jednym z najważniejszych narzędzi ESB Online bezpośrednio powiązanych z aktualnościami na stronie jest regularny newsletter. Comie-

sięczna wysyłka do 78 000 odbiorców branżowych stwarza wiele możliwości promocji własnych produktów i prezentacji firmowych nowości.



EUROPEAN SELLERS & BUYERS

Filarem, na którym opiera się nowoczesna platforma European Sellers & Buyers, jest drukowane wydanie ukazującego się już od ośmiu lat katalogu ESB. Trafia on do 5000 dystrybutorów oraz agencji z 24 krajów. Tym samym jako cenne narzędzie wspierające działalność eksportową sprawdza się w pracy każdego dostawcy, natomiast dla importerów stanowi kompleksowe źródło informacji.

W ramach działania ESB Online dostawcy upominków mogą także skorzystać z atrakcyjnej usługi telemarketingu. Realizowana w profesjonalny sposób telefoniczna forma promocji trafia z komunikatami do precyzyjnie wybranych grup odbiorców spośród 35 000 importerów z 24 europejskich krajów. Dzięki tej usłudze eksporterzy mają szansę nie tylko przedstawienia oferty konkretnego produktu, ale także przekazania informacji o własnej działalności lub zbliżających się wydarzeniach. Rozmówcy, tj. agencje reklamowe i dystrybutorzy upominków, uzyskują w ten sposób najważniejsze dane, a jednocześnie otrzymują możliwość poznania interesujących ich szczegółów.

Równie przydatnym narzędziem są publikowane ogłoszenia, które stanowią źródło informacji o nowościach produktowych bądź promocjach w firmie. Możliwość przeglądania oraz dodawania informacji branżowych mają zarówno dostawcy, jak i importerzy upominków. Przy każdym komunikacie znajduje się też opcja szybkiej odpowiedzi, dzięki której użytkownik serwisu może łatwo skontaktować się z zamieszczającą ogłoszenie firmą.

Reklama



HURTOWNIA ZABAWEK

PROMOCJE

NOWOŚCI

ZAPRASZAMY DO NASZEJ
HURTOWNI INTERNETOWEJ
WWW.BEMAG.PL



JESTEŚMY DYSTRYBUTORAMI KŁOCKÓW
LASER PEGS, GEOMAG, ORAZ FIGUREK COMANSI

GUTOWO WIELKIE 26a, 62-300 WRZEŚNIA

KONTAKT@BEMAG.PL

HARPERCOLLINS POLSKA

Seria, jakiej jeszcze nie było

Opowieści z dreszczykiem” to seria dla maluchów, które lubią słuchać strasznych opowieści. Wszystkie historie w książkach mają szczęśliwe zakończenie, a każda z nich może stanowić punkt wyjścia do fascynującej rozmowy z kilkulatkiem. Świeące w ciemności okładki z pewnością podbiją serca młodych czytelników!



Zdjęcia: HarperCollins Polska

"NORIMPEX"

Zabawki dla super chłopaka



**BEZPIECZNA
ZABAWA**



**4 STRZAŁKI
Z PRZYSSAWKA**



**DREWNIANY
PARKING**

**WCIĄGAJĄCA GRA ZRĘCNOŚCIOWA
DLA PRAWDZIWYCH FANÓW PIŁKI NOŻNEJ**



**POLSKA
BIAŁO-CZERWONI
FOOTBALL FLIPPER**

**LOKOMOTYWA
DOMINO**

HIT!
LOKOMOTYWA
DO UKŁADANIA
KLOCKÓW DOMINO

TWÓRZ TRASY
Z KLOCKÓW DOMINO.
PCHNIJ PIERWSZY KIOCEK
I ZOBACZ NA CZYM POŁĘGA
EFEKT DOMINO



**SKŁADANE
NOSZE**



EFEKTY ŚWIETLNE I DŹWIĘKOWE

POGOTOWIE RATUNKOWE

NARZĘDZIA

• Z MŁOTEM PNEUMATYCZNYM •

**EFEKTY DŹWIĘKOWE
RUCHOMA KŁŃCÓWKA
ZESTAW AKCESORIÓW**



NARZĘDZIA

• Z WKRETKĄ •

**NARZĘDZIA
• Z WKRETKĄ •**



**WKRETA I WYKRETA
RUCHOMA KŁŃCÓWKA
ZESTAW AKCESORIÓW**



Skrzyneczko mądrości, otwórz się!

Powszechnie znana prawda głosi, że nauka połączona z zabawą jest nie tylko efektowna, ale też dużo bardziej efektywna. Zwłaszcza w przypadku tzw. pamięciówki dobrze jest wykorzystywać elementy rozrywkowe, które sprawiają, że wiedza utrwała się mimowolnie, a powtarzanie materiału staje się przyjemnością. Nic więc dziwnego, że wydawcy gier planszowych i karcianych tak często sięgają w nich właśnie po elementy edukacyjne. Powstają wręcz całe serie poświęcone gimnastyce umysłu. Jedną z nich jest „BrainBox”, której dystrybutorem na polskim rynku zostało wydawnictwo Rebel.

BrainBox” nie jest w Polsce nowością. Wydawcą serii, która od lat cieszy się zainteresowaniem zarówno rodziców, jak i nauczycieli, coraz chętniej wykorzystujących ją jako uzupełnienie i urozmaicenie lekcji, było wydawnictwo Albi Polska. W tym roku seria doczekała się zmiany dystrybutora – zostało nim wydawnictwo Rebel, które na początek ma w planach wydanie po polsku sześciu pudełek z zagadkami. Są wśród nich:

- ✓ „Matematyka”,
- ✓ „Matematyka dla najmłodszych”,
- ✓ „Matematyka Plus”,
- ✓ „Obrazki”,
- ✓ „Przyroda”,
- ✓ „Świat”.

CZYM JEST „BRAINBOX”?

Na serię składają się gry edukacyjne, które wspierają rozwój dzieci na każdym etapie nauki. Wykorzystując dynamiczną i angażującą zabawę, tytuły z linii „BrainBox” pozwalają rozwijać wiedzę, a także trenują pamięć i spostrzegawczość, czyli umiejętności kluczowe dla rozwoju młodych ludzi. A sprawny umysł, wyćwiczony w zwracaniu uwagi na detale i zapamiętywaniu ich, znacznie ułatwi im zgłębianie szkolnej wiedzy z przeróżnych dziedzin.

Każde pudełko kryje w sobie zestaw kart, które na awersie mają obrazek, zaś na rewersie pytania sprawdzające nie tylko pamięć, ale też wiedzę z danego przedmiotu. Obrazkowi należy przyrzeć się przez 10 sekund (czas odlicza dołączona do zestawu klepsydra), zapamiętując jednocześnie jak najwięcej szczegółów. Następnie uczestnik zabawy odwraca kartę na drugą stronę i za pomocą kostki losuje pytanie, na które będzie musiał udzielić odpowiedzi.

I tutaj dochodzimy do sedna: cały urok „BrainBoxów” polega na tym, że aby wejść do gry, nie trzeba przez długi czas studiować za-



sad, a do tego sama rozgrywka trwa dokładnie tyle, ile zdecydują gracze.

DLA KOGO?

Poszczególne gry z serii są zorientowane wokół konkretnego tematu i podzielone według stopnia zaawansowania. Przykładowo „Matematyka dla najmłodszych”, odpowiednia dla dzieci już od 5. roku życia, obejmuje zagadnienia związane z liczeniem do 20, prostym dodawaniem i odejmowaniem, podstawowymi wagami, miarami itp. „Matematyka” to zestaw dla siedmiolatków, który pozwala ćwiczyć tabliczkę mnożenia, szacowanie objętości, działania na ułamkach czy klasyfikowanie figur geometrycznych. „Matematyka Plus”, przeznaczona dla dzieci od 9. roku życia, wspiera z kolei naukę liczb pierwszych, kwadratowych, działań pisemnych, geometrii przestrzennej oraz zaawansowanych miar i wag. W serii dostępne są również zestawy dla maluchów, takie jak dedykowane czteroletkom „Obrazki”, które pozwalają dziecku nie tylko ćwiczyć pamięć i spostrzegawczość, ale również poszerzyć zasób słownictwa.

JAK SPRZEDAWAĆ?

„BrainBoxów” nie powinno zabraknąć w żadnym sklepie z artykułami dziecięcymi, który ma w swojej ofercie gry planszowe. To produkt stosunkowo tani i poręczny, dzięki czemu sprzedawcy z powodzeniem mogą go proponować np. jako niezobowiązujący upominek

dla dziecka. Seria zainteresuje ponadto rodziców, którzy poszukują sposobów na uzupełnienie edukacji szkolnej, a także nauczycieli.

Klientowi w pierwszej kolejności warto zwrócić uwagę na uniwersalne walory planszówek, takie jak rodzinny charakter, pozytywny wpływ na zacieśnianie więzi czy redukcja stresu podczas wspólnej zabawy. W przypadku serii „BrainBox” dodatkowym atutem jest jej edukacyjny charakter, dzięki czemu gry stanowią wartościową rozrywkę. Z uwagi na to, że wszystkie tytuły oparte są na tym samym mechanizmie, skutecznie wspierają trening pamięci i spostrzegawczości – umiejętności kluczowych podczas nauki w szkole. Dodatkowo każde pudełko ma swój specyficzny temat: wspomniane już tytuły z serii matematycznej poprowadzą graczy przez najważniejsze pojęcia z tej dziedziny, „Przyroda” pozwoli im poznać wiele gatunków zwierząt, roślin i grzybów oraz ich klasyfikację, a „Świat” odkryje przed nimi informacje o 55 krajach wraz z ich mapami, stolicami i najważniejszymi symbolami.

Warto również zwrócić uwagę na fakt, że „BrainBox” stanowi rozrywkę dla całej rodziny. Pytania są na tyle zaskakujące, że okażą się wyzwaniem również dla dorosłych, którym część wiedzy szkolnej zdążyła już ulecieć z głów. Dynamiczny charakter zabawy sprawi, że żaden jej uczestnik nie będzie się nudził. Pobudzenie mózgu do działania przyda się zaś każdemu, niezależnie od wieku.

USYPIANKA
SOWA
Spokojny Sen Maluszka



MAGICZNA PROJEKCJA ŚWIETŁA
SPOKOJNE DŹWIĘKI
ZABAWKĘ MOŻNA WYPRAĆ
PRZYJEMNA W DOTYKU PRZYTYŁANKA

ZWIERZĘTA ŚWIATA
W KAŻDEJ TUBIE 6 ZWIERZĄT

DO WYBORU ZWIERZĘTA:
- MORSKIE
- DZIKIE
- DOMOWE
- DINOZAURY



ZDJEMIJ UBRANKO I BAW SIĘ DALEJ NA GUMOWYM KONIKU

2w1
KONIK
DO SKAKANIA



GWIEZDZISTY JEDNOROŻEC
KONIK
TĘCZOWY JEDNOROŻEC

GŁÓWKA PRACUJE
KOLOROWE GUZICZKI

46 KOLOROWYCH GUZICZKÓW



12 PIAŃSZ

SEIMKI
konstrukcyjne do budowania

500 elementów
400 elementów
600 elementów
800 elementów



A2
237
ELEMENTÓW

ZAMIEŃ
2D
3D

UKŁADANKA Z WKREŹARKĄ 3D



MAŁY MAJSTERKOWICZ

DREWNIANA SKRZYNKA Z NARZĘDZIAMI

39 ELEMENTÓW

ZŁÓŻ I TWÓRZ



DREWNIANE WARZYWA I OWOCE DO KROJENIA Z DESKĄ I BEZPIECZNYM NOŻYKIEM

WARZYWA I OWOCE DO KROJENIA

5 OWOCÓW
6 WARZYW
RYBA, NOŻ, DESKA



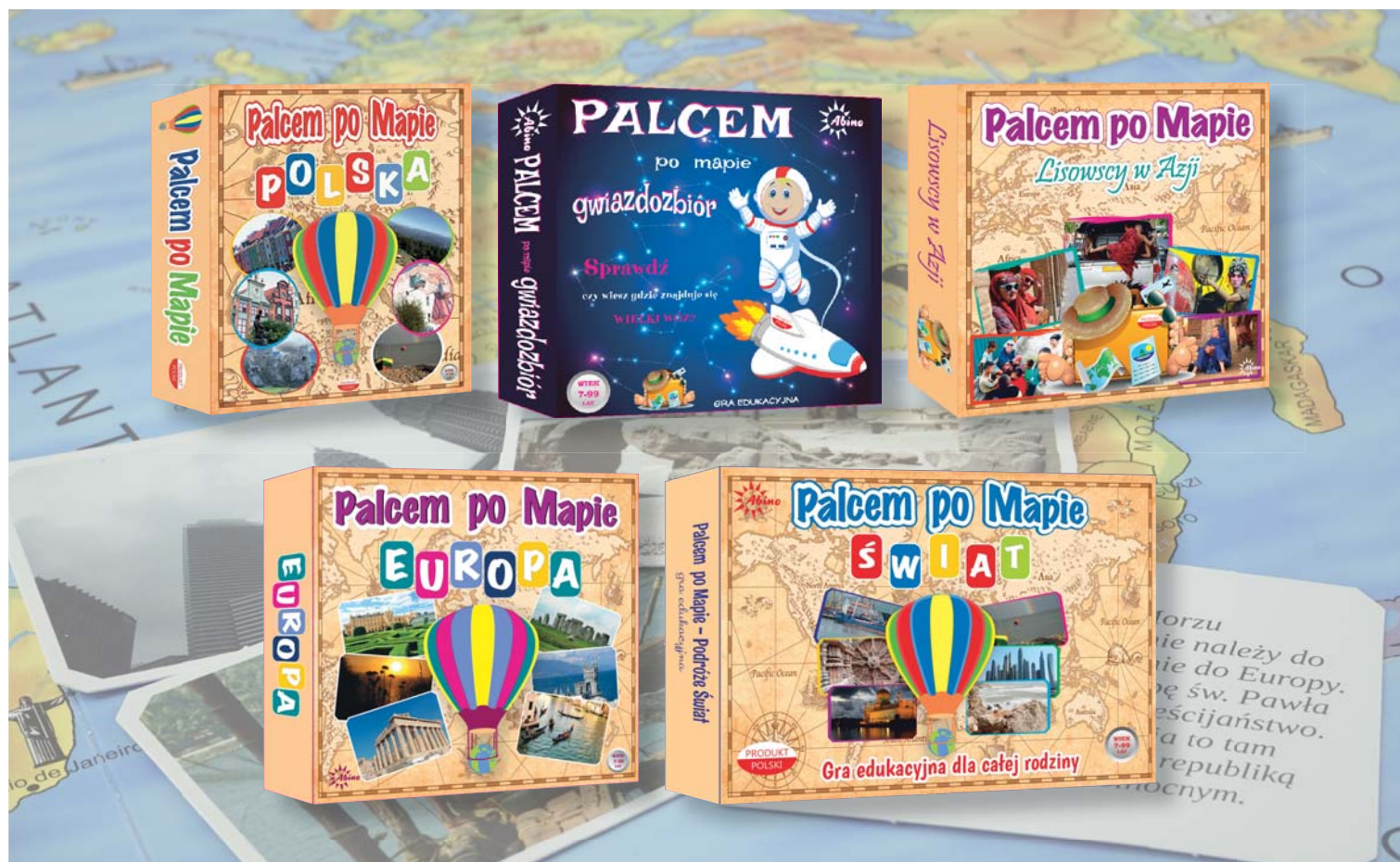
NORIMPEX SP. Z O.O. SP. K.
ul. Osadnicza 35
65-001 Zielona Góra
www.norimpex.pl
biuro@norimpex.pl

IMPORTER ZABAWEK

"NORIMPEX"

Geografia na wesoło!

Od kilku lat na polskim rynku dostępna jest seria gier rodzinnych „Palcem po mapie” od wydawnictwa Abino. Można je wykorzystywać dwojako: jako pomoc stricte naukową lub ciekawy sposób na miłe spędzenie czasu w rodzinnym gronie.



Najmłodszym pozwalają zgłębić tajniki geografii, zaś tym nieco starszym globtroterom przypomnieć sobie pewne informacje, które po latach ulatują z głowy. Ich wspólnym mianownikiem jest zaangażowanie uczestników zabawy w odkrywanie geograficznych faktów i ciekawostek. Dzięki temu prostemu zabiegowi lepiej poznają nie tylko nasz kraj, ale też kontynent, na którym leży, Azję, świat, a nawet dużą część kosmosu!

WIEDZA Z... PUDEŁKA

Na każdą grę z serii „Palcem po mapie” składają się kolorowa, bogato ilustrowana plansza-mapa oraz karty tematyczne, na których znajdują się fotografie wybranych miejsc i ciekawostki na ich temat. Gry polecane są dla 2-4 uczestników, ale w rzeczywistości

przy stole może się zgromadzić większa grupa osób.

Sama rozgrywka przebiega według następującego schematu:

1. Gracz losuje kartę i na głos czyta znajdującą się na niej ciekawostkę lub nazwę i opis miejsca.
2. Pozostali gracze odszukują wspomniane miejsce i wskazują je, uważając, by nie dotknąć przy tym mapy.

W ten sposób poprzez wykorzystanie pamięci wzrokowej najmłodsi uczą się położenia miast, rzek, gór, krain, województw, krajów, a nawet gwiazdozbiorów, ćwicząc przy tym refleks i spostrzegawczość. Wygrywa osoba, która zbierze największą liczbę kart.

Plansze gier mogą też posłużyć jako pomoc dydaktyczna w nauce geografii. Dzięki

swojej formie graficznej i rozmiarowi są dużo bardziej przystępne niż tradycyjne mapy edukacyjne. Dołączone do każdego zestawu trwałe, czytelne karty opatrzone zdjęciami dostarczają z kolei wiedzy uzupełniającej z zakresu geografii.

Na tym jednak nie koniec zalet serii „Palcem po mapie”! Mimo że tytuły skierowane są w pierwszej kolejności dla dzieci, doskonale sprawdzą się również jako gry towarzyskie lub ciekawa rozrywka w podróży.

W serii „Palcem po mapie” ukazały się:

- ✓ „Palcem po mapie – Świat”
- ✓ „Palcem po mapie – Europa”
- ✓ „Palcem po mapie – Polska
- ✓ „Palcem po mapie – Lisowscy w Azji”
- ✓ „Palcem po mapie – Gwiazdozbiór”

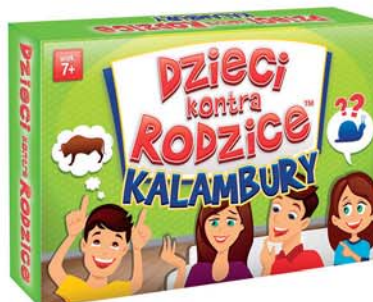
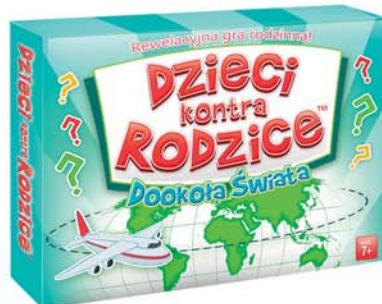
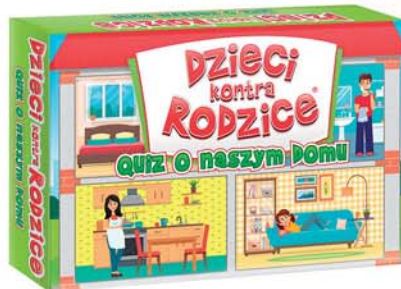
Dzieci kontra Rodzice



Kangur Sp. z o.o

www.ekangur.pl

GRY dla całej rodziny!



#SmartDzieciaki: naukowy dowód na istnienie szczęśliwych zbiegów okoliczności

Z perspektywy czasu można trochę przekornie stwierdzić, że program edukacyjny #SmartDzieciaki zadebiutował na polskim rynku w najlepszym momencie, tj. we wrześniu 2019 r. Był to jeszcze spokojny czas przed pandemią, kiedy pełna swoboda w zapoznaniu dzieci z samą jego ideą, prowadzeniu szerokich działań marketingowych i dotarciu do klienta ostatecznego była „dobrem luksusowym”. Pierwsze miesiące działalności firma wycisnęła jak cytrynę, w międzyczasie nieświadomie przygotowując się na spowolnienie sprzedaży, które – jak się niebawem okazało – czało się za rogiem.

I właśnie ta gotowość młodego przedsiębiorstwa okazała się tutaj kluczowa: kiedy na rynku nastąpiło „tąpnięcie”, naukowcy ze SmartBee Clubu byli na nie przygotowani. Oferta, w której wcześniej pierwsze skrzypce grała roczna subskrypcja, została poszerzona o atrakcyjne eksperymenty sprzedawane oddzielnie. Z kolei łut szczęścia sprawił, że podczas lockdownu to właśnie zestawy z szeroko pojętej kategorii „zrób to sam” obok planszówek, klocków i puzzli były jedną z najbardziej poszukiwanych przez klientów form rozrywki.

Jak łatwo się domyślić, dzięki temu będąca znakiem rozpoznawczym marki pszczoła jeszcze bardziej rozwinęła skrzydła, co pociągnęło za sobą również wzbogacenie oferty o zestaw dedykowany sezonowi Gwiazdka 2020, zmiany w samym modelu sprzedaży oraz pozyskanie dystrybutora na wyłączność, którym została firma MG Dystrybucja.

WARIANT PIERWSZY: #SMARTDZIECIAKI PREMIUM

Roczny program naukowy dla dzieci opiera się na zestawach eksperymentów opracowanych przez naukowców związanych z Polską Akademią Nauk, tzw. BeeBoxach. W ramach stałej opłaty abonamentowej młodzi naukowcy w przesłanej dostarczanej wprost do drzwi domu (w wybranym odstępie czasu: co 2 tygodnie, co miesiąc lub co 2 miesiące) otrzymują co najmniej 3 eksperymenty wraz z ich szczegółowym omówieniem i przeróżnymi ciekawostkami. Skala trudności rośnie wraz z kolejnymi BeeBoxami (od łatwych do bardziej wymagających). Przeprowadzenie wszystkich doświadczeń z zestawu zajmuje łącznie 2-3 godziny, do tego dochodzi czas potrzebny na zgłębienie podanej w ciekawy sposób wiedzy (karty augmented reality do aplikacji mobilnej, artykuły, filmy, quizy) z zakresu fizyki, chemii, biologii oraz inżynierii.

WARIANT DRUGI: #SMARTDZIECIAKI BASIC

Stworzony z myślą o młodych adeptach nauki, którzy na twórcze eksperymentowanie mogą poświęcić mniej czasu. Każdy z zesta-



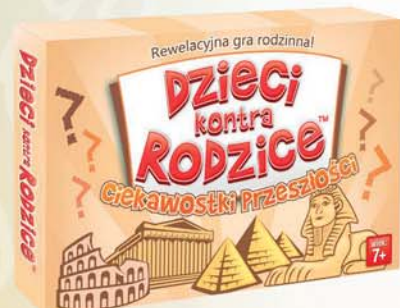
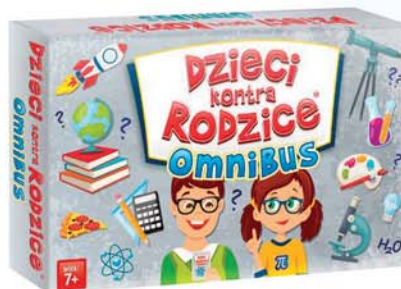
Zdjęcia: SmartBee, artykuł sponsorowany

Dzieci kontra Rodzice®



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

GRY dla całej rodziny!



wów opracowanych przez naukowców związanych z Polską Akademią Nauk składa się z jednego eksperymentu, którego wykonanie zajmuje do 60 minut. Podobnie jak w przypadku linii Premium, obejmuje on również unikatową zawartość merytoryczną (artykuły, filmy, quizy). Subskrypcja trwa do 18 miesięcy, a za jej wyborem przemawia dodatkowo atrakcyjny koszt.

Z ostatniej chwili: dystrybutor na wyłączność

– Posiadanie marki na wyłączność jest kluczowe dla każdego dystrybutora. A SmartBee jest pierwszą firmą, którą będę rozwijać od samego początku. To produkty najwyższej jakości, bardzo oryginalne, stworzone przez pasjonatów – naukowców z PAN, niesablonowe, innowacyjne, posiadające wszystkie możliwe atesty i w dodatku w 100 procentach polskie! Praca z marką będzie dla mnie bardzo przyjemnym wyzwaniem. Chciałabym, aby jeszcze w tym roku zrobiło się o niej głośno. Mam kilka ciekawych pomysłów na promocję, m.in. pokazy doświadczeń, eventy podczas targów czy marketing online – zapowiada Magdalena Graczyk, właścicielka MG Dystrybucja.



Mam kilka ciekawych pomysłów na promocję, m.in. pokazy doświadczeń, eventy podczas targów czy marketing online.

Magdalena Graczyk



Przedprzedaż właśnie ruszyła, koszt zakupu zestawu Stellar Galaxia w promocyjnej cenie wynosi zaledwie 49 zł.

Jakub Kozłowski

#SMARTDZIECIAKI PREMIUM VS. #SMARTDZIECIAKI BASIC

	Basic	Premium
Liczba eksperymentów w zestawie	1	3 lub 4
Dodatkowa porcja wiedzy w postaci artykułów i filmów	✓	✓
Możliwość zawieszenia i wznowienia uczestnictwa w dowolnym momencie	✓	✓
Bezpłatna dostawa	✓	✓
Quizy utrwalające wiedzę	✓	✓
Karta AR (augmented reality) do wykorzystania w aplikacji mobilnej	–	✓
Akcesoria ochronne (Basic: 1 komplet, Premium: 2 komplety)	✓	✓
Hologram do eksperymentów 3D	–	✓
Odznaki supermocy (naklejki kolekcjonerskie)	–	✓
Ściaga dla rodziców	–	✓
Instrukcja z dużą porcją dodatkowej wiedzy (Basic: podstawowa, Premium: rozszerzona)	✓	✓
Program poleceń	–	✓
Możliwość zakupu pakietów w przedsprzedaży (w niższej cenie)	–	✓

CZŁONKOSTWO B2B W SMARTBEE CLUBIE

Oprócz tego producent oferuje również dwie atrakcyjne formy współpracy samym sklepem: ✓ sprzedaż 12-miesięcznego subskrypcyjnego programu naukowego #SmartDzieciaki, zapewniającą comiesięczny przychód już od pierwszej transakcji (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.

Szczegółowe informacje: <https://smartbee.club/wspolpraca>.

PROJEKT GWIAZDKA 2020

A w jakim kierunku zmierza sam SmartBeeClub? Obecnie firma przygotowuje się do debiutu na rynku z kolejnym niezwykle oryginalnym produktem: kartami z rozszerzoną rzeczywistością Stellar Galaxia. Dzieci już od 6. roku życia wyruszą z nimi w fascynującą podróż przez Układ Słoneczny. Talia liczy



Patroni SmartBee Clubu

- ✓ Fundacja Rozwoju Talentów
- ✓ Instytut Fizyki Molekularnej PAN
- ✓ Mensa Polska
- ✓ Uniwersytet Dzieci

13 kart, które dzięki wykorzystaniu technologii AR pozwalają młodym naukowcom z bliska zbadać Układ Słoneczny, zrobić zdjęcie z przezrocznymi obiektami, obejrzyć ciekawostki wideo, zagrać w grę i zmierzyć się w quizie, by następnie odebrać „Dyplom kosmicznych supermocy”. – Tylko tyle, a zarazem aż tyle potrzeba, by Boże Narodzenie 2020 było jeszcze bardziej magiczne niż kiedykolwiek wcześniej! Przedprzedaż właśnie ruszyła, koszt zakupu zestawu Stellar Galaxia w promocyjnej cenie wynosi zaledwie 49 zł. W pakiecie mieści się nasza dożywotnia gwarancja prawdziwie kosmicznego efektu, jaki wywoła wśród dzieci! – żartuje Jakub Kozłowski, dyrektor ds. handlowych i sprzedaży w firmie SmartBee Club.



Z uśmiechem do przodu!

Branża targowa przeżywa trudne chwile w związku z trwającą na całym świecie pandemią koronawirusa.

Tymczasem organizatorzy wystawy Kids' Time dokładają starań, aby największe spotkanie branży dziecięcej w Polsce odbyło się zgodnie z planem, tj. 17-19 lutego 2021 r.

Bramki dekontaminacyjne, kontrola temperatury, obowiązek zakrywania ust i nosa oraz ankiety epidemiologiczne to tylko wybrane środki bezpieczeństwa, jakie zdecydowali się wprowadzić organizatorzy wydarzeń w kieleckim ośrodku wystawienniczym. Działania te zdały już egzamin podczas Międzynarodowego Salonu Przemysłu Obronnego, który odbył we wrześniu br.

– Siedzenie z założonymi rękami nie jest w naszym stylu. Dlatego zakasaliśmy rękawy i z uśmiechem idziemy do przodu, aby przyszłoroczna edycja wystawy mogła odbyć się bez zakłóceń – deklaruje Joanna Marcjan, zastępca dyrektora Wydziału Targowego Targów Kielce. – Oczywiście zdajemy sobie sprawę z tego, że będą to targi inne niż zwykle. Na tę chwilę jesteśmy jednak optymistami: obserwujemy coraz większe zainteresowanie wydarzeniem, spływają też już do nas pierwsze deklaracje od dużych branżowych graczy, a to napawa optymizmem. Do zobaczenia 17 lutego w Kielcach! – dodaje.



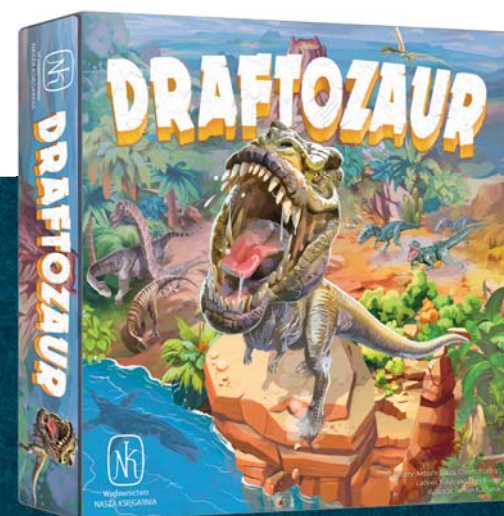
Zdjęcie: Kids' Time

Reklama



GRA PLANSZOWA O DINOZAUROCH

Proste zasady • Gra dla całej rodziny



60 WYJĄTKOWYCH PIONKÓW DINOZAUROW!



TYRANOZAURO



DIPLODOK



TRICERATOPS



SPINOZAURO



STEGOZAURO



PARAZAUROLOF

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

„Brawo, dowiedliście, że doskonała jakość klocków może iść w parze z atrakcyjną ceną!”

Tymi słowami współpracę z firmą Meli skwitował jeden z jej kontrahentów. I trudno się z nim nie zgodzić: wysokiej jakości klocki konstrukcyjne, systematycznie wzbogacane o nowe wzory, docenili już klienci na całym świecie. Świadczy o tym fakt, że 80% produkcji przeznaczane jest na eksport. Mocne strony przedsiębiorstwa dostrzega też coraz większe grono polskich kupców, na co nie pozostała bez wpływu decyzja o utworzeniu pod koniec ub.r. własnego działu dystrybucji. O tym, na jakim etapie rozwoju znajduje się po pięciu latach obecności na rynku fabryka klocków, opowiada jej właściciel MARCIN HERNAS.

Firma Meli jest obecna na polskim rynku zabawek od pięciu lat. Jakie cele udało się Państwu przez ten czas osiągnąć?

Marcin Hernas: – To był dla marki Meli okres prężnego rozwoju. Udało nam się stworzyć świetny produkt, zaistnieć z nim na światowych rynkach, a także rozwinąć własną sieć dystrybucji. Dzięki naszym staraniom klocki Meli stały się jeszcze bardziej rozpoznawalne, w ślad za czym nastąpiły wzrosty ich sprzedaży.

Jaka część produkcji przeznaczana jest na eksport?

– Obecnie eksport stanowi około 80% naszej sprzedaży.

Wybuch pandemii nie pokrzyżował Państwu szyków?

– Wręcz przeciwnie: w tym roku pomimo wielu obaw odnotowaliśmy 30-procentowy wzrost sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego! Byliśmy mile zaskoczeni, a cały fenomen szybko wytłumaczył nam jeden z klientów: „Brawo, dowiedliście, że doskonała jakość klocków może iść w parze z atrakcyjną ceną!”. Przyznam, że sam bym tego lepiej nie ujął!

Co zaważyło na decyzji o wprowadzeniu modelu dystrybucji własnej?

– Najogólniej mówiąc, nasze doświadczenia. Początkowo sprzedaż w dużej mierze powierzyliśmy dystrybutorom, ale niestety, po pewnym czasie okazało się, że ten model nie do końca spełnia nasze oczekiwania. Zaczęliśmy wówczas poszukiwać nowych rozwiązań, a jednym z nich była właśnie dystrybucja własna. Postanowiliśmy spróbować i tak już zostało.

W jaki sposób wzmacniają Państwo na co dzień pozycję marki?

Udało nam się stworzyć świetny produkt, zaistnieć z nim na światowych rynkach, a także rozwinąć własną sieć dystrybucji.

Marcin Hernas



– Ogromną wagę przykładamy do promowania naszych produktów. Jesteśmy bardzo aktywni w mediach społecznościowych, szeroko pokazujemy naszą ofertę w prasie branżowej. W okresie mikołajkowym i przedświątecznym zostanie wyemitowana reklama TV z klockami Meli w roli głównej. Dbamy również o partnerów w biznesie, utrzymując z nimi bardzo dobre relacje i dokładając starań, by nasza współpraca przynosiła jak najlepsze efekty obu stronom.

Jak duża jest już sieć sklepów partnerskich Meli?

– W sieci mamy około 40 sklepów partnerskich, do których systematycznie dołączają kolejne.

W jakim stopniu spełnia ona Państwa oczekiwania w zakresie zaopatrzenia rynku?

– Od początku zakładaliśmy, że nasze produkty nie będą dostępne wszędzie, zależa-

ło nam raczej na budowaniu sieci wspólnie z klientami, którzy pomogą nam jeszcze bardziej rozwinąć sprzedaż. I ten cel udało nam się osiągnąć. Dodatkowo partnerskie relacje z kontrahentami przynoszą mnóstwo pomysłów, które następnie wdrażamy w życie, i to jest w moim odczuciu wartość dodana tego modelu dystrybucji.

Do sieci chętniej dołączają sklepy tradycyjne czy internetowe?

– Ten rok jest specyficzny z uwagi na COVID-19. W I półroczu do naszej sieci dołączyło zdecydowanie więcej sklepów internetowych, jednak od lipca odnotowujemy dużą dynamikę w aktywności w tym zakresie sklepów tradycyjnych.

W jakim kierunku będzie się rozwijać w najbliższym czasie na rodzimym rynku marka Meli?

– Nowe serie klocków będą dostępne już na początku 2021 r. Obecnie jesteśmy na etapie dopracowywania poszczególnych projektów.

Czy w planach są nowe wzory klocków?

– W planach mamy coś więcej: stworzenie nowej marki zabawek dla dzieci! Jednak co nią będzie, zdradzimy w późniejszym czasie.

W jaki sposób sklepy mogą nawiązać z Państwem współpracę?

– W tym przypadku istnieje pełna dowolność: wystarczy wysłać zapytanie mailem lub po prostu skontaktować się z nami telefonicznie. Ze swej strony przed podjęciem współpracy możemy zaproponować odwiedziny naszego handlowca, który szczegółowo przedstawi naszą ofertę, odpowie na wszelkie pytania oraz pomoże przebrnąć przez formalności.

Pięknie dziękuję za rozmowę.

ABRO

2 października 2020 r., hotel Trylogia w Zielonce



Abro



Abro



Tuban



Zielona Sowa



Bedeker, MG Dystrybucja



HarperCollins Polska



Euro-Trade



STNux

Zdjęcia: Rynek Zabawek

Reklama

PYSZNA GRA PLANSZOWA! ZERO KALORII, 100% EMOCJI!



Gracze zamawiają pizzę z różnymi składnikami. Starają się podzielić ją w taki sposób, aby zdobyć jak najwięcej punktów!


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

Alexandrowy miód na... mózg graczy!

W poprzednim wydaniu „Rynku Zabawek” ogólnie zaznajomiliśmy Czytelników z nowymi propozycjami wydawcy z serii IQ Games. Najwyższy czas, by bliżej przyjrzeć się flagowcowi z tej linii, jakim jest gra-układanka „Heksagon”. Rozgrywka polega na takim łączeniu na planszy przypominających plastry miodu drewnianych heksagonów, aby za każdym razem stykały się bokami w identycznym kolorze. Gracze muszą przy tym tak planować swoje ruchy, by nie tylko zdobyć premię punktową, ale jednocześnie nie ułatwić przeciwnikowi dotarcia do pól specjalnych.

Mechanika gry oparta została na drewnianych heksagonach, wśród których są:

◆ **Heksagony podstawowe** – nie posiadają dodatkowej punktacji. W trakcie rozgrywki zadaniem graczy jest układanie ich na planszy tak, aby wszystkie stykające się boki posiadały ten sam kolor. Każdy poprawnie dopasowany bok = 1 punkt.



◆ **Heksagon z bonusem** – za jego ułożenie gracz otrzymuje dodatkowe punkty (1 lub 2 punkty, w zależności od liczby kropek przy ułożonych bokach).



◆ **Heksagon podwójny ruch** – po jego ułożeniu gracz zdobywa dodatkowy ruch i może wyłożyć drugi heksagon.

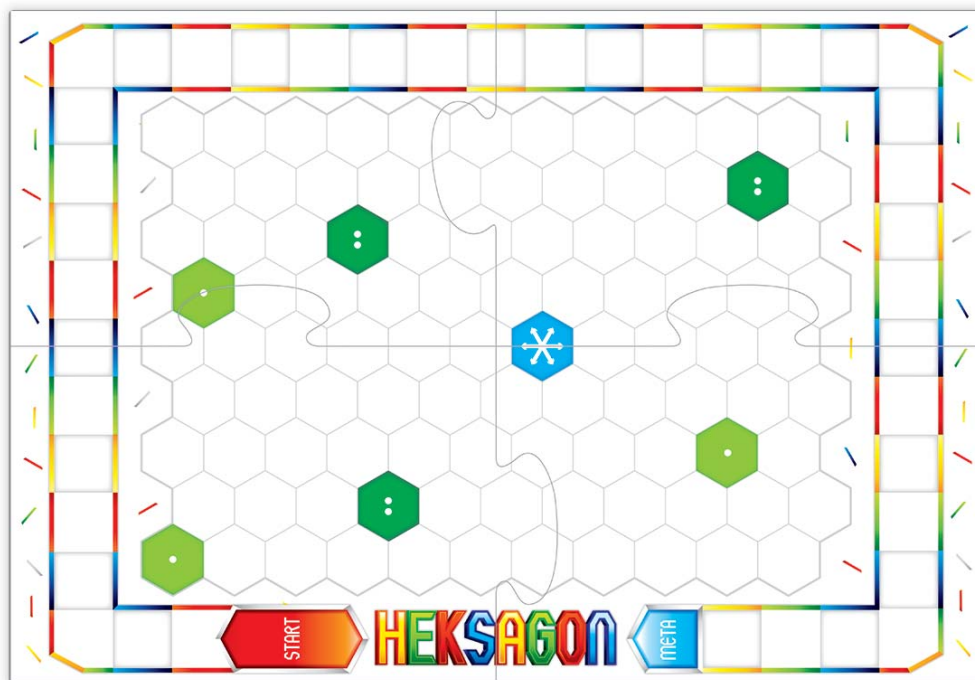


◆ **Heksagon „Joker”** – można go dopasować do heksagonów w dowolnym kolorze. Za każdy bok stykający się z innym heksagonem gracz otrzymuje punkt.



PLANSZA

Składa się z dwóch pól: zewnętrznego i wewnętrznego. Pole wewnętrzne służy do układania heksagonów. Znajdują się na nim także pola z bonusem, dające dodatkowe 1 lub 2 punkty, w zależności od liczby kropek na polu. Po polu zewnętrznym gracze poruszają się pionkami. Każdy punkt zdobyty przy układaniu heksagonów w polu wewnętrznym przekłada się na liczbę ruchów pionka po polu zewnętrznym.



MAŁY KONSTRUKTOR



**NOWE MODELE
JUŻ W SPRZEDAŻY!**



JAK GRAĆ?

1. Rozłóż wszystkie elementy gry, złóż planzę. Ustaw pionki na polu „Start”.

2. Każdy z graczy losuje z woreczka po trzy heksagony i ustawia na specjalnej podstawce w taki sposób, by były niewidoczne dla pozostałych uczestników rozgrywki.



3. Gracze losują z woreczka po jednym podstawowym heksagonie, od którego rozpoczynają grę, a następnie kładą na polu startowym oznaczonym symbolem.

4. Każdy z graczy kolejno (w czasie wskazanym przez klepsydę) wyklada jeden ze swoich heksagonów, dopasowując jak najwięcej ścian o tym samym kolorze. Jeżeli choć jeden bok nie pasuje kolorystycznie do

pozostałych, gracz nie może dołożyć heksagonu, przez co traci też kolejkę.

5. Po wykonaniu ruchu gracz podlicza wszystkie zdobyte punkty, przesuwa pionek o odpowiednią liczbę pól i dobiera heksagon z woreczka (zawsze musi mieć do dyspozycji trzy heksagony).

6. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do mety.

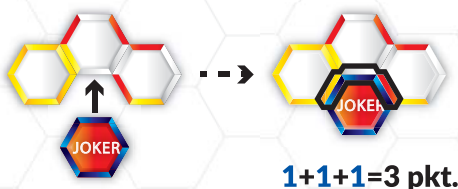
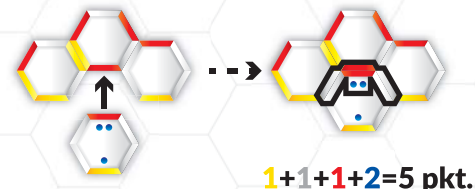
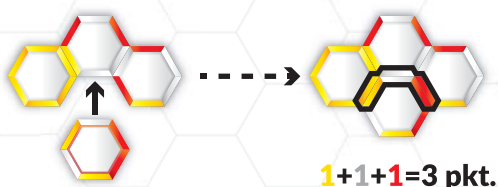


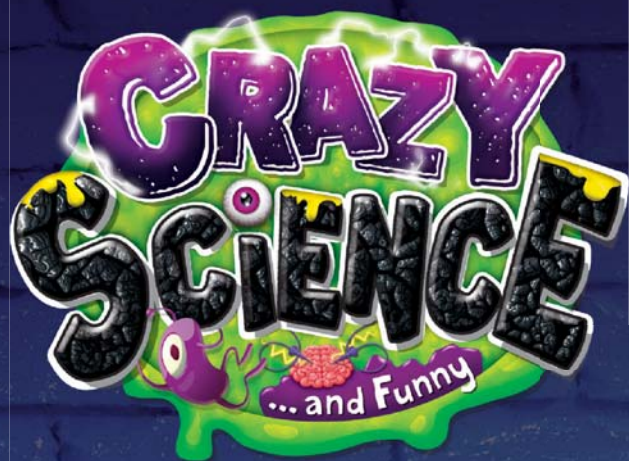
Liczba graczy: 2-6.

Wiek: 6+.

Zalety gry „HEKSAGON”:

- ✓ wysoka jakość wykonania;
- ✓ drewniane elementy;
- ✓ nieskomplikowane, ale jednocześnie angażujące zasady;
- ✓ ćwiczenie spostrzegawczości, segregacji, przewidywania;
- ✓ świetna zabawa dla całej rodziny.





POWRACA!



Świat nauki do kolekcjonowania!

Kolekcja 24 potworków



OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

SZCZECIN 71-345, UL. RODAKOWSKIEGO 1/5

DYSTRYBUTORZY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WWW.DANTE.COM.PL

Premiery w ofercie gier planszowych od „Kapitana Nauki”

Nowe gry edukacyjne od Kapitana Nauki wprowadzają dzieci w świat historii, przyrody, barw i kształtów, stwarzając przestrzeń dla kreatywności i zdobywania wiedzy. Pełne szczegółów, realistyczne ilustracje polskich ilustratorek: Zuzy Wollny, Aleksandry Krzanowskiej, Dagmary Sen i Justyny Hołubowskiej-Chrząszczak, zabierają je w historyczną podróż przez stulecia, umożliwiają obserwowanie i odkrywanie natury oraz zachęcają do udziału w emocjonującym wyścigu z przyjaznymi czworonogami. Prosta, ale nie banalna mechanika umożliwia aktywną naukę wykorzystującą skojarzenia, pamięć wzrokową oraz naturalną ciekawość świata u najmłodszych.

Podróże z historią

„Historia Polski” (7-99 lat) to edukacyjna gra rodzinna, dzięki której można połączyć historycznego bakcyła. W czasie wyścigu po planszy gracze odpowiadają na pytania związane z dziejami Polski i jej dawnych mieszkańców, wykonują zadania opisane na kartach ruchu oraz wypatrują na planszy osób i obiektów przedstawionych na kartach do gry obserwacyjnej. Zamiast wkuwania dat i nazwisk dzieci poznają szeroki kontekst kulturowy i społeczny oraz wyjątkowość różnych okresów historycznych: od Polski Piastów po kraj w PRL-u.

Ekspert o grze: „Nielatwo jest zachęcić dzieci do nauki historii. Ilość informacji do zapamiętania może przytłaczać. Trudno też połączyć poszczególne fakty i daty w całość. Rodzinna gra to świetny pretekst do tego, by uczyć się historii w radosnej atmosferze. Wyścig przez stulecia pozwoli dzieciom lepiej umiejscowić ważne wydarzenia na osi czasu. Atrakcyjna grafika i element rywalizacji zachęcą do zdobywania i poszerzania wiedzy zdobytej w szkole” – Emka Kowalska, autorka bloga Obibooki.pl, prowadząca „Przeczytaj mi tę historię” w TVP Historia



Logika w przyrodzie

„Logika” (3-7 lat) to zestaw trzech gier rozwijających logiczne myślenie oraz umożliwiających obserwowanie i poznawanie natury. Dzięki różnorodnym formom zabaw przedszkolaki dowiedzą się między innymi, jak wygląda przyroda o różnych porach roku, czym różnią się ryby żyjące w morskich akwenach, jak żyją mrówki oraz skąd bierze się miód. Każdy z przyrodniczych tematów uczy praktycznych umiejętności: określania następstwa czasu i związków przyczynowo-skutkowych, porównywania wielkości, rozpoznawania przeciwieństw oraz liczenia w zakresie 1-10.

Ekspert o grze: „Dlaczego niektóre dzieci od najmłodszych lat mają niezwykłą łatwość w radzeniu sobie ze złożonymi zadaniami zarówno w szkole, jak i w życiu? To dzięki umiejętności myślenia logicznego, m.in. porządkowania informacji, łączenia faktów oraz wyciągania wniosków. Zdolności te można ćwiczyć już na wczesnym etapie rozwoju właśnie dzięki grze »Logika«. Zabawne zadania, przyrodnicza tematyka oraz doskonałe w kresce i formie ilustracje to najlepsze, co możemy dać dzieciom” – Ania Oka, dziennikarka, redaktorka, autorka bloga Zabawkator.pl



Kolory i kształty z pupilami

„Psi wyścig” (3-7 lat) to emocjonująca gonitwa, w której gracz wciela się w jednego z ulubionych pupili i podejmuje liczne wyzwania, doskonalcąc przy tym znajomość kolorów i kształtów oraz rozwijając spostrzegawczość i percepcję wzrokową. Do zabawy można wybrać trasę z kolorowymi łapami (do gry w kolory) lub budami (do gry w kształty). Kto pierwszy pokona trasę, wygrywa. W rozgrywce liczą się m.in. umiejętność przeliczania i myślenia logicznego. Przyda się również trochę szczęścia.

Ekspert o grze: „Gra »Psi wyścig« to doskonała okazja do tego, by w towarzystwie czterech radosnych czworonogów doskonalić percepcję wzrokową i umiejętność przeliczania. Oprócz poznania i utrwalenia nazw figur oraz kolorów to szansa na czerpanie radości z emocjonującego wyścigu zwierzątek. Piękna oprawa graficzna i możliwość rozgrywki w dwóch wariantach sprawiają, że dziecko będzie chętnie powracało do gry. Udanej zabawy!” – Monika Sobkowiak, nauczycielka edukacji przedszkolnej, neurologopeda, autorka bloga PaniMonia.pl



POLESIE®

office@wader-polesie.pl www.polesie-toys.pl



MAMMOET



56788



56771



62734



56726



56726



68521



68507



68514



67951



77332

Polesie Poland Sp. z o.o.
ul. Sadowa 14/14 21-500 Biata Podlaska
NIP: 537-26-15-999 tel.: +48 887 747 774
tel.: +48 727 678 777 tel.: +48 723 403 700

„Minecraft”. Więcej niż gra!



Wydana w 2009 r. i już okrzyknięta najważniejszą grą XXI wieku. Posiada też tytuł najlepiej sprzedającej się gry w historii. Jednak przygody w świecie stworzonym z bloków to dużo więcej niż tylko wirtualna rozrywka.

W CZYM TKWI SEKRET „MINECRAFT”?

Młodzi gracze pokochali świat „Minecrafta”. Prosta grafika daje pole do popisu dla dziecięcej wyobraźni i nie przytłacza mnogością szczegółów. Brak narzuconego z góry scenariusza sprawia, że grający sami stawiają przed sobą cele i je realizują. Z każdą kolejną rozgrywką ich kompetencje wzrastają: uczą się wykorzystywać zasoby i bogactwa naturalne, tworzą coraz bardziej skomplikowane budowle, kreują świat, czerpiąc przy okazji radość ze współpracy z kolegami i koleżankami. Uczniowie po lekcjach umawiają się na wspólne budowanie wioski czy fortecy. Ta więziotwórcza rola gry stała się widoczna zwłaszcza w ciągu ostatnich, trudnych miesięcy.

ZA CO „MINECRAFT” POLUBILI RODZICE?

W 2014 r. badacze z Instytutu Badań Edukacyjnych sprawdzili, co łączy dzieci, które najchętniej spędzają czas właśnie przy „Minecraftie”. Okazuje się, że lubiący matematykę uczniowie szkoły podstawowej statystycznie chętnie sięgają też po flagową grę studia Mojang. Stwierdzono również korelację pomiędzy wyższą niż przeciętna inteligencją



MOJANG

MINECRAFT

NADCHODZI CZAS KREATYWNEGO BUDOWANIA NOWOŚCI NIE TYLKO DLA FANÓW



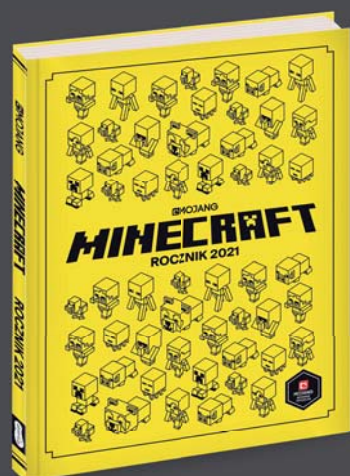
Niesamowite bazy. Budowle pobudzające wyobraźnię



Wielka kolekcja kreatywnego budowania



 OFFICIAL PRODUCT



Rocznik 2021



Zagadka lochów



Złap Creepera



i zamiłowaniem do spędzania czasu w świecie zbudowanym z sześciątów. Dla wielu dzieci „Minecraft” to wstęp do nauki programowania. Rozwijają kreatywność, uczą współpracy i niesza-blonowego myślenia. I łączy pokolenia! Starsze rodzeństwo gra z młodszym, wcielając się w rolę przewodników po minecraftowym świecie. Wciągnięci w rozgrywki rodzice bawią się równie dobrze jak dzieci.

O WIELE WIĘCEJ NIŻ GRA!

Jednak „Minecraft” to nie tylko czas spędzony przed ekranem. To też 25 milionów książek sprzedanych na całym świecie, z czego blisko milion w Polsce! Fani mogą liczyć na wciągające powieści, kreatywne podręczniki i inspirujące poradniki, które pozwolą im rozwinąć skrzydła. Do tych ostatnich dołączają właśnie kolejne pozycje pełne cennych wskazówek i pomysłów. Są wśród nich książki, które pomogą doskonalić tak przydatne w grze techniki budowania.



Pierwszy pomoże stworzyć krainę zombie z komorą dezombifikacyjną, salą eksperymentów, fontanną i kinem. Drugi podpowiada, jak zbudować lunapark, a w nim dmuchany zamek, megazjeżdżalnię i dom strachów. Uzupełnieniem zestawu jest pełen inspirujących zadań szkicownik, idealny do projektowania budowli. Do tego zawieszka na drzwi i plakat, który świetnie sprawdzi się w pokoju młodego fana lub fanki „Minecrafta”.

Choć książki zawierają wiele precyzyjnych wskazówek i podpowiedzi dla graczy, projekty można dowolnie modyfikować, popuszczając wodze fantazji. Doskonałym przykładem są tutaj młodzi gracze uwielbiani przez miłośników „Minecrafta”: Dealereq, iSuper MWK oraz InarYiF. Wezmą oni udział w kampanii internetowej promującej nowe tytuły, która ruszy na przełomie października i listopada. Ich działania będzie można śledzić na Facebooku, Instagramie, YouTube oraz za pomocą komunikatora Discord.

Książki z serii „Minecraft” są dostępne na polskim rynku dzięki wydawnictwu HarperKids. To specjalizujący się w książkach dla dzieci i młodzieży imprint wydawnictwa HarperCollins Polska. Jego oferta obejmuje pozycje literackie, publikacje licencyjne oraz edukacyjne i wspierające rozwój dzieci. Serie książek „Akademia Mądrego Dziecka”, „Basia”, „Czytam sobie”, „Czupu Czupu”, „Horrendalna historia Polski” czy linia wysmakowanych publikacji ART to tylko wybrane pozycje, które stanowią rozpoznawalny wśród czytelników rdzeń oferty wydawnictwa.

Oferta licencyjna HarperKids obejmuje też bestsellerowe marki. Obok Minecrafta są to m.in. Bing, Masza i Niedźwiedź czy Muminki.

Emka Kowalska, dziennikarka, Obibooki.pl

Pierwsza z nich to „Minecraft. Niesamowite bazy. Budowle pobudzające wyobraźnię”. Początkujący i bardziej zaawansowani fani „Minecrafta” znajdą w niej projekty baz legendarnej Dwunastki, członków gildii budowniczych. Są tu podwodne budowle, latające laboratorium, lodowy pałac, a nawet miasto zbudowane ze... słodyczy. Dwunastka podpowiada też, jak stworzyć urządzenia takie jak wejście z detektorem światła, latający portal Netheru czy automatyczne drzwi. Zadbano o opisanie rozmaitych materiałów i technik budowlanych.

Kolejna propozycja to zestaw „Minecraft. Wielka kolekcja kreatywnego budowania”. Eleganckie etui skrywa dwa przewodniki.

Rebel poleca się pod choinkę!

rebel



hurt.rebel.pl

✉ hurt@rebel.pl



58 728 49 32



58 728 49 33

Harry Potter: Hogwarts Battle

Nie lada gratka dla wszystkich fanów Harry'ego Pottera!

W tej przygodowej grze karcianej wcielamy się w najznamienitszych bohaterów sagi, by wspólnie zmierzyć się z drużyną czarnych charakterów. Czekaj na nas 7 scenariuszy – pierwsze mają nas zapoznać z mechanizmami gry i nauczyć skutecznego budowania talii. Wraz z kolejnymi poziomami trudności będzie rósł, prowadząc nas stopniowo do najważniejszego starcia. Tylko dzięki dobremu przygotowaniu będziemy mieli szansę na zwycięstwo!



Dixit

Wesoła gra skojarzeń, która pobudza naszą kreatywność i zapewnia świetną zabawę w gronie rodziny lub przyjaciół. W każdej rundzie jeden z graczy zostaje Bajarzem. Spośród posiadanych na ręce kart wybiera jedną, a następnie wymyśla i głośno podaje do niej skojarzenie. To może być wszystko: słowo, zdanie, tytuł filmu czy piosenki... Następnie pozostali gracze spośród kart ze swojej ręki wybierają po jednej, która ich zdaniem pasuje do hasła. Wszystkie karty są tasowane, a uczestnicy, głosując, która karta była wybraną na początku przez Bajarza.

Cortex

Szybka gra rozwijająca rozmaite funkcje mózgu: spostrzegawczość, pamięć, refleks i logiczne myślenie. Tu nie ma miejsca na nudę, przestoje i czekanie na swoją kolej! 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.



Wsiąść do Pociągu: Europa

Wciel się w prekursora kolejnictwa i śmiało twórz połączenia między największymi europejskimi miastami! **Wsiąść do Pociągu: Europa** to bestsellerowa gra rodzinna, która dzięki prostym zasadom i niezwykle przyjemnej rozgrywce z powodzeniem połączy przy wspólnym stole młodszych i starszych członków rodziny. W czasie rozgrywki będziemy starali się łączyć ze sobą wskazane miasta nieprzerwaną trasą kolejową. W tym celu będziemy zbierać kolorowe karty wagonów, które pozwolą nam zająć wybrane odcinki na planszy i dzięki temu realizować indywidualne cele.

Dobble

Spójrz na pierwszą kartę, którą trzymasz w ręku oraz na tę, która leży na środku stołu. Znajdź na nich wspólny symbol, nazwij go i szybko pozbądź się swojego kartonika. Teraz następny! Tylko nie zwątp, każda karta łączy się z inną zawsze tylko jednym symbolem! **Dobble** to rozrywka absolutnie dla każdego - gra nadaje się zarówno do zabawy z dziećmi, jak i na imprezy dorosłych. 55 kolorowych kart zamkniętych jest w solidnej, metalowej puszcze, dzięki czemu łatwo zabrać **Dobble** ze sobą i grać absolutnie wszędzie: w poczekalni u lekarza, w pociągu, na wycieczce...



Rodzina Natalia Collection właśnie się powiększyła!

Poród przebiegł bez komplikacji, a Rozkoszny bobasek czuje się świetnie. Tym bardziej że w domu czeka już na niego rodzeństwo: Śpiący bobasek i Natalia chodząca, a także Mamusia z córeczką. Ten komunikat oznacza ni mniej, ni więcej, że w ofercie firmy Artyk pojawiła się gorąca nowość, a oprócz tego do sprzedaży powróciły hity ubiegłej Gwiazdki!

ROZKOSZNY BOBASEK

Prawdziwa gratka dla każdego dziecka, które lubi opiekować się dzidziusiami. Nowa interaktywna lalka z serii Natalia Collection do złudzenia przypomina prawdziwe dziecko. Interaktywna zabawka reaguje na akcesoria, dotyk i ruch. Wydaje odgłosy



NOWOŚĆ!

jedzenia, płaczu, śmiechu, spania, wypowiada frazy „Mama” i „Tata” oraz przesyła całusy. Funkcje lalki aktywowane są poprzez naturalne gesty i ruchy – dokładnie takie, jakie wykonuje się przy prawdziwym dziecku, w tym kołysanie, poklepywanie po pleckach czy podrzucanie.

Rozkoszny bobasek ubrany jest w śliczny różowo-biały komplecik – sukieneczkę z miękkiego materiału, do której łatwo można przyczepić załączony smoczek. Realizmu zabawie dodaje czapeczka, którą przed spacerem troskliwi rodzice mogą włożyć na główkę dzidziusia, aby po powrocie do domu – zdjąć.

ŚPIĄCY BOBASEK

Mięciutki dzidzius od Natalia Collection jest stworzony do tulenia! A to dopiero pierwsza z jego cech, dzięki którym trudno go odróżnić od prawdziwego niemowlaka. Oprócz tego uroczo gaworzy, mruga oczkami, a kiedy jest głodny, wystarczy mu podać butelczkę, by zaczął wydawać odgłosy jedzenia. Umieszczenie w ustach bobaska smoczka aktywuje dźwięki ssania. Maluch jest gotowy



BESTSELLER!

wy do snu po nakarmieniu i wykołysaniu. A kiedy zaśnie, zaczyna uroczo pochrapywać!

NATALIA CHODZĄCA

Lalka z serii Natalia Collection, której wszędzie pełno! Spacerując, porusza głową i rączkami oraz wesoło podśpiewuje trzy piosenki. Ponadto ta mała gaduła wypowiada aż siedem różnych fraz, np. „Bardzo lubię się z tobą bawić!”. Aby poznać wszystkie jej funkcje, wystarczy nacisnąć na brzuszek lalki bądź klasnąć w dłoń – wtedy zaczyna mówić i chodzić. Ubrana w uroczą sukieneczkę z modnym na-



BESTSELLER!

drukiem i buty ze specjalnymi nakładkami, dzięki którym porusza się nawet na śliskiej powierzchni, jednocześnie jej nie rysując.

MAMUSIA Z CÓRECZKĄ

Po naciśnięciu na klatkę piersiową lalka z serii Natalia Collection zaczyna samodzielnie spacerować, pchając przed sobą nowoczesną, lekką spacerówkę z dzidziusiem. Mamusia jest ubrana w zwiewną, rozkloszowaną sukienkę i ma piękne długie włosy, które można czesać i wyczarowywać z nich coraz to nowsze fryzury.



BESTSELLER!



GRY DLA CAŁEJ RODZINY



ZNAJDŹ NAS NA:
/ Alexandergrizabawki

www.alexander.com.pl

Francuska uczta z iście królewskim menu



Szef kuchni Bruno Cathala jako danie główne zaserwował „Kingdomino”. Na deser idealnie komponuje się z nim „Queendomino”, zaś w roli przystawki, która zaostry apetyty graczy – „Kingdomino: Duel”. Do suto zastawionego stołu zaprasza wydawnictwo FoxGames. Bon appétit!

„KINGDOMINO”

Kiedy moja córka dostaje szlaban na smartfona, przypominam sobie, że mamy w domu planszówki. Mogę udawać obrażonego, ale i tak zawsze kończy się dłuższym posiedzeniem przy stole. Szukam wtedy gry, która sprytnie połączy zabawę z nauką. Moja laturośl jest w wieku wczesnoszkolnym, ostatnio ćwiczy tabliczkę mnożenia. Błyskawicznie znajduję w bibliotece idealny tytuł...



Spróbujmy wyobrazić sobie domino, w którym zamiast oczek na kafelkach są skrawki krain. Puszczą, którą przemierza Tomcio Paluch, jezioro z cieniem Nessie w głębinie czy bagna, na których Gandalf warzy mikstury. Z tych skrawków gracze mają za zadanie złożyć królestwo poprzez takie dokładanie kafelków, by połączyć krainy. Woda do wody, las do lasu, pole do pola... Im większy obszar danego rodzaju, tym lepiej. Oprócz tego na ich głowie jest dbałość o królewskie wsparcie, którego symbolem są

korony widniejące na wybranych kafelkach. Kiedy królestwo jest gotowe, gracz mnoży rozmiar każdej z krain przez liczbę koron, jakie się w niej znajdują, sumuje punkty i jeśli ma ich najwięcej – zostaje zwycięzcą.

W grze zastosowany został sprytny mechanizm określania kolejności. Każdy z graczy co turę wybiera jeden kafelek z puli i dokłada do królestwa. Im lepszy kafelek wybierze, tym później dojdzie do głosu w kolejnej turze, co oznacza, że najsmaczniejsze kąski mogą mu odebrać rywale.

Zdaniem testera: Dzięki intuicyjnym zasadom „Kingdomino” jest świetną grą na początek. Dzieci tworzą krainy, jednocześnie ucząc się mnożenia na niskich wartościach, dorośli też się nie nudzą podczas rozgrywki. Rodzice mogą grać ze swoimi pociechami, każdy ma w miarę równe szanse.

Gra najlepiej sprawdzi się w zespole czteroosobowym. Do rozgrywki wchodzi wówczas wszystkie kafelki, co pozwala dobrze zaplanować swoje ruchy (w rozgrywce dwu- i trzyosobowej część kafli jest losowo eliminowana i nigdy nie wiadomo, co wypadło, przez co gra staje się mniej przewidywalna; gracz może np. zacząć układać puszcę, a na koniec rozgrywki okazuje się, że zbyt mało zostało mu do dyspozycji kafli z lasem).

W „Kingdomino” nie występuje bezpośrednia interakcja. Rywalowi można zaszkodzić jedynie poprzez sprzątnięcie mu sprzed nosa kafelka, na który polował.

Sama gra jest po prostu śliczna. Każdy kafelek to miniarcydzieło przedstawiające scenkę rodzajową. Kolory krain są żywe, a na koniec uczestnicy gry oglądają patchworkową układankę.

Szczerze polecam „Kingdomino”. Zabawa w układanie królestwa weszła do kanonu gier familijnych.

PALEC BOŻY

Wypstrykaj
swoich
przeciwników!



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. Siderska 117B, tel. 83/ 342-60-60; **Platon** – 05-850 Macierzysz, Sławęcińska 16; **Rekman** – 55-040 Magnice, ul. Europejska 4, tel. 71/39-37-818

„QUEENDOMINO”

Królewskie domino po kilkunastu partiach może zacząć nudzić. Z tego powodu autor, odpowiadając na potrzeby graczy, stworzył bardziej zaawansowaną wersję gry.



Krajem rządzi król, ale królem kieruje królowa. Domino królowej posiada te same zasady, co wcześniejsza wersja, kluczowe są zaś wprowadzone w nim rozszerzenia.

Tym razem w grze pojawiają się pieniądze. Aby je zdobyć, gracz musi wysłać swoich żołnierzy po lenno. Pieniądze może też zachować na koniec gry (dadzą dodat-

„KINGDOMINO: DUEL”

O ile w przypadku obu powyższych tytułów wariant dwuosobowy kuleje, o tyle trzecia gra z królewskiej serii jest przeznaczona dla dwóch graczy. „Duel” to wciąż domino, tylko bez kafli. Zastąpiły je sześciennie kości. W każdej rundzie gracze wybierają dwie kości i zestawiają je razem, tworząc kafel domina. Na ściankach kości są herby, czasem również krzyżyki. Każdy z graczy ma kartę królestwa z pustymi polami, na których rysowuje symbole. Herby zastąpiły krainy, zaś krzyżyki (zwane tu dygnitarzami) są odpowiednikami koron z klasycznej wersji gry.

„Duel” to gra z rodzaju roll & write. Nie ma tu klasycznej planszy, jest za to notes do rysowania. Tworzenie rysowanego królestwa bywa trudne. Rysując nieumiejętnie, gracz może się zablokować i wtedy kolejka mu



Zdaniem testera: W „Queendomino” również lepiej gra się w czterech lub trzech graczach. Za dobrą decyzję autora uznaję brak losowego eliminowania kafelków. Przy zabawie dwuosobowej każdy z graczy buduje większe królestwo, w którym jest w bród pieniędzy, krain i budynków.

W porównaniu z „Kingdomino” interakcja stoi o poziom wyżej. Oprócz podbierania kafli można użyć smoka – małego, pękatego stwora łasego na pieniądze. Za drobną opłatą spali wybrany budynek, wystarczy wskazać mu budowlę, na którą zasadza się przeciwnik.

„Queendomino” w zamierzeniu miało być grą następnego kroku dedykowaną grającym w „Kingdomino”. Gra spełniła swoje zadanie, chociaż ugrzęzła gdzieś w połowie drogi. Nie jest tak płynna i intuicyjna jak „Kingdomino”, a jednocześnie nie aż tak złożona i dynamiczna, by stanowiła wyzwanie dla geeków. Jest to gra taktyczna, gracze podejmują wybory w bieżącej rundzie, widząc, co mają do dyspozycji. Każdy z jej uczestników skupia się na swoim królestwie, rzadko korzystając z supermocy smoka. Może dlatego, że wymaga to zainteresowania planami rywali, podczas gdy w grze wygodniej skupić się na własnych?

„Queendomino” również jest grą rodzinną, tylko nieco trudniejszą, przez co nie tak przystępną jak wcześniejsza wersja. Szczepnie polecam ten tytuł. Zabawa w układanie królestwa weszła już do kanonu gier rodzinnych.

kowe punkty) lub zainwestować we wznośnienie budynków. Aby je postawić, należy wcześniej wyznaczyć w królestwie czerwone place budowy. Czerwone pola przynoszą bardzo mało punktów, bo prawie nie posiadają koron. Mnożnik do placów budowy można zyskać np. dzięki zdobyciu zaufania królowej – pójdzie ona wówczas do tego

królestwa, w którym jest najbezpieczniej. A bezpieczne królestwo posiada najwięcej wież obronnych...

Budynki wprowadzają wiele nowych funkcji i sposobów na zdobycie punktów, dzięki nim gracz może pozyskać nowych żołnierzy, wybudować wieże, zyskać dodatkowe dochody lub punkty.

Zdaniem testera: „Kingdomino: Duel” jest świetnie wydane. Wszystkie elementy zostały zamknięte w niedużym pudełku z klapką na magnes. Dzięki kompaktowości w „Duel” można grać również w podróży.

Gra jest przyjemna, ale nie wybitna. Sporo zależy od wyniku rzutu i kolejności w turze. Sposobem na wyrównanie szans po kiepskich rzutach są zaklęcia, ale czasami nawet one nie pomagają...

W „Duel” można śmiało zagrać z dzieckiem wczesnoszkolnym, ale też z dorosłym. Podobnie jak poprzedniczki, jest to gra taktyczna. Gracz wybiera kości, rozplanowuje herby w królestwie i czeka na to, co w kolejnej turze przyniesie mu los.

przepada, sporo też zależy od wyniku rzutu. Uczestnicy wybierają kości na zmianę, starając się zdobyć coś odpowiedniego dla siebie lub podebrać rywalowi. Oprócz rozbudowy uzupełniają osiągnięcia w księdze zaklęć. Tam też trwa rywalizacja, bowiem zaklęcia potrafią zmienić zasady lub wzmocnić królestwo.

JEDNYM ZDANIEM...

Spośród trzech wymienionych tytułów w pierwszej kolejności poleciłbym „Kingdomino” – ze względu na prostotę zasad i walor edukacyjny, następnie „Queendomino” – z uwagi na twórcze rozwinięcie pomysłu, a na koniec „Kingdomino: Duel”, którego mocnymi stronami są lekki charakter i kompaktowość.



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 publikujący na platformie Znad Planszy pod szyldem SGP Gambit. Członek kapituły przyznającej tytuł Planszowej Gry Roku. Lubi gry, tak po prostu.



NEFERE

DZIECIĘCE INSPIRACJE

Wyłączny dystrybutor w Polsce marki



www.hurt.nefere.pl

Magazyn i odbiory własne:
Nefere - Centrum Dystrybucji



Akacyjowa 2,
42-233 Mykanów



biuro@nefere.pl
664-938-830

Kendama - zabawka zręcznościowa, która porywa tłumy

Od kiedy zadebiutowała na polskim rynku, grono osób wieszczących jej ogromny sukces powiększa się. Nic w tym dziwnego, skoro zdążyła już podbić serca klientów m.in. w Japonii (gdzie została wynaleziona), w Stanach Zjednoczonych i w wielu krajach europejskich.



Kendama Krom

Kendama – bo o niej mowa – to niezwykle oryginalna w swojej budowie zabawka, na pierwszy rzut oka przypominająca drewniany stojak na piłkę. Jednak niech nikogo nie zwiedzie nieco surowy design, bowiem w tym niepozornym produkcie drzemie ogromny potencjał! Dość powiedzieć, że potrafi skutecznie i na długo odciągnąć dzieci i młodzież od urządzeń elektronicznych!



Kendamy (dystrybutor: Norimpex)

ŁYK HISTORII

Na pierwsze ślady zabawki przypominającej współczesną kendamę historycy natrafili we francuskich źródłach z XVI wieku. Powszechnie uważa się jednak, że za jej projektem stoją Japończycy. Do Azji dotarła prawdopodobnie

Kendamy
(dystrybutor:
Majdan
Zabawek)

Jedwabnym Szlakiem w drugiej połowie XVIII wieku.

Na przełomie XIX i XX wieku japoński minister edukacji okrzyknął ją pomocą naukową, po czym trafiła do masowej sprzedaży. Po II wojnie światowej zaczęła być nawet traktowana jako pełnoprawna dyscyplina sportowa. Zasady gry po raz pierwszy spisane zostały w 1975 r.

BUDOWA

Budowa kendamy zmieniała się na przestrzeni lat. Obecnie składa się z kuli (tama), drewnianego młotka (ken) i sznurka. Tama jest przymocowana do kena za pomocą sznurka.

ZASADY GRY

Istotą gry jest łapanie na różne sposoby tamy w „kielich” kena. Nabicie kulki na palik wydaje się zadaniem banalnym, ale nic bardziej mylnego! Opanowanie choćby najłatwiejszego triku wymaga nie lada skupienia i precyzji ruchów. Godziny ćwiczeń nie zniechęcają jednak do podejmowania kolejnych prób, a wręcz przeciwnie – pozwalają udoskonalić technikę oraz zręczność, zaś wykonywanie kolejnych sztuczek sprawia niesamowitą frajdę.

Na świecie została już nawet stworzona lista ponad 100 trików, jakie można wykonać za pomocą kendamy. Najlepsi zawodnicy biorą udział w licznych turniejach, w tym mistrzostwach świata, podczas których wykonywane przez nich sztuczki oceniają profesjonalni sędziowie.

Kendama Goki
(dystrybutor:
SmarToys)

Zdjęcia: Majdan Zabawek, Miejskie Sporty, Norimpex, RMD Bille, SmarToys

PRODUCENCI I DYSTRYBUTORZY

Najbardziej znanym producentem kendam jest stworzona przez Thorkilda Maya, mistrza świata z 2014 r., duńska firma Krom. Na polskim rynku kendamy mają w swojej ofercie m.in. firmy Majdan Zabawek, Norimpex, RMD Bike, SmarToys oraz Miejskie Sporty.

Czym kierować się podczas wyboru kendamy?

- **Rodzaj drewna.** Kendamy najczęściej wykonane są z twardego drewna klonowego, bukowego lub orzechowego, rzadziej wiśniowego.
- **Wielkość.** Oryginalny produkt ma 18,5 cm wysokości. Na początku przygody z kendamą warto jednak rozważyć sięgnięcie po model XL (25 cm), który jest dedykowany niewprawnym graczom.
- **Design.** Elementem wyróżniającym kendamy jest sposób malowania. Te pokryte tradycyjnym lakierem są śliskie, co utrudnia wykonywanie trików. Dobrą przyczepność zapewnia natomiast pomalowanie kendamy superlepkim preparatem (np. LOL Clear).



Produkt z tej samej kategorii: Mokuru

Inną godną polecenia zabawką zręcznościową jest Mokuru. Ma on kształt zwężonego walca, którego końce pokryte są silikonem. Zabawa polega na ustawieniu Mokuru pionowo na palcu lub dłoni i obracaniu po długim boku. Po opanowaniu podstaw można przejść do bardziej zaawansowanych sztuczek polegających na łapaniu zabawki wierzchnią częścią dłoni. Nawet kilka minut takiej zabawy zapewnia poprawę koordynacji i koncentracji, sprawiając przy tym mnóstwo satysfakcji. Dodatkowo taka zabawa świetnie odświeża.



Reklama

MELI®



www.meli.pl

Trzej przyjaciele z kotyski...

Seria pluszowych zwieraczków E-Edu wyposażonych w moduł muzyczny to nowa propozycja dla maluszków już od 6. miesiąca życia. Słonik, miś i małpka dzięki odtwarzaniu delikatnych, kojących dźwięków pomogą najmłodszemu wyciszyć się i spokojnie zasnąć. Ich dystrybutorem na polskim rynku jest firma Artyk.

Zabawki są nieodłącznymi towarzyszami dzieci od chwili narodzin. Niemowlęta poszukują wokół siebie bodźców wzrokowych i słuchowych – są ciekawe wszystkiego, co je otacza, uczą się chwytając, chętnie testują własny głos i reakcję otoczenia na swoje działania. Zabawki, które towarzyszą maluchom na tym etapie rozwoju, powinny wzbudzać ich ciekawość świata i zachęcać do osiągania granic swoich możliwości.

Wraz z rozwojem małej motoryki maluszek zaczyna odkrywać też świat zabawek sensorycznych i dźwiękowych. Od około 6. miesiąca życia z łatwością manipuluje różnymi przedmiotami w poszukiwaniu nowych dźwięków. I właśnie na tym etapie dorastania pozytywnych dla rozwoju bodźców dostarczy mu nowość z kultowej serii zabawek edukacyjnych E-Edu – Muzyczne zwieraczki. Junior pozna z nimi różne odgłosy – od radosnych po delikatne, wyciszające, a także wyruszy w pełną przygodę po dróż do świata zabawy.

CZEGO ONE NIE POTRAFIĄ!

Pod podświetlanym delikatnym światłem czerwonym przyciskiem kryją się spokojne melodyjki, które ukoją niemowlę do snu. Wśród tych przyjemnych dla ucha kompozycji są ponadczasowe utwory, które bawiły kilka pokoleń dzieci. Spośród 12 melodii maluszek z łatwością wybierze te, które najbardziej przypadły mu do gustu – około 6. miesiąca życia dziecko zaczyna bowiem mieć własne preferencje muzyczne.

Kolejną wyciszającą funkcją zabawki jest możliwość włączenia odgłosów ćwierkania ptaszków. Po naciśnięciu na zielony przycisk maluch przeniesie się do świata ptasich treli, które mogą towarzyszyć np. czytaniu książeczki. Kojące dźwięki przyrody będą też przyjemne o poranku – wprowadzą w stan relaksu i odprężenia, stanowiąc miły początek dnia.



Z kolei z myślą o dostarczaniu radości zabawka została zaopatrzona w niebieski przycisk odpowiadający za krótkie dźwięki, które rozśmieszą maluszka. Ta funkcja idealnie sprawdzi się jako element opowieści czy podczas wspólnego muzykowania. Natomiast kiedy dziecko potrząśnie Muzycznym zwieraczkiem od E-Edu, aktywowany zostanie sensor ruchowy i z jego wnętrza zacznie wydobywać się donośny śmiech.

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ WYKONANIA

Zabawka wyposażona jest w kolorowy moduł muzyczny, do którego przyłączone są

miękkie, pluszowe elementy zwieraczek. Łapki i główka zostały starannie obszyte przyjemnym w dotyku materiałem, maluch łatwo je uchwyci, trenując przy tym małą motorykę. Zabawka po postawieniu jej w kołysce czy na półce nie przewraca się, dzięki czemu oprócz dostarczania zabawy maluchowi stanowi piękny element dekoracyjny. Produkt szybko stanie się nieodłącznym towarzyszem nie tylko snu, ale także wspólnych zabaw.

E-EDU

Mądra SOWA pluszowa

www.artyk.pl

Pośpiewajmy
razem!

2 bajki 6 piosenek
12 wierszyków 22 odgłosy zwierząt



ARTYK Sp. z o.o. 91-342 Łódź ul. Zbąszyńska 3A info@artyk.pl

Jesteśmy otwarci na rozwój w kategorii zabawek...



Taką deklarację w rozmowie z nami złożył **PAWEŁ FILAR**, prezes firmy **Platon**, która w tym roku świętuje 25 lat działalności na polskim rynku książki. W ostatnim czasie hurtownia z sukcesem zadebiutowała też w roli dystrybutora podręczników, produktów art & pap i zabawek.

Od czego zaczęła się historia hurtowni?

Paweł Filar: – Jak to zwykle bywa, początki nie były łatwe. W pierwszym etapie działalności wynajęliśmy niewielki magazyn o powierzchni 40 mkw. przy ul. Kolejowej w Warszawie. Pomieszczenie podzieliliśmy na dwie części: 20 mkw. przeznaczaliśmy na biuro, w pozostałej części ulokowaliśmy magazyn. Stopniowo powiększaliśmy metraż i wkrótce zajmowaliśmy już całe dwa piętra. Powierzchnia ta nadal jednak nie była wystarczająca i tak trafiliśmy do Ożarowa Mazowieckiego. Zdawaliśmy sobie sprawę, że własny kompleks magazynowo-biurowy będzie dużym krokiem w rozwoju, umożliwiającym nam realizację celów.

Ale nie jest to chyba jedyna lokalizacja hurtowni...

– Tak, w Ożarowie znajduje się nasz główny magazyn o powierzchni 3000 mkw. Drugi wynajmujemy w Ołtarzewie i stanowi on świetną bazę do świadczenia usług logistycznych dla wydawców oraz organizowania akcji dla dyskontów i marketów, z którymi współpracujemy. Łącznie dysponujemy powierzchnią magazynową 11000 mkw., przy czym z uwagi na dynamiczny rozwój w najbliższym czasie planujemy jej powiększenie.

Jakie korzyści przyniosła fuzja w 2017 r. z siecią Empik?

– Porozumienie było przełomowym wydarzeniem w historii naszej firmy. Z zarządem Empiku prowadziliśmy długie rozmowy, co utwierdziło nas w przekonaniu, że podobnie postrzegamy rynek i jego potencjał. Decyzja o połączeniu sił przełożyła się dla nas na jeszcze lepszą jakość obsługi klientów i szybki rozwój, zaś Empikowi zagwarantowała największy na rynku wybór tytułów reprezentujących wszystkie gatunki.

Czego poszukuje współczesny klient księgarni internetowej?

– Obecna sytuacja epidemiczna sprawiła, że klienci coraz bardziej doceniają swobodę, szybkość i wygodę zakupów online, a przy tym są coraz bardziej świadomi swoich praw. W księgarniach internetowych poszukują zarówno książek, jak i innych artykułów, takich jak zabawki czy szeroko pojęty art & pap. Robiąc kompleksowe zakupy w jednym miejscu, nie tracą czasu, ograniczają koszty dostawy, a dzięki swojej lojalności zyskują dodatkowe bonusy. To wszystko leżało u podstaw naszej decyzji o systematycznym poszerzaniu oferty Pla-

tona właśnie o te segmenty. W połączeniu z atrakcyjnymi działaniami prospożycowymi pozwala nam to zyskiwać kolejnych zadowolonych klientów.

Na ile wpływ na tę decyzję miała wyłączność na dystrybucję marki Slimebox?

– Wszystkie nasze działania związane z poszerzeniem oferty o nowe kategorie są pozytywnie odbierane przez klientów. Sukcesy, jakie odnieśliśmy na polu wyłącznej dystrybucji Slimebox, utwierdziły nas w przekonaniu, że to dobry kierunek rozwoju. Slimebox jest silnym, popularnym brandem. Podczas jego wprowadzania lepiej poznaliśmy kategorię produktów skierowanych do tego typu odbiorcy, a także zrozumieliśmy jego potrzeby i oczekiwania. Kontynuujemy więc pozyskiwanie nowych brandów do portfolio. Obecnie to nasz priorytet.

Z jakimi firmami z branży zabawek Państwo współpracują?

– Na tę chwilę współpracujemy z takimi firmami, jak: Simba Toys, Clementoni, Trefl, Dromader, Plan Toys, Goki, Dante czy Hencz Toys. Jesteśmy też otwarci na rozmowy z kolejnymi.

Zdjęcie: Platon

Czy oferta polskich wydawców spełnia oczekiwania młodych czytelników?

– Jak wiemy, czytanie jest podstawowym narzędziem zdobywania wiedzy, bardzo pozytywnie wpływa na rozwój dziecka i otwiera przed nim drzwi do sukcesu w dorosłym życiu. Na rynku mamy obecnie bogatą ofertę skierowaną do najmłodszych czytelników, najważniejszy staje się właściwy dobór lektury. Rodzice z reguły orientują się, jakie książki są dopasowane do wieku i zainteresowań ich pociechy. Jeśli te dwa podstawowe warunki zostaną spełnione, to z pewnością nie będzie problemów ze znalezieniem wartościowej książki, kształtującej podstawowe wartości, uczącej empatii, rozwijającej wyobraźnię czy po prostu sprawiającej przyjemność. Gwarancją dobrej lektury są wydawnictwa z wieloletnim doświadczeniem, ale także te nowe, które szukają mądrych i cennych treści, dbając przy tym o warstwę edytorską.

W czym sprzedaż w Internecie ma przewagę nad sprzedażą stacjonarną?

– Ze względu na pandemię rynek książki przeszedł rewolucję. Znacząco wzrosła sprzedaż w kanale internetowym i ten proces przesuwania się klientów w stronę e-commerce na pewno będzie postępował. Tutaj liczą się szybkość, dostępność, wygoda, kompleksowość zakupów. Warto podkreślić, że ten kanał sprzedaży bazuje przede wszystkim na bestsellerach. Z drugiej strony księgarnie stacjonarne oferują fachową poradę, są przestrzenią do eksplorowania świata literatury, odkrywania nowych autorów i dyskusji o książkach. Mam nadzieję, że te dwa światy będą współistnieć, bo to gwarantuje bogactwo rynku i kultury jako takiej.

Co zadecydowało o tym, że hurtownia poszerzyła swoją ofertę również o podręczniki?

– Wprowadzenie tej kategorii było kluczowe w realizacji celów, jakie sobie stawiamy jako firma. Współpracujemy ze wszystkimi największymi wydawcami podręczników, których oferta pokrywa ponad 90% zapotrzebowania rynku. W portfolio mamy ponad 3 tys. indeksów.

Mają Państwo w planach zostanie hurtownią multibrandową?

– Widzimy, jak duży wpływ na budowanie naszej pozycji w branży ma poszerzanie oferty o nowe kategorie. Ten kierunek rozwoju jest słuszny i przynosi założone efekty, dlatego nadal chcemy pozyskiwać nowych dostawców, rozmawiać o wyłącznościach i wspierać naszych klientów w realizacji zarówno działań sprzedażowych, jak i logistyczno-magazynowych.

W czym upatrują Państwo swoją przewagę konkurencyjną?

– Staramy się szybko reagować na potrzeby zarówno naszych odbiorców, jak i dostawców. Elastyczność, wnikliwa obserwacja rynku i trendów na nim panujących pozwalają nam dostosowywać działania do dynamicznie zmieniającej się sytuacji. Ciągła optymalizacja procesów sprzedażowo-zakupowych, a także logistycznych to nasze główne atuty. Nasz biznes opieramy na współpracy z różnymi graczami na rynku – zarówno w kanale tradycyjnym, jak i online.

Jak zmieniła się sprzedaż w Internecie od czasu wybuchu pandemii?

– Sama pandemia była tylko jednym z czynników, które wpłynęły na zauważalne i znaczące wzrosty w tym kanale. Początkowa niepewność bardzo szybko przerodziła się w siłę i motywację do działania. Elastycz-

Chcemy pozyskiwać nowych dostawców, rozmawiać o wyłącznościach i wspierać klientów w realizacji zarówno działań sprzedażowych, jak i logistyczno-magazynowych.

Paweł Filar

nie przestawiliśmy się na te kanały, które funkcjonowały, tj. mocno skoncentrowaliśmy się na księgarniach internetowych. Jako dystrybutor przeszliśmy przez ten czas sprawnie i w dobrej kondycji. Myślę, że będziemy kontynuować te wszystkie działania, które przynoszą nam wymierne efekty.

Czy w związku z rozbudową kategorii zabawek rozważają Państwo w przyszłości organizację targów tradycyjnych dla sklepów stacjonarnych?

– Sytuacja na rynku zmienia się bardzo dynamicznie i niestety, w tej chwili nie jestem w stanie potwierdzić tej informacji.

W jaki sposób sklep tradycyjny może nawiązać współpracę z hurtownią Platon?

– Serdecznie zapraszamy do kontaktu za pośrednictwem formularza dostępnego na naszej stronie internetowej platon.com.pl lub telefonicznie.

Dziękuję za rozmowę.

Reklama

Międzygalaktyczna podróż wokół... stołu!

Gracze na pokładzie statku kosmicznego przemierzają niezbadane galaktyki w poszukiwaniu nowych, tajemniczych planet. Bajecznie zilustrowana gra „Odyseja” z mechaniką typu memory to propozycja dla całej rodziny, która zaangażuje wszystkich jej członków. Co istotne, uczestnicy misji mają równe szanse na wygraną, niezależnie od wieku czy doświadczenia przy planszy. Tutaj braki strategiczne można bowiem nadrobić dobrą pamięcią i na odwrót! Wydawcą gry rodzinnej, o której mowa, jest Lupo Art Games.



Gracze w jednej tubie otrzymują tak naprawdę cztery kosmiczne gry. Oprócz Misji Badawczej mają do dyspozycji odmienne formy eksploracji kosmosu. Pierwsza z nich to Wyścig Międzyplanetarny, w którym główną rolę odgrywają refleks, spostrzegawczość i koncentracja. Druga to Podstawy Nawigacji, bazująca na układaniu historii, skojarzeń i ich prawidłowym zapamiętywaniu (z elementem szacowania ryzyka). Ostatnią propozycją, dla najmłodszych graczy, jest opanowanie Podstaw Nawigacji Międzyplanetarnej.

Zasady gry są proste i można je szybko przyswoić. Malownicze, pełne szczegółów grafiki ułatwiają, a nawet niejako wymuszają świadome wykorzystywanie metod pamięciowych. Gra rozwija myślenie narracyjne wraz z umiejętnością budowania i artykułowania opowieści, jednocześnie angażując do planowania, przewidywania konsekwencji swoich działań, a także analizowania zmieniającej się sytuacji na planszy. Niewielka doraźna negatywna interakcja nie zniechęca, ale mobilizuje do poszukiwania optymalnych rozwiązań taktycznych.

MISJA BADAWCZA

Głównym celem misji „Odyseja” jest zebranie 5 żetonów próbek. Gracze mogą tego dokonać poprzez eksplorowanie różnych układów planet, na które najpierw muszą dotrzeć. Układy te, zwane Galaktykami, dostosowane są do ich wieku i możliwości.

W bardziej wymagającej wersji, zwanej Quad-Ruple, mają do dyspozycji 17 planet. Aby móc polecieć swoją rakieta na sąsiednią planetę, należy najpierw odkryć jej widok. Każdy z graczy musi uważnie obserwować ruchy innych i zapamiętywać odkrywany widok. Oprócz zapamiętania trasy stworzonej z widoków planet trzeba uważać na przeciwników i ich paskudne chwytty. Aby samemu je zastosować, należy zdobyć wystarczającą ilość gwiazdowego pyłu. Gracze muszą się przy tym bezwzględnie podporządkować kosmicznym regułom i przestrzegać kwarantanny, aby nie zniszczyć żadnej z planet.

Mniej wymagająca wersja gry rozgrywa się w Galaktyce Tri-Trap. Po 9 planetach łatwiej jest poruszać się najmłodszemu graczom. Nadal muszą oni zbierać żetony próbek i przestrzegać kwarantanny, jednak w tym wariantcie wyeliminowane zostały paskudne chwytty, dzięki czemu gracze opierają się wyłącznie na technikach pamięciowych.

KOSMICZNY WYŚCIG

W tym wariantcie gracze układają tor z planet. Kiedy aktywny gracz rzuci kostką, pozostali uczestnicy błyskawicznie sprawdzają, na którą planetę przesunęłaby się rakietą rzucającego (stosownie do liczby oczek), a następnie szukają jej widoku. Gracz, który jako pierwszy wskaże właściwy widok, przesuwając swoją rakieta o tyle planet, ile oczek wypadło na kostce. Kostkę przejmuje kolejny gracz. Ta wersja „Odysei” jest niezwykle dynamicz-

na. W Wyścigu liczą się spostrzegawczość, refleks i tempo – dobrze zatem zostawić trochę miejsca do podskakiwania i przepychania się łokciami!

SAMOTNA MISJA

W tym wariantcie pojedynczy gracz musi zebrać wszystkie Próbkę, nie dając się przy tym pożreć Potworowi Czarnej Dziurze, który reaguje coraz szybciej i pochłania coraz więcej planet. Można w niego również grać kooperacyjnie.

PODSTAWY NAWIGACJI MIĘDZYPLANETARNEJ

Od tego wariantu swoją przygodę z „Odyseją” powinni zacząć najmłodsi oraz ci, którzy chcą poprawić swoje wyniki w zapamiętywaniu. Nauka budowania skojarzeń i łączenia ich w historię ułatwi bowiem skuteczną walkę w pozostałych wariantach „Odysei”. Rozgrywka polega na odkrywaniu kolejnych planet ze wspólnego stosu i tworzeniu historii tak, by odsłaniana planeta nawiązywała do poprzedniej. Każdy kolejny gracz, odkrywając kartę, wplata ją w opowieść i odkłada na stos kart odkrytych. Wszyscy gracze starają się zapamiętać opowiedziane historie, aby w drugiej części rozgrywki bezbłędnie odтворzyć kolejność kart.

Zdjęcia: Rynek Zabawek



GRY DLA KAŻDEGO

MULTIGRA.COM.PL

HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

Co jesienią Kangur w torbie niesie...

Na szczęście nie małe kangurzątko, dla których przetrwanie polskiej zimy byłoby nie lada wyzwaniem! Rodzimy Kangur, idealnie przystosowany do warunków panujących w naszej strefie klimatycznej, radzi sobie świetnie. Ostatnio dowiódł tego, wypuszczając na rynek kolejne nowości z bardzo lubianej serii rodzinnej „Dzieci kontra rodzice”.

KIEDY DO ZABAWY WKRACZA NAUKA...

Kto pierwszy stanął na Księżycu? Gdzie wynaleziono papier? Co było pierwsze: telewizor czy telefon? Kim był Albert Einstein? Odpowiedzi na te pytania to zaledwie wstęp do zgłębiania arcyciekawej historii świata! Dzięki zabawnemu quizowi „Dzieci kontra rodzice. Historia świata” mali gracze poznają niezwykle wydarzenia i ludzi, którzy zmienili świat, zaś ich rodzice będą mogli odświeżyć swoją wiedzę z tego zakresu.



...I LOGIKA

Gry strategiczne z reguły wymagają dużego zaangażowania graczy i sporo wolnego czasu. Quiz „Dzieci kontra rodzice. Ale numer” jest ich przeciwieństwem – rozgrywka toczy się szybko, sprawnie i nie wymaga od graczy



maksymalnego skupienia na celu, którym jest pozbycie się wszystkich kart ze swojej talii poprzez odpowiednie tworzenie układów liczb. Ale na tym wcale nie kończą się możliwości graczy: mogą też ingerować w już wyłożone karty poprzez ich przesuwanie i dowolne modyfikowanie układów. Dzięki prostym zasadom gra jest odpowiednia dla dzieci i dorosłych w każdym wieku.

ALE DLACZEGO?!

Dlaczego mężczyźni mają niższy głos, jabłko spada na ziemię, doba ma 24 godziny, a owoady mają czułki? Odpowiedzi na te i wiele innych pytań z życia wziętych dostarczy szybki quiz „Dzieci kontra rodzice. Dlaczego tak jest?”. Tradycyjnie mocną stroną rozrywki jest to, że nie wymaga progu wejścia: dzięki poruszeniu zagadnień bliskich każdemu wciągnie całą rodzinę, a podczas próby znalezienia odpowiedzi na intrygujące w wielu przypadkach pytania śmiechu będzie co niemiara! Co istotne, zabawa pozbawiona jest negatywnej interakcji: gracze ścigają się ze sobą drużynowo lub w pojedynkę, a skala trudności pytań dostosowana jest do ich możliwości, dzięki czemu wszyscy mają równe szanse. W pojedynku na ciekawostki zwycięża drużyna, który popisała się bardziej rozległą wiedzą.



NA ZDROWIE!

Owoce i warzywa nie zawsze są mile widziane na dziecięcym talerzu. Mimo że rodzice dwoją się i trują, by w diecie ich pociech nie zabrakło witamin, same maluchy z reguły



trudno przekonać do ich wartości odżywczych. I właśnie taką próbą oswojenia „trudnego” tematu jest gra „Dzieci kontra rodzice. Czy znasz te owoce i warzywa?”. Zadaniem dzieci jest umieszczenie żetonów z narysowanymi na nich owocami i warzywami w odpowiednich miejscach na planszy. Z kolei dla rodziców zabawa będzie doskonałą okazją do przybliżenia im wszystkich zalet diety bogatej w warzywa i owoce.

RODZICE PYTAJĄ, DZIECI ODPOWIADAJĄ

Celem gry „Dzieci kontra rodzice. Zagadki 4+” jest wciągnięcie maluchów do zabawy i zaangażowanie w odkrywanie odpowiedzi na przeróżne, dostosowane do ich możliwości pytania. Zostały one przedstawione na kartach w postaci rysunków, dzięki czemu z zadaniem świetnie poradzą sobie nawet najmłodsze dzieci, które jeszcze nie potrafią czytać.



Sto lat, sto lat, niech żyje, żyje nam! A kto? Egmont Polska!

Co mają ze sobą wspólnego Kaczor Donald, Asteriks, Thorgal oraz Batman? Poza tym, że są znani na całym świecie, wszystkich bohaterów łączy fakt, że ich historie od lat opowiada w naszym kraju wydawnictwo Egmont Polska, które w tym roku świętuje swoje 30. urodziny!

Historia polskiego oddziału wiodącej skandynawskiej grupy medialnej rozpoczęła się w 1990 r. wydaniem komiksu o naj słynniejszym kaczorze świata. Zabawne historyjki o szalonych przygodach Donalda od lat pomagają kilkulatkom w nauce czytania. Najmłodsi uczą się na pamięć wierszyków o Kubusiu, dziewczynki szukają dla siebie wzorów w gronie szlachetnych i mądrych Księżniczek, chłopcy chcą być dzielni jak Spider-Man i poznawać kulisy motoryzacji z „Hot Wheels”. Opowieści o przyjaźni, które kiedyś wypełniały strony popularnego miesięcznika „Czarodziejki WITCH”, znajdziemy w piśmie „My Little Pony”. A Barbie niezmiennie instruuje młode czytelniczki, jak być atrakcyjną i nowoczesną dziewczyną.

Za sprawą Egmontowego Klubu Świata Komiksu na księgarski rynek powróciły kultowe opowieści o słowiańskich wojach, czyli „Kajko i Kokosz” Janusza Christy. Wydawnictwo dba również o to, by rodzimi czytelnicy mieli swobodny dostęp do komiksów polskich mistrzów gatunku tworzących za granicą – Grzegorza Rosińskiego i Zbigniewa Kasprzaka. Egmont przedstawił im też Carla Barksa,



Dona Rosę oraz René Gosciniego w komiksowej wersji oraz wydał cykl o Tin Tinie Hergégo. Równocześnie wydawca dba o fanów komiksu amerykańskiego spod znaku Marvela i DC Comics, którzy mogą cieszyć się bogatą ofertą opowieści o superbohaterach.

Dodatkowo od 2007 r. systematycznie rośnie w siłę Egmontowa oferta rodzinnych gier planszowych i karcianych. Wydawnictwo współpracuje bezpośrednio z twórcami światowych bestsellerów, m.in. Reinerem Knizia czy Grzegorzem Rejchmanem, a jego hity, takie jak „Ubongo” czy „Pędzące żółwie”, bawią całe rodziny.

Brawo, Egmont Polska, tak trzymać! Do końca świata i o jeden dzień dłużej!

Zdjęcie: Egmont Polska

Reklama



NATURAL
Made from wood materials



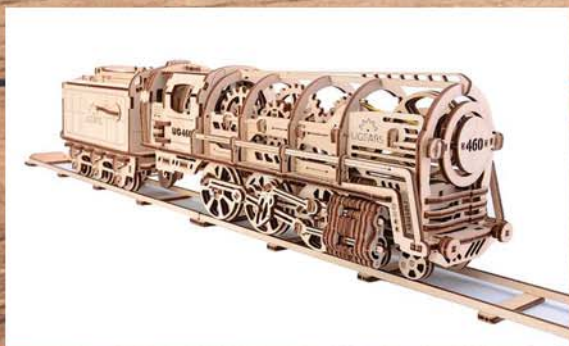
NO GLUE CONNECTION
Assembling without glue and chemicals



SELF ASSEMBLY
Details are already cut and ready to assemble



MECHANICAL
The models produce motion



PUCiO

Nowości w serii!



PREMIERA
12 LISTOPADA



PREMIERA
12 LISTOPADA



BZZZ



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

Wychowanie przez czytanie

Słownikowa definicja „wychowania” mówi o świadomym kształtowaniu osobowości młodego człowieka, formowaniu postaw i budowaniu tożsamości. Wszystkie składowe tego procesu zachodzą w relacji z rodzicami, nauczycielami i środowiskiem. Niezwykle ważnym elementem wspomagającym proces wychowawczy są mądre książki. Dzięki nim kształtowanie charakteru dziecka staje się łatwiejsze, a zdobywanie życiowej mądrości przyjemne i pozbawione bolesnych doświadczeń. Stąd potrzeba oferowania najmłodszym wartościowych lektur, z dobitnie wyartykułowanymi treściami pedagogicznymi, które będą dla nich wsparciem w poznawaniu świata. Jednym z najlepszych przykładów takich publikacji jest seria „Wychowanie przez czytanie”, która ukazała się nakładem wydawnictwa Aksjomat.



Kryzys czytelnictwa – prognozowany od tak dawna, że powoli urasta do rangi nieodłącznego mitu współczesnych czasów – stawia poważne wyzwania nie tylko przed autorami i wydawcami, ale także rodzicami, dziećmi i szkołą. Jednak w jaki sposób przygotować młodego człowieka do obcowania z książką, wykształcić w nim instynkt czytelniczy? Z pomocą przychodzą rozwiązania pedagogiczne, zakładające, że czytanie w swej pierwszej fazie musi być powiązane z zabawą i stanowić frajdę.

SZTUKA WEJŚCIA W SKÓRĘ DZIECKA

Jednak jak odnaleźć się w świecie dziecka? Spróbować zrozumieć jego uczucia, poznać emocje, jakie nim rządzą? Świat dziecka to przecież tak naprawdę przenikanie się dwóch światów – nauki i zabawy. Dlatego w pierwszej kolejności dorosły musi nauczyć się „czytać zabawę”. Dopiero wówczas może przystąpić do odwrócenia tej figury,

czyli zapewnienia dziecku zabawy będącej jednocześnie nauką. W tym konkretnym przypadku poprzez czytanie.

Najtrudniejsze jest jednak połączenie tego, co ciekawe i zabawne dla dziecka, z treściami edukacyjnymi. Autorkom książek z serii „Wychowanie przez czytanie”: Aleksandrze Stańczewskiej i Agacie Giełczyńskiej-Jonik, udało się to znakomicie.

PARA BOHATERÓW Z KRWI I KOŚCI

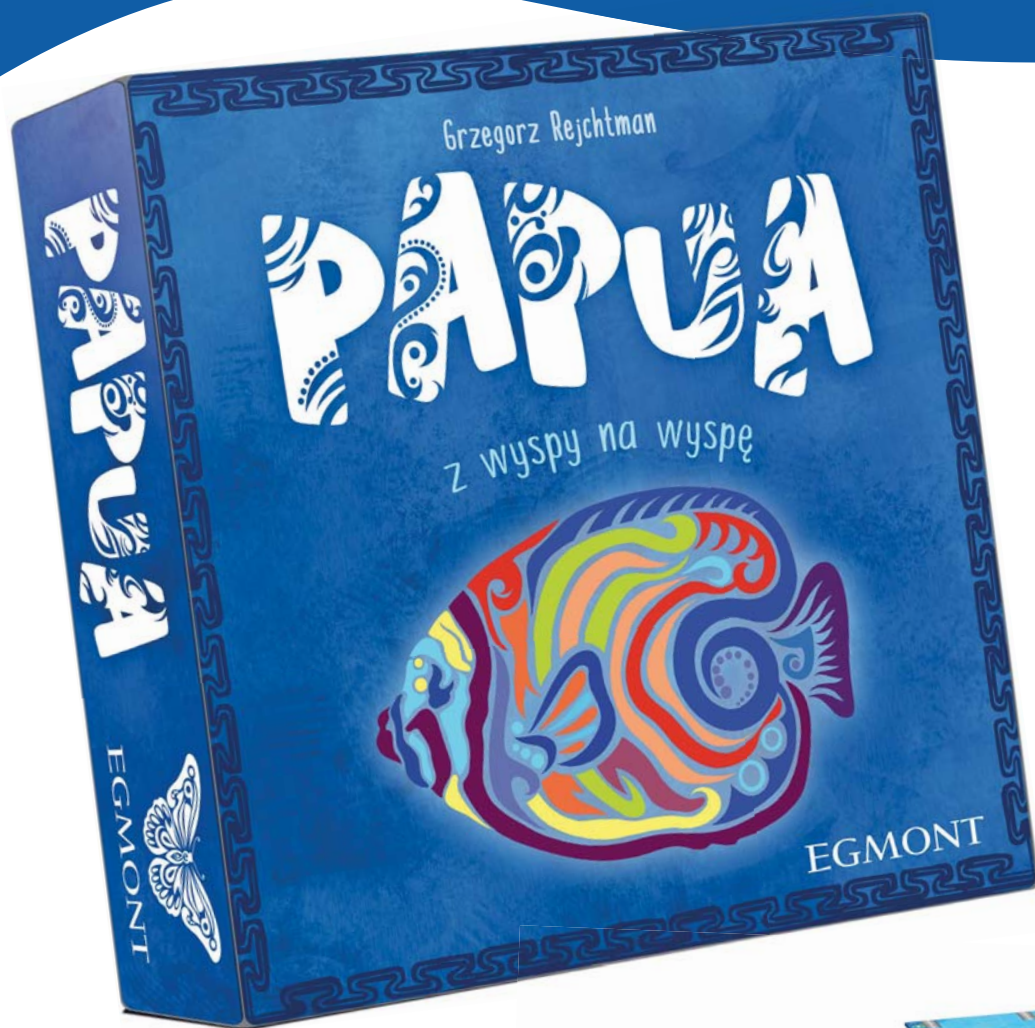
„Świat małej Julki” to opowieści o poznawaniu świata przez tytułową bohaterkę, „Świat małego Franka” traktuje o doświadczeniach jej rówieśnika. Autorki bazują na pytaniach i wydarzeniach, które dzieci znają z własnego życia, i to właśnie konkretność jest ogromnym atutem tych publikacji. Lęk przed przedszkolem, egoizm, problem z jedzeniem, wybuchy złości, utrzymywanie higieny i porządku, a także pojawiająca się ciekawość świata: skąd się bierze w ścianie prąd, jak to się stało, że się urodziłem...

W trakcie słuchania opowieści dziecko otrzymuje jasne komunikaty, np. „Należy zachowywać się według określonych reguł”, „W ten sposób nie można się zachowywać”, „Odpowiedzią na złe zachowanie jest taka, a nie inna reakcja rodziców”. Książki z serii „Wychowanie przez czytanie” przygotowują je do życia w rodzinie i w społeczeństwie, podając niezbędne informacje i kształtując zachowanie. Rodzicom pozwalają zaś lepiej zrozumieć dziecięce potrzeby i sposób myślenia.

Opowieści z serii „Wychowanie przez czytanie” dedykowane są 2-4-latkom oraz ich rodzicom, którzy w mądry sposób chcą wprowadzić swoje pociechy w kolejny etap rozwoju. Przygotowują do życia w rodzinie i w społeczeństwie, podając niezbędne informacje i kształtując zachowania.

Zdjęcia: Aksjomat

REWELACYJNA GRA ... DLA CAŁEJ RODZINY!



Tysiąc wysp i tylko jeden cel – połączyć je ze wskazanym lądem! Do dyspozycji masz fragmenty mostów o różnych kształtach i długościach. Buduj, obracaj, przekręcaj i ułóż trasę ponad morskimi falami. Uważaj na wulkany! Na koniec rundy zdobywasz tyle punktów, ile wysp połączyłeś. Najszybszy gracz zyskuje też szacunek Papuasów i dodatkowe punkty.

- Gra autora bestsellerowego „Ubongo”



- **1280 zadań** – nigdy ci się nie znudzi!
- **Aż trzy poziomy trudności**, które pozwolą dostosować grę do wieku i umiejętności graczy

! W tym numerze „Rynku Zabawek” znajdziesz instrukcję do gry

2-4	8-108	25
graczy	wiek	min

Zapraszamy do współpracy:
Tomasz Szymański: 663 830 007
tomasz.szymanski@egmont.pl

EGMONT
Polska



Przepis na zabawkę idealną

Cały sekret tkwi w odpowiednim doborze proporcji. Aby powstał produkt prima sort, niezbędne są solidna porcja efektu WOW, odrobina zachęty oraz szczypta składnika X, który ma moc rozwijania najważniejszych umiejętności maluchów. Przygotowaną w ten sposób miksturą należy obficie doprawić każdą zabawkę. Tylko gdzie jej szukać? I tutaj niespodzianka: bliżej, niż mogłoby się wydawać, gdyż jest obecna w dużym stężeniu we wszystkich produktach marki Wader!



Większość sprzedawców teorię ma opanowaną do perfekcji. Po pierwsze – idealna zabawka musi robić wrażenie. Po drugie – wciągać do zabawy. Po trzecie – rozwijać najważniejsze umiejętności dzieci. Przekładając te wymagania na rzeczywistość, można napotkać na schody. Bo z jednej strony wszystkie współczesne zabawki zdają się spełniać te wymagania, jednak po bliższym przyjrzeniu się okazuje się, że zabawka zabawce nierówna. W takiej sytuacji warto zaufać nie tylko własnej intuicji, ale też wieloletniej tradycji, a co za tym idzie – bezkompromisowej solidności producenta. Doskonałym przykładem może być tutaj seria Play Tracks, a konkretnie linie City oraz Garage. Przy czym uwaga: jeśli komuś przyszłoby do głowy, że te zestawy spodobać się przede wszystkim chłopcom, to jest w błędzie, z którego zostanie wyprowadzony po przeczytaniu dalszej części materiału.

PO PIERWSZE: DOBRE WRAŻENIE

Czy znacie chociaż jedno dziecko, na którym wrażenia nie zrobiłyby wymiary prezentu? Towarzyszą temu zwykle maślany wzrok, banan na twarzy i radosne piski. A może sami do dziś uśmiechacie się na wspomnienie prezentu z dzieciństwa, który zrobił na was wrażenie? Tak, to zawsze działa, zaś w połączeniu z atrakcyjną kolorystyką, ciekawymi elementami graficznymi itp. potrafi zdziałać prawdziwe cuda!

Taką moc mają garaże oraz trasy Wader. Duże, kolorowe i z atrakcyjnymi grafikami, z daleka przyciągają wzrok w sklepie tradycyjnym. W tym internetowym wymiary kartonu mają nieco mniejsze znaczenie (największe pudełko: 79 cm szerokości x 54 cm wysokości), jednak w nim z kolei klient może obejrzeć z bliska wszystkie detale.

A skoro przeszliśmy już przez pierwszy zachwyt i jesteśmy gotowi do zabawy, czas wreszcie otworzyć to interesujące pudełko i zajrzeć do środka. W tym momencie trzeba

być gotowym na kolejny okrzyk radości na widok liczby elementów w zestawie, ich jakości, różnorodności i kolorystyki. W kartonie oprócz barwnych fragmentów tras znajdują się bowiem elementy garaży, samochodziki, barierki, podpórki, naklejki, zaś w głowie małego obdarowanego zaczyna kielkować pytanie: jak to wszystko ułożyć?

PO DRUGIE: ZAPROSZENIE DO ZABAWY

Zabawa dzieli się na dwa etapy. W pierwszej kolejności należy nadać kształt konstrukcji, połączyć trasy, zbudować garaże, ustawić barierki i udekorować całość naklejkami. Pomoc rodziców jest wskazana, ale nie niezbędna – wszystkie budowle są na tyle proste w konstruowaniu, że maluch powinien sobie z nimi poradzić. Zachęcamy jednak do skorzystania z okazji i włączenia się do zabawy, bowiem podczas składania ogromnych zestawów dorośli też będą mieć dużo frajdy!





A po rozłożeniu? Ilość scenariuszy zabaw jest nieskończona! Jeżeli zaś w międzyczasie pojawi się pomysł na rozbudowanie autostrad, które poprowadzą do innego miasta, np. zbudowanego przez kolegę, zawsze można dokupić dodatkowe elementy. W ofercie Wader dostępne są (sprzedawane oddzielnie) różnorodne zestawy z systemem dróg i mostów oraz samochodziki.

Trasy i garaże Wader mają jeszcze jedną wyjątkową cechę, która wpływa na rozwój kreatywności u dzieci. Każda kolejna zabawa może oznaczać nowe ustawienie dróg lub wykorzystanie elementów zupełnie niepowiązanych z zestawami, np. resoraków.

PO TRZECIE: ROZWÓJ KLUCZOWYCH UMIEJĘTNOŚCI

Zabawki powinny mieć pozytywny wpływ na dzieci. Wśród nich są takie, które dostarczają konkretnej wiedzy, np. uczą języka angielskiego, inne z kolei wpływają na ogólny rozwój maluchów. W przypadku garaży i tras Wader edukacja zaczyna się już w momencie konstruowania, kiedy trzeba logicznie pomyśleć, precyzyjnie połączyć elementy i nakleić naklejki. Wspomaga to rozwój motoryki małej, tj. sprawność dłoni i palców, wymaga skupienia, koncentracji i staranności. Podczas zabawy produktami Wader niebagatelne znaczenie ma też rozwój wyobraźni. Prosta zabawka daje ogrom-

ne pole do popisu dla dziecięcej wyobraźni i kreatywności. W przeciwieństwie do zabawek elektronicznych nie podsuwa gotowych rozwiązań i obrazów, ale zmusza do myślenia i tworzenia. Dodatkowo dzieci podczas zabawy poznają zasady ruchu drogowego, bezpieczeństwa i ratownictwa medycznego poprzez np. poznanie i ułatwione zapamiętanie numeru alarmowego 112 (trasy Play Tracks City).

A czy podczas takiej zabawy rozwijają się również umiejętności społeczne dzieci? Oczywiście! Konstruowanie i dobra zabawa wymagają współpracy, a współpraca to przecież nic innego, jak nawiązywanie relacji i radzenie sobie z emocjami.



Jak skutecznie przekonywać klientów do zakupu garaży i tras marki Wader?

Wader to znana, lubiana i zaufana marka, której produkty od lat sprzedają się jak ciepłe bułeczki. Argumenty przemawiające za zasadnością wyboru można by mnożyć, przy czym najważniejsze zostały szeroko opisane powyżej. Warto jednak przy tej okazji przywołać tzw. złotą piątkę uniwersalnych powodów, dla których warto sięgać po produkty polskiej firmy Wader-Woźniak:

1. ZABAWKI NA LATA. Wytrzymałe elementy i trwałe kolory sprawiają,

że zabawki Wader służą dzieciom przez wiele lat, nierzadko przechodząc z rąk do rąk.

2. ZABAWKI UNIWERSALNE. Bawią niezależnie od wieku (równie mile spędzi z nimi czas trzylatek, jak i jego dziadek), płci (np. aby się świetnie bawić garażem z trasą, wcale nie trzeba być fanem motoryzacji, może on stać się częścią większego „konceptu urbanistycznego”) oraz liczby dzieci uczestniczących w zabawie.

3. ZABAWKI BEZPIECZNE. Gwarantują to bezpieczne tworzywo, gładkie powierzchnie, łagodne kany oraz brak małych elementów.

4. ZABAWKI DO DOMU I NA PODWÓRKO. Każda zabawka nadaje się do zabawy w domu, na balkonie, jak i na działce. Zarówno w pełnym słońcu, jak i lejącym się z nieba deszczu.

5. ZABAWKI, KTÓRE MOŻNA MYĆ. Od zawsze była to niezwykle istotna cecha, która w czasach COVID-19 przybrała na znaczeniu.

Zadania niewykonalne? Nie dla Multigry!

Wdrażanie pozytywnych nawyków u najmłodszych nie jest łatwą sprawą. Wiedzą o tym najlepiej rodzice oraz nauczyciele wychowania przed- i wczesnoszkolnego, którzy każdego dnia wkładają mnóstwo energii w przekonanie dzieci do zdrowej, zbilansowanej diety, dbania o higienę oraz utrzymywania porządku w swoim otoczeniu. Moralizatorskie wykłady odpadają, prośby z reguły są zupełnie nieskuteczne, a groźby mogą przynieść więcej szkody niż pożytku. I tutaj jak na zawołanie do akcji wkraczają dwie bohaterki bez peleryny: gry „Jem zdrowo” i „Sprzątanko” od wydawnictwa Multigra!

„JEM ZDROWO”

Na początek zabawy każdy z graczy otrzymuje do wykonania zadanie specjalne: musi nauczyć wybranego przybysza z przeszłości (wikinga, rycerza, egipską księżniczkę lub kowbojkę) zasad prawidłowego odżywiania się. Pierwszym krokiem jest skompletowanie własnej piramidy żywieniowej poprzez zdobycie kompletu żetonów z ikonkami ruchu i gimnastyki, owocami i warzywami, produktami zbożowymi, nabiałem, mięsem, tłuszczem i słodzcami. Żetony umieszczone są na planszy w specjalnych sekcjach (lodówka i regał). W celu zdobycia potrzebnego żetonu gracz musi napisać lub narysować na specjalnej tablicy suchościernalnej przykład produktu wchodzącego w skład wskazanej przez żeton grupy żywieniowej. Ale uwaga! W trakcie rozgrywki nazwy produktów nie mogą się powtórzyć!

Dodatkowo, aby nie było zbyt łatwo, gracz podczas kompletowania piramidy żywieniowej może też natrafić na pola specjalne, które wymuszają na nim określoną akcję:



Ruch i gimnastyka – musi wykonać ćwiczenie zaprezentowane na żetonie, który zamierza zdobyć;

Pies – musi oddać jeden z żetonów z jedzeniem głodnemu psu;

Lodówka – może dobrać dowolny żeton z grupy produktów przechowywanych w lodówce;

Szafka – może dobrać dowolny żeton z grupy produktów przechowywanych w szafie.

Zalety gry „Jem zdrowo”:

- ✓ przyjemna nauka zasad zdrowego odżywiania się;
- ✓ bogactwo rekwizytów;
- ✓ konieczność gimnastyki w trakcie rozgrywki;
- ✓ wymusza ćwiczenia grafomotoryczne (rysowanie żywności na tablicy suchościernalnej);
- ✓ świetna zabawa dla całej rodziny.



Liczba graczy: 2-4.

Wiek: 5+.

„SPRZĄTANKO”

Bogata w rekwizyty gra uczy segregacji. Do dyspozycji graczy jest plansza z pokojem, na której w specjalnie oznaczonych miejscach umieszczają 60 żetonów bałaganu (m.in. zabawki, pluszaki, elementy garderoby, książki, zużyte opakowania). Te, które nie zmieszczą się na planszy, należy ukryć pod trójwymiarową makietą łóżka. Następnie gracze do planszy głównej przyłączają 5 planszetek z miejscami, w których można odkładać znalezione rzeczy (półkę na książki, kosz na pluszaki, szafę na ubrania, pudełko na zabawki i kosz na śmieci). Ich zadanie polega na takim poruszaniu się po planszy



w dowolnym kierunku (o liczbę pól wyrzuconych na kostce), aby po drodze zebrać jak najwięcej rozrzuconych rzeczy i umieścić w odpowiednich schowkach. Graczom z pomocą może przyjść rekwizyt w postaci miotły, którą wymiotą dowolny przedmiot spod łóżka, albo pole z symbo-



lem kostki, dzięki któremu mogą wrzucić wybrane rodzaje żetonów bałaganu do odpowiedniego schowka bez konieczności pokonania całej trasy (lub stracić wybrane żetony, jeżeli los nie będzie im sprzyjał). Gracz, któremu uda się posprzątać najwięcej elementów, wygrywa.

Zalety gry „Sprzątanko”:

- ✓ nauka zasad zachowywania porządku i segregacji;
- ✓ bogactwo rekwizytów (w tym elementy trójwymiarowe);
- ✓ świetna zabawa dla całej rodziny.

Liczba graczy: 2-5.

Wiek: 6+.

MULTIMEDIALNA MAKSI OFERTA

KONCEPCJA | KREACJA | REALIZACJA



PRASA | TELEWIZJA | INTERNET | CUSTOM PUBLISHING

WYDAWCA MARKOWYCH PUBLIKACJI DLA DZIECI

Biuro Reklamy: Małgorzata Krysztopa, m.krysztopa@msz.com.pl, tel. 609 846 960; Ewelina Chodowska, e.chodowska@msz.com.pl, tel. 605 562 077

MS www.msz.com.pl

*dotyczy kampanii w okresie listopad-grudzień

Rodzina Treflików rośnie w siłę i zdobywa kolejne rynki

Rynek produktów licencyjnych z bohaterami ulubionych bajek dla najmłodszych systematycznie notuje wzrosty. W ślad za tym sklepowe półki z asortymentem dziecięcym z niemal każdej kategorii są przepełnione wizerunkami bajkowych bohaterów. Konkurencja jest ogromna, dlatego tym bardziej cieszy, że rodzima licencja Rodzina Treflików rywalizuje dziś z największymi.

DZIECI POKOCHAŁY TREFLIKI!

Popularność bajki najlepiej odzwierciedlają rosnące z roku na rok wyniki oglądalności. Obecnie „Rodzina Treflików” plasuje się w czołówce najpopularniejszych bajek dla dzieci. W jej oficjalnym kanale na YouTube bajkę wyświetlono ponad 11 milionów razy, a licznik minut przebił granicę 61 milionów! Te dane to najlepszy dowód na to, że maluchy na dobre pokochały rozśpiewaną Rodzinę Treflików.

Producent animacji KAZstudio SA (do niedawna Studio Trefl SA) nie poprzestaje jednak na tym i z powodzeniem zaczyna dystrybuować bajkę także poza granicami kraju. I tak na przykład w czeskiej telewizji publicznej ČT TV można już obejrzeć notujące świetne wyniki oglądalności „Trefliki”, dodatkowo na tamtejszym rynku pojawiają się też pierwsze produkty na licencji w postaci puzzli i gier. Jeszcze w tym roku bajka będzie miała swoją premierę w Niemczech, a w 2021 r. w telewizjach publicznych w Rosji, Meksyku i na Węgrzech. Animacja czeka też na wyznaczenie terminu emisji w Chinach. Czy to oznacza, że na naszych oczach rośnie w siłę pierwszy polski bajkowy brand, który ma szansę konkurować z największymi światowymi licencjami?

– Rodzina Treflików ma ogromny potencjał, co najlepiej pokazuje ranking licencji w Trefl SA. Zaledwie po kilku latach od debiutu bajki brand plasuje się w top 3 najlepiej sprzedających się produktów licencyjnych. Poza tym wachlarz produktów jest coraz szerszy. W samym Treflu mamy około 40 różnych pozycji, a trzeba pamiętać, że nie jesteśmy jedynym licencjodawcą. Gry „Skoczki” czy „Grzybobranie z Rodziną Treflików” to absolutne hity sprzedażowe. Warto też podkreślić, że mówimy o brandzie o globalnym potencjale. Jesteśmy właśnie na etapie dystrybuowania produktów na licencji Rodziny



Treflików w Czechach, a w niedalekich planach mamy ekspansję do Rosji, Niemiec, na Węgry i do Chin – zapowiada Jacek Behnke, dyrektor ds. licencji Trefl SA.

ZA LICENCJĄ FIRMY SZNUREM!

Druga połowa 2020 r. jest przełomowym okresem w rozwoju asortymentu produktów na licencji Rodziny Treflików. Oprócz firmy Trefl SA w gronie licencjodawców znajdują się obecnie: Carbotex – producent pościeli, Soliton – wydawca płyt CD z muzyką z serialu, TVP SA – wydawca płyt DVD z serialem, Lololoon – producent odzieży, Znak Emotikon – wydawca książek dla dzieci, Wader-Woźniak – producent zabawek, a także Nata – producent wody mineralnej.



Kolorowanki, tamigłówki i naklejki, czyli wszystko to, co kochają dzieci



DOBRANOC, TREFLIKI NA NOC...

Niedawno swoją premierę miała też kolekcja książeczek dla dzieci „Dobranoc, Trefliki na noc” od Wydawnictwa Trefl. Bajki z bohaterami Rodziny Treflików pomagają rodzicom kształtować nawyki senne u swoich pociech oraz budować pozytywne skojarzenia przed snem.



Kolekcja „Dobranoc, Trefliki na noc” zmienia rodzinne wieczory w emocjonującą przygodę

– Wyczarowaliśmy wiele historii i propozycji na przedsenne aktywności nie tylko po to, by łatwo było dopasować wieczorny rytuał do indywidualnych potrzeb każdego dziecka. Wiemy, że nawet najbardziej kreatywnym rodzicom czasami wyczerpują się pomysły na zabawę albo zwyczajnie są znużeni często powtarzanymi opowieściami. Mamy też świadomość, że niektóre dzieci szybko się nudzą. Chcieliśmy więc, aby jedni i drudzy mieli w czym wybierać, a jednocześnie aby to



Zdrowa alternatywa dla tradycyjnych słodczy

wszystko do siebie pasowało i pięknie się ze sobą łączyło – mówi Magdalena Komsta, autorka bloga Wymagajace.pl, współtwórczyni i patronka kolekcji.

Na kolekcję „Dobranoc, Trefliki na noc” składa się łącznie 13 książeczek. Równolegle na rynku pojawiły się też puzzle i gry od Trefl SA, które są doskonałym uzupełnieniem wieczornego rytuału oraz propozycją wyciszającej aktywności przed wieczornym czytaniem.

To pierwsza tego typu kolekcja na rynku. Cała seria otrzymała mocne wsparcie w postaci szerokoasięgowej kampanii telewizyjnej, digitalowej oraz PR-owej.

TREFLIKOWE PRZEKĄSKI Z WYOBRAŹNIĄ

Licencja Rodzina Treflików zdążyła też już wejść do branży food. Dutch Pie Supply, producent z kategorii fresh & frozen, stworzył specjalną serię słodkich przekąsek, które są alternatywą dla tradycyjnych słodczy. W październiku premierę miały owocówki oraz suszone jabłka i gruszki, niebawem dołączą do nich ciasteczka i roźdzynki. Wszystkie produkty powstały na bazie naturalnych soków owocowych, bez dodatku szkodliwych konserwantów i sztucznych barwników.

Kampania promocyjna zakłada silną komunikację edukacyjną dotyczącą zdrowego odżywiania wśród dzieci. W tym celu powstały dedykowane kanały na Instagramie oraz Facebooku pod hasłem „Trefliki... przekąski z wyobraźnią”. W ramach działań marketingowych zaplanowane zostały również współpraca z influencerami, specjalne eventy oraz silna kampania digitalowa.

W październiku 2020 r. na półkach sklepowych pojawiły się ponadto kolorowanki i książeczki activity od wydawnictwa Ferment, bezpieczne dla dzieci pianki do dezynfekcji rąk anti-COVID-19 od Quantum Water, zaś w sklepie internetowym Smyk.com można kupić piżamki i bluzy z bohaterami „Rodziny Treflików”.

Jedno jest pewne: mali fani Rodziny Treflików mają w czym wybierać. Jest to doskonała wiadomość, tym bardziej że premiera najnowszych odcinków serialu już wkrótce na antenie TVP ABC!

Dezynfekcja rąk
i zabawek bez
kropli alkoholu



RYNEK ZABAWEK



www.alexander.com.pl



Alexandergryzabawki



@alexander_gryzabawki



Alexander Toys

Z reprezentacją Polski gramy cały rok!

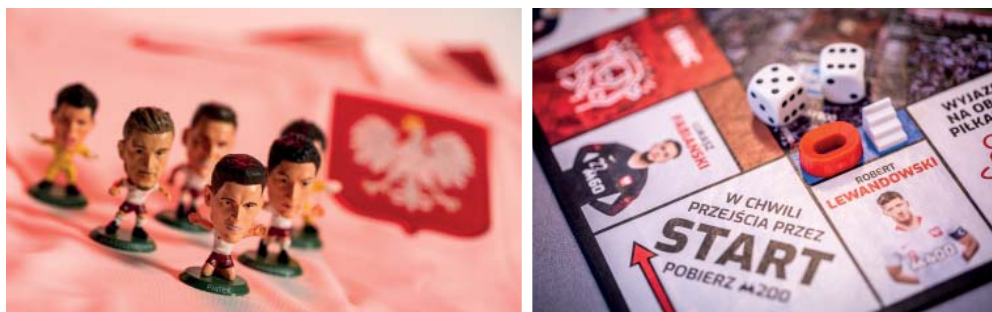
Październikowe mecze reprezentacji Polski dostarczyły wielu sportowych emocji. Hat trick Kamila Grosickiego, skuteczność Lewandowskiego, mądra gra w defensywie oraz dobry występ młodych zawodników na długo pozostaną w pamięci sympatyków drużyny narodowej. Polacy nie dali szans Finlandii, pokonując ją 5:1, zremisowali z silnymi Włochami oraz wygrali 3:0 z Bośnią i Hercegowiną, dominując od początku spotkania. Na szczęście dla piłkarskich fanów na kolejne mecze naszej kadry przyjdzie nam poczekać wyjątkowo niedługo. Już 11 listopada biało-czerwoni podejmą towarzysko Ukrainę, cztery dni później zagrają z Włochami, a kończąc zmagania w 2020 r. – przeciwstawia się reprezentacji Holandii. To wszystko to i tak tylko zapowiedź zmagania w ramach przyszłorocznego turnieju UEFA EURO 2020 (rozgrywanego w czerwcu i lipcu 2021 r.) oraz pierwszej fazy eliminacji do mistrzostw świata w Katarze (rozgrywana w marcu 2020 r.), które odbędą się pod koniec 2022 r.

PRODUKTY Z REPREZENTANTAMI POLSKI W PIŁCE NOŻNEJ

Niezależnie od terminarza gier reprezentacji, z drużyną biało-czerwonych można być każdego dnia. Jest to możliwe dzięki produktom licencyjnym Polskiego Związku Piłki Nożnej. Polacy występujący w zagranicznych klubach są liderami swoich zespołów, wygrywają europejskie puchary oraz krajowe ligi. Robert Lewandowski w 2020 r. zdobył aż pięć trofeów, zgarniając to najważniejsze za wygranie Ligi Mistrzów UEFA. Wojciech Szczęsny sięgnął po kolejny tytuł mistrzowski we Włoszech, Piotr Zieliński dyryguje drugą linią SSC Napoli, Mateusz Klich przebojem zawładnął sercami kibiców i ekspertów Premier League, notując dobre występy w Leeds United, Jan Bednarek na stałe zadomowił się w pierwszej jedenastce Southampton FC, a młodzi zawodnicy, tacy jak Jakub Moder, Kamil Jóźwiak czy Michał Karbownik, zapracowali swoją grą na zagraniczne transfery do dobrych klubów.

BIAŁO-CZERWONA PIŁKARSKA LICENCJA

Tworząc swoje produkty, licencjodawcy mogą korzystać właśnie z wizerunków reprezentantów i reprezentantek Polski w piłce nożnej. Do tego na produktach można umieścić wizerunek maskotki reprezentacji – Orła Bielika, oraz rozpoznawalne znaki towarowe, w tym logo reprezentacji Polski i hasło „Łączy nas piłka”. Asortyment, który tworzymy razem z naszymi licencjodawcami, przekroczył już liczbę 500 produktów. Dostępny jest w Sklepie Kibica (sklep.laczynaspilka.pl), w sieciach handlowych, na stacjach benzynowych, w księgarniach i punktach sprzedaży prasy.



Wszystkie produkty licencyjne oznaczone są odpowiednim znakiem z podpisem Oficjalny Produkt Licencyjny PZPN. Asortyment z taką notą to gwarancja najwyższej jakości oraz pewność, że powstał zgodnie ze standardami Polskiego Związku Piłki Nożnej. Trzystopniowa akceptacja sprawia, że nasze produkty są sprawdzane pod wieloma względami: wizualnymi, użytkowymi oraz merytorycznymi. 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 20 licencjodawcami, jednakże z myślą o kibicach stale staramy się zwiększać skalę działania i budować nową ofertę. Więcej informacji o programie licencyjnym PZPN, możliwościach współpracy i tworzeniu nowych produktów można znaleźć pod adresem marketing@pzpn.pl.

Łączy nas piłka

Zdjęcia: PZPN

PROGRAM LICENCYJNY POLSKIEGO ZWIĄZKU PIŁKI NOŻNEJ

Kolekcja produktów z wizerunkami zawodników i zawodniczek reprezentacji Polski w piłce nożnej oraz rozpoznawalnymi znakami towarowymi PZPN, w tym logo drużyny narodowej oraz hasłem Łączy nas piłka.

- **7 lat** funkcjonowania na rynku;
- Ponad **500** produktów w portfolio;
- Ponad **20** licencjobiorców;
- Wyróżniony nagrodą **UEFA KISS Marketing Award** w kategorii Najlepsze partnerstwo komercyjne;
- 2 stacjonarne **Sklepy Kibica** w Warszawie:
ul. Puławska 255 oraz stadion PGE Narodowy.



SKLEP.LACZYNASPILKA.PL



Emocje pod kontrolą!

Jesienna nowość od Alexandra – „Potwory i stwory” – to gra, której zadaniem jest wywoływanie nierzadko skrajnych emocji. Z jednej strony każda kolejna rozgrywka to świetna terapia mająca na celu zapanowanie nad dziecięcymi (choć nie tylko) fobiami, z drugiej zaś podczas zabawy jej uczestnicy mogą z uśmiechem na twarzy poćwiczyć zręczność, spostrzegawczość i refleks.



Gracze mają do dyspozycji rozłożone na stole karty z potworami oraz 3 kostki, które wskazują kształt, kolor oraz wzór poszukiwanego stworka.

JAK GRAĆ?

Wariant pierwszy

1. Gracze rozkładają na stole wszystkie karty z wizerunkami stworków (rewersiem do góry).



2. Pierwszy z nich rzuca trzema kostkami naraz, a następnie odszukuje potworka spełniającego wszystkie trzy warunki wskazane przez kostki.



Liczba graczy: 2+.

Wiek: 7+.

Uwaga! Gracz musi zwrócić uwagę, czy przypadkiem wskazany stwork nie znajduje się wśród kart zdobytych przez niego lub współgracza. Jeżeli tak jest, jak najszybciej zakrywa dłonią albo swojego stworka, by uchronić go przed odebraniem, albo stworka współgracza, by następnie mu go odebrać.

3. Zabawa kończy się, kiedy wszystkie karty znikną ze stołu. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart.

Wariant drugi (dla młodszych graczy lub osób ze słabszymi nerwami)

Na wstępie gracze ustalają, do ilu zdobytych punktów trwa rozgrywka. Każdy odnaleziony potwór = 1 punkt (punkty należy zapisywać w notesie).

Następnie gracze po kolei:

1. Losują (za pomocą kostek) cechy potwora, odnajdują stworka spełniającego wskazane kryteria i pokazują innym uczestnikom zabawy.
2. Zapisują na swoim punkcie zdobyte punkty.
3. Odkładają kartę ze stworkiem w inne miejsce na stole.

Zalety gry „Potwory i stwory”:

- ✓ świetna zabawa dla całej rodziny;
- ✓ do wyboru dwa warianty gry, w zależności od wieku i preferencji uczestników;
- ✓ przystępne zasady, łatwe do zrozumienia;
- ✓ interakcja i emocje trwające przez całą rozgrywkę.

TOTALNA METAMORFOZA!

#FAIL FiX

**Zmień brzydulę
w piękność!**

NOWOŚĆ!

REKLAMA
TV



Brzydula



piękność



NOWOŚĆ!

**GRAJ SAM! USTAW POJAZD
W TRYB AUTONOMICZNY!**

**GRAJ DRUŻYNOWO!
DO 8 POJAZDÓW W BITWIE!**



**2 POJAZDY ZDALNIE STEROWANE
SHADOW VS REAPER**



**3
TRAFIENIA
I WYGRYWASZ**



REKLAMA
TV

SZALONY
DRIFTING

Squeakee

NOWOŚĆ!

**INTERAKTYWNY
BALONIKOWY PIESEK**

**60+
DŹWIEKÓW
& RUCHÓW**

**TWÓJ
INTERAKTYWNY
NAJLEPSZY
PRZYJACIEL!**

**TRENUJ MNIE
moją zabawką!**

**REAGUJĘ
na TWÓJ GŁOS!**



REKLAMA
TV



NOWOŚĆ!

**SMALL ARMY
TANK
WARS**

**Bored
Games**

**STRATEGICZNA GRA
PLANSZOWA**



- M12 GMC
- Churchill Mk.VII
- Humber AC
- Sdkfz 165 "Hummel"
- PzKpfw VI Tiger
- Sdkfz 222



f CobiToysUSA y COBI SA
i cobi.toys t Cobi_Toys

8+



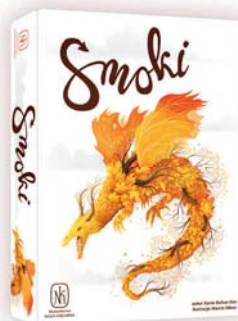
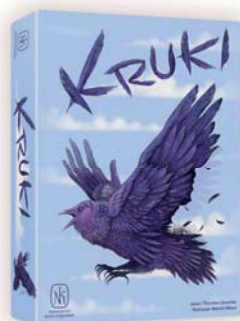
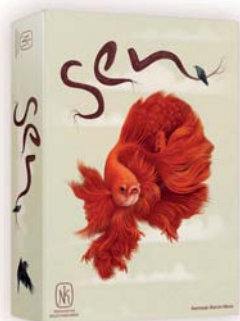
30-40 min

WWW.COBI.PL

Smoki



NAJPIĘKNIEJSZA SERIA GIER PLANSZOWYCH



NOWOŚĆ! „Smoki” to kontynuacja bestsellerowej serii.

Gracze udają się w podróż po krainach pełnych smoków przybierających różne kształty. Wygra osoba, która odwiedzi najpiękniejsze krainy.



Classic World: ekomarka stworzona po to, by uczyć i bawić!

Jest wiodącą na świecie marką zabawek drewnianych. Projektanci już od ponad 20 lat tworzą je z miłością, świetnie się przy tym bawiąc. Ich celem jest proponowanie dzieciom produktów, które na każdym etapie rozwoju będą je wspierać, a także chronić przed światem wirtualnym poprzez zachęcanie do klasycznych form zabawy.

By mogli jeszcze lepiej rozumieć potrzeby najmłodszych, podczas pracy są wspierani m.in. przez nauczycieli oraz ekspertów z zakresu wczesnego wspomagania rozwoju. Zabawki Classic World, bo o nich mowa, otrzymały dotychczas wiele międzynarodowych nagród, co najlepiej dowodzi, że dzieci na całym świecie doceniają miłość i zaangażowanie wkładane w nie na poszczególnych etapach produkcji.

Classic World priorytetowo traktuje bezpieczeństwo dzieci i środowiska. Zabawki systematycznie poddawane są rygorystycznym testom, co klientom daje pewność, że wybrali produkt najwyższej jakości (posiadają atesty EN71, ASTM, CPSIA oraz ISO8124). W procesie produkcji marka dba również o bezpieczeństwo środowiska, wykorzystując materiały nadające się do recyklingu oraz dokonując nowych nasadzeń drzew. Dodatkowo wszystkie zabawki posiadają certyfikat FSC (Forest Stewardship Council), uznawany za jeden z najbardziej wiarygodnych na świecie systemów certyfikacji zasobów leśnych, jedyny popierany przez czołowe organizacje ekologiczne. Co istotne, są one również wyjątkowo wytrzymałe: drewno to bardzo trwały materiał, który, właściwie zabezpieczony, rzadko się strzępi czy łamie. Dzięki temu zabawki często przechodzą z pokolenia na pokolenie, urastając do rangi pamiątek rodzinnych.

WSZECHSTRONNY ROZWÓJ OD KOŁYSKI

Produkty Classic World towarzyszą dzieciom podczas nabywania wszystkich podstawowych umiejętności. Seria Baby wspiera je na



wczesnym etapie rozwoju, podczas którego niemowlęta zaczynają odkrywać otaczający je świat. Konstrukcja zabawek pozwala na ich łatwe chwytanie oraz przekładanie z rączki do rączki, a dodatkowo stanowi zachętę do odkrywania różnych kształtów i faktur. Zabawki umożliwiają również najmłodszym poznanie pierwszych dźwięków. Linia została



starannie przemyślana, pozbawiona zbędnych bodźców i elementów, które mogłyby przytłoczyć dziecko, a w rezultacie – zniechęcić do zabawy.



Seria Move obejmuje z kolei różnego rodzaju pchacze, ciągacze oraz jeździki, które motywują maluchy do raczkowania i stawiania pierwszych kroczków. Podczas ćwiczenia samodzielności będą im towarzyszyć radosne postaci zwierzątek. Classic World jest również mistrzem w łączeniu nauki z zabawą. Idealnym tego przykładem jest seria Play & Learn, w której na szczególną uwagę zasługuje m.in. światowy bestseller Rakieta ak-



tywności, a także inne zabawki nastawione na rozwój motoryki i sensoryki w połączeniu ze świetną zabawą.

Miłość do muzyki zaszczepi z kolei w maluchach seria instrumentów muzycznych.



Elektryczna gitara, pianino, tamburyn czy cymbały to cała gama fantastycznych dźwięków, które mają za zadanie rozwijanie dziecięcego zmysłu słuchu i rytmiki. Zараzą też pasją do muzyki, która jest tak istotna w wychowaniu dzieci. Ponadto mają moc pobudzania wyobraźni, ukojenia oraz ukołysania do snu.



Uwagze nie mogą również umknąć gry i puzzle dla dzieci, które pozwalają rozwijać umiejętności manualne, logiczne myślenie oraz kreatywność. Będą również doskonałym pomysłem na rodzinną zabawę i wspólne spędzanie czasu. Estetyczne i funkcjonalne opakowania sprawiają zaś, że ta kategoria produktów stanowi świetny pomysł na prezent.

A ponieważ dzieci uwielbiają naśladować zachowania dorosłych, lubią też zabawy

Zdjęcia: Leiker



w dom czy w sklep. Z myślą o tym marka Classic World proponuje serię produktów zapewniających niezbędne do tego akcesoria. Jest ona unikatowa, a kolory produktów neutralne, dzięki czemu zainteresują się nimi i dziewczynka, i chłopiec.



UKRYTY POTENCJAŁ

Staranne wykonanie, z dbałością o każdy detal, nastawienie na rozwój dzieci oraz troska o naszą planetę to zaledwie początek długiej listy zalet marki Classic World. Bo jak mówi Sofyia Xiao, jej właścicielka: „Nie potrzeba zaawansowanych technologicznie gadżetów, by zapewnić maluchom twórczą, angażującą rozrywkę, która rozwinie ich kreatywność i pobudzi wyobraźnię. Najlepsze rozwiązania są zazwyczaj proste”. Jej słowa najlepiej oddają cały potencjał marki. – Zachęcamy do zapoznania się ze wszystkimi propozycjami marki, której zaufali rodzice na całym świecie. Decyzja o włączeniu jej do oferty naszej hurtowni została starannie przemyślana i z perspektywy czasu mogą powiedzieć, że okazała się niezwykle trafna – podkreśla Martyna Krzebiet, członek działu sprzedaży i zakupów w firmie Leker, która jest wyłącznym dystrybutorem marki Classic World w Polsce.



Reklama

LOGICZNA GRA PLANSZOWA – HIT GIER DWUOSOBOWYCH



„Uważam, że Sąsiedzi to świetna, nieskomplikowana gra, dająca masę frajdy.”

– PIRAT PLANSZÓWEK

„Mam wrażenie, że z każdą rundą wciąga coraz bardziej.”

– DZIECIAKI Z POTENCJAŁEM

„Banalnie proste! A turbo przyjemne!”

– MOJE DZIECKO SIĘ NUDZI



7+

2/4

15 min

WIĘCEJ INFORMACJI

+48 539 942 685

hurt@muduko.com

muduko.com

mu
muduko

Szkoła przedsiębiorczości od Alexandra

Jedną z ulubionych scenerii dziecięcych zabaw jest wieś, na której można spotkać przeróżne zwierzęta. Kolejnym poziomem wtajemniczenia jest to, jak właściwie funkcjonuje takie gospodarstwo, że hodowla systematycznie się rozrasta, a zebranych plonów wystarcza na cały rok. W tym momencie do głosu dochodzi już „poważna” przedsiębiorczość, która jest niezwykle przydatną cechą na każdym etapie życia, a zarazem jednym z ulubionych motywów występujących w planszówkach. Oba te tematy zostały sprytnie połączone w jesiennej nowości od Alexandra – grze strategicznej „Folwark marzeń”, której uczestnicy wcielają się w role farmerów próbujących powiększyć swoje włości.



JAK GRAĆ?

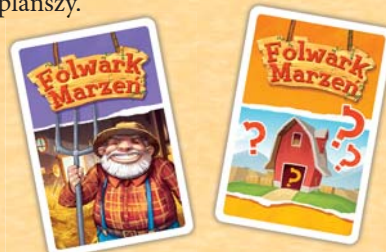
Przygotowanie rozgrywki

1. Gracze rozkładają planszę i stawiają pionek na osi czasu (będzie on przesuwany po każdej rundzie w celu odmierzania długości rozgrywki).
2. Każdy z nich losuje po 4 żetony z roślinami lub zwierzętami (pozostałe żetony należy umieścić na polu „Rynek”).
3. Na polu „Sklep” gracze umieszczają zielone karty z usprawnieniami gospodarskimi, które można zakupić w trakcie rozgrywki. Karty te będą ich chronić przed przeróżnymi zdarzeniami losowymi (przykładowo można dzięki nim kupić psa chroniącego zwierzęta przed wilkami, preparaty zapobiegające szkodnikom, wizytę u weterynarza lub płot, który zabezpieczy uprawy przed inwazją dzików).

4. Każdy z graczy losuje kartę specjalizacji. Wskazuje ona, które hodowle lub uprawy są podwójnie promowane dla danego gracza.



5. Dwa rodzaje kart losu gracze umieszczają z boku planszy.



✓ Faza Losu



Gracz kręci bączkiem, a następnie wykonuje działanie opisane na ścianie, na której się zatrzymał (w tym ruchu może też nastąpić pobieranie kart losu).

✓ Faza Handlu

Gracz może (ale nie musi!) dokonać transakcji zakupu lub sprzedaży na jednym lub dwóch z trzech pól: „Skup”, „Sklep”, „Rynek”.

6. Pudełko do gry należy położyć wieckiem do góry (będzie wykorzystane w grze).

Przebieg rozgrywki

Sama rozrywka podzielona jest na fazy, które zawodnicy wykonują w swojej kolejce.

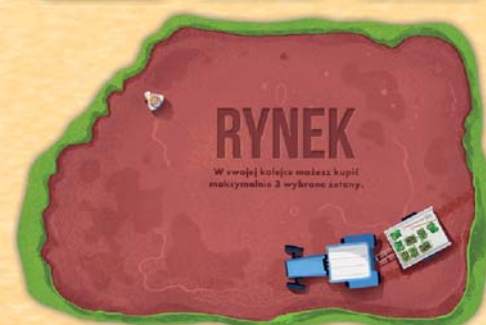
- 1 ROZWÓJ
POMAGAJ ŻETON
- 2 LOS
ZAKRĘĆ BĄCZKIEM
- 3 HANDEL
KUPUJ I SPRZEDAWAJ
- 4 WYŚCIG
Z RYWAŁAMI O ŻETON

✓ Faza Rozwoju

Gracz rozmnaża swoje zwierzęta i rośliny. Za każdą posiadaną parę żetonów tego samego gatunku dobiera identyczny żeton.



Uwaga! Zasoby są ograniczone! Dlatego jeśli gracze nie będą sprzedawać swoich zasobów, to ich zabraknie. Można też podkupywać zasoby rywalom, aby zatrzymać ich rozwój (brak wolnych żetonów = brak możliwości rozmnażania).



„Rynek” – gracz może kupić maksymalnie 3 wybrane i dostępne (tj. znajdujące się aktualnie na tym polu) żetony roślin i zwierząt.

Zdjęcia: Alexander



Hity na gwiazdkę z



ERA INFLUENCERA



Zdobytaj kanały, wykonuj zadania i zbierz 100 000 subskrypcji. Następnie nagraj video finałowe i zostań najlepszym YouTuberem!



Darmowa aplikacja Go Master YouTubers Edition



POGROMCY ROBOTÓW MISJA SPECJALNA



Rozwiązuj zagadki, wydawaj polecenia przez krótkofalówkę i uratuj miasto przed inwazją szalonych robotów!



OD SŁOWA DO SŁOWA



**KOLEJNY GRACZ PODAJE SKOJARZENIE...
...PAJĄKI!**



WYMYŚL SŁOWO ...SIEC!

ZAKRYJ PIERWSZĄ LITERĘ

Gra szybkich skojarzeń!

PODAJ DALEJ! ...TIK-TAK!



Zabawki można zamówić u naszych partnerów handlowych:

www.epcc.pl

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 Modnicza
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®



#DOGÓRYNOGAMI gra



STAŃ DO NIEZWYKŁEJ RYWALIZACJI!

Nałóż okulary z zestawu i przekonaj się, że nawet najprostsze czynności stają się nie lada wyzwaniem, kiedy Twój świat przewraca się do góry nogami!



luminki

Świecący Przyjaciele

Emitują delikatne światło i wydają słodkie dźwięki dzięki magii buziaczków!



Odkryj nowe lalki, ubranka, akcesoria oraz willę!



Aż 95 cm szerokości!

Linie zabawek z kampanią i serialem TV.



Drogowaskazy dla Świętego Mikołaja

Czwarty kwartał roku to gorący okres w życiu właścicieli sklepów, którzy wówczas dwoją się i troją, by przygotować ofertę skrojoną idealnie pod potrzeby różnorodnej klienteli. W tym roku mają oni utrudnione zadanie, gdyż w większości zostali pozbawieni okazji do udziału w będących najlepszą formą rekonesansu ofert dystrybutorów jesiennych kontraktacjach. Tym bardziej godne pochwały są wszelkie inicjatywy samych producentów i wydawców służące ułatwieniu im decyzji. I właśnie taki prezentownik bożonarodzeniowy przesłało ostatnio do naszej redakcji Wydawnictwo Lacerta, które pod choinkę proponuje jeden z najbardziej uniwersalnych, a zarazem oryginalnych podarunków, czyli pięknie wydane planszówki. Dodatkowo ogromną zaletą takiego wyboru jest niemal zerowa szansa na zdublowanie upominku.

PREZENT DLA STRATEGA

W tym roku nakładem Wydawnictwa Lacerata ukazała się trzecia już odsłona kultowego „Azula” – „Azul: Letni Pawilon”. Proste zasady oraz piękne wykonanie sprawiają, że najnowsze wydanie światowego bestsellera pokochają równie mocno fani wcześniejszych części, gracze lubiący symulacje strategiczne, jak i osoby, które dopiero odnajdują się w świecie gier planszowych.



NOWOŚĆ

Dlaczego warto mieć na półce „Azul: Letni Pawilon”?

- * Autorem gry jest ceniony w świecie planszówek niemiecki projektant Michael Kiesling.
- * Gra jest wskazywana przez graczy jako najlepszy tytuł w „azulowym tryptyku”, łączący w sobie ich zalety: przepiękne elementy, prostą mechanikę, dużą regrywalność, a dodatkowo stwarzający nowe możliwości system układania płytek.
- * Jest to tytuł typowo familijny (8+), który dostarczy tyle samo rozrywki dwóm, trzem, jak i czterem graczom.

PREZENT DLA ESTETY

Kolejną nowością od Wydawnictwa Lacerata jest „Pracownia snów”. Zadaniem graczy jest zbieranie sennych okrucich, z których następnie będą musieli utkać najpiękniejsze krajobrazy. Gra świetnie ćwiczy myślenie abstrakcyjne oraz umiejętność planowania przestrzennego. Dodatkowo jej mocną stroną jest przykuwające wzrok pudełko z przepiękną, oniryczną grafiką.

Dlaczego warto mieć na półce „Pracownię snów”?

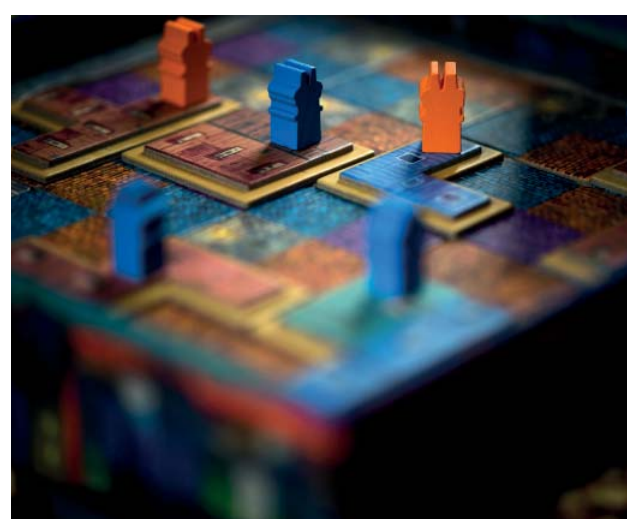
- * Gra zachwyca szatą graficzną oraz mnogością komponentów.
- * Świetnie sprawdzi się jako tytuł dla średnio zaawansowanej grającej rodziny (12+).
- * Mechanika zbierania zestawów i odwzorowywania schematów przypadnie do gustu graczom lubiącym tytuły abstrakcyjno-logiczne.
- * Posiada wariant jednoosobowy.



NOWOŚĆ

PREZENT DLA PARY

„Paryż. Miasto światła” będzie z kolei wymarzoną prezentem dla wszystkich, którzy kochają klimat francuskiej artystycznej bohemy z XIX wieku. Gra zabierze ich na randkę do miasta zakochanych, podczas której będą odkrywać jego zaułki, rozświetlać ciemne uliczki, a na skąpanych w świetle latarni atrakcyjnych działkach wznosić okazałe budynki przyciągające śmietankę towarzyską miasta.



NOWOŚĆ

Dlaczego warto mieć na półce „Paryż. Miasto światła”?

- * Tytuł przypadnie do gustu graczom w wieku 8+ lubiącym abstrakcyjne układanki, takie jak „Azul” czy „Patchwork”.
- * Szybka rozgrywka angażuje graczy bez reszty, dodatkowo gwarantując dużą regrywalność.
- * Przepiękne grafiki zachwycą nie tylko miłośników Paryża.

Zdjęcia: Lacerta, artykuł sponsorowany

PREZENT DLA KONESERA ŚWIĄT

Na przełomie listopada i grudnia w ofercie wydawcy zadebiutuje też gra, która przyprawi o szybsze bicie serca wielbicieli bestsellerowego „Patchworka” oraz świątecznych klimatów. „Patchwork. Edycja zimowa” będzie się wyróżniała przepiękną, świąteczną szatą graficzną oraz... dołączoną foremką do ciastek w kształcie jednego z patchworkowych skrawków!

Dlaczego warto mieć na półce „Patchwork. Edycję zimową”?



- * Okazjonalne wydanie jednego z najpopularniejszych na świecie tytułów dla dwóch graczy w wieku 8+.
- * Autorem gry jest ceniony w świecie planszówek niemiecki projektant Uwe Rosenberg.
- * Świetny pomysł na prezent zarówno dla osób stawiających pierwsze kroki w świecie planszówek, jak i kolekcjonerów gier.

**NOWE WYDANIE
BESTSELLERA**

PREZENT DLA EKONOMISTY

Tuż przed świętami na rynku można się również spodziewać „Agricoli. Wersji rodzinnej”, czyli uproszczonej wersji kultowej „Agricoli”, wyróżniającej się odświeżoną szatą graficzną i bardziej przystępną mechaniką. Tytuł w jeszcze większym stopniu niż jego poprzednik sprawdzi się jako upominek dla rodziny z ekonomicznym zacięciem (8+).

Dlaczego warto mieć na półce „Agricolę. Wersję rodzinną”?



- * Autorem gry jest Uwe Rosenberg.
- * Pierwsza edycja gry została laureatem konkursu Gra Roku 2009 (otrzymała zarówno nagrodę główną przyznaną przez kapitułę, jak i wyróżnienie graczy w otwartym plebiscycie zorganizowanym w serwisie Gry-Planszowe.pl).

**NOWE WYDANIE
BESTSELLERA**

Reklama



SWEDE
IMPORT I DYSTRYBUCJA ZABAWEK



SZEROKA GAMA ZABAWEK Z DIALOGAMI
W JĘZYKU POLSKIM!



– Rok założenia 1989 –
zaufaj naszemu doświadczeniu

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
www.swede.pl



Na drewniane puzzle 3D marki UGEARS natrafiliśmy przypadkiem podczas poszukiwań modelu skrzyni biegów dla nastolatka, który zapragnął przyrzeć się zasadzie działania auta. Paczka nadeszła następnego dnia, a po jej otwarciu w całym domu rozległ się przyjemny zapach drewna. Początkowo cztery arkusze sklejki olchowej z naciętymi laserem elementami do wyciskania i łączenia ze sobą nie zrobiły jednak na juniorze większego wrażenia – ot, w tej formie przywodziły na myśl wszystkie te zabawki, które są nieco zbyt skomplikowane dla maluchów, a jednocześnie zbyt infantylne dla starszaków. Do czasu aż sięgnął po instrukcję i złożył pierwszy element mechanizmu... W tym momencie utwierdziłyśmy się w przekonaniu, że musimy podzielić się swoim „odkryciem” z Czytelnikami.

Co tak naprawdę wyróżnia markę UGEARS? Po pierwsze i najważniejsze: wykorzystany w niej system nie wymaga użycia choćby kropli kleju! Wszystko dzięki unikatowemu, opatentowanemu mechanizmowi łączenia ze sobą poszczególnych części na tzw. wcisk.

Po drugie: szczegółowa instrukcja krok po kroku prowadzi przez kolejne etapy budowy, elementy idealnie do siebie przylegają, a koła zębate po delikatnym nawoskowaniu pozwalają wprawić mechanizm w ruch.

Wreszcie po trzecie: mamy do czynienia z produktem, który wprawdzie jest zabawką, ale najpierw trzeba ją od podstaw stworzyć. Uczestniczenie we wszystkich etapach powstawania drewnianego dzieła wyzwala ogromne emocje i sprawia, że po ukończeniu budowy radości z zabawy nie sposób porównać z czymkolwiek innym! Jednocześnie otwiera to przed młodym człowiekiem szerokie pole do zgłębiania wiedzy z zakresu budowy i działania najprzeróżniejszych mechanizmów – historycznych, tych znanych

z życia codziennego, jak i absolutnie oryginalnych koncepcji.

WRAŻENIA ORGANOLEPTYCZNE

Efekt koronkowej roboty podczas składania własnej skrzyni biegów przeszedł najśmielsze oczekiwania naszego nastolatka. Drewniane elementy modelu zostały idealnie ze sobą spasowane, całość wyglądała bardzo solidnie i ku ogromnemu zaskoczeniu, skrzynia biegów naprawdę działała! Dodatkowo zamieszczony na opakowaniu kod QR dzięki

Zdjęcia: Mechanical Models

wykorzystaniu technologii augmented reality pozwolił poznać wszystkie jej tajemnice.

A kiedy już etap intensywnych testów minął, model zajął honorowe miejsce na biurku, gdzie nie tylko obłędnie się prezentuje, ale też systematycznie jest „wietrzony” poprzez wprawianie go w ruch. I wszystko wskazuje na to, że zbyt długo nie będzie tak stał w osamotnieniu, bo okazało się, że młody człowiek ma pilne zapotrzebowanie na kolejne mechaniczne modele do kolekcji. Jako koronny argument przemawiający za koniecznością inwestycji padło, że „lepszego sposobu na zrozumienie zasad działania różnych mechanizmów nie ma i jeszcze długo nie będzie”.



KIEDY PASJA ŁĄCZY SIĘ Z PRACĄ...

Kto stoi za pomysłem na oryginalne modele mechaniczne i w jaki sposób można wykorzystać ich potencjał w sklepie z zabawkami? Postanowiliśmy o to dopytać u źródła.

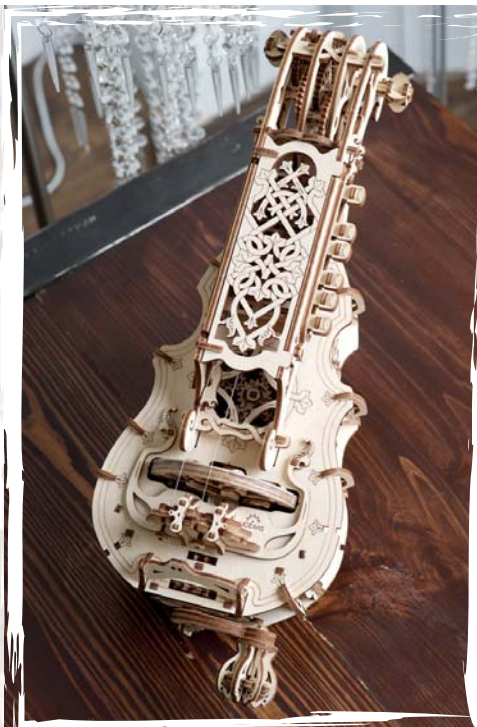
Dystrybutorem marki UGEARS, która zrobiła prawdziwą furorę na rynku hobbyistycznym, ale też wykroiła dla siebie spory kawałek tortu zabawkarskiego, jest firma Mechanical Models. O wprowadzenie do świata mechanicznych modeli poprosiliśmy jej prezesa RUSLANA SEMASHOVA.

Jak zaczęła się historia marki UGEARS?

Ruslan Semashov: – UGEARS zadebiutowała w 2014 r. na platformie crowdfundingowej Kickstarter, gdzie spotkała się z fenomenalnym przyjęciem. Do dziś zastanawiam się, co zrobiło wtedy na ludziach większe wrażenie: oryginalność projektów czy ich niespotykana estetyka? Za tą pierwszą stoi sztab inżynierów projektujących dopracowane do perfekcji modele, których składanie wiąże się z samą przyjemnością. Przyznam, że mnie ujęła estetyka. Ukończyłem studia artystyczne we Lwowie i kocham piękne przedmioty, a jednocześnie dbam o to, by te, którymi się otaczam, były najwyższej jakości.

Od kiedy mechaniczne modele UGEARS są obecne na rynku polskim?

– W Polsce Mechanical Models udostępniła modele UGEARS od początku 2018 r. Od tego czasu nasze modele systematycznie „zarażają” kolejnych fanów zabawy z podwójnym dnem.



Jaka jest filozofia marki?

– Przede wszystkim wywoływanie pozytywnych emocji, a nierzadko przywoływanie wspomnień z dzieciństwa... Kiedy nakręcam karuzelę, którą sam wcześniej złożyłem, to od razu przypomina mi się, jak rodzice mnie zabierali do wesołego miasteczka... A kiedy uruchamiam awiator, to natychmiast odżywają marzenia o własnej awionetce! [Śmiech]. Każdy nasz model jest takim dziełem sztuki, które dla każdego klienta oznacza inną historię.



Pierwszy model – co nim było?

– Mechaniczne etui. Taki był nasz sposób na przywitanie się w wielkim stylu z klientami w różnym wieku, o różnych zainteresowaniach, poszukujących duszy zakłętej w pięknej formie...

Czy modele od zawsze powstawały bez kropli kleju?

– Tak, to jedna z wizytówek marki! Drewno, trochę wolnego czasu, para rąk konstruktora i niesamowity efekt gotowy!

W jaki sposób działa opatentowany mechanizm łączenia?

– Drewniane elementy wciska się jeden w drugi. I mimo że w trakcie składania kolejnych modeli wydaje się to proste i mało odkrywczе, to właśnie na tym polega innowacyjność systemu łączenia. Aby go dopracować do perfekcji, potrzeba było sporo czasu i zaangażowania. Teraz daje nam to ogromną przewagę nad konkurencją.

Co jeszcze wyróżnia markę UGEARS na jej tle?

– Byliśmy pierwsi! To zupełnie tak jak z pierwszymi częściami „Gwiezdnych wojen”. Wszystkie, które powstały później, porównywane są do tych pierwszych. Zdajemy sobie sprawę, że wzięliśmy na swoje barki poważną rolę polegającą na wytyczeniu nowych ścieżek w świecie modeli 3D, i z całą mocą z tego korzystamy. Do tego dochodzi wykorzystanie w modelach różnej wielkości i typu kół zębatach, co stwarza niemal nieograniczone możliwości, jeśli chodzi o wprawianie mechanizmu w ruch.

Ponadto ogromną przewagę daje nam zespół inżynierów, którzy projektują kolejne modele, dopracowując je do perfekcji. Dzięki temu są one unikatowe, a identycznych próżno szukać na rynku.

Od czego młody człowiek może zacząć przygodę z UGEARS, by następnie osiągać kolejne stopnie wtajemniczenia?

– Od zapoznania się z całą ofertą marki! Projektując serię, nie chcieliśmy zaspokoić jedynie własnych fantazji inżynierskich. Celowo wybraliśmy takie modele, która trafią w gusta młodych i starszych, chłopaków i dziewcząt. Jeśli ktoś zaczyna swoją przygodę z marką UGEARS, to podczas dokonywania wyboru powinien wziąć pod uwagę to, co mu najbardziej odpowiada. Istotne jednak, by odpowiednio dostosował stopień trudności modelu, dlatego na początek polecałbym prostsze zestawy, jak choćby nasz flagowiec, czyli motocykl.



Sklepy stacjonarne mogą liczyć na bezpłatne udostępnienie drewnianych regałów i displayów, a także przepięknych gablot z napędzanymi elektrycznie modelami.

Ruslan Semashov

Zachwycające jest to, że modele z kolekcji STEM Lab pozwalają poznać działanie autentycznych mechanizmów wykorzystywanych w różnych urządzeniach. Czy to wymagało od inżynierów wejścia na wyższy poziom zaawansowania prac?

– Na pewno musieli wejść w skórę młodego modelarza. Co on widzi? Co trzyma w rękę? Bo o ile dla inżynierów zrozumienie działania mechanizmu różnicowego czy skrzyni biegów jest bułką z masłem, o tyle musieli znaleźć sposób na wyjaśnienie tego dziecku. I tutaj dochodzimy do sedna: chodzi właśnie o tę wartość edukacyjną. Proces tłumaczenia. Nasze STEM-y to taka instrukcja. Podręcznik.

Dodatkowo opracowaliśmy aplikację UGEARS AR, która była ogromnym przedsięwzięciem technicznym, ale dziś wiemy, że wartym wszelkich poświęceń. Umożliwia ona jeszcze większą interakcję z modelem, przyjrzenie się, jak działa, kiedy powstał, jakie zasady i wzory fizyczne mają w nim zastosowanie. Taką wiedzą młody człowiek może zabłysnąć w szkole. I o to chodzi!

Muszę się przyznać, że na mnie największe wrażenie zrobił model liry korbowej, która, złożona wyłącznie z drewnianych elementów, wydaje najprawdziwszą dźwięki! W jaki sposób inżynierom udało się osiągnąć ten efekt?

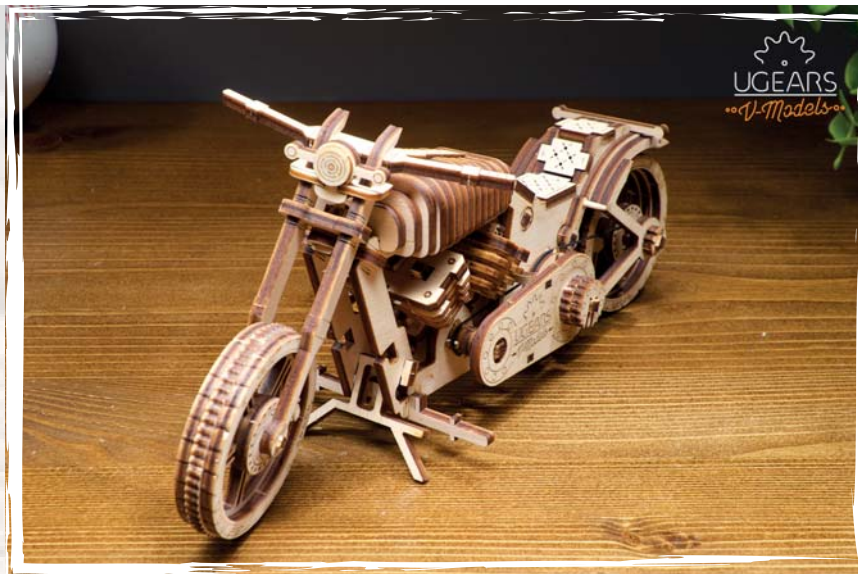
– Na pewno kluczem było studium średniowiecznej liry korbowej, a następnie zgłębienie jej budowy i przełożenie na język mechaniki. Efekt ich prac rzeczywiście jest imponujący: nasz klient, składając lirę, staje się średniowiecznym lutnikiem, a następnie muzykiem.

A który model jest Pana ulubionym?

– Grand Prix. Przypomina mi o czasach, które minęły. Kojarzy mi się z klimatem Włoch, Francji, pięknych Alp i jezior. To jest właśnie ta wartość dodana: Pani widzi samochód, a we mnie ożywają emocje...

Jak będzie rozbudowywana kolekcja?

– Na pewno intensywnie! [Śmiech]. Równolegle rozbudowujemy serię STEM oraz pozostałe modele mechaniczne. Nie powielamy jednak istniejących mechanizmów, nie tworzymy też sztucznie skomplikowanych modeli, bo to mogłoby przytłoczyć klientów. Na początek zawsze poszukujemy oryginalnego wzoru, pomysłu, a następnie projektujemy kolejny unikatowy mechanizm.



A jaki najłatwiejszy sposób na włączenie mechanicznych modeli UGEARS do oferty swojego sklepu doradziłby Pan ich właścicielom?

– Nawiązanie kontaktu z Mateuszem Sokólskim. To nasz człowiek od handlu i budowania dystrybucji w Polsce. Na pewno zaproponuje taki model współpracy, który wywoła uśmiech na twarzy! Zdradzę tylko, że np. sklepy stacjonarne mogą liczyć na bezpłatne udostępnienie drewnianych regałów i displayów, a także przepięknych gablot z napędzanymi elektrycznie modelami.

Pięknie dziękuję za rozmowę.

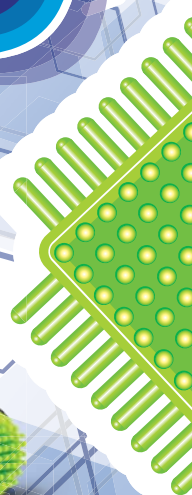
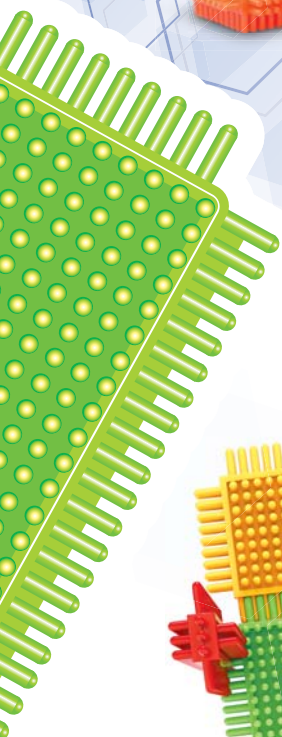


Mechaniczne modele marki UGEARS od podszewki:

- różnorodna tematyka, a dzięki temu szeroka grupa odbiorców;
- skierowane zarówno dla dzieci, jak i dorosłych kolekcjonerów;
- mechanizmy znane z życia codziennego, modele historyczne oraz oryginalne koncepcje;
- projekty zróżnicowane pod względem wielkości, czasu wykonania i stopnia zaawansowania budowy;
- ekologiczne, wykonane w całości ze sklejki olchowej;
- wybrane modele wzbogacone o technologię STEM;
- dedykowana aplikacja UGEARS AR umożliwia dogłębne poznanie zasady działania poszczególnych mechanizmów;
- oryginalny pomysł na prezent.



Rozwijają
KREATYWNOŚĆ!



Spiky klocki

ŁATWE
DO SKŁADANIA!



ARTYK Sp. z o.o. 91-342 Łódź ul. Zbąszyńska 3A info@artyk.pl

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY



DOUBLE E

URSUS



Czerwony Ursus C-360 - zabawka zdalnie sterowana (RC) 2,4GHz

Funkcje:

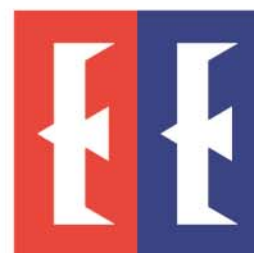
- zdejmowana kabina
- Jazda przód/tył, skręt lewo/prawo
- moduł dźwiękowy (praca silnika, klakson, dźwięk cofania)
- moduł świetlny (przednie i tylne światła)
- program demo
- stały napęd
- w zestawie akumulator 3,7V ładowany za pomocą kabla USB
- możliwość podłączania akcesoriów RC (przyczepa, zgrabiarka pokosowa, opryskiwacz beczkowy firmy Double Eagle) oraz akcesoriów innych producentów



Żółty Ursus C-360 - zabawka manualna

Zabawka manualna, inaczej funkcyjna

- zdejmowana kabina,
- przednia oś skrętna z kierownicy,
- przednia oś ruchoma w pionie dla nierównego podłoża,
- gumowe opony
- możliwość podłączania akcesoriów innych producentów



DOUBLE E





Wspólnym mianownikiem gier od Epee Polska jest trening mózgu, bystrości, refleksu i sprawności manualnej, przy którym śmiechu jest co niemiara. W tym miejscu konieczne jest jednak małe sprostowanie: zawodnicy wcale nie muszą być zaawansowani w bojach, nowicjusze również poczuć adrenalinę, wspinając się po kolejnych stopniach na wyżyny swoich możliwości!

KATEGORIA I: EVERGREEN

PODKATEGORIA: ZABAWY Z DAWNYCH LAT PO LIFTINGU

Kultowe zabawy sprzed lat mimo upływu czasu porywają kolejne pokolenia dzieci. Jedną z nich są „Państwa-Miasta”. Emocjonujący pojedynek na słowa potrafi rozgrzać do czerwoności towarzystwo w różnym wieku i przy różnej okazji. Epee proponuje trzy



oryginalne odsłony gry: elektroniczną, zakreconą i podróżną. Pierwsza z nich opiera się na mówiącej w języku polskim elektronicznej platformie i obejmuje aż 30 kategorii. Druga wprowadza do zabawy oryginalny gadżet – roller – oraz kostki do losowania kategorii.

Trzecia jest kieszonkowa i w pełni manualna – opiera się na kartach kategorii zamkniętych w poręcznym opakowaniu.

PODKATEGORIA: JAK NIE DAĆ SIĘ WYWIEŚĆ W POLE...

W grze rodzinnej „Nie mów TAK, nie mów NIE” ton nadaje... dzwonek! Gracz po wylosowaniu karty czyta zawarte na niej pytania (łącznie jest ich 900 i obejmują zagadnienia m.in. z historii, geografii, muzyki, sportu czy telewizji) kolejnej osobie przy planszy. Jeśli na któreś z nich odpowie „Tak” lub „Nie”, pozostali gracze mogą uderzyć w dzwonek. Ten, kto zrobi to pierwszy, przesuwa się do przodu



(uwaga: podczas udzielania odpowiedzi nie można powtórzyć tego samego wyrazu).

PODKATEGORIA: WYZWANIE DLA SAPERA

Fanom mocniejszych wrażeń Epee proponuje gry interaktywne z serii „Chrono Bomb”: „Wyścig z Czasem” oraz „Nocną Misję”. Obie łączą w sobie zalety gry karcianej, zręczno-



ściowej i przygodowej. Emocjonujące wyścigi z czasem wymagają od graczy sprytu, zręczności i refleksu. Każda rozgrywka to nowa misja, która polega na ominięciu pola „laserowego” i rozbrojeniu bomby. W zestawie z „Nocną Misją” jest latarka, która umożliwia grę w ciemności, tworząc w ten sposób aurę tajemniczości.

Zdjęcia: Epee

PODKATEGORIA: ZJAWISKA (PARA)NORMALNE

Gra „Łowca Duchów” stanowi zaproszenie do udziału w emocjonującym „seansie spirytystycznym”. Łowca porusza głową w wielu kierunkach, wyświetlając duchy na ścianach i suficie. Uczestnik zabawy „łapie” je za pomocą specjalnego pistoletu laserowego. Celem jest ustrzelenie jak największej liczby duchów w ciągu 90 sekund (każde udane trafienie rejestruje cyfrowy licznik na pistole-

cie). Zabawka wydaje przy tym efekty dźwiękowe i wyświetla zjawy na ścianach.

Propozycją dla dziewcząt z tej podkategorii jest z kolei „Magia Gwiazd”. Gra wspiera proces osławiania się z ciemnością. Dołączony do zestawu projektor wyświetla na ścianach pokoju przepiękną, bajkową scenerię. Interaktywna zabawka posiada trzy funkcje: zabawy w łapanie wyświetlanych gwiazd za pomocą magicznej różdżki, lampki nocnej świecącej delikatnym światłem, lampki noc-

nej wyświetlającej gwiazdy i grającej spokojną, ułatwiającą zasypianie melodię.



KATEGORIA II: GORĄCE NOWOŚCI

PODKATEGORIA: ZADANIE DLA TWARDZIELI

Pierwsza z gorących nowości od Epee – gra interaktywna „Pogromcy Robotów – Misja Specjalna” – przenosi uczestnika (można grać pojedynczo) lub uczestników w samo centrum emocjonującej misji. Na początek szef jednostki przez krótkofalówkę przekazuje im cenne wskazówki. Zadaniem gracza jest powstrzymanie szalonego robota, nim będzie za późno. Aby go rozbroić, musi poprawnie rozwiązywać łamigłówki (łącznie jest ich 100) i na bieżąco meldować swoje wyniki. Czas na wykonanie zadania wskazuje timer (uwaga: na każdym kolejnym poziomie czasu jest coraz mniej). Gra świetnie rozwija umiejętność współpracy. Można w nią grać całą drużyną



lub pojedynczo. Gra zdobyła tytuł Zabawki Roku 2020 r. we Francji.

Krótko o grze:

- ✓ Ponad 100 łamigłówek do rozwiązania
- ✓ 36 różnych misji
- ✓ 9 poziomów trudności
- ✓ Liczba graczy: 1-6

PODKATEGORIA: ZOSTAŃ YOUTUBEREM

Kolejną nowością od Epee, która idealnie wpisuje się w zainteresowania dzieci i młodzieży, jest gra planszowa „Era Influencera”. Gracze wcielają się w youtuberów. Do wyboru mają jeden z sześciu gatunków kanałów: po-



dróże, zabawki, moda, gry, technologia oraz kome-die. Zadaniem każdego z nich jest zebranie 100 000 sub-

skrypcji, stworzenie filmu w specjalnej, darmowej aplikacji, zdobycie tytułu najlepszego youtubera oraz założenie własnego kanału.

Krótko o grze:

- ✓ 152 wyzwania, quizy i zadania
- ✓ 46 tematów na nagranie finałowe
- ✓ Liczba graczy: 2-6



PODKATEGORIA: POJEDYNEK NA SŁOWA

Na fanów szybkich pojedynków intelektualnych czeka z kolei gra „Od słowa do słowa”. Gracz wymyśla słowo, zakrywa literę, na jaką się zaczyna, uruchamia timer i szybko przekazuje kostkę kolejnej osobie. Kolejny gracz ma 10 sekund na podanie skojarzenia do tego słowa (uwaga: skojarzenie musi rozpoczynać się na jedną z dostępnych liter).



Krótko o grze:

- ✓ Proste zasady
- ✓ 2 warianty gry + modyfikacje własne
- ✓ Sprawdzi się jako gra rodzinna oraz imprezowa
- ✓ Poręczne pudełko
- ✓ Liczba graczy: 2-8

PODKATEGORIA: OCZYWISTE NIEOCZYWISTOŚCI

Ostatnią z gorących nowości od Epee jest gra rodzinna „#DoGóryNogami”. Gracze po kolei zakładają na nos specjalne okulary. Od tego momentu oglądają świat wywrócony do góry nogami! Następnie rywalizują ze sobą, starając się prawidłowo wykonać z pozoru proste wyzwania,



np. zapisać na kartce swoje imię, uformować piłeczkę z papieru i rzucić ją do przeciwnika, przybić z kimś piątkę. I o ile w normalnych warunkach nie byłoby to żadnym wyczynem, o tyle w okolicznościach, kiedy świat staje na głowie – owszem! Gra cieszy się ogromną popularnością wśród użytkowników TikToka.

Krótko o grze:

- ✓ Proste zasady
- ✓ 25 kart wyzwań
- ✓ 5 kart do stworzenia własnych wyzwań
- ✓ Liczba graczy: 2-6

Wszystkie gry od Epee mają szerokie wsparcie marketingowe w telewizji, prasie, kinie oraz Internecie.

DANTE

Bontempi – Zestaw drewnianych tamburynów

Wyjątkowe drewniane tamburyny zawierające po 6 talerzy, które pozwalają na wydobywanie z nich realistycznych dźwięków. Dzięki użyciu drewna produkt jest bezpieczny dla dzieci już od 18. miesiąca życia. W zestawie znajdują się 3 różne produkty (miks): motylek, pszczołka oraz samochodzik.



Dystrybutor: DANTE

DANTE

Stick-O – Zestaw miejski

Magformers jest globalnym producentem niezwykle oryginalnych klocków magnetycznych wykonanych z wysokiej jakości materiałów. Każdy klocek zawiera neodymowe magnesy, które silnie się przyciągają. Stick-O to nowa seria dla dzieci od 18. miesiąca życia, która pozwala na odkrycie edukacyjnej siły magnetycznych klocków. Zestaw miejski zawiera 16 różnych elementów.



Dystrybutor: DANTE

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. W zabawie wcielają się w kaczuśki, które próbują odnaleźć drogę do mamy. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.



Wydawca: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Quartis”

Gra logiczna dla wszystkich wielbicieli łamigłówek. Wybierz kartę ze wzorem, który chcesz ułożyć. Zmień tylko jeden kafelek w jednym ruchu, tak aby nowo powstała figura pasowała do tej na karcie. Kafelek można odwrócić, przesunąć lub przesunąć i odwrócić. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+. Reklama TV.



Wydawca: ALEXANDER

IUVI

Gra „Solar City”

Witaj w „Solar City”, grze z mechaniką „buduj i blokuj” osadzonej w dystopijnym świecie solarpunka, gdzie każda decyzja ma znaczenie. Umieszczaj kafle budynków: wieżowców, podniebnych ogrodów i obiektów publicznych, w swoim mieście, blokuj ruchy przeciwnikom i udowodnij, że to właśnie ty zasługujesz na miano najlepszego solarnego architekta!



Wydawca/Dystrybutor: IUVI GAMES/ATENEUM

IUVI

Gra „Jaś i magiczna fasola”

Korzystając ze specjalnie zaprojektowanej drabinki, będziesz opuszczać klocki, tak aby odwzorować obrazek przedstawiony na jednym z 60 zadań o narastającym poziomie trudności. Uważaj jednak, bo klocki obracają się podczas spadania, więc mądrze planuj ich opuszczanie.



Wydawca/Dystrybutor: IUVI GAMES/ATENEUM



LIVE MUSIC

LOL
SURPRISE!
RE MIX



PLAYMOBIL

Kalendarz adwentowy „Poszukiwania skarbu w zatoce piratów”

Z nowym kalendarzem adwentowym dzieci przeżyją niesamowite przygody w tajemniczej zatoce, gdzie piraci ukryli drogocenny skarb. Odliczanie dni do Wigilii pozwoli przybliżyć najmłodszym magię świąt. Wiek: 5+.



Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

Kalendarz adwentowy „Boże Narodzenie w sklepie z zabawkami”

W kalendarzu adwentowym Święty Mikołaj odwiedza sklep z zabawkami i odbiera listy od dzieci. Przy ladzie miła sprzedawczyni pomaga mu wybrać prezenty pod choinkę. Wiek: 4+.



Producent: PLAYMOBIL

PRO-EXIMP

Świat zwierząt – Zagroda domowa

Stwórz własną zagrodę pełną zwierząt hodowlanych. W zestawie figurka człowieka zajmującego się hodowlą, figurki zwierząt, ludzi oraz zagroda z akcesoriami.



Dystrybutor: PRO-EXIMP

PRO-EXIMP

XoXo – Kryształowa biżuteria

Komplet 28 akcesoriów do samodzielnego wykonania biżuterii. W zestawie elementy niezbędne do stworzenia łańcuszków z wisiorkiem oraz pierścionków.



Dystrybutor: PRO-EXIMP

SWEDE

Ambulans dla małych lalek

Auto ratunkowe dla figurek to przenośna przychodnia. Zestaw zawiera pojazd, łóżko medyczne, wagę, monitor serca, tablicę z obrazem RTG, stetoskop i inne akcesoria niezbędne do badania. Wymiary pudełka: 43 x 24 x 15 cm.



Dystrybutor: SWEDE

SWEDE

Szafa z akcesoriami dla lalek

Pojemna szafa zawiera niezbędne akcesoria dla lalki: sukienki, torebki i buciki. Szafa jest zamykana i posiada poręczny uchwyt. Akcesoria pasują do lalek o wysokości 27-29 cm.



Dystrybutor: SWEDE

MAJDAN ZABAWEK

Seria gniotków Squishkins: kotek, świnka, króliczek

Gniotki mają bardzo przyjemną strukturę, atrakcyjne kolory, a na ich powierzchni znajdują się także oczy, uszy, pyszczek oraz kończyny. Wypełnienie stanowi ciecz przypominającą piankę do golenia.



Dystrybutor: MAJDAN ZABAWEK

MAJDAN ZABAWEK

Magiczne balony w tubce

Wdmuchując w ustnik małą kroplę plastikowej substancji, możemy ją przemienić w okazały balon. Świeżo zrobione balony są lepkie, dzięki czemu można je ścisnąć i łączyć, tworząc ciekawe formy.



Dystrybutor: MAJDAN ZABAWEK

WADER-WOŹNIAK

Klocki Baby Blocks Dino 41492

Dzięki Baby Blocks Dino Wader pokazuje, że z klocków można zbudować wszystko, co tylko podpowie nam wyobraźnia, nawet dinozaura! Różnorodne kolory i kształty, rozmiar odpowiedni i bezpieczny dla najmłodszych oraz bardzo łatwy system montażu sprawią, że początek przygody z budowaniem będzie prosty i ciekawy. Klocki Dino występują w 4 modelach: Diplodok (17 el.), Triceratops (23 el.), T-rex (24 el.), Stegosaurus (14 el.).

Producent: WADER-WOŹNIAK



WADER-WOŹNIAK

Garaż-serwis z drogą 50470

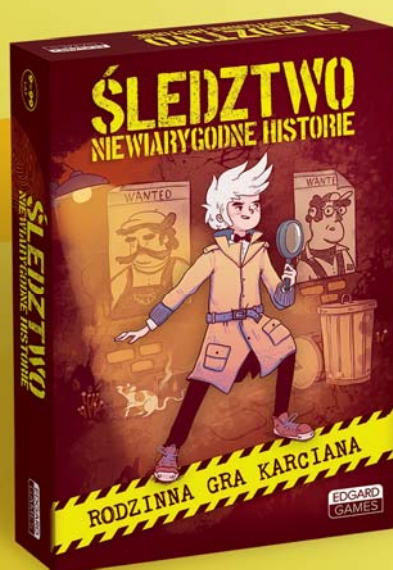
Kompletny produkt, w skład którego wchodzi elementy serwisu samochodowego oraz drogi, jak również wiele dodatkowych akcesoriów, np. znaki drogowe, 2 pojazdy oraz 76 naklejek. Niezawodny i bezpieczny produkt, którego barwne gładkie elementy wykonane zostały z wysokiej jakości tworzywa. Podczas zabawy konstrukcja pozostaje trwała i stabilna.

Producent: WADER-WOŹNIAK



Reklama

Wciągające gry towarzyskie!

**EDGARD
GAMES**


PREMIERY



Kontakt handlowy:
607 311 850, 603 699 001
www.EdgardGames.pl

INNE GRY:

MELI

Basic Constructor Travel Box

Seria Meli Basic Travel Box powstała po to, by towarzyszyć dziecku w podróży. Mobilne, poręczne opakowanie to odpowiedź na wyzwanie, jakim jest podróżowanie z dziećmi.



Producent: MELI

MELI

Basic Travel Box

Zestaw klocków niezbędny podczas podróży.



Producent: MELI

PORTAL GAMES

Gra „Wyspa przygód”

Pełna wyzwań kooperacyjna gra karciana dla 2-5 osób autorstwa Michaela Palma i Lukasa Zacha. To lżejszy tytuł o wyspiarskiej tematyce w klimacie „Robinsona Crusoe”, idealny do gry z dziećmi i w rodzinnym gronie. Rozgrywka podzielona jest na przygody, w wyniku których wchodzą nowe karty, a o ich kolejności decydują gracze.



Wydawca: PORTAL GAMES

MARIO

Paola Reina – Lalka Candy

Candy jest laleczką wykonaną w całości z najlepszego, pachnącego karmelem winylu. Idealnie nadaje się do zabawy, czesania i przebierania. Ma gęste włosy, zachowane proporcje i śliczne oczy z rzęsami. Ze szczególną dbałością zostało również uszyte ubranko, które zachwyci fasonem i kolorami. Wysokość lalki: 32 cm.



Dystrybutor: MARIO

KAPITAN NAUKA

Gra „Alfabet na 3 sposoby”

Gra edukacyjna do rozpoczęcia nauki czytania w języku polskim i angielskim. Zabawa opiera się na 3 krokach, poczynając od poznania liter, poprzez łączenie ich ze znaczeniem słów, aż do samodzielnego tworzenia własnych wyrazów.



Wydawca: KAPITAN NAUKA

KAPITAN NAUKA

„Gra edukacyjna Logika”

Dzięki grze dzieci rozwijają praktyczne umiejętności określania następstwa czasu, związków przyczynowo-skutkowych, rozpoznawania przeciwieństw czy liczenia w zakresie 1-10.



Wydawca: KAPITAN NAUKA

KOKODYL

Wesoła Stupa – Zabawka koncepcyjna

Wielofunkcyjna zabawka koncepcyjna stworzona z myślą o edukacji dzieci w nurcie minimalizmu, harmonii i szacunku do natury. Budowanie Stupy wymaga skupienia, rozwija zmysły i sprawność manualną, pozwala poznawać cechy przedmiotów oraz odnajdywać równowagę podczas układania na sobie poszczególnych elementów.



Producent: KOKODYL

KOKODYL

Sensoryczne krokodyle

Wewnątrz zabawki znajdują się strukturalne kulki różnej wielkości, które dzieci przesuwają w górę i w dół, ćwicząc motorykę rąk. Kontrastowe czarno-białe zestawienia barw oraz grzechotka w subtelny sposób pomagają skupić uwagę malucha na wykonywanych czynnościach.



Producent: KOKODYL

NASZA KSIĘGARNIA

„Alfabet. Puzzle”

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. Czy zgadniecie co? Układajcie puzzle i poznawajcie litery. Puzzle składają się z 35 dużych elementów, a obrazek po ułożeniu ma wymiary 54 x 9 cm. Wiek: 2+.

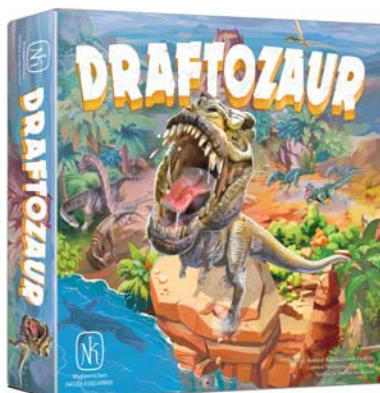


Producent: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Draftozaur”

W pudełku kryje się 60 drewnianych pionków dinozaurów. Podczas gry dinozaury wędrują w poszukiwaniu najlepszych terenów. Wygra osoba mająca na swojej planszy dinozaury dające najwięcej punktów. Dostępne dwa warianty rozgrywki: lato i zima. Wiek: 8+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Z kwiatka na kwiatek”

W pudełku kryje się 40 drewnianych pionków motyli! Gracze starają się stworzyć jak największe kwiatne rabatki. Im więcej motyli do nich przyleci, tym więcej punktów zdobędzie gracz. Wiek: 10+.

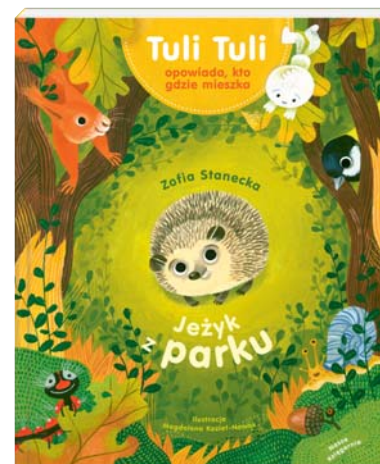


Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Jeżyk z parku. Tuli Tuli opowiada, kto gdzie mieszka”

Przepięknie zilustrowana seria edukacyjna dla najmłodszych. Każda książka to inne środowisko życia i nowy bohater. Dzieci śledzą jego przygody, a przy okazji poznają wiele przyrodniczych ciekawostek. Z każdej kupionej książki wydawca przekazuje złotówkę na Fundację Primum ratującą jeże. Autor: Zofia Stanecka. Ilustrator: Magdalena Kozieł-Nowak. Format: 205 x 250 mm. Liczba stron: 40.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

Reklama



NOWOŚĆ

WYWIROTKA & KOPARKA





PRACE
BUDOWLANE

**STEROWANE
GESTAMI I RĘKĄ**



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



POLESIE

Bobas Miły ze smoczkiem

Bobas ma miękki korpus, ubranko, czapeczkę i smoczek. Wysokość lalki: 28 cm. Wiek: 3+.



Producent: POLESIE

POLESIE

Traktor Ałtaj z przyczepą nr 2

Traktor z przyczepą wyposażony w duże koła o nierównej strukturze umożliwiające pokonywanie różnych podłoży. Na przednim zderzaku jest miejsce na przywiązanie sznurka. Tylna burta przyczepy otwiera się.



Producent: POLESIE

REBEL

Gra „Opowiadanki”

Rodzice z dziećmi poznają bajki i decydują o tym, jakie zwierzęta zostaną bohaterami opowieści. Kotek to odważny rycerz, a może samotny muzykant? Wiewiórka to ciekawska wiedźma czy niezdarna wojowniczką kung-fu? Wszystko zależy od was!



Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „BrainBox – Obrazki”

Zajrzyj do pudełka i odkryj 55 obrazków ze zwierzętami, z przedmiotami i codziennymi sytuacjami z życia, które pozwolą dziecku poznać nowe słowa i poćwiczyć proste liczenie. Dodatkowo zabawa z „BrainBox” opiera się na zapamiętywaniu.



Dystrybutor: REBEL

MEDIA SERVICE ZAWADA

„44 koty. Napisz to...”

Liczenie jest kociastyczne! Dlatego przyłącz się do zabawy z Arcykotkami i poznaj liczby! Do książki dołączony jest zmywalny pisak, dzięki czemu ćwiczenia można wykonywać wielokrotnie.



Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

MEDIA SERVICE ZAWADA

„Psi Patrol. Poznaj mój świat”

Dowiedz się, jak powstała zgrana ekipa i na czym polega sekret jej niesamowitej przyjaźni. Sprawdź, na kogo pieski zawsze mogą liczyć i jakie niezwykle misje na nie czekają.



Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

KOLOROWE BALONIKI

Farby kropkowe Dot-a-lot

Zestaw farb 3D, które nakłada się bezpośrednio z tubki zakończonej specjalnym, cienkim dozownikiem. Każda kropeczka po zaschnięciu na powierzchni zamieni się w małą banieczkę. Co więcej, po ekspozycji na światło dzienne będzie świeciła w ciemności. Farbkami można również malować linie i wykorzystywać je do innych wzorów niż te powstające z kropek.



Dystrybutor: KOLOROWE BALONIKI

NORIMPEX

Kendama

Kendama to tradycyjna japońska zabawka. Składa się z rączki, pary kubków i kulki, które są połączone sznurkiem. Na jednym końcu znajduje się kielich, podczas gdy drugi koniec jest zwężony i tworzy kolec, który pasuje do otworu. Zabawka oferuje nieograniczone możliwości wykonywania sztuczek.



Dystrybutor: NORIMPEX

HARPERCOLLINS

„Muminki. Wielki słownik obrazkowy”

Pięknie ilustrowany słownik polsko-angielski obejmuje podstawowe słownictwo oraz zwroty w języku polskim i angielskim. Dzieci, oglądając kolorowe ilustracje, poznają bohaterów mieszkających w Dolinie Muminków – ich codzienne zajęcia oraz rytuały, dowiadują się, co lubią, co ich bawi i czego się boją.



Wydawca: HARPERCOLLINS POLSKA

HARPERCOLLINS

„Basia. Opowieści Miśka Zdziśka”

Dzielny miś walczy z łózkowym potworem, ratuje małą, która ciągle wpada w tarapaty, albo odwiedza swoich niedźwiedźnich krewniaków w zoo. Czasem sam bywa w opałach. Jednak nigdy nie traci humoru, bo ma wokół siebie prawdziwych przyjaciół. I ukochaną Basię, rzecz jasna!



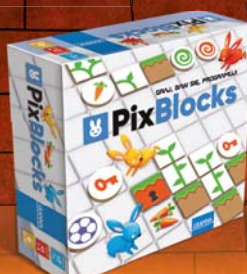
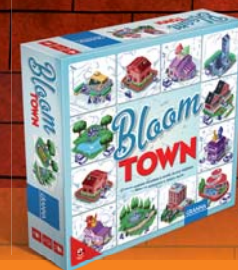
Wydawca: HARPERCOLLINS POLSKA

Reklama

NOWOŚCI 2020

Gry dla dzieci

Gry rodzinne



www.granna.pl

Gry logiczne

Granna Expert

GRANNA

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY

Michał Krzyżanowski 512 217 802, michalkrzyzanowski@granna.pl
Anna Tomczyszyn 502 222 788, annatomczyszyn@granna.pl

WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

Paweł Wieczorkowski 512 966 870, pawelwieczorkowski@granna.pl
Bartosz Narejko 501 433 729, bartosznarejko@granna.pl

MUDUKO

Gra „Smoothies”

Kolorowa i niebanalna gra typu roll & write. Zadaniem graczy jest wrzucanie kolorowych kości do blenderów i tworzenie najsmakowitszych kombinacji, które przyniosą najwięcej punktów. Dzięki компактowemu rozmiarowi i wykorzystaniu pudełka jako elementu gry można się cieszyć zabawą w każdych warunkach. Czas gry: 30 min. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 10+.



Wydawca: MUDUKO

MUDUKO

Gra „Cisza w mieście zombie”

Pełna interakcji dynamiczna gra karciana, w której gracze wcielają się w dowodzących schronami. Buduj bariery, przywołuj ocalałych i walcz z innymi schronami o przetrwanie. Czas gry: 20 min. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 10+.



Wydawca: MUDUKO

MULTIGRA

Gra „Zaczarowana mikstura”

Uwarz własny magiczny eliksir! Dodaj róg jednorożca, dwa skrzydła nietoperza, pajęczynę i gotowe! Nie tak łatwo jest zdobyć cenne składniki eliksirów... Musisz najpierw trochę wyężyć szare komórki i zmierzyć się z rywalami w matematycznym pojedynku. To edukacyjna gra matematyczna, dzięki której dzieci doskonale liczenie do 100. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.



Wydawca: MULTIGRA

MULTIGRA

Gra „Literówka”

Oto słowna gra planszowa, w której możecie się zmierzyć z rywalami na wiedzę! Rzucaj kostkami, losuj litery obowiązujące w tej kolejce i odpowiadaj na pytania z danej kategorii. Jeśli chcesz zdobywać punkty, musisz wymyślać słowa, na które nikt inny nie wpadnie. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.



Wydawca: MULTIGRA

LEKER

Gitara elektryczna

Wykonana z wysokiej jakości lakierowanego drewna. Kolorowe przyciski na gryfie wydają kolejne dźwięki gamy. Dodatkowe przyciski pozwalają na regulację głośności i tworzenie różnych efektów dźwiękowych. W zestawie pasek. Wiek: 3+.



Dystrybutor: LEKER.PL

WOOPIE

Elektroniczna kasa fiskalna

Kasa sklepową z 24 akcesoriami. Włóż do koszyka dowolne artykuły, połóż towar na wadze, a wskaźnik wagi się przesunie. Skaner rozpozna cenę produktu po sczytaniu kodu z opakowania. Wciśnij guzik, a elektryczny przenośnik taśmowy przekaże twoje towary. Kasa posiada również wbudowany kalkulator. Nowością jest możliwość płacenia telefonem (w zestawie). Wiek: 3+.



Dystrybutor: LEKER.PL

Sylvanian Families®

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



☐ #5302
Miejski domek z
oświetleniem

TOP
SELLER



☐ #5400 
Pałacowa Willa



☐ #5303 
Przytulny
domek wiejski



NOWOŚĆ

☐ #5450
Wyjątkowy
domek na drzewie



NOWOŚĆ

☐ #5451
Domek nad
jeziorem

Aquabeads®

Moc kreatywnych inspiracji!



☐ #32808
Wielki zestaw Safari



☐ #32798 
Ekskluzywne Studio



☐ #32788 
Zestaw Startowy



☐ #31370
Zestaw Kraina lodu 2



☐ #31601
Koraliki Gwiazdki



ADAM TOYS

Tablica aktywności

Drewniana zabawka dla małych odkrywców. Postaw ją przed malcem lub zawieś na łóżeczku i pozwól mu odkrywać wszystkie jej tajemnice.



Dystrybutor: NEFERE

ADAM TOYS

Bębenek leśne zwierzęta

W zestawie bębenek z membranami po obu stronach, 2 drewniane pałeczki i biały pasek.



Dystrybutor: NEFERE

TUBAN

TubiJelly – Zestaw świąteczny z małym akwariem

Z pomocą tego zestawu stworzysz trójwymiarowe figurki, np. Świętego Mikołaja, bałwanka, świątecznej choinki czy błyszczącej kolorowej bombki. W komplecie również proszek do przygotowania sztucznego śniegu. Wiek: 8+.



Producent: TUBAN

TUBAN

TubiJelly – Potworki z małym akwariem

W skład zestawu wchodzi: akwarium, wodne kryształy, aktywator, szablony (miks z 12 różnymi wzorami, folijka) do tworzenia żelowych figurek oraz żelowe płyny w 6 kolorach (150 ml). Wiek: 8+.



Producent: TUBAN

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Ale numer”

Szybka gra strategiczna, w której celem jest pozbycie się wszystkich kart z liczbami ze swojej talii. Tworzysz dowolne układy liczb, możesz też ingerować w już wyłożone karty – przesuwaj je i modyfikuj, układaj serie oraz grupy. Wiek: 4+.



Wydawca: KANGUR

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Zagadki 4+”

Wesołe zagadki rysunkowe. Rodzice pytają, a dzieci odpowiadają. Celem gry jest dobra zabawa z maluchami, tak aby odgadły jak najwięcej odpowiedzi. Karty zawierają rysunkowe odpowiedzi na pytania.



Wydawca: KANGUR

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Kroniki zbrodni: 1400”

Niezależna gra w systemie bestsellerowych „Kronik zbrodni”. Rozwiąż cztery tajemnicze sprawy w średniowiecznym Paryżu. Przesłuchuj świadków, gromadź dowody i złap mordercę, zanim będzie za późno. Ta innowacyjna gra detektywistyczna korzysta z technologii scan & play, która pozwala łączyć zalety gry planszowej i elektronicznej.



Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Calico”

Zadaniem graczy jest uszycie wygodnego i dobrze wyglądającego kocyka dla swoich kotów. Gracze używają do tego kafelków przedstawiających skrawki materiału w różnych kolorach i wzorach. Starają się ułożyć kafelki tak, by przyciągnąć uwagę milusińskich i wykonać zadania specjalne.



Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

TREFL

Książeczka „Dobranoc, Trefliki na noc”

Stworzona we współpracy ze specjalistami od snu kolekcja książek, gier i zabaw bazuje na metodzie, która krok po kroku układa cały wieczór w szereg pozytywnych czynności. Zmienia sprzątanie zabawek, kolację, kąpiel, mycie zębów czy zgaszenie światła w rozwijającą zabawę, wykształcając w dzieciach prawidłowe nawyki związane ze snem.



Producent: TREFL

TREFL

Gra „Beczka śmiechu”

Szalona gra rodzinna, w której wszyscy równocześnie będziecie wykonywać zwariowane zadania z wylosowanych kart. Udajcie kurę albo lokomotywę, zastukajcie butem o stół, przynieście coś czerwonego lub przebiegnijcie się tyłem dookoła stołu – to tylko wybrane zadania, które poderwą was z miejsca, a współgromcom dostarczą beczki śmiechu!



Producent: TREFL

Reklama

Baza Droll

DOMYŚL SIĘ, CO NABAZGRALI INNI!



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. Siderska 117B, tel. 83/342-60-60; **Platon** – 05-850 Macierzysz, Sławęcińska 16; **Rekman** – 55-040 Magnice, ul. Europejska 4, tel. 71/39-37-818

SIMBA TOYS

Transporter pieniędzy

Money Truck Dickie Toys kryje tajemnicę, ponieważ ten transporter pieniędzy nie jest jedynie pojazdem umożliwiającym przenoszenie wartościowych rzeczy z punktu A do punktu B. Zdejmowany sejf z zamkiem szyfrowym pełni również funkcję skarbanki. Po włożeniu monety rozlega się radosny sygnał dzwonka.



Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

SIMBA TOYS

Lalka Masza z melodią i sukienkami

Maszę można stylizować w zależności od okazji (dołączone 2 dodatkowe sukienki oraz grzebyk i gumki do czesania lalki). Dodatkowo miękka lalka w letniej sukience wygrywa melodie z bajki. Wysokość: 30 cm. Wiek: 3+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

FUNNY CASE

Etui na telefon z reprezentacją Polski

Kolekcyjna seria etui na telefon z reprezentacją Polski to doskonały pomysł na prezent urodzinowy, świąteczny lub z okazji wygrania szkolnego meczu. W linii znajduje się aż 50 oryginalnych grafik, na których zaprezentowane zostały wizerunki zawodników i zawodniczek reprezentacji Polski.



Producent: Funny Case na licencji PZPN
Dystrybutor: Sklep Kibica reprezentacji Polski

IMD SERVICES

Jajka z ciastkiem czekoladowym i niespodzianką

Trzy różne opakowania z piłkarzami reprezentacji Polski, a w każdym niespodzianka w postaci trzech naklejek wielokrotnego użytku. Łączy nas piłka!



Producent: IMD Services na licencji PZPN
Dystrybutor: Sklep Kibica reprezentacji Polski

Reklama

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY!

Dami Zabawki
OFICJALNY DYSTRYBUTOR MGA ENTERTAINMENT

www.phdami.pl | hurt@damizabawki.pl
tel. 605 500 600

DAMI Sp. z o.o. Sp. K. | ul. Hutnicza 8 | 81-061 Gdynia
tel. 605 500 600 | www.phdami.pl | hurt@damizabawki.pl

ST. MAJEWSKI

Pamiętnik z kłódką 3D „włochacz”

Gadżeciarskie pamiętniki z uwielbianej przez dzieci kolekcji My Little Friend. Idealne na prezent! Cechuje je miła w dotyku, włochata okładka z modnym motywem graficznym, efekt 3D, kartki z dekoracyjnym zadrukiem, ozdobna tasiemka i kłódeczką z 2 kluczykami. Liniatura: linia. Liczba kartek: 96. Format: A5. Hit 2020: wzór Lama & Rainbow Cat.



Producent: ST. MAJEWSKI

FOXGAMES

Gra „Palec Boży”

Gra zręcznościowa, w której gracze walczą o to, by stać się najpotężniejszym z bóstw. Wciel się w postać boga, wykorzystaj swoje niepowtarzalne moce i wypstrykaj swoich przeciwników. 5 minut nauki, godziny frajdy dla całej rodziny.



Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

Gra „Bazgroll”

Gra imprezowa dla całej rodziny, w której każdy tworzy własną rysunkową kostkę do gry. Po ilu symbolach rozpoznasz hasło „cyrk”? Sprawdź, co idzie ci lepiej: rysowanie czy odgadywanie haseł innych graczy.



Wydawca: FOXGAMES

EPOCH

Ekskluzywne studio Aquabeads

Zestaw do zabaw kreatywnych Aquabeads zawiera ponad 1300 koralików w 24 odcieniach, szkatułkę wyposażoną w system flip try z 2 podkładkami do układania i 2 podkładkami do suszenia, tęczowy wielobarwny aplikator, spryskiwacz oraz szablony. Wiek: 4+. Reklama TV (listopad-grudzień 2020).



Dystrybucja: M&Z, MIKI, PANDA

EPOCH

Pałacowa willa Sylvanian Families

Trzypoziomowy domek z otwieranymi drzwiami, 2 balkonami i ruchomą windą. Zestaw zawiera figurkę dziewczynki z rodziny perskich kotków oraz meble i akcesoria, w tym stół i krzesła. Windę poruszamy w górę i w dół, obracając kogucika umieszczonego na dachu wieżyczki. Wiek: 3+. Reklama TV (listopad-grudzień 2020).



Dystrybucja: M&Z, MIKI, PANDA

Baw się i dotknij!

Seria książeczek sensorycznych dla małych dzieci



Książeczki „Baw się i dotknij!”:

- doskonały sposób na zabawę z dzieckiem,
- sposób na stymulowanie zmysłów malucha,
- do czytania, oglądania i dotykania.



©Wydawnictwo AKSJOMAT
ul. Lindego 7 C, 30-148 Kraków
e-mail: marketing@aksjomat.com
www.aksjomat.com



BEMAG

Geomag Classic Panels

Zestaw zawiera 36 prętów magnetycznych, 36 metalowych kulek, 12 elementów kwadratowych, 24 trójkąty i 6 paneli pięciokątnych, z których można stworzyć niesamowite konstrukcje.



Dystrybutor: BEMAG

COMANSI

Psi Patrol Piraci – Chase Pirate

Nowa seria figurek Psi Patrol Piraci stworzona przez niezwykle popularną i cenioną za wysoką jakość zabawek firmę Comansi. Ręcznie malowana figurka została wykonana w technologii termoplastycznej (bez dodatku PCW).



Dystrybutor: BEMAG

HASBRO

Top Wing – Tor wyścigowy Ready Track + figurka Rod

Zestaw inspirowany serialem dla dzieci „Top Wing Ptasia Akademia”. Zawiera podwójny tor zjazdowy, wyrzutnię pojazdów, rampę i auto z figurką Rod. Umożliwia też zmianę toru jazdy.



Dystrybutor: DAMI

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. Długość: 135 cm. Wiek: 3+.



Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

FUN4KIDS

Klocki konstrukcyjne w jajku

Do wyboru dwie serie: Animal Kingdom i Dinosaur. W zestawie Animal Kingdom są m.in. papuga, pies, lew i pingwin. Całość tworzy duży model słonia. Zestaw Dinosaur zawiera m.in. triceratopsa, brontosaurusa i pterosaurusa. Całość tworzy duży model tyranozaura rexa.



Dystrybutor: CHINAWAY

CARTAMUNDI

Gra „Color Addict Kids”

Bestsellerowa gra w nowej odsłonie – dla najmłodszych.



Wydawca: CARTAMUNDI

ASKATO

Śrubkowy zwierzynek

Mały projektant po krótkim treningu przykręcania zwierzątek na planszy może samodzielnie zbudować uroczego zwierząka, który posłuży do dalszej zabawy. Elementy zestawu można dowolnie łączyć, przykręcając i rozkręcając za pomocą dołączonej wiertarki.



Dystrybutor: ASKATO

ASKATO

Śrubkowe konstrukcje

Zabawka pobudza myślenie przestrzenne, rozwija kreatywność i widzenie symetrii. Poprzez zabawę maluch w sposób przyjemny przygotowuje swoje rączki do trudnej sztuki pisania.



Dystrybutor: ASKATO

TM TOYS

Kindi Kids – Supermarket



W zestawie znajdują się lada sklepowa z akcesoriami i półkami oraz produkty, które lalki Kindi Kids mogą zakupić. Artykuły można skanować i przesuwać po taśmie lub schować do szafeczki. Do zestawu dołączona jest też kolorowa miękka mata uatrakcyjnijająca zabawę ze sceną sklepu.

Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

Leniwiec Slowy

Pluszowy zwierzak wydający zabawne dźwięki. Dzięki zginanym ramionom można go zawiesić wszędzie, gdzie tylko chcemy. Leniwiec obraca się i reaguje na dźwięki, powtarzając kwestie lub śmiejąc się. Dwa warianty kolorystyczne: turkusowy i różowy. Posiada aż 10 różnych funkcji.



Dystrybutor: TM TOYS

Reklama

Nowe gry od Kapitana Nauki!



REKLAMA TV



Nasze produkty pomagają kształtować kluczowe umiejętności, takie jak:



Marka nagradzana w konkursach:



Kontakt handlowy: 607 311 850, 603 699 001 www.KapitanNauka.pl

UGEARS

Motocykl Scrambler UGR-1

Motocykl jest napędzany silnikiem gumowym połączonym z kołami za pomocą sprzęgła taśmowego.



Klucz do nakręcania znajduje się pod zbiornikiem paliwa. Po każdym nakręceniu motocykl może przejechać nawet 3 metry.

Dystrybutor: UGEARS MECHANICAL MODELS

UGEARS

Statek badawczy

Konstrukcja szkieletowa korpusu statku pozwala zajrzeć do ładowni oraz maszynowni i dowiedzieć się, co sprawia, że statek się porusza. Energia napędzająca model jest wytwarzana przez silnik gumowy i regulowana za pomocą wahadła.



Dystrybutor: UGEARS MECHANICAL MODELS

TOMY

John Deere – Zbuduj przyjaciółkę Johnny'ego

John Deere Build-a-Buddy przenosi zabawę do gospodarstwa.

Małe dzieci będą się świetnie bawić, używając dołączonego śrubokrętu, za pomocą którego rozłożą przyjaciółkę Johnny'ego – Bonnie – na części, a następnie złożą ją z powrotem. Śrubokręt można łatwo schować pod podwoziem pojazdu. Wiek: 3+.



Dystrybutor: M&Z

TOMY

John Deere – Zbuduj minitraktorek Johnny

Zestaw do budowy ciągnika Johnny to pierwsza zabawka dla małego rolnika. Dzieci będą się świetnie bawić, używając dołączonego śrubokrętu, za pomocą którego rozłożą Johnny'ego na części, a następnie złożą go z powrotem. Śrubokręt można łatwo schować pod obudowę traktorka. Wiek: 3+.



Dystrybutor: M&Z

PIATNIK

Gra „Space Taxi”

Wszyscy pasażerowie są już na pokładzie i kosmiczna taksówka wyrusza w podróż. Jednak aby mogła wystartować, musi zgromadzić odpowiednią porcję paliwa. Kto zabierze na pokład najwięcej kosmitów tego samego rodzaju, właściwie zatankuje zbiorniki, a przy okazji przemyci cenne kryształy, zdobędzie najwięcej punktów.



Wydawca: PIATNIK

PIATNIK

Gra „Kanaloa”

Śmiałkowie stają do wyścigu, licząc na przychylność boga wody Kanaloa, który wysła im do pomocy Tiki – duchy żywiołów. Ale niestety, duchy, zamiast pomagać, wprowadzają chaos, bo każdy z nich chce, by to jego żywioł stał się atutowym i dominował nad innymi. Sam Kanaloa musi więc od czasu do czasu wkroczyć do akcji, żeby zaprowadzić porządek i chronić uczestników regat przed bogiem głębin – Krakenem.



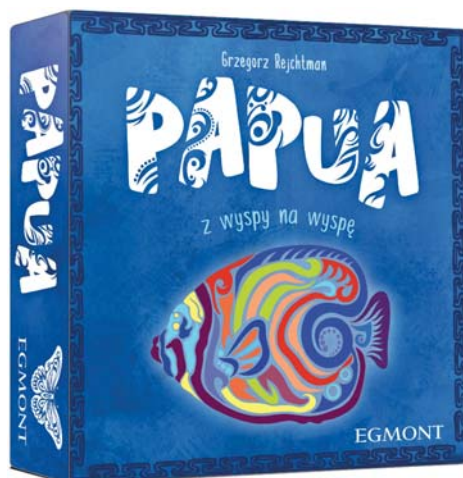
Wydawca: PIATNIK

EGMONT POLSKA

Gra „Papua”

Najnowsza gra autora bestsellerowego „Ubongo”. Każdy z graczy otrzymuje planszę zadania z egzotycznymi wyspami. Trzeba je jak najszybciej połączyć mostami. Gracze mają do dyspozycji fragmenty konstrukcji o różnych kształtach i długościach. Buduj, obracaj, przekręcaj i kombinuj z ustawieniami mostów. Uważaj na wulkany! Kto najszybciej rozwiąże swoją łamigłówkę, zdobędzie szacunek miejscowych Papuasów i punkty zwycięstwa.

Wydawca: EGMONT POLSKA



EGMONT POLSKA

Cardblocks – kartonowe klocki konstrukcyjne



Zestaw 1 stanowi uzupełnienie bazowego zestawu klocków konstrukcyjnych. Zawiera cztery nowe bryły, dzięki którym można tworzyć jeszcze ciekawsze i bardziej złożone konstrukcje. Wiek: 6+.

Producent: EGMONT POLSKA

Reklama

GRY PLANSZOWE I KARCIA NE LUCKY DUCK GAMES

BRUDER

Harvester John Deere 1270G z konarem drzewa

Licencjonowana
zabawka edukacyjna
do zabawy w domu
i na zewnątrz. Skala
1:16. Wymiary traktora:
50 x 17 x 23 cm.
Wiek: 4+.



Dystrybutor: ATA

BRUDER

Auto Roadster z rowerem górskim i kolarką

Doskonała zabawka
edukacyjna do zabawy
w domu i na zewnątrz.
Skala 1:16. Wymiary:
28,5 x 12 x 13,5 cm.
Wiek: 4+.



Dystrybutor: ATA

ARTYK

Funky Lama – Natalia Collection

Ten uroczy zwierzączek kręci
kółka i zabawnie rusza pupką
w rytm tanecznej muzyki. Lama ma
przyjazny wygląd i mięciutkie futerko
w naturalnym kolorze. Dostępne dwie
wersje kolorystyczne: z fioletowym
i różowym wykończeniem. Wymiary
opakowania: 29 x 17 x 23 cm.



Dystrybutor: ARTYK

ARTYK

Zestaw małej stylistki Natalia Collection

Głowa do czesania świetnie
sprawdzi się podczas
testowania nowych fryzur
i upięć. W zestawie ozdobne
spinki i gumki, a także szczotka
do włosów. Wysokość: 20 cm.



Dystrybutor: ARTYK

ALBI

„Piosenki dla dzieci”

Każdy może śpiewać i grać z Albikiem!
Dzięki tej książce będzie to jeszcze
łatwiejsze. Najmłodszy usłyszy z niej
12 popularnych piosenek, m.in. „Stary
niedźwiedź mocno śpi”, „Jadą, jadą misie”
i „Panie Janie”. Dodatkowo poznają nuty
i zabawne historyjki. Wiek: 3+.



Wydawca: ALBI POLSKA

ALBI

Gra „Marco Polo II”

Podróżnicy z Marco Polo kontynuują swoją
epicką przygodę w najnowszej odsłonie
nagradzanej gry strategicznej. „Marco
Polo II” to samodzielna gra – całkiem
nowa podróż, która przynosi wyjątkowe
wyzwania: akcje, reguły punktacji, a także
towar – rzadki i cenny chiński jadeit.



Wydawca: ALBI POLSKA

AKSJOMAT

Obrazkowy quiz malucha

Umożliwia sprawdzenie wiedzy
dziecka oraz wzbogacenie jego
słownictwa. Nauka i zabawa
możliwe są w każdym miejscu
i o każdej porze. Wiek: 3+, 4+, 5+.



Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

Wiersze Juliana Tuwima

Najczęściej czytane i najbardziej
znane wiersze dla najmłodszych
Juliana Tuwima, czyli lektura
obowiązkowa dla każdego
malucha.



Wydawca: AKSJOMAT

ADAMADA

„Mama w galopie”

Nasza mama zawsze gdzieś biegła. Choć bardzo się spieszyła, to i tak ledwo zdążyła na czas. Pewnego dnia budzik nie zadzwonił i wszyscy zasnęli... To był fatalny dzień! Ale zaraz potem wydarzyło się coś dziwnego...

Wydawca: ADAMADA



ABINO

Gra „Trzy małe świnki i wilk”

Dawno temu były trzy świnki. Każda zbudowała swój domek: pierwsza ze słomy, druga z drewna, a trzecia z cegły. Gdy w okolicy pojawił się wilk, świnki były bezpieczne, jeśli mogły schować się w domkach. Pomóż świnkom ukryć się przed wilkiem. W zestawie dwie gry planszowe na motywach znanej bajki.

Wydawca: ABINO

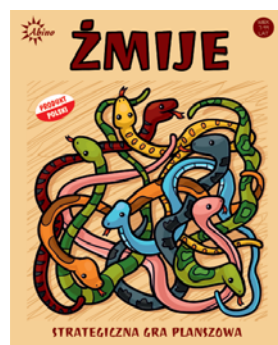


ABINO

Gra „Żmije”

Gra planszowa, której celem jest przeprowadzenie żmii po sześciokątnych polach planszy do gniazda oznaczonego odpowiednim kolorem. Tylko jak się precyzyjnie przemieszczać przez płataninę innych żmij? Gra dla całej rodziny uczy strategicznego myślenia.

Wydawca: ABINO



AMEET

„LEGO®. Buduj i baw się. Cukierek albo psikus!”

Fani klocków mają możliwość zbudowania jednej z trzech wyjątkowych postaci: zwiariowanej czarownicy, roztańczonego nietoperza i wiecznie głodnej dyni. Zabawne komiksy, opowiadanie z dreszczykiem oraz ciekawe zagadki i zadania – jest tyle do zrobienia w tej książce...

Wydawca: AMEET



COBI

BlingerNail – aplikator do ozdabiania paznokci

blinger
NAIL

SOCIAL BEVINDO BLINGER PASHONICOM
INSTANTLY BEAM YOUR NAILS

40 Colors

Wipey na roller sa
Nail-on Design!

2 Instantaneous, permanent
looking color

APLIKADOR
DO DŁUGOŚCI
PŁYTKI
NAIL, BEAM

Dystrybutor: COBI

COBI

Laser Battle Hunters

Dystrybutor: COBI

EPEE

Gra „#DoGóryNogami”

Dystrybutor: EPEE POLSKA

EPEE

Gra „Od słowa do słowa”

Dystrybutor: EPEE POLSKA

LITTLE TIKES

Little Tikes® – Pierwsza lodówka

A photograph of a child's playroom. In the foreground, four toy kitchen appliances are arranged on a light-colored wooden floor. From left to right: a grey toy washing machine with a red drum and a red handle; a grey toy refrigerator with two blue doors and a red handle; a grey toy oven with a red door and a red handle; and a white toy sink with a blue faucet and a red handle. Each appliance is decorated with colorful items like blocks, paper, and small toys. In the background, there is a large window with a view of green trees outside.

Dystrybutor: MGA ENTERTAINMENT

MGAE

L.O.L. Surprise! Remix Hair Flip

Dystrybutor: MGA ENTERTAINMENT

GRANNA

Gra „Dwergar”

Witamy w Dwergar – fantastycznej kopalni pełnej krasnoludzkich górników, inżynierów oraz kowali pochłoniętych swoją życiową pasją – pracą. Jesteś przywódcą gildii krasnoludów, która pracuje w legendarnej kopalni. Twoim zadaniem jest zdobycie wszelkiego rodzaju zasobów (kamień, żelazo, złoto, klejnoty, ciepło). Czas gry: 60-120 min. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 12+.



Wydawca: GRANNA

GRANNA

Gra „Bloom Town”

Bycie burmistrzem nowo powstającego miasta to niełatwe zadanie. Przygotuj plan miasta, bo to od ciebie zależy, czy powstanie wielka metropolia z drapaczami chmur, czy małe, przytulne miasteczko pełne zieleni. Spełnij oczekiwania społeczności i spraw, by twoje miasto zyskało największą przychylność mieszkańców. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.



Wydawca: GRANNA

Reklama

DAJ SIĘ PONIEŚĆ KOLOROM



Cartamundi 

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

Niezbędnik początkującego majster-kleпки

Jeszcze do niedawna guru małych majsterkowiczów był Adam Słodowy, który w programie telewizyjnym „Zrób to sam” przekonywał ich, że przy dobrych chęciach naprawdę można zrobić coś z niczego. Dziś młodzi adepci DIY mają ułatwione zadanie: na rynku dostępna jest szeroka oferta zestawów umożliwiających im wyczarowanie wszystkiego, o czym tylko zamarzą.



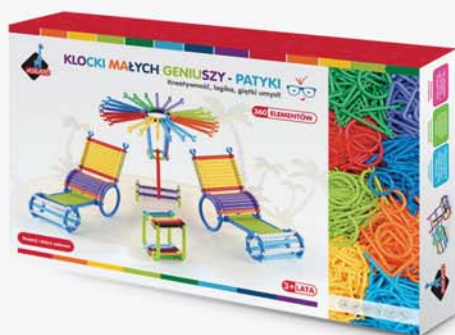
Nazwa	Furry Pillow – Poduszka pluszowa Panda	Domek 3D do samodzielnego złożenia	Zabawka zręcznościowa Kotek	Jelli Rez Rainbow Jewelry
Opis	Zestaw zawiera elementy z futerka oraz wzorzystej tkaniny, filcowe dekoracje, wypełniacz, nici w trzech kolorach, metalową igłę oraz szczegółową instrukcję. Dziecko samodzielnie uszyje z nich poduszkę Pandę. W ofercie również poduszki Lama i Leniwiec. Wiek: 8+.	Produkty z serii „Buduję i koloruję” to świetna propozycja zabawy dla młodych artystów. Domek 3D do samodzielnego złożenia pobudza wyobraźnię przestrzenną i rozwija kreatywność. Na koniec można go pomalować kredkami lub farbami. Wiek: 5+.	Posiadający różne części garderoby kotek liczy na pomoc dzieci w takich czynnościach, jak zawiązanie sznurówki, zapięcie klamry czy paska, rozpięcie zamka itp. Wymiary: 40 x 30 x 2 cm.	Zestaw kreatywny, który pozwala stworzyć wysokiej jakości, modną i unikatową biżuterię z masy żelowej (w tym naszyjnik, pierścionki i spinki do włosów) w zaledwie 15 minut. Wystarczy wymieszać ze sobą składniki i je połączyć! Kompaktowe opakowanie ułatwia transport. Wiek: 7-11 lat.
Producent/ Dystrybutor	TOYS INN/STNUX	MULTIGRA	SWEDE	TM TOYS



Nazwa	Skaczące planety	Obrazek z cekinów – Niedźwiadek	Auta – walizka z narzędziami Jackson Storm	Fabryka poduszek
Opis	Wypełnij formę granulem, zanurz w wodzie i baw się własną, niepowtarzalną planetą. Poprzez mieszanie kolorów można stworzyć nieskończenie wiele różnobarwnych wzorów. Po wyschnięciu planety nabierają sprężystości, dzięki czemu odbijają się od podłoża. Wiek: 8+.	Zestaw umożliwia wykreowanie własnego ogrodu oraz zaprojektowanie oryginalnych rysunków, które staną się ozdobą nie tylko dziecięcego pokoju, ale też pięknym prezentem od serca.	Walizka z narzędziami i autem do skręcania. Wewnątrz znajdują się korpus pojazdu z bajki, narzędzia i części, z których chłopcy samodzielnie skręcą auto poruszające się po płaskich powierzchniach. Po zakończonej zabawie pojazd można rozłożyć na części.	Zestaw zawiera wszystko, co niezbędne do tworzenia poduszek w kształcie emotikon. Dzięki niemu dziecko pobudzi swoją kreatywność, co będzie pomocne podczas projektowania własnego jaska.
Producent/ Dystrybutor	PIATNIK	RANOK CREATIVE/BEMAG	SMOBY/DAMI	ABINO

ROZWÓJ I DOBRA ZABAWA


**Genialny
dzieciak**



Askato Sp. z o.o. sp. k.
ul. Klonowa 2, 62-002 Suchy Las
tel.: +48 794 588 688,
e-mail: biuro@askato.pl

www.askato.pl



Nazwa	Program naukowy #SmartDzieciaki Basic	Unicorn. Magiczne kryształki	Doodle Bear	Puzzle 3D z żywą rośliną
Opis	Przystępny sposób na wprowadzenie młodych umysłów w świat nauki przez duże N. W ramach stałej, miesięcznej opłaty producent zapewnia BeeBoxy z eksperymentami zawierające wszelkie komponenty potrzebne do wykonania eksperymentów. Dodatkowym atutem programu jest zawartość merytoryczna dedykowana zagadnieniom bezpośrednio związanym z przeprowadzanymi doświadczeniami. Program naukowy oparty został na modelu edukacji STEM.	Dowiedz się, czy jednorożce naprawdę istniały. Poznaj ciekawe zwierzęta z pojedynczym rogiem pośrodku głowy. Stwórz własną czapkę z rogiem i zamień się w naukowca-jednorożca! Wykonaj wiele ciekawych kryształowych doświadczeń! Czy wiesz, że kryształy mogą powstać z soli albo z cukru? Stwórz błyszczące kryształowe koraliki, świecący róg jednorożca oraz wiele innych. Łącznie do wykonania 10 eksperymentów. W zestawie 19 komponentów.	Słodki 35-centymetrowy miś wyzwoli w dziecku duszę artysty. Do zestawu dołączone są 3 kolorowe zmywalne markery, za pomocą których pluszaka można dowolnie ozdobić. Aby zabawa mogła się rozpocząć od nowa, zabawkę wystarczy wyprać. Dzięki dedykowanej aplikacji na telefon dziecko może zrobić zdjęcie arcydzieła, zmienić tło, a nawet nagrać wiadomość i podzielić się zaprojektowaną kreacją z przyjaciółmi. Wiek: 3+.	Puzzle z pianki do składania bez konieczności użycia kleju. Po złożeniu unikatowego modelu dzieci mają do dyspozycji plastikową foremkę, glebę oraz nasionka. Rośliny zaczynają kiełkować już po trzech dniach. W zestawie konewka do podlewania oraz harmonogram, zgodnie z którym dziecko oznacza daty podlewania roślinki. Puzzle 3D oprócz ćwiczenia wyobraźni przestrzennej pozwalają budować szacunek dla przyrody oraz kształtować postawy proekologiczne.
Producent/ Dystrybutor	SMARTBEE	TREFL	TOMY/M&Z	CHINAWAY



Nazwa	Krosno tkackie	Magiczne rosnące kryształy – Syrenka	Samolot	Zestaw magicznych jednorożców Aquabeads
Opis	W skład zestawu wchodzi: rama krosna, dodatkowy element, który po obróceniu podnosi włóczkę, umożliwiając jej przewleknięcie, grzebień do docięcia utkane fragmentu oraz 2 czółenka. Krosno zapakowane jest w estetyczne, kolorowe pudełko, idealne na prezent. Produkt wykonany został z drewna bukowego.	Zestaw rosnących kryształów imitujących falę, na której unosi się syrenka. Aby pojawiły się kryształki, należy rozpuścić dołączoną do zestawu mieszkankę. W tym celu wystarczy zwilżyć substancję papier, a ten zamieni się w kryształową falę. Produkt przypadnie do gustu ciekawym świata dzieciom, które lubią odkrywać nowe zjawiska.	W zestawie drewniane części, elektronika, silniczki i czujniki. Modele składa się bez użycia kleju i narzędzi. Samolot posiada ogniwo słoneczne – wystawiony na działanie słońca, obraca śmigłami. Materiał: sklejka (balsa z limonki). Produkt posiada certyfikaty niezbędne na rynku europejskim (CE, FCC, ASTM F963, AS/NZS 8124, EN7).	Kompletny zestaw do zabaw kreatywnych Aquabeads zawiera ponad 2000 koralików w 14 odcieniach, paletę na koraliki, podkładkę do układania, spryskiwacz, szablony, magiczne tło, łączniki do tworzenia ruchomych elementów oraz podstawkę na gotowe kreacje. Koraliki Aquabeads łączą się po spryskaniu wodą, bez potrzeby użycia żelazka ani gorąca. Wiek: 4+.
Producent/ Dystrybutor	VIGA TOYS/LEKER.PL	MAJDAN ZABAWEK	ROBOTIME/NORIMPEX	EPOCH/M&Z, MIKI, PANDA

TUBI JELLY

STWÓRZ ŻELOWE FIGURKI

3D

NOWOŚĆ! TUBI JELLY ZAPACHOWE

TUBAN

16 IDEALNYCH ZESTAWÓW NA GWIAZDKE

100% PRODUKT POLSKI

STANISŁAW BIENKOWSKI: 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



Nazwa	Domek do malowania z kotkiem	Super Slime XL – Ciastko	Piaskowa kolorowanka Natalia Collection	Seria bożonarodzeniowa
Opis	W zestawie kartonowy budynek z postaciami i elementami przyrody. Całość składa się w łatwy sposób bez użycia kleju. Wszystkie elementy można pomalować według własnej koncepcji oraz ozdobić dołączonymi naklejkami. Zabawka dzięki solidnemu wykonaniu z grubej tekstury nadaje się do dłuższej zabawy. Dzięki załączonym plastikowym podstawkom scenografia wokół domku jest łatwa w aranżacji. Wiek: 5+.	Stwórz wymarzony slime i baw się nim na wiele sposobów! Dzięki zestawowi XL samodzielnie zrobisz różowego brokatowego glutka o zapachu waniliowego ciasteczka! Produkt jest bezpieczny dla dzieci i nie posiada w swoim składzie substancji toksycznych. W zestawie: 500 ml różowego kleju PVA o zapachu ciasteczka, aktywator, różowy brokat, szpatułka do wymieszania składników, miarka i pojemniczek na gotowego slime'a. Zabawka została wyprodukowana w Polsce. Wiek: 6+.	Za pomocą piasku i planszy można stworzyć prawdziwe dzieła sztuki! Zestaw zawiera 2 tekturowe arkusze z rysunkami (jednorożca i zamku) o wymiarach 21 x 20 cm, 10 woreczków piasku w różnych kolorach oraz labirynt (zabawa polega na odnalezieniu drogi do zamku). Wymiary opakowania: 21 x 21 cm. Piaskowa malowanka rozwija kreatywność, ćwicząc jednocześnie zręczność i precyzję.	Seria produktów bożonarodzeniowych Craft with Fun zachwyci każdego fana DIY. Własnoręcznie przygotowane kartki i ozdoby świąteczne przyniosą satysfakcję, a ich projektowanie będzie świetną okazją do spędzenia czasu z najbliższymi. Naklejki w kształtach nawiązujących do bożonarodzeniowych obyczajów będą jak znalazł podczas pakowania prezentów.
Producent/ Dystrybutor	ALEXANDER	TUBAN	ARTYK	CRAFT WITH FUN/EURO-TRADE



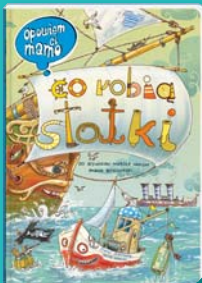
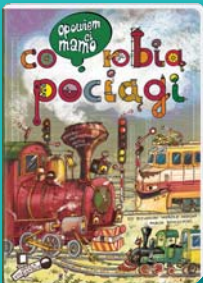
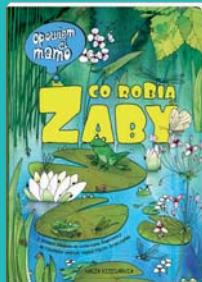
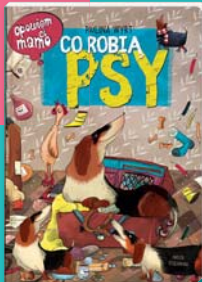
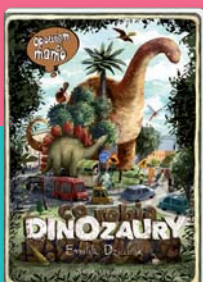
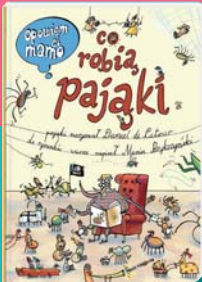
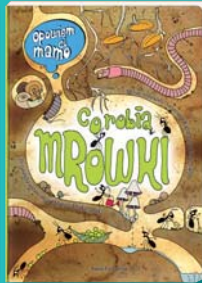
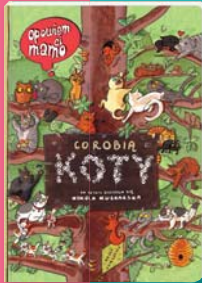
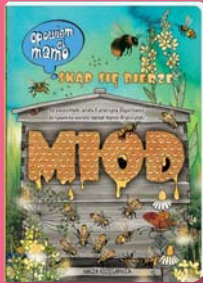
Nazwa	STEM-Lab – Wahadło	Piankowe wyklejanki	Koszyczek manualno-edukacyjny	Kule kąpielowe – 10 bomb
Opis	Stylizowany model edukacyjny. Interaktywny przewodnik po mechanizmie ułatwia zrozumienie zasad jego pracy. Gumka zasila mechanizm i rekompensuje straty energii kinetycznej w wahadle. Po złożeniu modelu młody konstruktor może zanurzyć się w wirtualnej rzeczywistości dostarczonej za pośrednictwem dedykowanej aplikacji UGEARS AR.	Sprawność rąbek ma wpływ na poziom prac graficznych dziecka, dlatego należy jak najczęściej ćwiczyć ruchy łokcia, chwytanie, ruchy nadgarstka oraz precyzyjne ruchy palców. Ćwiczenia te można wykonywać za pomocą kreatywnej wyklejanki. To pomysł na superzabawę, podczas której dziecko poćwicy motorykę ręki i paluszki, a także cierpliwość, precyzję oraz koordynację oko-ręka.	W zestawie wszystko, co potrzebne do wyplecenia koszyczka na cukierki lub drobiazgi, a następnie udekorowania go. Dziecko może również łączyć koszyczki za pomocą sznurków, dorobić do koszyka rączkę, przewiązać wstążeczką, naszyć lub przykleić kwiatki oraz inne ozdoby. Plastikowy pojemnik z rączką ułatwia zachowanie porządku po zakończonej zabawie.	Zestaw do tworzenia bomb kąpielowych. Aby przygotować kulę, wystarczy połączyć ze sobą zawartość saszetki (lub różnych saszetek) i miarkę wody. Następnie wszystkie składniki należy zmiksować, aż do uzyskania jednolitej masy, przesypać do pojemnika z formą (można dodać odrobinę konfetti) i docisnąć pokrywę.
Producent/ Dystrybutor	UGEARS MECHANICAL MODELS	ASKATO	TUPIKO	XOXO/PRO-EXIMP



Nazwa	Zaplatacz warkoczyków Lovely Braids	Laboratorium Pani Doktor Szlam	TyBo – Studio kreatywne	Gra „OpoWiesci dziwnej treści – Pieczątki”
Opis	Robienie warkoczyków z zaplataczem jest bardzo proste. Wystarczy umieścić kosmyki włosów w trzech rurkach, nacisnąć przycisk i obserwować, jak zaplatacz robi prawdziwy warkoczek z trzech kosmyków. Do kosmyka można dodać wstążkę – zostanie ona wpleciona w warkoczek! Wiek: 5+. Reklama TV i online.	Nowy produkt z serii Crazy Science. Przez całą serię dzieciom towarzyszy Cillo – najbardziej przyjazna bakteria na świecie, która jest swego rodzaju przewodnikiem. Tym razem zabierze ich w podróż do kolejnego laboratorium, gdzie będą wykonywać tajemnicze slime’y i inne przerażające eksperymenty (m.in. samodzielnie przygotują krew potworów!).	Kreatywny zestaw dla młodszych i starszych projektantów, który pozwala farbować tkaniny supermodną metodą tie-dye. W ten sposób można tworzyć barwne T-shirty, torby, chusty i szale. Wystarczy wymieszać barwniki, ścisnąć, zakręcić i gotowe! Dołączona broszura ze wzorami (przewodnik projektanta). Do wyboru 3 barwniki, które pozwalają uzyskać aż 6 kolorów.	Twórcza gra wspierająca umiejętność budowania wypowiedzi. W opakowaniu 12 pieczętek oraz 55 kart będących wstępem do opowiadań. Dzieci na podstawie odbitych obrazków tworzą wypowiedzi. Zabawa zaczyna się od przeczytania wstępu zawartego na wylosowanej karcie. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.
Producent/ Dystrybutor	COBI	LISCANI/DANTE	EPEE/EPEE POLSKA	ALEXANDER

Reklama

Nk Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



NOWOŚĆ

W BESTSELLEROWEJ SERII
„OPOWIEM CI, MAMO...”



ilustracje: przemek liput

rec

Kategoria: zabawki nieśmiertelne

Od lat trudno wyobrazić sobie bez nich sklep z zabawkami. I mimo że klasyczne modele zostały dopracowane do perfekcji, a dodatkowo w międzyczasie rynek wzbogacił się o innowacyjne nowości, to ta kategoria wcale nie ma zamiaru spocząć na laurach. Najlepszy dowód na poparcie tej tezy stanowią nowości w ofercie polskich producentów i dystrybutorów.



DAMI

Big Bloxx: Bob Budowniczy 35 el.

Zestaw zawiera 35 elementów, w tym klocki, figurkę Boba Budowniczego, pojazd budowlany i płytkę do budowania. Całość została zapakowana w wygodną plastikową walizkę z uchwytem. Płytkę można zamocować na pokrywie walizki.



PIATNIK

Bioblo Ocean Mix 100 el.

W zestawie klocki w pięciu kolorach oraz instrukcja pokazująca krok po kroku, jak ułożyć postaci przedstawione na opakowaniu. Klocki Bioblo mają prostą, nienarzucającą pomysłów formę oraz identyczny kształt. Wiek: 3+.



BEMAG

Monster Rally – Ognista furia

Zestaw klocków konstrukcyjnych oferujący wiele możliwości inspirującej, kreatywnej zabawy. Stwórz własne budowle lub pojazdy, dodaj do nich elementy z diodami LED, a na koniec włącz do zabawy dołączone figurki specjalne. Producent: Laser Pegs.



SIMBA TOYS POLSKA

PlayBIG Bloxx Dom Świnki Peppy 107 el.

Dwupoziomowy dom Świnki Peppy z dodatkowym miejscem do zabawy na dachu. W domku znajdziemy sypialnię, kuchnię z jadalnią oraz taras z akcesoriami do grillowania i odpoczynku. W zestawie 4 figurki przedstawiające rodzinę Peppy. Klocki są kompatybilne z innymi dostępnymi na rynku. Wymiary produktu: 25,5 x 33 x 37 cm. Wiek: 18 m+.



Zdjęcia: Shutterstock.com

PRO-EXIMP

Geomag Black & White 68 el.

Zestaw brokatowych patyczków magnetycznych umożliwiający tworzenie oryginalnych konstrukcji i nieoczywistych kształtów. Geomag to zabawka edukacyjna oparta na połączeniu fizycznych właściwości magnesu i szwajcarskiej innowacyjności. Łącząc magnetyczne pałeczki z niklowanymi kulkami, można w prosty sposób budować trójwymiarowe obiekty. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia małego konstruktora.



LEKER.PL

Drewniane klocki + puzzle Zbuduj miasto 120 el.

Zestaw 2 w 1 pozwala na ułożenie budynków typowych dla każdego miasta: szkoły, posterunku policji, remizy strażackiej, lotniska, szpitala, banku, restauracji, sklepu z artykułami dla zwierząt, sklepu ze słodyczami oraz stacji benzynowej (dołączone charakterystyczne figurki oraz pojazdy). W zestawie 18 puzzli do ułożenia planszy, na której powstanie miasteczko, 78 drewnianych klocków z dwustronnym nadrukiem umożliwiających wznoszenie budynków (plus z literkami i cyferkami), wiaderko z uchwytem dla wygodnego przechowywania i przenoszenia oraz instrukcja z przykładowymi budowlami. Producent: Classic World.



TACTIC

Gra „Blok w bok”

Ułóż stos z niestabilnych klocków. Karty wskażą ci, których klocków możesz użyć. Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich swoich kart lub umieści na stosie dziewięć klocków, wygrywa! Stylowe i solidnie wykonane elementy to gwarancja świetnej zabawy dla całej rodziny. Gra sprawdzi się również na imprezie. Zawartość: 9 klocków w trzech kolorach, 55 kart, zasady gry. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.



IQ GAMES

PROGRAMATOR

FUZJA

MAT GRAM

DEKODER

HEKSAGON

Quartis

CZTERY DO WYGRANEJ

KOMBI NATOR

PRODUKTY z reklamy TV

GRY LOGICZNE, DLA CAŁEJ RODZINY

ALEXANDER A

TREFL

Łakocie w locie

Zabawka wykonana z wysokiej jakości naturalnego drewna. Zabawa polega na ułożeniu nad głowami ciasteczkowych potworków jak największej liczby łakoci przy jednoczesnym zachowaniu równowagi konstrukcji. Dzięki zabawce dzieci łatwiej zrozumieją pojęcie równowagi oraz nauczą się cierpliwości. Dodatkowo pobudza ona wyobraźnię, uczy koncentracji i pozwala wzmacniać relacje. Wiek: 3+.



MAJDAN ZABAWEK

Drewniany pociąg z klockami i dźwiękiem

Klasyczny drewniany pociąg z klockami oraz odgłosami lokomotywy.

Wagoniki umożliwiają układanie klocków w dowolny sposób, również w stos.

Po naciśnięciu na komin słychać jeden z trzech autentycznych dźwięków pociągu. Atrakcyjne opakowanie z funkcją „try me”.



NORIMPEX

Klocki dinozaury

Dinozaury posiadają ruchome części ciała, takie jak głowa, szczeka, łapy dolne i górne. Każdy model zapakowany jest oddzielnie.

Budowanie z klocków wpływa pozytywnie na koordynację ruchowo-wzrokową u dziecka, pozwala ćwiczyć wyobraźnię i kreatywność.



ABINO

Kubiki Frosty

Nowatorskie klocki dla dzieci wykonane z miękkiego plastiku przypominającego gumę. Uniwersalny sześcienny kształt pozwala dzieciom tworzyć niesamowite konstrukcje. Zestaw Frosty zawiera klocki w kolorach dedykowanych zimowym sceneriom.



TUPIKO

Pastelowe klocki w dużym pojemniku 500 el.

Największy zestaw klocków zapakowany w plastikowy pojemnik ułatwiający przechowywanie. W zestawie różnorodne dodatki, takie jak okna, drzewa, płotki, znaki drogowe, samochody, daszki. Produkt posłuży dziecku na lata. A sama zabawa klockami pozytywnie wpływa na jego rozwój: pobudza kreatywność, pomaga ćwiczyć koordynację wzrokowo-ruchową oraz zdolności manualne.



EPEE POLSKA

Mayka – taśma do klocków

Mayka to innowacyjna, samoprzylepna taśma do klocków, która wywraca świat do góry nogami! Dzięki nowej, opatentowanej technologii zastosowania taśmy Mayka wykraczają poza strefę zabawy, co pozwala młodym konstruktorom rozwinąć własne designerskie pomysły. Taśma Mayka dostępna jest w trzech rozmiarach oraz 9 żywych kolorach.



WADER-WOŹNIAK

Klocki Blocks 132 el.

Zestaw różnokształtnych kolorowych elementów, które pozwalają na stworzenie wielu różnorodnych konstrukcji. Kształty i rozmiar klocków zostały dopasowane do małych rączek. Łatwość łączenia poszczególnych części sprawia, że zabawka doskonale nadaje się dla najmłodszych. Całość zapakowana jest w poręczny plastikowy pojemnik, ułatwiający utrzymanie porządku po zakończonej zabawie.



DANTE

Stick-O – zestaw do gotowania

Każdy klocek zawiera neodymowe magnesy, które silnie się przyciągają. Zestaw do gotowania składa się z 16 różnokształtnych elementów, które pozwalają na złożenie wielu ciekawych, trójwymiarowych konstrukcji. Budowanie wspomaga rozwój umiejętności manualnych, a tworzenie konstrukcji zgodnie z własnymi pomysłami rozwija kreatywność. Stick-O to nowa seria dla dzieci od 18. miesiąca życia, która pozwala na odkrycie edukacyjnej mocy magnetycznych klocków. Producent: Magformers.



COBI

Top Gun 2: Maverick, F/A-18E Super Hornet (Cobi-5804)

Edycja limitowana samolotu myśliwskiego F/A-18E Super Hornet, którym lata główny bohater filmu „Top Gun: Maverick”. Odwzorowany z 570 klocków konstrukcyjnych model w każdym detalu oddaje kształty i malowanie filmowego pierwowzoru. W zestawie samolot, podstawka i tabliczka z nazwą myśliwca.



GRY DLA DZIECI,
PRZY KTÓRYCH BĘDZIE BAWIĆ SIĘ
CAŁA RODZINA



ASKATO

Klocki małych geniuszy

Podczas zabawy nimi dzieci nie tylko odtwarzają obrazy i przedmioty, ale także coraz lepiej kojarzą fakty i samodzielnie wysnuwają wnioski, szukają podobieństw, tworzą własne konstrukcje i zaczynają myśleć abstrakcyjnie. Dostępne różne zestawy, z których można stworzyć najprzeróżniejsze wzory, kształty i formy. Jedynym ograniczeniem są wyobrażenia małych konstruktorów oraz liczba posiadanych zestawów klocków.



CHINAWAY

Seria Variety Engineering

Na serię składa się 6 różnych modeli pojazdów budowlanych. W zestawie m.in. betoniarka, koparka i podnośnik. Średnia liczba klocków: 70. Z całego zestawu można stworzyć dużego robota. Klocki są kompatybilne z innymi dostępnymi na rynku. Produkt typu ready-to-sell (dołączony atrakcyjny display).



ARTYK

Klocki Spiky – Pociąg 87 el.

Składanie kolorowych elementów wspiera rozwój małej motoryki i pobudza kreatywność, zaś elastyczne kolce ułatwiają budowanie nawet najbardziej odważnych konstrukcji. Dzięki nadrukowanym cyferkom dziecko może ćwiczyć liczenie i proste równania. Wymiary opakowania: 30,5 x 22,5 x 8,3 cm. Producent: E-Edu.



POLESIE

Budowniczy XXL 36 el.

Zestaw złożony z elementów o trzech różnych kształtach (prostokąt, trójkąt, kwadrat). Uniwersalna kolorystyka przypadnie do gustu zarówno chłopcom, jak i dziewczynkom. Tradycyjne kształty prostokątów i kwadratów umożliwią wznoszenie z nich nawet najbardziej zaawansowanych budowli. Wiek: 1+.



EGMONT POLSKA

Klocki konstrukcyjne Cardblocks

Cardblocks to połączenie klocka o oryginalnej konstrukcji i specjalnego łącznika, które stwarza niespotykane dotychczas możliwości tworzenia. Zbuduj zamek, domek, most, stół z krzesłkami lub inną konstrukcję, które podpowie ci wyobraźnia. To świetna zabawka dla osób w każdym wieku, lubiących kreatywne zajęcia. Klocki są wykonane z tektury typu kraft. Pobudzają do myślenia o formach przestrzennych – od prostych brył do złożonych konstrukcji. Uczą eksperymentowania i szukania rozwiązań. Mają otwartą i elastyczną formułę. Zostały wyprodukowane w Polsce z poszanowaniem natury. Wiek: 6+.



Reklama

Fun 4 Kids Toys

www.fun4kids.toys

PISZ: kontakt@fun4kids.toys

ZNAJDŹ NAS: @fun4kidstoys

DZWOŃ: 533 080 535

MOCHTOYS

Stół z klockami maxi 22 el.

W zestawie platformy do budowania, 4 otwierane schowki na klocki, składane nóżki oraz uchwyt ułatwiający przenoszenie. Wymiary pojedynczego klocka:

5,7 x 5,7 x 4,9 cm. Wymiary produktu: 66 x 39 x 31 cm.



SWEDE

Klocki magnetyczne

Klocki magnetyczne obrazujące różne zawody/sporty. Dopasuj je i obróć tak, by powstała wybrana postać. W zestawie 6 klocków. Wymiary w opakowaniu: 27 x 20 x 5 cm.



MELI

Seria klocków Meli Maxi

Duże elementy o wymiarach 4,2 x 4,2 cm świetnie dopasowują się do małych rączek, pozwalając od najmłodszych lat ćwiczyć zdolności manualne malucha. Produkt gwarantuje stymulującą rozwój zabawę dzieciom już od 1. roku życia.



OGRANICZA CIĘ TYLKO WYOBRAŹNIA

MONTINO

RURKI 3D

SERIA ZABAWEK PRZESTRZENNYCH

ZABAWKOWICZ.PL

ZABAWKA ROKU

2019
NAGRODA DZIECI

310 ELEMENTÓW
MONTINO RURKI 3D
BUDUJ • SKŁADAJ • BAW SIĘ

230 ELEMENTÓW
MONTINO RURKI 3D
BUDUJ • SKŁADAJ • BAW SIĘ

155 ELEMENTÓW
MONTINO RURKI 3D
BUDUJ • SKŁADAJ • BAW SIĘ

75 ELEMENTÓW
MONTINO RURKI 3D
BUDUJ • SKŁADAJ • BAW SIĘ



Kot-o-ciaki – wdzięczny temat licencyjny

„Kot-o-ciaki” to kreskówka emitowana w paśmie Puls Kids w kanale Puls 2. Przygody trzech przesympatycznych kotków: Krakera, Budynia i ich młodszej siostry Pianki, bez reszty wciągają młodych widzów. Serial odnotowuje wysokie wyniki oglądalności, w ślad za czym idzie popularność samej licencji.

BYŁY SOBIE KOTY TRZY...

Krakers, Budyń i Pianka w każdym odcinku mają do czynienia z nowymi dla siebie sytuacjami. Świetnie sobie z nimi radzą, za każdym razem wymyślając niecodzienne rozwiązania. Dzięki mądrym radom troskliwych rodziców kocięta stawiają czoła napotkanym po drodze problemom, a każda ich przygoda kończy się dobrze. Sam serial jest niezwykle pogodny, uczy dzieci otwartości, współpracy i szacunku do innych. Przyjaźń, rodzina i ciekawość świata to nadrzędne wartości przekazywane w każdym z odcinków.

GŁOŚNE MIAU!

Animacja jest już emitowana w ponad 150 krajach na świecie. Jej kluczowa grupa docelowa to dzieci w wieku 2-6 lat. W Polsce każdy odcinek ogląda średnio 66 tysięcy dzieci w wieku 4-9 lat (dane za okres 1 kwietnia – 26 czerwca 2020 r., źródło: Nielsen TV Audience Measurement Poland).

Oprócz obecności w telewizji odcinki serialu są również dostępne na YouTube, gdzie regularnie pojawiają się nowe treści z trzema uroczymi kociakami w roli głównej. Statystyki polskiego kanału Kot-o-ciaków są imponujące – odnotowuje on miesięcznie średnio 4 miliony odsłon (dane za okres 1-28 lipca br.).

„Kot-o-ciaki” posiadają również aktywnie prowadzony polski profil na Facebooku. Rodzice znajdują tam linki do odcinków serialu, zabawne grafiki z pytaniami oraz ciekawe zagadki. Edukacyjny wymiar „Kot-o-ciaków” można było zaobserwować m.in. w okresie obostrzeń związanych z pandemią koronawirusa – na Facebooku publikowane były wskazówki i zasady pomocne w wytłumaczeniu i zobrazowaniu najmłodszym tego, jak mogą chronić zdrowie swoje oraz bliskich (zakrywanie nosa i ust podczas kaszlu, unikanie dotykania twarzy, częste mycie rąk itp.).



Figurki i pluszaki Toy Plus dystrybuowane przez Orbico Toys

„Kot-o-ciaki” można także oglądać w największej platformie VOD.pl. Dwa sezony animacji dostępne są również w Netflixie.

DŁUGI OGON... MOŻLIWOŚCI

Po zapoznaniu się z tymi danymi nie ma wątpliwości, że dzieciaki kochają Kot-o-ciaki. Bardzo lubią je też media i producenci z rynku zabawek. Potwierdzeniem tego są m.in.

seria książeczek o trzech kotach od HarperCollins Polska, a także maskotki i figurki Toy Plus z oferty Orbico Toys. Wśród partnerów licencyjnych Kot-o-ciaków są ponadto Ravensburger i Clementoni.

– Możliwości licencyjnych jest bardzo wiele! Warto skorzystać z ogromnego sukcesu również w Polsce i potencjału, jaki mają w sobie Kot-o-ciaki! Wysoka oglądalność

Elc Brands jest wiodącą agencją licencyjną reprezentującą wyłącznie najmocniejsze brandy w Polsce, CEE i Rosji, w tym Kot-o-ciaki. Jeśli są Państwo zainteresowani rozmową na temat możliwości licencyjnych produktów konsumenckich, agencja chętnie odpowie na Państwa pytania oraz sprawdzi, czy wybrana kategoria jest dostępna.

Kontakt do Elc Brands w Polsce:
Anna Przybylska, Elc Brands country manager
e-mail: aprzybylska@elcbrands.com

ELC BRANDS
enhancing brand values



Książeczki edukacyjne
HarperCollins Polska

odcinków serialu potwierdzona jest zarówno danymi telewizyjnymi, jak i internetowymi [dane dla kanału „Kot-o-ciaków” na YouTube – przyp. red.]. Obecność polskich bajek o trzech kotach w Netflixie czy polskie profile prowadzone na Facebooku i YouTube to najlepszy dowód na dobre zaopiekowanie marką oraz zainteresowanie nią nie tylko ze strony mediów, ale przede wszystkim grupy docelowej. Jestem przekonana, że mamy ogromne możliwości, jeśli chodzi o wprowadzenie na polski rynek nowych kategorii produktów na licencji Kot-o-ciaków, w tym zabawek outdoorowych, gier, przyborów szkolnych, ubrań, produktów spożywczych i kosmetyków dla najmłodszych. Licencjobiorcy pozwoli to czerpać z siły licencyjnej trzech kotów, a dzięki temu skutecznie wyróżnić się na rynku. Planujemy, aby Kot-o-ciaki były szeroko obecne w sieciach sprzedaży – podkreśla Anna Przybylska, country manager Elc Brands, jednej z największych agencji licencyjnych w Europie Środkowo-Wschodniej i Rosji, mającej w swoim portfolio m.in. Kot-o-ciaki. – Jako Elc Brands chętnie pomożemy nawiązać współpracę licencyjną i zaprojektować produkty, wesprzemy także naszych partnerów w działaniach promocyjnych. Zachęcam do kontaktu, ja i mój zespół z przyjemnością odpowiemy na wszelkie pytania – dodaje Anna Przybylska.

EDUKACYJNA GRA DLA MŁODSZYCH DZIECI

Polecam!



AUTORSTWA

SUPERNIANI

DOROTY ZAWADZKIEJ



Patent na długodystansową zabawę

Produkty licencyjne są nieodłącznym elementem „łańcucha pokarmowego” popularnych produkcji kinowych i brandów. Niektóre z nich, odpowiednio zarządzane, przez lata nie tracą na popularności, wręcz przeciwnie – systematycznie umacniają swoją pozycję na rynku. Jednak aby było to możliwe, muszą zabiegać o stałe zainteresowanie klientów, kusząc ich co jakiś czas atrakcyjnymi nowościami...

PRO-EXIMP

Psi Patrol: Chase – Magicube

Klocki z magnetycznymi ściankami, dzięki czemu łatwo można je ze sobą połączyć. Każda ze ścianek przedstawia inny fragment obrazka. Dziecko musi tak połączyć klocki, aby powstał cały obrazek. Istnieje możliwość łączenia ze sobą klocków z różnych zestawów i tworzenia rozbudowanych konstrukcji z ulubionymi postaciami z bajki „Psi Patrol”. Producent: Geomag.



TACTIC

Świnka Peppa – Przytulanka Super Soft

Dostępna w dwóch wersjach kolorystycznych mięciutka przytulanka z serii Lumo Stars. Nie zawiera twardych ani małych elementów, nadaje się dla dzieci od pierwszych dni życia. Do wyboru dwa wzory: Peppa i George. Wiek: 0+.



REBEL

Gra „Harry Potter: Hogwarts Battle – Obrona przed czarną magią”

Dynamiczna dwuosobowa karcianka oparta na budowaniu talii. Tym razem zamiast wspólnie walczyć ze złem atakującym Hogwart, gracze staną w szranki z drugim czarodziejem w ramach praktycznych zajęć z Obrony przed Czarną Magią. Aby wygrać, muszą trzykrotnie rozbroić przeciwnika, sprytnie dobierając i zagrywając zarówno karty zaklęć ofensywnych, jak i tych związanych z obroną.



SIMBA TOYS POLSKA

Strażak Sam – Jupiter Mega Deluxe z 2 figurkami

Jupiter z funkcjami światła oraz dźwięku. Dołączony ruchomy dźwig jest wyposażony w sikawkę, która wyrzuca wodę. Zabawę urozmaici otwierana boczna skrytka, reflektor oraz zamontowana słuchawka walkie-talkie. Realistyczne dźwięki oraz migające światła łatwo uruchomić za pomocą specjalnych przycisków. W zestawie 2 figurki: Strażaka Sama i Penny, oraz liczne akcesoria. Wiek: 3+.



TREFFL

Bobaski i Miś – Puzzle Baby

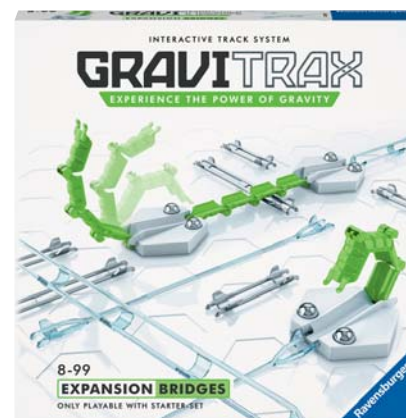
Duże układanki z grubego kartonu przeznaczone dla najmłodszych dzieci. Idealne do rozpoczęcia przygody z układaniem puzzli. Żywe kolory i przyjazne kształty zachęcają maluchy do zabawy. Piękne, kolorowe ilustracje przyciągają wzrok dzieci i sprawiają, że zabawa staje się jeszcze ciekawsza.



TM TOYS

GraviTrax – Most linowy

Zabawa polega na budowaniu systemu torów z różnych elementów konstrukcyjnych. Celem jest dotarcie kulek do mety po zbudowanym torze. Zestaw Most linowy łączy odcinki torów, co umożliwia pokonywanie dużych odległości i wysokości. Produkt to świetny sposób na poznanie świata grawitacji i praw fizyki. Możliwość zabawy tylko z zestawem startowym GraviTrax.



WADER-WOŹNIAK

Top Wing – Łopatką

Nieodzwonne wyposażenie dziecka na każdą porę roku. Łopatką posiada bardzo mocny, metalowy trzonek zakończony poręcznym chwytakiem. Kolorowa grafika na szuflę wykonana została w technologii IML (wtopiona bezpośrednio w plastik).



EURO-TRADE

Barbie – Mały doktor z walizką

Zestaw, który umożliwi małym adeptom medycyny zapoznanie się z podstawowymi instrumentami używanymi przez lekarzy. Zabawa w lekarza to świetny sposób, aby dziecko nauczyło się udzielać pomocy innym, a także sposób na oswajanie lęku przed wizytą w gabinecie. Poręczna walizka ułatwia przechowywanie i transport. Producent: Mega Creative.



COBI

IS-7 Granite (Cobi-3040)

Na 10-lecie niezwykle popularnej gry online „World of Tanks” firma Cobi przygotowała licencyjny zestaw specjalny z potężnym czołgiem IS-7 Granite. Piękny, szczegółowo odwzorowany model składa się z 844 części. W zestawie kolekcjonerska rocznicowa figurka wraz z akcesoriami.



EPOCH

Kraina Lodu II – Zestaw Aquabeads

Zestaw do zabaw kreatywnych Aquabeads zawiera komplet koralików do stworzenia bohaterów filmu „Kraina Lodu II”, podkładkę do układania, spryskiwacz oraz szablony z motywami. Koraliki Aquabeads łączą się po spryskaniu wodą, bez potrzeby użycia żelazka ani gorąca. Wiek: 4+.



EPEE POLSKA

Ben 10 – Figurka z akcesoriami

Nowe figurki przedstawiające Obcych z najnowszego, 4. sezonu serialu „Ben 10”. Obcy posiadają nowe Omni-wstrząśnięte broje, które wzmacniają ich zdolności. Tak uzbrojeni kosmici są gotowi na najstraszniejsze bitwy! Figurki wykonane zostały z dbałością o szczegóły, dzięki czemu wiernie odzwierciedlają serialowe postaci. Wysokość figurki: 13 cm.



BEMAG

„Psi Patrol – Układaj i koloruj!”

Wesołe psiaki zawsze są gotowe nieść pomoc. Książeczka rozwinię wyobraźnię dzieci i pobudzi ich ciekawość. Bohaterowie Psiego Patrolu zapewnią wyśmienitą rozrywkę podczas czytania opowieści oraz pomogą doskonalić twórcze talenty i spostrzegawczość. Wydawca: Media Service Zawada.



ARTYK

Bańki mydlane 60 ml (mix)

Kolekcja baniek mydlanych to licencyjne produkty z wizerunkami bohaterów takich bajek, jak „Psi Patrol”, „Masza i Niedźwiedź”, „Kraina Lodu II” oraz „Świnka Peppa”. Wysoka jakość płynu do baniek sprawia, że produkt wyróżnia się na tle innych, zapewniając godziny wspaniałej zabawy na świeżym powietrzu. Producent: Dulcop.



POLESIE

Mammoet Volvo – Holownik + ładowarka

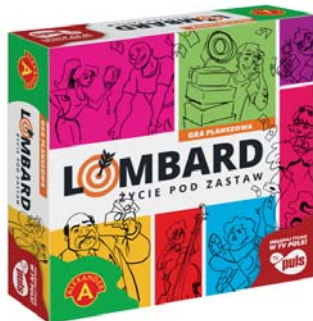
Miniatury popularnych pojazdów budowlanych zostały wykonane z najwyższej jakości materiałów, dzięki czemu są trwałe i bezpieczne w użytkowaniu. Wiek: 1+.



ALEXANDER

Gra „Lombard. Życie pod zastaw”

Gra oparta na hitowej produkcji TV Puls o tym samym tytule, dzięki której przeniesiesz się w świat serialu i wcielisz w jednego z jego bohaterów. Dzięki niebanalnym zwrotom akcji, przezabawnym kartom licytowych przedmiotów oraz sporej dawce humoru sytuacyjnego wprowadzanego przez karty klienta dostarcza mnóstwo rozrywki. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 12+. Reklama TV.



CARTAMUNDI

Gra „Disney Księżniczki: Race Home”

Rozpunka, Ariel, Belle i Jasmine biorą udział w zaklętym wyścigu do domu. W zestawie 16 figurek kolekcjonerskich.



DANTE

Bing – Wielkie puzzle podłogowe

Zestaw składa się z 24 wysokiej jakości puzzli, które po złożeniu tworzą obrazek o wymiarach 70 x 50 cm.



TUPIKO

New Holland – Traktor z tyżką

Pojazd, który umożliwia sterowanie przednią osią za pomocą kierownicy umieszczonej z tyłu maszyny. Posiada aktywne przednie zawieszenie oraz otwierane drzwi w kabinie. Koła zostały wykonane z prawdziwej gumy.



CHINAWAY

Masza i Niedźwiedź – klocki

Klocki z serii Masza i Niedźwiedź przedstawiające ambulans medyczny. W zestawie figurki wilków oraz Maszy. Rozmiar złożonego zestawu: 22 x 19 cm. Klocki są kompatybilne z innymi dostępnymi na rynku. Wiek: 3+.



DAMI

Lego Batman – kostium dla dzieci

Strój Batmana składa się z półmaski, bluzki z długim rękawem, czarnych spodni, peleryny, spodni i pary rękawiczek. Rozmiar kostiumu jest idealny dla dzieci w wieku 6-9 lat. Półmaska przedstawia twarz postaci LEGO Batman i została wyposażona w przezroczystą siatkę na oczy, która gwarantuje doskonałe widzenie. Czarną pelerynę można przymocować do bluzki za pomocą rzepów.



HARPERCOLLINS POLSKA

„Strasne historie Maszy. Opowieści z dreszczykiem”

Dziewięć uroczych (i tylko trochę strasznych) opowieści na podstawie serialu „Strasne historie Maszy” to propozycja dla maluchów, które lubią się bać, a także dla tych, które chcą raz na zawsze poradzić sobie ze swoim strachem. Każda historia, której narratorką jest Masza, w zabawny, lekki i mądry sposób opowiada o codziennych dziecięcych lękach. Bohaterowie boją się ciemności, wody, owadów albo koszmarnych snów, które krok po kroku uczą się oswajać. Wszystkie opowieści mają szczęśliwy koniec, a wynikający z nich morał może być punktem wyjścia do intrygujących rozmów z kikutlatkiem. Uwaga: książka świeci w ciemności!



LEKER.PL

Psi Patrol – Jeźdźnik-motocykl-rowerek biegowy

Produkt na licencji uлюбianej przez dzieci bajki „Psi Patrol”. Ergonomiczne kształty i solidne wykonanie sprawiają, że użytkowanie go jest komfortowe i bezpieczne. Dzięki odpowiedniej konstrukcji motocykla dziecko może ćwiczyć takie umiejętności, jak wsiadanie i zsiadanie, odpychanie i kierowanie, rozwijając przy tym zdolności motoryczne i ćwicząc balans ciała. Jedną z zalet jeźdźnika jest skrętne koło, które ułatwia prowadzenie. Efektowny wygląd zapewniają trwałe i estetyczne naklejki wykonane w technologii IML. Maksymalne obciążenie: 30 kg. Wysokość siedziska: 32 cm. Wiek: 18 m+. Producent: Injusa.



MEDIA SERVICE ZAWADA

44 Cats – licencja z pazurem

Bawią, uczą, ale przede wszystkim... śpiewają! Reżolutne koty podejmują ważne tematy, takie jak akceptacja, odmienność, tolerancja, solidarność i przyjaźń. Wiedzą też, jak ważna jest rozrywka, więc poprzez muzykę i zabawę w lekki i przyjemny sposób przemycają treści edukacyjne. Wśród produktów na licencji 44 Cats są magazyn, książki oraz płyty DVD. Zajrzyj do kociego świata zabaw i gier online: www.44cats.tv.



M&Z

Świnka Peppa – Kasa sklepowa z dźwiękiem

Wyposażona we wszystkie funkcje kasowe oraz akcesoria potrzebne dzieciom do robienia zakupów, m.in. kartę bankomatową, pieniądze, działający kalkulator i kartonowe produkty spożywcze. Po zeskanowaniu produktu kasa wydaje sygnał dźwiękowy. Kalkulator może zostać użyty do sumowania kosztów. Zabawka zachęca do interakcji społecznych, pomaga ćwiczyć komunikację i umiejętność liczenia. Wiek: 3+. Producent: HTI.



Reklama

MAJDAN ZABAWEK

Angry Birds – Piłka do skakania Red

W opakowaniu znajduje się elastyczna piłka do nadmuchania. Po wypełnieniu jej powietrzem ujawnia się grafika prezentująca głównego bohatera gier „Angry Birds” – ptaka Red. Piłka ma dwie długie wypustki ułatwiające uchwycenie jej. Zabawka jest przeznaczona do skakania, można jej używać wyłącznie w domu. Zastosowanie wysokiej jakości materiałów jest gwarancją wytrzymałości produktu. Kod na opakowaniu pozwala na zainstalowanie aplikacji AngryBirdsExplore i odblokowanie ukrytej zawartości w grze. Wiek: 5+



Fun 4 Kids Toys

www.fun4kids.toys

PISZ:
kontakt@fun4kids.toys

ZNAJDŹ NAS:
@fun4kidstoy

DZWOŃ:
533 080 535

Smart + Games = seria doskonała

Nowoczesne gry planszowe dla dzieci oprócz dostarczania rozrywki posiadają niezliczone walory edukacyjne. Dzięki tytułom kooperacyjnym gracze rozwijają umiejętność współpracy, dedukcji, ale przede wszystkim układają relacje między sobą. W grach jednoosobowych gracz rozwiązuje zadania indywidualnie, ucząc się przy tym samokontroli i samodyscypliny w przestrzeganiu zasad. Klamrą spinającą tytuły z obu biegunów jest seria „SmartGames” od wydawnictwa IUVI Games, której dystrybutorem na polskim rynku jest hurtownia Ateneum.

Innymi słowy, „SmartGames” to nauka przez zabawę w niezwykle atrakcyjnym wydaniu. Wybór ułatwia czytelny podział na linie. Na całą serię składa się ponad 70 produktów pogrupowanych w sześć linii (bajkowe, klasyczne, przestrzenne, magnetyczne, kieszonkowe i kompaktowe). Wśród tegorocznych nowości wydawniczych są gry dwu- oraz wieloosobowe, umożliwiające rozgrywkę w gronie aż 6 osób. W ten sposób marka „SmartGames” wychodzi naprzeciw oczekiwaniom rodzin.

Premiera gier „SmartGames” w Polsce pod banderą nowego wydawcy zaplanowana została na listopad br. W ofercie IUVI Games pojawi się 35 gier w polskiej wersji językowej, a wśród nich aż 8 nowości!

„SMARTGAMES” KLASYCZNE I KOMPAKTOWE

Klasyczna oferta „SmartGames” to idealny wybór dla całej rodziny. Tematyka gier jest



na tyle rozległa (dinozaury, rycerze, kolorowe zwierzęta, samochody policyjne), że potrafią skutecznie wciągnąć w wielogodzinną rozgrywkę każde dziecko. Nowościami z tej linii są „Psiaki na spacerze” i „Spadające gwiazdy” – gry, które stawiają nie tylko na doskonalenie wyobraźni przestrzennej, ale też zachęcają do niestandardowego myślenia.

„SMARTGAMES” KIESZONKOWE

Niezwykle popularna linia gier kieszonkowych „IQ” to prawdziwa uczta dla mózgu



(np. „IQ Fit”, „IQ Link”, „IQ Puzzler Pro”, „IQ Twist”). Każda z nich zapakowana jest w poręczne pudełko, które służy równocześnie jako plansza. Niewielki rozmiar i mnogość zagadek o różnych poziomach trudności sprawiają, że te niewielkie gry logiczne dostarczają wielu godzin świetnej zabawy.

„SMARTGAMES” DLA NAJMŁODSZYCH

Wiele z tych gier to tzw. bajkogry, które doskonale sprawdzają się też jako zabawki. Do znanych i lubianych tytułów z linii (np. „Czerwony Kapturek”, „Trzy małe świnki”, „Królewna Śnieżka”, „Śpiąca Królewna”, „Dzień i noc”) dołącza „Jaś i magiczna fasola” – gra, w której gracze, korzystając ze specjalnie zaprojektowanej drabinki, muszą opuszczać dwustronne klocki w taki sposób, by odwzorować obrazek przedstawiony na jednym z 60 zadań. Piękne wykonanie, trójwymiarowe ruchome elementy, zadania pozwalające trenować logiczne myślenie i świetna zabawa dla całej rodziny to tylko wybrane zalety tej wyjątkowej gry.



Zdjęcia: IUVI Games



Nie ma nudy są Smarty!

Poznaj bogatą ofertę SmartGames,
SmartMax i GeoSmart.



Ponad 30 tytułów po polsku -
klasycznych gier jednoosobowych
oraz nowości.
Wśród nich po raz pierwszy gry
dla dwóch osób i gry wieloosobowe.



Wydawcą polskich wersji SmartGames jest IUVI Games.
Wyłącznym dystrybutorem SmartGames, SmartMax
i GeoSmart w Polsce jest:

Ateneum Sp. z o.o., Sp. k.
Ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków

www.ateneum.pl | smart@iuvi.pl

„SMARTGAMES” WIELOOSOBOWE

Od tego roku rodzina „SmartGames” powiększy się też o gry dwu- i wieloosobowe, które umożliwią rywalizację z innymi graczami. Nowe tytuły z tej linii: „Żabki”, „Blok w blok” oraz „Top Spot”, pozwalają zmierzyć się z przeciwnikiem na wielu poziomach.



„SMARTGAMES” MAGNETYCZNE

Podróż w samochodzie się dłuży? Magnetyczne gry logiczne „SmartGames” mają na to rozwiązanie! W ofercie pojawiają się dwa nowe tytuły z linii: „Zwinne delfinki” i „Na plaży”, które dzięki magnetycznym elementom i specjalnym książeczkom uchronią komponenty przed zgubieniem.



Podsumowując, gry „SmartGames” oprócz dostarczania rozrywki stawiają na rozwój umiejętności manualnych, wyobraźni przestrzennej i logiki. Ich wspólnym mianownikiem jest zaś nauka przez zabawę.

O serii „SmartGames”

„SmartGames” to światowa marka wyróżniająca się szeroką ofertą unikatowych i wielokrotnie nagrodzonych gier logicznych dla jednego gracza, za którą od 2020 r. stoi wydawnictwo IUVI Games. W każdym pudełku kryją się dziesiątki wyzwań – od łatwych po wymagające, które idealnie sprawdzą się dla graczy w różnym wieku. Produkty z linii cechują się wyjątkową trwałością elementów oraz

wysoką jakością materiałów. Dorośli mogą wspierać dziecko w trakcie zabawy, motywując do rozwiązywania kolejnych zadań. Reguły gier często nawiązują do zasad znanych z życia codziennego. Dzięki temu dzieci łatwiej je przyswajają, doskonaląc rozmaite umiejętności, takie jak planowanie, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, oraz ćwicząc wyobraźnię przestrzenną.

ostatniej chwili: ekipa 44 Cats zawiadaMIA(U)!

Firma Media Service Zawada rozpoczęła współpracę z siecią kin Helios. W ślad za tym w sierpniu na dużym ekranie zadebiutowały Filmowe Poranki z 44 kotami w roli głównej.

ARCYKOTKI NA DUŻYM EKRANIE

W 49 kinach na terenie całej Polski najmłodszy widzowie mają okazję obejrzeć przygodę rozśpiewanych zwierzaków. Pokazom, które odbywają się z zachowaniem restrykcyjnych zasad bezpieczeństwa obowiązujących w czasie pandemii, towarzyszą zabawy i konkursy dla dzieci.

Oprócz dostarczenia maluchom rozrywki Filmowe Poranki z 44 kotami to także doskonała okazja do ich debiutu w roli widzów. Aby od pierwszych chwil poczuły się w kinie komfortowo i bezpiecznie, podczas specjalnych seansów w sali panuje półmrok, a natężenie dźwięku również jest dostosowane do małych odbiorców.



Najbliższe seanse z 44 kotami w sieci kin Helios:

- 22 listopada br.
- 27 grudnia br.

KOTY MIĘDZY WIERZAMI

Na fanów Arcykotków czekają również „Magazyn. 44 Koty” oraz szeroka półka z książkami, w tym twardostronicowymi, z puzzlami, z naklejkami, ze zmywalnym pisakiem i nie tylko. Publikacje bez wyjątku bawią, rozwijają dziecięcą wyobraźnię, stanowią doskonały pomysł na prezent, a dla reklamodawców – idealne miejsce na ułożenie reklamy docierającej do najmłodszych i ich rodziców.

Wszelkich informacji na temat licencji udziela Biuro Reklamy Media Service Zawada.



DLA NAJMŁODSZYCH
DLA CIEKAWYCH ŚWIATA

DLA MIŁOŚNIKÓW

DLA KREATYWNYCH

DLA LUBIĄCYCH EMOCJE

DLA STRATEGÓW

GRY DLA KAŻDEGO

MULTIGRA.COM.PL

HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

30 LAT
WADER

Play TRACKS GARAGE



NOWOŚĆ!



53010 Garaż
2-poziomowy



53030 Garaż
3-poziomowy



53080 Parking
wielopoziomowy



53140 Mega
garaż z trasą

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