

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 1 (44) 2021

www.rynekzabawek.pl

9 zł (tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej



BUDUJ HISTORIĘ, KŁOCEK PO KŁOCKU



TM & © 2021 PARAMOUNT PICTURES.
ALL RIGHTS RESERVED.

NORTHROP GRUMMAN

F14A Tomcat® is a registered trademark of Northrop Grumman Systems Corporation and is used under license by „Cobi”.

**ROK 2021 Z LICENCJĄ
NA SUKCES**

GRY RODZINNE

**AKCESORIA
Z POTENCJAŁEM**

**GRUDNIOWE
BESTSELLERY**



T-34-85



1937 HORCH 901 (KFZ.15)

scale
1:35



scale
1:35

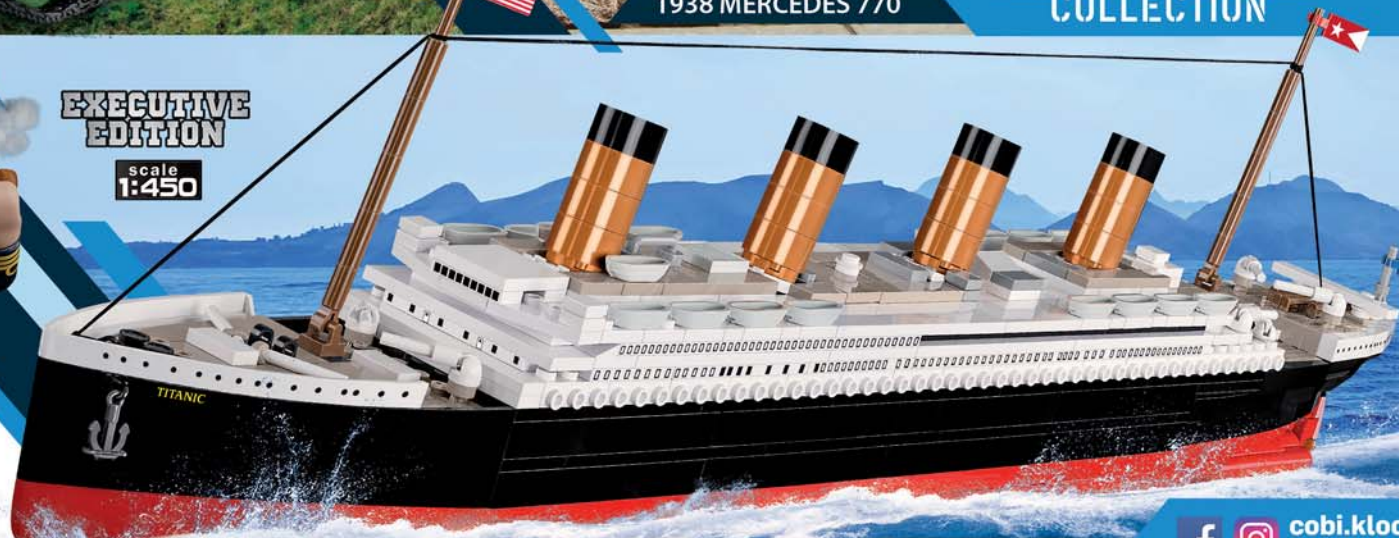
1938 MERCEDES 770

**HISTORICAL
COLLECTION**



**EXECUTIVE
EDITION**

scale
1:450



R.M.S. TITANIC

WWW.COBI.PL



cobi.klocki
cobi.bricks



COBI SA

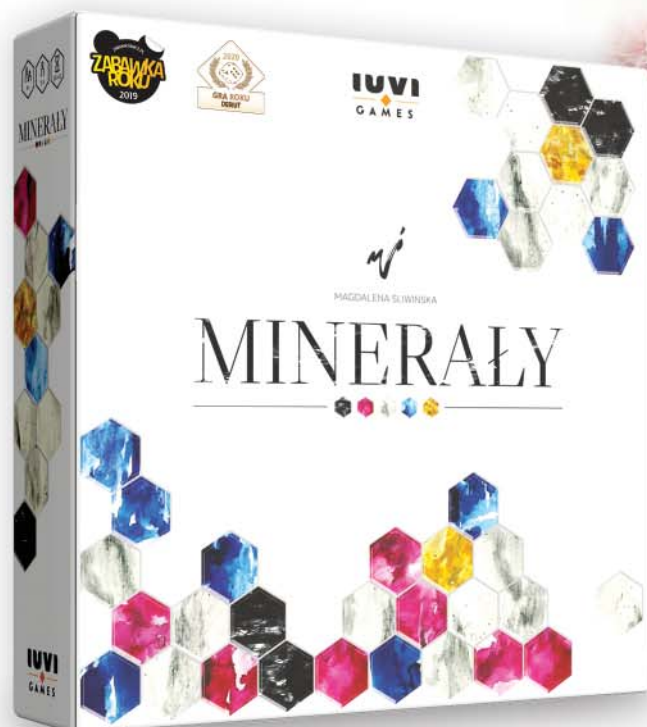


IUVI
GAMES

MINERAŁY



MAŁE ARCYDZIEŁO
WŚRÓD GIER PLANSZOWYCH



„Minerały są świetną grą rodzinną”

Marcin Śpiewakowski [naszemiasto.](#)

„Jest obłędnie wykonana”

Juliusz Czarnecki [WP](#)

„Piękna gra logiczna”

Tomasz Owsianko [allegro](#)



WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR
ATENEUM DYSTRYBUCJA

Ten rok zaczął się inaczej niż zwykle. W styczniu nie wyruszyliśmy na targi do Hongkongu, następnie do Londynu, by zakończyć zagraniczne wojaże handlowe w Norymberdze. Te wydarzenia od lat determinowały rytm życia wielu firm u progu każdego nowego roku. Nie było gorączkowego przygotowywania stoisk, planowania wizyt u dostawców, szumnych premier... Jednak czy to oznacza spowolnienie rozwoju naszej branży, a może, co gorsza, stagnację i uśpienie?

Otóż nie! Jak się okazuje, minione niełatwe miesiące obeszły się z branżą zabawek i artykułów dziecięcych wyjątkowo łagodnie. Do tego stopnia, że wiele firm odnotowało... wzrosty sprzedaży! Naturalnie nie wszyscy odnaleźli się w pandemicznej rzeczywistości, jednak jak wynika z naszych rozmów z przedsiębiorcami, są oni w zdecydowanej mniejszości.

Nowy rok napawa optymizmem. Firmy zabawkarskie nie zwalniają tempa, ba, są jeszcze bardziej kreatywne i skoncentrowane na dalszym rozwoju oraz podnoszeniu jakości współpracy z odbiorcami. Oferta producentów i dystrybutorów na I półrocze jest bogata, różnorodna i skrojona na miarę potrzeb młodego konsumenta. Hurtownie i sklepy będą więc miały w czym wybierać.

Aby się o tym przekonać, wystarczy zagłębić się w przeglądy premier, które przygotowaliśmy specjalnie z myślą o naszych Czytelnikach. Do tego dochodzą nowe okazje biznesowe, które można dostrzec na wielu frontach, trzeba tylko dobrze się rozejrzeć... Pierwsze jaskółki pojawiły się na łamach tego wydania „Rynku Zabawek”: do współpracy zachęcają przedsiębiorców z branży zabawek firmy z szeroko pojętego rynku księgarsko-papierniczo-szkolnego. Obiecujemy, że będziemy sukcesywnie torować naszym Czytelnikom takie ścieżki, aby mogli z sukcesem rozwijać swoją ofertę o najwyższej jakości produkty komplementarne wobec zabawek i gier.

Dodatkowo rok 2021 posiada licencję na sukces, o czym przekonuje Anna Przybylska, country manager Elc Brands. A gdy dodamy do tego, że powoli rusza sezon prezentacji przez producentów i dystrybutorów nowości, które w tym roku przybierają różne nieszablonowe formy, okaże się, że przed nami rok nowych perspektyw i możliwości. Na przekór wszystkim zawirowaniom, które tylko umocniły rodzime firmy z branży zabawkarskiej.

Życzę Państwu 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 i adiacji otrzymywanych do publikacji materiałów.

„Rynek Zabawek” – 1/2021 (styczeń-luty)



ZKDP – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy



KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka



PSBZiAD



Muzeum Zabawek i Zabawy Kielcach

Szukaj nas:

rynekzabawek.pl

[facebook](#)

[YouTube](#)

RYNEK ZABAWEK



honeycombs
plastery miodu



Recommended by
Mensa Mind Games®
Piatnik

1/2021 1

Spis treści

Wiadomości.....	4
Rok 2021 z licencją na sukces	8
Edukacyjne peretki dla szkrabów	10
Nie powiedzieliśmy jeszcze ostatniego słowa w kwestii zabawek.....	12
Stulotka na czasie	14
Grudniowe bestsellery	15
Stało się! Tuban prawdziwym laboratorium zabawy!	16
W co zagramy z Granną w I kwartale roku?	18
Marka Wader przyjacielem dzieci	20
Rebel: gry na rok 2021 zostały odkryte!	22
HarperCollins Polska: mądre wsparcie na nowy rok	26
Programowanie na planszy? Czemu nie!	28
Jak pies z kotem... w labiryncie	32
Nowe zabawki Linkimals od Fisher-Price	33
Geografia może być... zabawna	34
HarperCollins zachęca dzieci do odkrywania świata	36
W Orbico powiata nowościami!	38
„Epickie” i „kozackie” podarunki na każdą okazję	39
Nowy rok, nowe otwarcie... ..	40
Zabawki idealne nie istnieją... ..	42
Rok z wydawnictwem FoxGames	46
VIP Pets: piękności na czterech łapach	47
Klub Świata Komiksu: styczniowe premiery	48
Wspomagajki z gwarancją „efektu ubocznego”	49
Klimatyczne rozgrywki	52
Producent z drewna rodem	54
Nowości	56
Nie liczy się wielkość, tylko funkcjonalność	72
Nieźte kumpelki!	74
Zagrajmy razem	76
Do zakochania jeden krok... ..	82
Puzzle	85
Akcesoria z potencjałem	88



Zabawki
pluszowe
82

74
Lalki



56
Nowości



72
Miniaturowe
domki

W tym wydaniu zareklamowali się

Adamada	6	Nasza Księgarnia	9, 15, 44-45
Aksjomat	17	Playmobil	31
Alexander	29	Polesie	50-51
Askato	69	Rebel	25
Ateneum/IUVI Games	II okł.	TM Toys	5
Bemag	83	Trefl	77
Cobi	I okł.	Tuban	7
Conquest Entertainment	65	Wader-Woźniak	IV okł.
Dami	84	Wspomagajki	49
Dante	3, 19		
Epoch Traumwiesen	53		
FoxGames	55		
Granna	85		
HarperCollins	27		
Kluwi/Piatnik	pagina		
M&Z	11		
Marko	61		
Meli	81		
MGA	37		
Milin	54		
Multigra	35, III okł.		



COBI SA

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



to prawdziwy zwierz!

Poznaj nowe zwierzęce figurki
kolekcyjne - **już w sprzedaży!**



OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

SZCZECIN 71-345, UL. RODAKOWSKIEGO 1/5

WWW.DANTE.COM.PL

DYSTRYBUTORZY

BIŁAŁA-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

BIĄŁYSTOK
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 DAIMLERA 2
TEL.: 228479758
ALEKSANDRA.PIETRZAK@AZYMUT.PL

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

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

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

MEDIA SERVICE ZAWADA

Okazje w e-księgarni

W księgarni internetowej www.ksiazeczkiabajeczki.pl można upolować bogatą ofertę książek, kolekcji filmowych, magazynów i wydań specjalnych, a to wszystko w wyjątkowo okazjnych cenach. Jest to wygodna forma zakupów bez wychodzenia z domu. Wydawca gwarantuje szybki termin realizacji, atrakcyjne ceny i dostępność wszystkich publikacji.



RAVENSBURGER

Firma sprzedaje bezpośrednio w Polsce

Ravensburger otworzył oddział swojej firmy w Warszawie. Dyrektorem zarządzającym został posiadający ogromne doświadczenie na polskim rynku gier i zabawek Robert Kuczyński. Jednym z głównych celów polskiego oddziału jest rozszerzenie dystrybucji, a także wprowadzenie na rynek produktów niedostępnych wcześniej dla polskiego konsumenta.

SPRZEDAŻ, OBSŁUGA KLIENTA I MARKETING Z JEDNEGO MIEJSCA

Do tej pory Ravensburger dystrybuował swoje produkty w Polsce poprzez firmę TM Toys. – Otwarcie lokalnego oddziału firmy umożliwi nam wprowadzanie na rynek nowych marek i produktów. Decyzja ta w dużym stopniu jest odpowiedzią na oczekiwania konsumentów, a dodatkowo pozwoli nam lepiej wykorzystać potencjał polskiego rynku – podkreśla Robert Kuczyński.

Oddział firmy Ravensburger w Polsce tworzy zespół w składzie: Michał Hinc i Jakub Kochanowski, key account managerowie, Joanna Bobińska i Emilia Sołoducha, które są odpowiedzialne za szeroko pojętą obsługę klienta i planowanie dostaw, oraz Aleksandra Dąbrowska, marketing manager, zaangażowana w kreowanie popytu dla wszystkich marek Ravensburgera wśród polskich konsumentów, a także odpowiedzialna za materiały sprzedażowe i reklamowe.

– Rozmowy z partnerami handlowymi, dostawcami i agencjami reklamowymi prowadziliśmy już od jesieni, aby jak najlepiej przygotować się do pełnej działalności handlowo-operacyjnej. Od tego czasu udało nam się zaprezentować najważniejsze linie produktowe oraz plany promocyjne na kolejne lata obecności na polskim rynku. Teraz, gdy nasza działalność oficjalnie ruszyła, uruchomiliśmy proces dostaw do kluczowych klientów – dodaje Robert Kuczyński.

ZMIANY W OFERCIE

Polski oddział Ravensburgera planuje odnowienie połowy portfolio produktów oraz wprowadzenie kilkuset nowości. Miłośnicy puzzli



Zespół Ravensburger Polska. Od lewej w górnym rzędzie: Aleksandra Dąbrowska, marketing manager, Robert Kuczyński, managing director, Joanna Bobińska, customer service specialist; od lewej w dolnym rzędzie: Michał Hinc, key account manager, Emilia Sołoducha, customer service specialist, i Jakub Kochanowski, key account manager

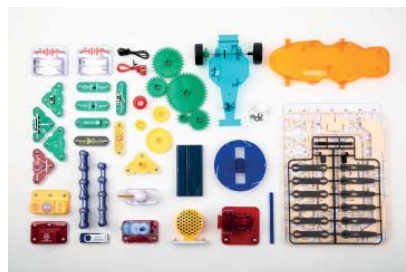
znajdą wkrótce na półkach większy wybór produktów, w tym zupełnie nowy format, jakim są puzzle Moment. – Wprowadzamy również do oferty wysokiej jakości zabawki drewniane Brio oraz popularne gry logiczne marki ThinkFun – zapowiada Aleksandra Dąbrowska. – Skupimy się także na międzynarodowych bestsellerach, w tym na świetnie sprzedającej się grze planszowej „Disney Villainous”, a także licencjonowanych wersjach gry rodzinnej „Labyrinth”, takich jak „Psi Patrol” i „Pokémon”.

CONQUEST ENTERTAINMENT

Boffin II Motion naukową zabawką roku

Elektroniczny zestaw konstrukcyjny Boffin II Motion został nagrodzony tytułem Zabawki Roku 2020 w kategorii zabawka naukowa. Gratulujemy serdecznie!

Produkt składa się z ponad 60 elementów, z których dzieci mogą samodzielnie stworzyć aż 165 przeróżnych projektów, w tym czujnik ruchu, latarnię, stroboskop z muzyką, karabin maszynowy, generator i karuzelę. Jury, oceniając produkt, kierowało się takimi kryteriami, jak: bezpieczeństwo i jakość wykonania, funkcjonalność, pomysł, wpływ na rozwój dziecka oraz design.



Zdjęcia: Ravensburger, Conquest Entertainment



Szałowe psie fryzury!



Włosy długie
na 30 cm!

12
piesków
do stylizacji!

6 akcesoriów!

1



UMYJ

2



ODKRYJ

3



WYSTYLIZUJ

Przygody modnych piesków oraz porady psich ekspertów
do obejrzenia w kanale Kitoons po Polsku

Tube



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

KIDS'TIME

Nowy termin targów

Z uwagi na sytuację epidemiczną, która wciąż uniemożliwia bezpośrednie spotkania targowe, organizator kieleckiej wystawy w porozumieniu z parterami i wystawcami Kids' Time zdecydował o zmianie terminu imprezy. Ma się ona odbyć 6-8 lipca 2021 r.

Warto w tym miejscu wspomnieć, że wydarzenia o charakterze targowym przygotowywane są z wielomiesięcznym wyprzedzeniem, gdyż wymaga to opracowania szczegółowego programu przedsięwzięcia, podjęcia strategicznych decyzji i odbycia wielu rozmów, od których często zależy całokształt imprezy. Targi Kielce, ustalając konkretną datę przedsięwzięcia, biorą również pod uwagę czas, który jest niezbędny wystawcom, aby mogli szczegółowo zaplanować swój udział w wydarzeniu.



ALEXANDER

Wydawca z sześcioma statuetkami

Gry i zabawki od Alexandra zdobyły uznanie jurorów 4. edycji plebiscytu Influencer's Top jesień-zima 2020, o czym świadczy aż sześć zdobytych nagród. Oto zwycięzcy:

- Mały Konstruktor wygrał w kategorii zabawki konstrukcyjne dla starszych dzieci;
- Mały Konstruktor Junior odniósł zwycięstwo w kategorii zabawki konstrukcyjne dla małych dzieci;
- „Kwaki rozrabiaki” zwyciężyły w kategorii gry planszowe 3+;
- seria „IQ Games” została zwycięzcą w kategorii czas wolny – gry logiczne;
- „Gorący ziemniak” został okrzyknięty najlepszym produktem w kategorii czas wolny – gry towarzyskie;
- „Ucieczka z lochu” wygrała w kategorii czas wolny – gry rodzinne.

Gratulujemy serdecznie!



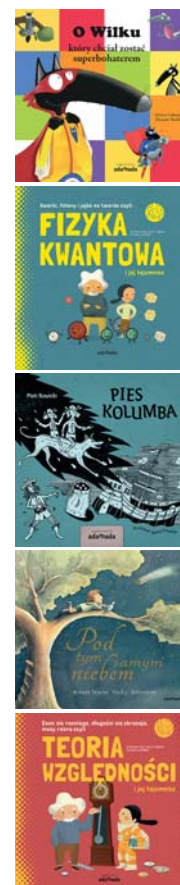
Adamada: było, jest, będzie...

W ubiegłym roku portfolio wydawnictwa powiększyło się o tytuły, które szybko awansowały do miana hitów. Styczeń w Adamadzie stoi pod znakiem dodruków, natomiast w lutym zaczną pojawiać się wyczekiwane przez młodych czytelników nowości.

W styczniu wydawca wznowił osiem niedostępnych już części „wilczej” serii. I tak na księgarskie półki powróciły książki „O Wilku, który kochał góry”, „O Wilku, który chciał zmienić kolor”, „O Wilku, który miał humory”, „O Wilku, który bał się własnego cienia”, „O Wilku, który trafił do Baśniowego Lasu”, „O Wilku, który obchodził urodziny”, „O Wilku, który podróżował po świecie” oraz „O Wilku, który został superbohaterem”. Z myślą o nieco starszych czytelnikach przygotowany został dodruk „Fizyki kwantowej i jej tajemnic”. Dzieciom, które mają ochotę na przygodę z historią Gdańska w tle, wydawnictwo na powrót proponuje „Franka Błyskawicę”. Nie zapomniano też o najmłodszych – specjalnie dla nich na rynku znów pojawi się książka z ruchomymi elementami, która rozwija wyobraźnię i ćwiczy małą motorykę rącek „A to kto?”.

Wśród wiosennych nowości znajdują się zaś:

- ✓ „Pod tym samym niebem” – tekst o przyjaźni i malarskie ilustracje skradną serca przedszkolaków;
- ✓ „Kilka niedużych historii” – zbiór opowiadań o wielkich problemach małych ludzi autorstwa Katarzyny Wasilkowskiej;
- ✓ „Pies Kolumba” – dla czytelników 10+; bohaterami są zwiariowane bliźniaki przenoszące się w czasie;
- ✓ „Teoria względności i jej tajemnice” – pomoże dzieciom wczesnoszkolnym zrozumieć jedno z kluczowych zagadnień fizyki;
- ✓ „Co zrobić z tą chmurą smogu?” – kontynuacja cieszącej się powodzeniem książki „Co zrobić z tą górą śmieci?”;
- ✓ „Przewodnik dla audiokulturalnych” – podpowiada, jak sobie radzić z hałasem;
- ✓ „Sam i Watson patrzą sercem” – trzecia część przygód Sama i mądrego kota Watsona o empatii, tolerancji, zrozumieniu i miłości;
- ✓ „Ariol. Do trzech osiołków sztuka” – kolejna część komiksowej serii, która śmieszy i dzieci, i dorosłych;
- ✓ „Dyskryminacja” – dla dzieci 10+; przybliży temat niewolnictwa, rasizmu, szykan ze względu na pochodzenie, wygląd, płeć itd.;
- ✓ „Zgadnij, co to!” – kontynuacja bestsellera „A to kto?”.



SHOCK!

pianko-żel
multisensoryczny

NOWOŚĆ



strzela na dłoni,
chłodzi, nawilża i pachnie



100% PRODUKT
POLSKI

TUBAN

tu bawimy się i tworzymy kreatywnie

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



@tuban.pl



fb.com/tubantoys

Rok 2021 z licencją na sukces

O tym, co przyniesie rok 2021, a także o licencji jako skutecznym narzędziu sprzedażowym rozmawiamy z ANNA PRZYBYLSKA, country manager Elc Brands, wiodącej agencji licencyjnej w Europie Środkowo-Wschodniej i Rosji.

Jakie wyzwania Pani zdaniem przyniósł ze sobą rok 2021?

Anna Przybylska: – Zanim odpowiem na to pytanie, chciałabym na chwilę powrócić do roku 2020. Roku, który według badania ARC Rynek i Opinia był jednym z najgorszych okresów w życiu 67% Polaków. 2021 to w mojej ocenie czas nadziei na lepsze realia rynkowe, a co za tym idzie – aktywnych działań ze strony przedsiębiorców, aby one nastąpiły. Czas systematycznego wdrażania innowacji, nowych kanałów dystrybucji, dalszego budowania sprzedaży online, dostosowywania się do potrzeb rynkowych, poszukiwania rozwiązań, które pozwolą skutecznie dotrzeć z ofertą do dotychczasowych i nowych grup odbiorców.

Jakie perspektywy rysują się przed licencjami?

– Licencja jest narzędziem, które należy brać pod uwagę podczas tworzenia i rozwijania portfolio produktowego, ponieważ stanowi doskonały nośnik wizerunku marki. Jest też wyjątkowo skutecznym strategicznym narzędziem marketingowym. Licencja efektywnie wzmacnia sprzedaż poprzez przeniesienie pozytywnych skojarzeń związanych z jej bohaterami na produkty i usługi, zwiększając tym samym zainteresowanie nimi. Skutecznie buduje więź z konsumentem. Wierzę, że licencja jest doskonałym sposobem wyróżnienia się na rynku, zwłaszcza w trudnym okresie, kiedy konsumenci mogą poszukiwać znanych, a zarazem godnych zaufania i bezpiecznych w ich odczuciu produktów.

Co to oznacza w praktyce?

– Ni mniej, ni więcej tyle, że firma produkująca np. zabawki może stworzyć linię produktów nawiązujących do tych, których używał bohater wybranego filmu, wykorzystując jego wizerunek i/lub logo produkcji, a także zaprojektować dedykowaną grafikę z myślą o istniejących już produktach i opakowaniach. Po motywy licencyjne można również sięgnąć w ramach działań promocyjnych poprzez włączenie bohaterów do komunikatów marketingowych,



ELC BRANDS
enhancing brand values

np. spotu TV lub billboardu internetowego. Korzystanie z licencji to możliwość czerpania z całego jej bogactwa: popularności, cech oraz wartości marki.

Czy obecny rok przyniesie nowe rozwiązania licencyjne?

– Rozwiązania, tj. sposoby licencjonowania, nie zmieniają się. Są wśród nich: produkt licencjonowany, produkt licencjonowany kobrandowany, współpraca „direct to retail”, promocja z gadżetami licencjonowanymi, program lojalnościowy oraz tzw. clip licensing. 2021 to rok premier filmowych i działań promocyjnych wokół nich, wprowadzenia kolejnych sezonów seriali. W tym kontekście na pewno warto zwrócić uwagę na „Minionki: Wejście Gru”. Trzeba bowiem podkreślić, że same „Minionki” to kultowa pozycja. Każdy kolejny film z serii emitowany na wielkim ekranie odnotowywał rekordowe wyniki oglądalności, zdecydowanie wyższe niż jego poprzednik. Planowana data premiery najnowszego fil-

mu o żółtych bohaterach to 2 lipca br. Wierzę, iż w tym przypadku mówimy o hicie nie tylko lata, ale i całego roku. Wcześniej swoją premierę będzie miał „Mustang” (ang. „Spirit Untamed”), została ona zaplanowana tuż przed Dniem Dziecka, tj. 28 maja. „Mustang. Duch wolności” to również serial emitowany codziennie w stacjach dziecięcych – od poniedziałku do piątku w paśmie Puls Kids w Puls 2 oraz teleToon+, zaś w soboty i niedziele w teleToon+.

Ponadto w roku 2021 zaplanowane zostały premiery drugiej części „Krudów”, czyli filmu „Krudowie 2. Nowa era” (30 kwietnia), „Szybkich i wściekłych 9” (28 maja) oraz drugiej części filmu „Dzieciak rządzi”, czyli „Rodzinka rządzi” (1 października). W roku 2021 zostaną również wprowadzone kolejne sezony „Parku Jurajskiego: Obozu Kredowego” na platformie Netflix. Pierwszy sezon serialu, który swoją premierę miał jesienią 2020 r., został wsparty kampanią zasięgową obejmującą telewizję, internet, outdoor, działania niestandardowe oraz aktywności PR. Kampania promocyjna oraz jakość kontentu serialu sprawiły, że „Park Jurajski: Obóz Kredowy” w okresie wprowadzenia uplasował się globalnie na drugiej pozycji wśród najchętniej oglądanej oferty Netflix.

Rok 2021 to także czas wprowadzenia nowych sezonów seriali telewizyjnych. Planowana jest m.in. kolejna seria „Kot-O-Ciaków” w Puls 2, co oznacza nie lada gratkę dla wszystkich fanów Budynia, Krakera i Pianki. W tym roku odbędzie się też kilka „okrągłych licencyjnie” rocznic, np. 20-lecie Shreka, 90-lecie Drakuli i Frankensteina.

Należy przy tym podkreślić, że produkty licencyjne świetnie radzą też sobie bez premier filmowych. W 2020 r. ich daty musiały ulec zmianom. Jeden z naszych licencjodawców wprowadził produkty na licencji filmowej w okresie, w którym pierwotnie miała mieć miejsce premiera filmu, po czym... bez towarzyszącego jej wsparcia kampanijnego osiągnęły one w zakładanym czasie cele sprzedażowe. I to jest najlepszy dowód siły licencji.

Czy firma decydująca się na zakup licencji może liczyć wyłącznie na promocję wynikającą z obecności właściwych dla niej filmów i seriali?

– Działania promocyjne to bardzo ważny element współpracy licencyjnej. Produkt licencyjny może być promowany poprzez materiały z licencyjną grafiką, których projekty każdorazowo zatwierdza licencjodawca. Jest to zrozumiałe – musi on dbać o to, aby bohater lub logo zostały wykorzystane we właściwy sposób. Licencjodawca przygotowuje także szereg materiałów i wytycznych do przygotowania kreacji, co jest dużym ułatwieniem dla licencjobiorców, ponieważ nie muszą tworzyć kreacji od zera. Licencjodawca najczęściej przygotowuje także różne koncepcje komunikacji, aby tym samym wspomóc licencjobiorców w komunikacji ich produktów.

Jaka jest Państwa rola w procesie licencyjnym?

– Jako Elc Brands reprezentujemy wiele marek. Współpracujemy m.in. ze studiem NBCUniversal, APC Kids, Coca Colą, MGA Entertain-

ment, klubem piłkarskim Liverpool, Moonbug Entertainment. Mamy w swoim portfolio m.in. Trolle, Minionki, Boss Baby, Jurassic World, Dragons (pol. „Jeźdźcy smoków”), Spirit (pol. „Mustang: Duch wolności”), Madagaskar, Kung Fu Pandę, Shreka, L.O.L. Surprise!, Poopsie, Kot-O-ciaki, Blippię, Supa Strikas. Rozumujemy świat marek licencyjnych i lokalny rynek. Nasza rola to pomoc w nawiązaniu współpracy licencyjnej. Nie kończy się ona jednak na podpisaniu kontraktu. Naszym celem jest być prawdziwym partnerem licencjobiorców. Wspieramy ich na samym początku drogi, współpracujemy z nimi podczas tworzenia produktów oraz na etapie działań komunikacyjnych i promocji w sieciach sprzedaży.

Na czym polega wsparcie licencjobiorców w sieciach sprzedaży?

– Wspieramy naszych partnerów i czynnie uczestniczymy w realizacji takich działań. Dążymy do tego, aby w ważnych dla danej kategorii okresach, jest choćby przy okazji Dnia Dziecka, zapewnić obecność licencji w sieciach sprzedaży, w których są dostępne wybra-

ne produkty licencyjne. Staramy się tworzyć mechanizmy promocyjne, np. konkursy, dążymy do szerokiej komunikacji takich przedsięwzięć. Jesteśmy koordynatorem działań łączących różne firmy i różnych licencjobiorców, a nierzadko inspiratorem takich aktywności.

Czy na licencję stać wyłącznie największe firmy na rynku, czy też może sobie na nią pozwolić lokalny gracz?

– Zdecydowanie! Wielu naszych licencjobiorców to firmy lokalne. Koszt zakupu licencji jest kalkulowany indywidualnie. Pod uwagę brana jest przede wszystkim wielkość produkcji, tj. plany sprzedażowe, zakres terytorialny licencji itd. Licencje są dostępne zarówno dla globalnych, jak i lokalnych graczy. To świetny sposób wyróżnienia się na rynku, rozwoju portfolio, dotarcia do nowych konsumentów. W przypadku dodatkowych pytań ze strony Czytelników serdecznie proszę o skierowanie ich do mnie drogą mailową: aprzybylska@elcbrands.com.

Dziękuję za rozmowę.

Reklama

DODRUKI HITÓW JUŻ DOSTĘPNE!

 Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



Edukacyjne peretki dla szkrabów

Czytanie połączone z interaktywną zabawą? Możliwość podejmowania prób aż do skutku dzięki nowoczesnej technologii zmywalnego papieru? Wspólna (nareszcie!) zabawa dzieci z rodzicami, przy której ani jedni, ani drudzy nie będą się nudzić? Wydawnictwo Aksjomat dowodzi, że to możliwe!

PROSTA DROGA DO CELU

Co elektryzuje ludzi w każdym wieku? Poszukiwanie skarbów! Tyle teorii, czas na praktykę! Mali czytelnicy wspólnie z bohaterem książeczki „Wyprawa po skarb. Rysuję, zmazuję, bawię się, czytam” wyruszą w awanturniczą podróż, której celem



jest odnalezienie Złotego Miasta. Na uwagę zasługuje doskonale dobrana do tematyki i odbiorców postać Gapcia (znakomita kreśka Piotra Nowackiego). Podczas eskapady dzieci nie tylko przeczytają o przygodach w dżungli, ale też staną się ich uczestnikami, dorysowując (dołączony do książki specjalny pisak z filcem ścierającym) elementy kompozycji i rozwiązując zadania. Rysować i zmazywać będą mogli do woli, wznosząc tym samym swoją wyobraźnię i kreatywność na najwyższy poziom.

Opracowana przez Joannę Olejarczyk interaktywna książka jest świetnym pomysłem na edukację oraz przeżycie nudy spędzających obecnie większość czasu w domu dzieci. W serii ukazała się również

książka „Zaopiekuj się króliczkiem. Rysuję, zmazuję, bawię się, czytam” tej samej autorki. Tym razem zadaniem dzieci jest m.in. urządzenie tytułowemu bohaterowi przytulnego mieszkania oraz dopasowanie fantastycznego kostiumu (brawa dla ilustratorki Beaty Batorskiej!).



RELAKS W PARACH

A kiedy już dzieciaki z sukcesem zakończą wyprawę po skarb, będą mogły umościć się w wygodnym fotelu i obserwować, jak spod ich rączek wychodzą przepiękne mandale, rośliny oraz zwierzęta. W skład serii „Koloruje mama, koloruję ja” wchodzi trzy malowanki relaksacyjne. Każdy motyw pojawia się w książce w dwóch



wersjach: dla małych i dużych. Wersja dziecięca jest uproszczona, ta przeznaczona dla osoby dorosłej odznacza się większym stopniem skomplikowania wzoru. Dzięki perforacji umożliwiającej wyrywanie kart z wzorami dziecko i rodzic mogą kolorować w tym samym czasie, wzajemnie się dopingując, a następnie porównać swoje dzieła i wymienić się uwagami.

Z ŻYCIA WZIĘTE

Ostatnią z gorących nowości w ofercie wydawnictwa Aksjomat jest powstała według pomysłu Agnieszki Bator seria książek „Wyklejam i ubieram zwierzątka”. Jest ona czymś więcej niż tylko zestawem wyklejanek. Podczas zabawy dzieci uczą się nazywać i porządkować elementy garderoby, przekonują się, że w zależności od pogody, wykonywanej pracy albo planowanej aktywności należy włożyć inny strój, rozwijają spostrzegawczość i uczą się rozróżniać kolory, a także zaczną intuicyjnie wskazywać kolejność zdarzeń i poznają liczby.





CREATE *it!*

stwórz swój styl

Nie powiedzieliśmy jeszcze ostatniego słowa w kwestii zabawek...

Znana przede wszystkim z bogatej oferty księgarskiej Merlin Group staje się w ostatnim czasie coraz poważniejszym graczem również na rynku zabawek. Spółka zamierza utrzymać ten kierunek rozwoju, w czym niemałą rolę odegra prowadzony przez nią sklep Smarkacz.pl. Z prezesem zarządu PRZEMYSŁAWEM ŻBIKOWSKIM odbyliśmy rozmowę zaledwie półtora miesiąca po tym, jak w listopadzie ub.r. stanął na jej czele. Dowiedzieliśmy się między innymi, jakie wyzwania przed nim stanęły, jakie krótko- i długoterminowe cele wyznaczył sobie do realizacji oraz jak ocenia szeroko pojętą ofertę zabawkarską z perspektywy klienta.

Nie da się ukryć, że z uwagi na sytuację epidemiczną w Polsce w listopadzie ub.r., obejmując funkcję prezesa, został Pan rzucony na głęboką wodę. Z jakimi wyzwaniami musiał się Pan zmierzyć w pierwszej kolejności?

Przemysław Żbikowski: – Jednym z wyzwań organizacyjnych było zapewnienie bezpieczeństwa załodze biura i magazynu, bo tylko w ten sposób możliwe było utrzymanie ciągłości działalności spółki. Do tego doszło uważne śledzenie zmieniających się w dobie pandemicznego lockdownu preferencji konsumenckich, wśród których na czoło wysunęła się zmiana sposobu spędzania czasu wolnego przez klientów.

W czym tkwi przewaga Merlin.pl jako sklepu od samego początku wyłącznie internetowego?

– Z pewnością w komplementarności oferty, która oprócz książek obejmuje gry planszowe, zabawki z różnych kategorii dla szerokiej grupy wiekowej, puzzle, muzykę, czyli wszystko to, co jest związane z przyjemnym spędzaniem czasu. Ma to ogromne znaczenie dla osoby chcącej wygodnie i szybko zrobić zakupy. Naszymi mocnymi stronami są też niemal 20-letnie doświadczenie rynkowe, wyspecjalizowany zespół, który wspiera działalność sklepu, oraz znajomość klienta, dzięki czemu jesteśmy w stanie zaproponować mu produkty idealnie odpowiadające jego oczekiwaniom. Dodatkowo oferta Merlin Group jest dostosowana do zmieniających się trendów rynko-

wych. Klient znajdzie u nas zarówno evergreeny, jak i trendy, które dopiero pojawiły się na rynku.

A jaki jest obecnie ten klient Merlina? Czego poszukuje, jakiej oferty oczekuje?

– Merlin.pl jest kojarzony przede wszystkim z książką. To nasze korzenie, z których wyrosliśmy i które zawsze będziemy stawiać na pierwszym miejscu. Naszym celem jest takie sprofilowanie oferty sklepu, by klient, słysząc „Merlin”, myślał: „dostawca najszerzej oferty książek na rynku”. A kto nim jest? Kobieta w wieku 30+ z wyższym wykształceniem zamieszkująca większe aglomeracje miejskie. W ostatnim czasie obserwujemy jednak dużą aktywność również klientów z mniejszych miejscowości, na co wpływ ma obecna sytuacja pandemiczna. W koszyku zakupowym swoje stałe miejsce ma naturalnie książka, w tym książka dla dzieci. Sam klient w dzisiejszych czasach wszechobecnej technologii oczekuje zaś produktów zindywidualizowanych, dostosowanych do jego potrzeb, uszytych na miarę.

Jaki mają Państwo sposób na przetrwanie w jak najlepszej formie okresu pandemii?

– Grupa Merlin w ostatnim czasie wdrożyła wiele działań mających na celu poprawę sytuacji spółki. Zgodnie z wcześniejszymi komunikatami dołączył inwestor strategiczny, który wspiera działalność

operacyjną spółki. Trudno w danym momencie ocenić, jaki wpływ na obecną kondycję spółki miała pandemia, mając na uwadze powyższe zmiany w Grupie Merlin.

Dodatkowo na rynku e-commerce pojawiło się ostatnio wielu graczy, którzy wcześniej prowadzili sprzedaż wyłącznie tradycyjną, a na skutek pandemii zdecydowali się poszerzyć ją o równoległe działający sklep internetowy, który stanowi dla nich dodatkowe źródło dochodu. Tym samym bardzo zmienił się on pod względem konkurencyjności, gdyż nowi gracze usilnie starają się pozyskać klienta internetowego, co czasami odbywa się np. kosztem marży.

Staramy się wypracować modele, które pozwolą nam zachować idealne proporcje pomiędzy ceną, jakością świadczonych usług oraz atrakcyjnością oferty. Wśród naszych priorytetowych działań są m.in. nowe sposoby pozyskania ruchu na stronie oraz samej sprzedaży. Jednym z nadrzędnych celów jest też utrzymywanie dobrych relacji z klientami, zapewnienie im najwyższej jakości obsługi sprzedażowej oraz posprzedażowej.

Pytanie tylko, jak sprzedawać na odległość, by pokazać wszystkie zalety zabawki?

– Zabawka to produkt, który najlepiej sprzedaje się w kontakcie „face to face”. Stąd w okresie pandemii odnotowujemy przede wszystkim ogromne zainteresowanie klientów tzw. evergreenami. Dostrzegamy też ogromną popularność nowości reklamowanych w TV oraz prezentowanych na YouTube. I właśnie naszym celem na najbliższe miesiące jest dopracowanie ekspozycji produktów na stronie w połączeniu z szeroką komunikacją na YouTube.

Które nowości z kategorii zabawki namieszały pozytywnie w IV kwartale?

– Wszelkiego rodzaju puzzle i zestawy kreatywne. Zarówno zaawansowane, np. z oferty firmy Clementoni, jak i te bardziej stawiające na dziecięcą kreatywność. Ogromną popularnością cieszyły się masy plastyczne, zwłaszcza Hey Clay od TM Toys. Z pozytywnym przyjęciem spotkała się też seria Barbie Fashion. Świetnie radziły sobie produkty na licencji Psiego Patrolu i Świnki Peppy. Spośród planszówek serca klientów podbił „Palec boży” od wydawnictwa FoxGames. W tym gronie można też wskazać nowości na licencji Harry’ego Pottera, zwłaszcza Kalendarz adwentowy LEGO.

A spośród evergreenów?

– Seria Pucio od Naszej Księgarni, w tym wyczekiwana nowość, czyli Pucio do tulenia, zestawy CzuCzu oraz gry planszowe od wydawnictw Rebel, Granna i Muduko. Z topowych kategorii można też wymienić klocki, zwłaszcza LEGO, oraz produkty firmy Mattel.

Jak na tym tle radzi sobie kategoria pluszaków?

– Rok do roku widzimy w niej zmiany zainteresowań. Ta kategoria z reguły nie otrzymuje silnego wsparcia w postaci kampanii TV. Obecnie hity sprzedażowe wybiera dziecko, np. przed telewizorem, a na rynku nie ma też takich pluszowych bestsellerów jak w latach poprzednich. Świetnie radzą sobie rozpoznawalni bohaterowie, a zatem pluszaki na licencji.

Jakie mają Państwo plany rozbudowy oferty zabawek i gier planszowych?



Chcemy skupić się nie tylko na największych graczach, ale też proponować klientom wartościowe, a zarazem unikatowe produkty pochodzące z manufaktur i małych firm rodzinnych.

Przemysław Żbikowski



– Naszym priorytetem jest precyzyjne profilowanie oferty sklepów wchodzących w skład Merlin Group. I tak sklep Merlin.pl będzie ekspertem w zakresie książek, w Smarkacz.pl rodzice znajdą szeroką ofertę artykułów dziecięcych, w tym zabawki, gry, książki, zaś Nieprzeczytane.pl oferował będzie książki dla młodszych czytelników.

W sklepie Merlin.pl została też wyodrębniona Strefa Pucia. Z jakiego powodu padło właśnie na tego bohatera?

– Przy okazji sprzedaży chcemy edukować klientów, proponując im naprawdę wartościowe produkty. A takim jest seria książek o Puciu. To również sposób na pokazanie im, że nauka podana w atrakcyjnej formie fantastycznie przeplata się z zabawą.

Na jakich partnerów w szeroko pojętego rynku zabawek są Państwo otwarci?

– W tym gronie można wskazać firmy oferujące produkty eko, zabawki naturalne, wyprodukowane z materiałów pochodzących z recyklingu. Chcemy skupić się nie tylko na największych graczach, ale też proponować klientom wartościowe, a zarazem unikatowe produkty pochodzące z manufaktur i małych firm rodzinnych. Decyzje dotyczące sfinalizowania takiej współpracy uzależniamy od tego, czy w naszym przekonaniu konkretne produkty mają szansę spotkać się z zainteresowaniem ze strony naszych klientów.

Dziękuję za rozmowę.

Stulatka na czasie

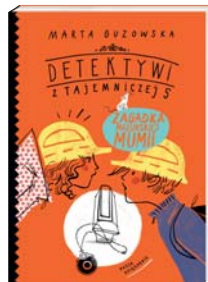
Każda nowość książkowa, która ukazuje się nakładem Naszej Księgarni, to marka sama w sobie. Nie inaczej jest w przypadku najnowszych premier wydawcy, pośród których nie zabrakło nowości z popularnych serii oraz niezależnych grzbietów, tytułów znanych i lubianych autorów, smacznych kąsków dla fanów Pucia, a także – z okazji 100. urodzin wydawnictwa – niespodzianki wprost z Doliny Muminków!

„Detektywi z Tajemniczej 5. Zagadka mazurskiej mumii”

Szósty tom serii detektywistycznej o młodych śledczych z Tajemniczej 5. Zwiedzanie piramidy w środku mazurskiego lasu? W dodatku tuż przed Halloween? Brzmi świetnie, zwłaszcza że w tej piramidzie są najprawdziwsze mumie! Gdy jednak z grobowca niespodziewanie ginie zabytkowy srebrny medalion, najważniejsze staje się schwytanie złodzieja. Anka, Piotrek i Jaga rozpoczynają własne dochodzenie...

Wiek: 6-8 lat.

Premiera: 27 stycznia br.



„Horror! Czyli skąd się biorą dzieci”

Pani Miłka połknęła dziecko! I wcale się z tym nie kryje! Na przedszkolaki pada błąd strach. Kto będzie następny? Rezo-lutny Bodzio, Rozalka czy Grześ? Na wszelki wypadek najlepiej ukryć się w toalecie... albo w szatni... albo w gabinecie pani dyrektor... A jeśli ona jest w znowie z panią Miłką? Trzeba natychmiast zadzwonić na policję! Przedszkolaki przeżyją prawdziwy horror, zanim odkryją, skąd się biorą dzieci...

Wiek: 6-8 lat.

Premiera: 27 stycznia br.



„Muminki zebrane” – tom I i II

Życie Muminków oraz ich przyjaciół z Doliny skupia się wokół domu Mamy i Tatusia Muminka, gdzie każdy może liczyć na pomoc i przyjaźń. Panna Migotka, Paszczak, mała Mi, Włóczykij, Ryjek czy straszna Buka tworzą galerię postaci, które na zawsze pozo-

staną w pamięci czytelników. Z okazji stulecia Wydawnictwo Nasza Księgarnia zebrało wszystkie dziewięć książek z niezapomnianego cyklu w dwóch eleganckich tomach.

Wiek: 3-5 lat.

Premiera: 27 stycznia br.



„Opowiem ci, mamo, co robią konie”

Dzieci spotkają tu konie, kucyki, koniki polskie, rzadkie zebryny oraz zebrule, a także te wymyślone: jednorożce i centaury. Dowiedzą się, czym się różni cwał od kłusu i galopu oraz co można zapleść z końskiej grzywy. Poznają mnóstwo końskich maści, w tym szampańską, myszatą i tarantowatą. Zajrzą też do stajni, by odkryć, w co się ubiera jeździec, jak jest skonstruowane siodło, co konie jedzą i jak spędzają wolny czas.

Wiek: 3-5 lat.

Premiera: 27 stycznia br.



„Absolutnie fantastyczne dinozabawy”

Ponad 100 stron dinozabaw, a na każdej z nich ekscytujące dinozadania do rozwiązywania, kolorowania i narysowania.

Wiek: 3-5 lat.

Premiera: 10 lutego br.



„Pucio w mieście. Zabawy językowe dla młodszych i starszych dzieci”

Szósta część przygód Pucia może służyć zarówno dzieciom młodszy, jak i przedszkolakom. Tym razem maluchy spędzą z sympatycznym bohaterem pełen ekscytujących zdarzeń czas w mieście: zajrzą m.in. na plac budowy, do supermarketu, na dworzec kolejowy, do parku, gabinetu taty oraz na wystawę cioci Igi.

Wiek: 0-3 lata.

Premiera: 24 lutego br.



Gra „Feluś i Gucio grają w sylaby”

Feluś i Gucio zapraszają do wspólnej zabawy w układanie sylab! Gra edukacyjna daje możliwość układania dwu- oraz trzysylabowych słów, a opisane w instrukcji warianty różnicują każdą rozgrywkę, czyniąc ją niepowtarzalnym przeżyciem.

Wiek: 5+.

Premiera: 24 lutego br.



„Plus minus. Nauka liczenia”

Pomoże dzieciom utrwalić umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 10. Z kolejnymi wariantami przyspiesza ten proces i wprowadza dodatkowe pojęcia (parzyste, nieparzyste, mniejsze niż itd.).

Wiek: 7+.

Premiera: 24 lutego br.



Grudniowe bestsellery

Jakie książki dla najmłodszych i zabawki odnotowały rekordy sprzedaży w sklepie Merlin.pl w grudniu 2020 r.? Odpowiedź poniżej.

TOP 10: KSIĄŻKI

1. „Kicia Kocia u dentysty” (Media Rodzina)
2. „Pucio mówi dzień dobry” (Nasza Księgarnia)
3. „Pucio. Zabawy gestem i dźwiękiem” (Nasza Księgarnia)
4. „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek” (Poradnia K)
5. „Co budują zwierzęta?” (Nasza Księgarnia)
6. „Detektyw Pozytywka” (Nasza Księgarnia)
7. „Sposób na Elfa” (Literatura)
8. „Wiewiórki, które nie chciały się dzielić” (Zielona Sowa)
9. „Elf do zadań specjalnych. 24 opowiadania” (Zielona Sowa)
10. „Doktor Dolittle i jego zwierzęta” (Greg)

TOP 10: ZABAWKI

1. Lovely Braids. Zaplatacz do włosów (Cobi)
2. Barbie Chelsea i przyjaciółki DWJ33 (Mattel)
3. Barbie Chelsea i przyjaciółki FRL (Mattel)
4. Smart Sketcher. Projektor 961 (TM Toys)
5. Pucio do tulenia (Nasza Księgarnia)
6. Psi Patrol – duża baza (Spin Master)
7. Cyberpunk 2077 – figurka Johnnny'ego (Dark Horse)
8. Hey Clay – masa plastyczna dinozaurów (TM Toys)
9. CzuCzu Puzzle z Dziurką: Przyjaciele (Bright Junior Media)
10. Interaktywny Eduglobus Uczę się, bawiąc (Clementoni)

Reklama

Nowość w bestsellerowej serii
„Opowiem ci, mamo...”



Kontakt handlowy: Karol Popiński,
k.popinski@nk.com.pl, tel. 22 338 92 11,
sprzedaz.zabawka@nk.com.pl

100 lat
Nk Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

Stało się! Tuban prawdziwym laboratorium zabawy!

Firma przebojem zdobyła rynek zabawek. Po hitowych megabańkach nastał czas modnych Slime'ów i Tubi Jelly. W styczniu producent zadebiutował z kolejnymi nowościami: piankożelem Shock! oraz Tubi Pianką. Wyraźny zwrot w kierunku integracji sensorycznej najmłodszych to sygnał, że Tuban stał się tym samym poważnym graczem w obszarze pobudzania dziecięcych zmysłów.

Producent w ostatnim czasie proponuje dzieciom eksperymenty nawiązujące do doświadczeń chemicznych przeprowadzanych w laboratorium, w pełni bezpieczne i pozwalające wyzwolić w nich całe pokłady kreatywności. To sprofilowanie w kierunku szeroko pojętej sensoryki komunikuje już w mediach społecznościowych, gdzie rozszerzył swoją dotychczasową nazwę właśnie o człon „laboratorium zabawy”.

– Nasza oferta niemal w całości złożona jest z zabawek, które pozwalają dzieciom kreatywnie odkrywać świat, którymi mogą się bawić na wiele sposobów. Posłużę się tutaj przykładem megabaniek, które można przecież nie tylko tradycyjnie dmuchać, ale też formować z nich gigantyczne tunele oraz wykorzystywać do robienia sztuczek, np. kwadratowych baniek – podkreśla Barbara Bochenek z firmy Tuban. – A od jakiegoś czasu zaczęliśmy rozbudowywać nasze portfolio właśnie o zestawy przeznaczone nie tylko stricte do zabawy, ale też zachęcające do kreatywnego myślenia, ćwiczące motorykę małą oraz będące świetnym narzędziem podczas pracy z dziećmi mającymi problemy z integracją sensoryczną.

Decyzję o pójściu właśnie w tym kierunku Tuban ocenia jako niezwykle trafną, biorąc pod uwagę, jak wiele maluchów w wyniku nieprawidłowości w zakresie przetwarzania bodźców pochodzących z narządów zmysłów manifestuje dysfunkcje w życiu codziennym, objawiające się m.in. wzmożoną lub obniżoną wrażliwością na bodźce, niewłaściwym poziomem uwagi, obniżonym poziomem koordynacji ruchowej, opóźnionym rozwojem mowy, trudnościami w zachowaniu. Skutecznym sposobem na szybkie wyeliminowanie takich zaburzeń jest podjęcie leczenia pod okiem specjalisty. Dodatkowym wsparciem terapii jest praca z dzieckiem w warunkach domowych, która umożliwia szybsze uzyskanie oczekiwanych efektów. – I właśnie zaoferowanie najmłodszym atrakcyjnych materiałów pomocniczych w ćwiczeniu prawidłowego odbioru wrażeń zmysłowych to nasz skromny wkład w niezwykle wymagającą terapię integracji sensorycznej – deklaruje Barbara Bochenek.

KONKRETNE WSPARCIE

Laboratorium Zabawy Tuban dysponuje już całym arsenałem produktów, które oprócz tradycyjnej zabawy można również z sukcesem wykorzystać podczas domowej terapii integracji sensorycznej połączonej z ćwiczeniem motoryki małej. Składają się na nie następujące linie:

✓ **SLIME** (wiek: 6+) – popularna masa plastyczna nazywana „glutkiem”. Zabawa nią rozwija percepcję zmysłów. Slime ćwiczy małe rączki, pomagając w ten sposób przygotować je do pisania, wspomaga też koordynację ręka-oko. Można go z powodzeniem wykorzystywać w treningu koncentracji i skupienia. Ogromna popularność slime'ów sprawiła, że ich oferta wzbogaciła się o „glutki” się o różnych zapachach, fakturach i kolorach. Tuban, podążając za tymi trendami, zaoferował klientom całą gamę półproduktów do tworzenia slime'ów, wśród których są kleje PVA w różnych kolorach i o różnych pojemno-

ściach, bezpieczne aktywatory (bez dodatku boraksu), aromaty, barwniki, kuleczki styropianowe oraz kolorowe brokaty.

Komentarz producenta: „Klienci najchętniej sięgają po gotowe zestawy. Mamy ich w ofercie około dwudziestu, z czego największą popularnością cieszą się slime'y zapachowe, brokatowe, ze sztucznym śniegiem oraz świecące w ciemności”.



✓ **TUBI JELLY** (wiek: 8+) – zestawy, które również świetnie wspierają rozwój umiejętności manualnych. Proces przygotowywania żelowych figurek 3D według szablonów wymaga skupienia oraz precyzji ruchów. Zabawa pozwala też ćwiczyć cierpliwość najmłodszych – sam proces powstawania kształtów jest bowiem czasochłonny, a mały artysta nie od razu może wykorzystać efekt swojej pracy w zabawie.

Komentarz producenta: „Ogromną popularnością cieszą się zwłaszcza zestawy zapachowe oraz XXL z akwariami z wodnymi kryształami. Dotykane wodnych kryształów wywołuje bardzo ciekawe doznania sensoryczne”.



Zdjęcia: Tuban

✓ **NOWOŚĆ: SHOCK!** – najwyższej jakości nawilżający piankożel o właściwościach multisensorycznych. Aplikacja bezpośrednio na dłoń pobudza różne zmysły: słuchu, wzroku, dotyku i zapachu. Intensywność wrażeń można regulować – im cieplejsze dłonie, tym lepszy efekt, przy czym sama pianka działa chłodząco na skórę. Produkt jest dostępny w pięciu kolorach: różowym (o zapachu truskawki), niebieskim (pachnącym miętą), żółtym (pachnącym wanilią), zielonym (o zapachu jabłka) oraz białym (o neutralnym zapachu). Piankożel Shock! idealnie sprawdza się w stymulacji sensorycznej. Efekty specjalne: strzelanie, mrowienie, chłodzenie i piękny zapach. Po zabawie można umyć dłonie lub tylko je wysuszyć, ponieważ produkt świetnie nawilża skórę.



✓ **NOWOŚĆ: TUBI PIANKA** – kreatywna pianka. Może uatrakcyjnić kąpiel (przebadana dermatologicznie), dzięki swojej strukturze nadaje się do formowania różnych kształtów na gładkich powierzchniach oraz tworzenia tzw. fluffy slime'ów (zamiast pianki do golenia taty). Produkt jest dostępny w pięciu kolorach: żółtym, zielonym, różowym, niebieskim i białym. Można go wykorzystać podczas kreatywnych zajęć, świetnie wspiera rozwój integracji sensorycznej.



malowanki

Z PISAKIEM WODNYM:



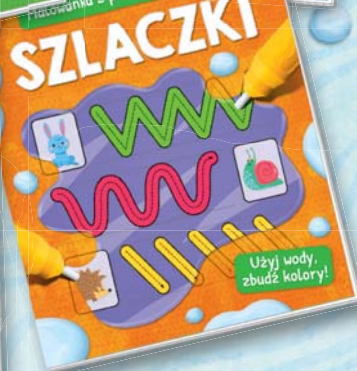
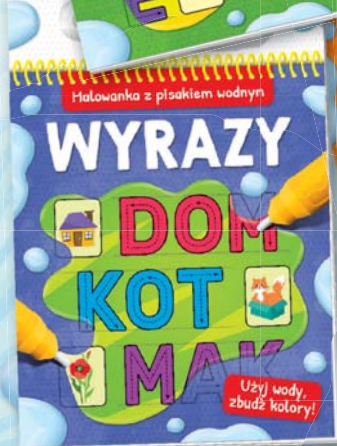
DOM



LAS



MAK



W co zagramy z Granną w I kwartale roku?

Tradycyjnie już wydawca tak dopracował swoją ofertę, by nie zabrakło w niej propozycji dla graczy o różnych preferencjach i z różnym doświadczeniem przy planszy. Jest też miła niespodzianka z zupełnie innej kategorii, będąca kontynuacją szerszego projektu opartego na popularnym serialu animowanym...

Na styczeń wydawca przygotował nie lada gratkę dla fanów gry „Kosmiczny wykop” opartej na serialu animowanym o tym samym tytule. Są nią puzzle z serii. Na fanów serialu i planszówki, a zarazem pasjonatów układanek obrazkowych czekają zestawy z serii „Kosmiczny Wykop” składające się z 60, 100, 160 oraz 200 elementów.

Granna konsekwentnie rozwija też swoją serię bajek na planszy. Zadebiutowała ona na rynku w 2020 r. grą „Kopciuszek”, która z miejsca skradła serca dzieci. W tym roku dołączy do niej kolejny tytuł – „Jaś i Małgosia”, w którym zadaniem graczy będzie wyswobodzenie rodzeństwa ze szponów złej Baby Jagi. Bajkowy klimat gry podkreślają przepiękne ilustracje, które wyszły spod pędzla Macieja Szymanowicza.



W nowej ofercie Granny nie zabraknie też wciągających gier rodzinnych. I tak na przykład „Kto pozmywa?” w zabawny sposób pomoże rozwiązać niejedną kłótnię o to, kto powinien stanąć przy zlewie... O tym, kto pozmywa, zadecyduje wynik rozgrywki. Prosta, szybka i zabawna gra będzie stanowiła świetny przerywnik między innymi tytułami.



Kolejną niezwykle ciekawą propozycją rodzinną jest „Akwarium”, które nawiązuje do hobby coraz większej liczby miłośników zwierząt, jakim jest hodowanie ryb ozdobnych. Widok pełnego barw podwodnego świata morskich stworzeń jest nie tylko hipnotyzujący, ale też ma działanie uspokajające. Teraz pasjonaci mogą zappełnić swoje akwaria jeszcze szybciej niż kiedykolwiek wcześniej, jednak wybór najpiękniejszych i zarazem najbardziej odpowiednich ryb do nich może okazać się skomplikowany... Podwodny świat bywa zaskakująco różnorodny, podobnie jak różnorodni są gracze...



Przegląd planszowych nowości od Granny zamyka „Flip Over Frog” na licencji Hub Games. Okabe Takuya postawił na prostotę i opracował grę, przy której świetnie spędzi czas cała rodzina. „Żaby” to szybka gra dla fanów główkowania. Zwycięzą dobre planowanie, strategia i spryt.



Zdjęcia: Granna



Nowa potworrna seria 8 gier psychoedukacyjnych i naukowych dla dzieci Poznaj Kids Love Monsters



OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

SZCZECIN 71-345, UL.RODAKOWSKIEGO 1/5

DYSTRYBUTORZY

BIŁAŁA-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

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

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

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

WARSZAWA
AZYMUT
UL.GOTTLIEBA DAHLERA 2
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.PÓŁŁANKI 12C
TEL: 12 448 39 13
KONTAKT@ATENEUM.NET.PL

WWW.DANTE.COM.PL

Marka Wader przyjacielem dzieci

Maluchy, w szczególności te powyżej 1. roku życia, do wszechstronnego rozwoju potrzebują różnorodności.

Mogą im ją zapewnić interesujące, przykuwające uwagę zabawki, angażujące równolegle wiele obszarów mózgu i ciała. Warto też zwrócić uwagę na stanowisko pedagogów, którzy rekomendują, by rodzice włączali się w zabawę z dzieckiem, jednocześnie pozostawiając im też czas na samodzielne działania. Jakie zabawki są w stanie sprostać wszystkim tym oczekiwaniom? I tutaj z pomocą przychodzi marka Wader, której produkty stwarzają najmłodszym dużą przestrzeń do odkrywania świata na różne sposoby.

Dobra zabawka nie musi być droga, za to godna zaufania (bezpieczna) i rozwijająca. To od wielu lat maksyma marki Wader. Polski producent wyznaje jeszcze jedną dewizę: zabawka powinna być prosta, gdyż tylko wtedy daje pole dla rozwoju wyobraźni i kreatywności.

Kategoria zabawek „edu” funkcjonuje w katalogach producenta niemal od początku istnienia marki. Jest ona niezwykle pojemna, mieści w sobie produkty, które śmiało można by nazwać pomocami edukacyjnymi, niezbędnymi we wspomaganiu procesu rozwoju. Znajdują się w niej również różnego rodzaju klocki, które powszechnie uznawane są za jedne z podstawowych i wszechstronnie rozwojowych zabawek.

Wader bowiem doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że najmłodsze dzieci są otwarte na poznawanie świata, każdy przedmiot muszą dotknąć, włożyć do buzi, poznać wszystkimi zmysłami. Do tego stopnia, że maluch powyżej 1. roku życia w ciągu kilkunastu minut potrafi płynnie przejść pomiędzy wieloma aktywnościami: układa proste

konstrukcje, nakłada na siebie przedmioty, pcha lub ciągnie zabawki, aby po kilkunastu sekundach zainteresować się produktem, przy którym można manipulować, kręcić nim lub wrzucać do niego przedmioty. Z tego też powodu nowości od Wadera wspierają rozwój koordynacji ręka-oko i motoryki, kształtują wyobraźnię, stymulują zmysły, rozwijają ciekawość i chęć poznawania świata.

Jeśli chodzi o klocki, to należy zwrócić uwagę, że nie wszystkie nadają się dla najmłodszych dzieci (1+). Zestawy im dedykowane muszą bowiem spełniać wiele restrykcyjnych, regulowanych prawem warunków: być bezpieczne, wykonane z wysokiej klasy materiałów, w odpowiednim rozmiarze i kolorystyce, proste w montażu i demontażu, ale również łatwe do utrzymania w małych rączkach. Niezwykle istotna jest różnorodność elementów, co stwarza nieograniczone możliwości projektowania budowli, takich jak dom, dinozaur, samochód z ruchomymi kołami czy samolot.

I właśnie w kategorii klocków dla najmłodszych dzieci Wader wprowadzi w tym roku wiele nowości.



BABY NOWOŚCI

Jedzie pociąg przez krainę malucha i rozwesela wszystkie buzie... Wystarczy spojrzeć na zestawy Baby Blocks, aby przekonać się, że są one dedykowane najmłodszym pociechom. Marka Wader rozwija tę kategorię klocków, w ślad za czym w tym roku na rynku pojawią się trzy nowe zestawy kolejek

(Baby Blocks Train Set) i trzy zestawy klocków w torbach.

Wyjątkowość tych produktów polega na ich precyzyjnym dopasowaniu do możliwości i predyspozycji maluchów, które ukończyły 1. rok życia. Z jednej strony na pierwszy plan wysuwa się idealna wielkość elementów, ich gładkość, prostota monta-

żu, z drugiej – świetnie dobrana, wyrazista kolorystyka oraz interesujące, a tym samym ułatwiające stawianie pierwszych budowli zdobienia (np. oczy, buzie do układania zwierzątek). Całości dopełniają bajkowe opakowania, których szata graficzna wyraźnie sugeruje, komu są dedykowane poszczególne zestawy.



A po Baby Blocks (lub równocześnie z nimi) przychodzi pora na zabawę klockami Kids Blocks. W tym przypadku mowa o produkcie, który m.in. dzięki różnym kształtom i mniejszym elementom daje

większe możliwości tworzenia bardziej skomplikowanych budowli. Ciekawym rozwiązaniem w nim wykorzystanym są też dwa rodzaje opakowań (karton i słoik).



Zabawki marki Wader dla dzieci 1+

1. Mają pozytywny wpływ na rozwój psychofizyczny dzieci.
2. Szeroka oferta i różne stopnie trudności pozwalają na dobór zabawki do danego etapu rozwoju i zainteresowań dziecka.
3. Dzięki swojej prostocie dają dziecku możliwość samodzielnej, pobudzającej wyobraźnię zabawy.
4. Nie dostarczają nadmiaru bodźców, stymulują rozwój dzieci na poziomie odpowiednim do wieku.
5. Są atrakcyjne wizualnie, kolorowe, z wieloma dodatkami, co wpływa na rozwój zmysłu estetycznego maluchów.
6. Można im zaufać – zostały wykonane z bezpiecznego tworzywa, nie posiadają zbyt małych elementów oraz ostrych krawędzi, są miłe w dotyku i bardzo trwałe.

Rebel: gry na rok 2021 zostały odkryte!

Początek roku to bezapelacyjnie czas snucia wydawniczych planów i ujawniania ich światu. Poniżej garść informacji o tym, co na najbliższe miesiące przygotowało wydawnictwo Rebel.

Wśród zapowiedzi są zarówno gry planszowe, jak i karciane; do zabawy samodzielnie lub w większym gronie; dla szukających gier dziecięcych i dla fanów bardziej rozbudowanych tytułów. Słowem: każdy znajdzie coś dla siebie!

NOWOŚCI

„DAJ NAMIAR”

Oparta na współpracy gra skojarzeniowa, w której gracze szukają połączeń między wylosowanymi parami wyrazów. Rozgrywka opiera się na siatce przecinających się ze sobą słów. Każdy uczestnik po kolei dobiera kartę współrzędnych, a następnie stara się podać pozostałym hasło, które połączy wskazane przez nią słowa. Celem gry jest odgadnięcie jak największej liczby par wyrazów w określonym przez klepsydę czasie.



„SPEKTRUM”

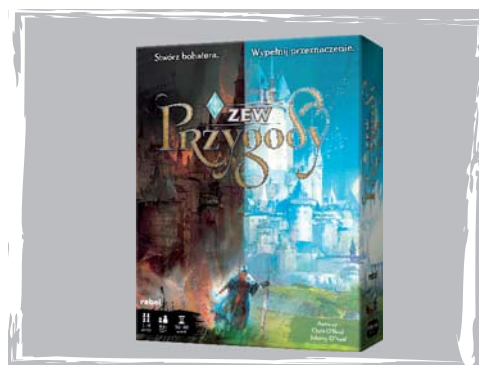
Gra imprezowa, w której dwie drużyny rywalizują ze sobą, próbując umiejscowić na skali podane hasło. Każda runda to inna karta spektrum wskazująca dwa przeciwstawne obszary (np. zimny-gorący, powszechny-hipsterski, szorstki-gładki). Zadaniem aktywnego gracza jest wymyślenie hasła, które odzwierciedli miejsce na skali wskazane przez specjalny mechanizm. Pozostali uczestnicy starają się odgadnąć, o które miejsce chodzi.



„Spektrum” to wielowymiarowa zabawa i zupełnie nowe spojrzenie na gry imprezowe.

„ZEW PRZYGODY”

Narracyjna gra karciana, w której uczestnicy rozwijają swoją postać, tworząc dla niej



unikatową historię. Poprzez umiejętne wykorzystywanie nadarzających się okazji i zarządzanie losowością gracze przygotowują się do kolejnych wyzwań i walk, by jak najlepiej wypełnić swoje przeznaczenie. Każdy kolejny krok to nie tylko punkty zwycięstwa, ale też dodatkowa cegiełka dokładana do eposu bohatera.

„SPLENDOR MARVEL”

Nowa wersja popularnej gry rodzinnej oraz ekonomicznej osadzona w znanym z komiksów i filmów uniwersum Marvela. Aby



wygrać, uczestnicy muszą uważnie dobrać znaczniki, które pozwolą im na rekrutowanie kolejnych postaci do drużyny. Te z kolei umożliwią pozyskiwanie kolejnych, jeszcze potężniejszych bohaterów oraz przejmowanie kontroli nad miejscami. Kto pierwszy zbierze odpowiednią kombinację bohaterów i punktów, wygrywa! Co ważne, w tej wersji wprowadzone zostały dwie ważne modyfikacje zasad, dzięki czemu jest jeszcze więcej kombinowania i taktycznego myślenia.

„PANDEMIC LEGACY: SEZON 0”

Nowa odsłona znanej serii gier kooperacyjnych. Uczestnicy, którzy wcielają się w zespół tajnych agentów z okresu zimnej wojny, a jednocześnie naukowców, wezmą udział w trwającej 12 miesięcy kampanii (każdy



miesiąc to jedna lub dwie rozgrywki, w zależności od rozwoju wydarzeń). Będą podróżowali po świecie, korzystając z rozmaitych przykrywek, by poznać, przebadać, a ostatecznie zatrzymać niebezpieczny patogen. Gra w narracyjny sposób poprowadzi ich przez kolejne przygody, wprowadzając coraz to nowsze zasady i elementy ze specjalnych skrytek.

ZAPOWIEDZI: I POŁOWA ROKU

„DOBBLE XXL”

Gigantyczna wersja popularnej gry familijnej stworzona z myślą o aktywnej zabawie na świeżym powietrzu. Zestaw zawiera 20 „kart” o średnicy 45 cm wykonanych z wytrzymałego PCW, odpornego na działanie warunków atmosferycznych. Podstawowa zasada rozgrywki pozostała bez zmian: uczestnicy muszą jak najszybciej znajdować na kartach pary identycznych symboli. Jednak tym razem instrukcja obejmuje 4 warianty indywidualnej i drużynowej zabawy opierające się na ruchu.



„KEYFORGE: MROCNY PRZYPŁYW”

Najnowsza odsłona pierwszej na świecie uniikatowej gry karcianej! „KeyForge: Mroczny przypływ” to około 280 nowych kart, które zwiększą pulę talii do odkrycia i ujarznienia, nieznany dotychczas dom Nautilian, zupełnie nowa mechanika przypływów i odpływów, złe bliźniaki znanych stworzeń i wiele więcej! W sprzedaży pojawią się pakiet startowy dla dwóch graczy, talia deluxe oraz standardowa talia Archonta.



„HARRY POTTER I MAGICZNY QUIZ”

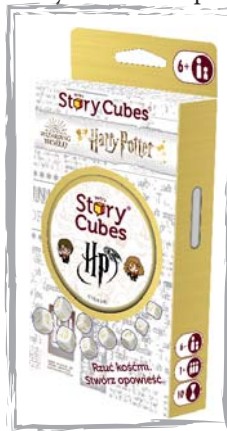
Gra, w której fani opowieści o małym czarodzieju będą mieli okazję zabłysnąć wiedzą na temat znanych bohaterów i wydarzeń. W pudełku znajduje się mechanizm, który głosem

dyrektora Hogwartu poprowadzi uczestników przez całą rozgrywkę: przedstawia zasady, odczytuje pytania oraz pilnuje przestrzegania reguł. Zadaniem graczy jest udzielanie odpowiedzi, przy czym każda pomyłka będzie sporo kosztowała!



„STORY CUBES: HARRY POTTER”

Zestaw estetycznie wykonanych 9 kości opowieści z motywami z uniwersum J.K. Rowling dostarczy doskonałej zabawy i skutecznie pobudzi dziecięcą kreatywność. Jakie przygody tym razem czekają na Harry’ego, Rona, Hermionę i inne popularne postaci? Czego się nauczą, a czemu będą musieli stawić czoła? Czy Sam-Wiesz-Kto znów zaatakuje? A może tym razem... wygra?



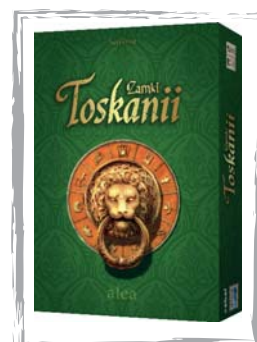
„TO JA GO TNĘ”

Nowa gra karciana twórców „Odjechanych jednoroźców”. „To ja go tnę” to wariacja na temat klasycznych gier RPG, w której uczestnicy będą mieli okazję pokonywać groźnych przeciwników i sabotować plany swoich wrogów. Aby osiągnąć cel, będą wyposażać herosów w przedmioty, ujarzmiać magiczne potęgi i korzystać z modyfikatorów rzutów, co pozwoli im skutecznie przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Zwycięży gracz, który jako pierwszy ubije trzy potwory lub zbierze drużynę składającą się z sześciu różnych klas.



„ZAMKI TOSKANII”

Dynamiczna gra strategiczna stworzona przez Stefana Felda, autora takich tytułów, jak „Zamki Burgundii” czy „W roku smoka”. Tym razem autor zabierze graczy do XV-wiecznej Toskanii, gdzie jako wpływowi książęta będą rozbudowywali swoje włości, wpierając miasta, wioski i klasztory, wydobywając cenny marmur i dostarczając go do odbiorców.



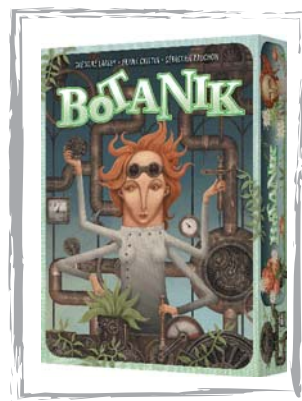
„PROJEKT L”

Strategiczna gra logiczna zachwycająca prostotą elementów i zasad, a jednocześnie pełną wyzwań rozpalających szare komórki do czerwoności. Uczestnicy rozwiązują kolejne łamigłówki, poszerzając pulę dostępnych elementów i ulepszając je, by przygotować się do nowych zadań. Mądrze podejmowane decyzje, umiejętne planowanie oraz wyobrażenia przestrzenne pozwolą im zyskać przewagę i zostać mistrzami logicznych układanek.



„BOTANIK”

Dwuosobowa gra logiczna, w której uczestnicy wcielają się w naukowców tworzących system uprawy roślin na skrajnie nieurodzajnym terenie. W czasie rozgrywki każdy z nich będzie rozbudowywał swoją maszynę poprzez przyłączanie kolejnych kafelków. Aby wygrać, należy mądrze grupować kolory, powiększać system rur, nawadniać rośliny i sprytnie opóźniać ruchy przeciwnika.



„PLUSZOWYCH SNÓW”

Propozycja na sam początek przygody z planszówkami, odpowiednia dla dzieci od 4. roku życia (a nawet młodszych – z wykorzystaniem specjalnego wariantu kooperacyjnego). Ta przepięknie ilustrowana gra opiera się na szacowaniu i doskonale sprawdzi jako pomoc w określaniu wielkości. Zadaniem uczestników jest wybranie odpowiedniego kafelka pluszaka, który całkowicie przykryje znajdujący się na środku koszmar. Nie chodzi jednak o to, by po prostu wskazać największy z dostępnych kafelków – im mniejszego pluszaka wykorzystają do pozbycia się koszmaru, tym więcej punktów uzyskają.



ZAPOWIEDZI: II POŁOWA ROKU

„ZAGINIONY ŁĄD”

Nie lada gratka dla wszystkich fanów przygód i eksploracji, którym marzy się odkrycie zupełnie nowego świata. W tej nietypowej, przepięknie wykonanej planszówce uczestnicy będą zarządzali pięcioosobowymi zespołami badawczymi, by jak najszybciej zebrać cztery rozsiane po świecie wskazówki. W tym celu będą musieli zgromadzić odpowiedni ekwipunek, przejąć środki transportu i odwiedzić wybrane lokacje na mapie. Kto pierwszy, ten lepszy!



„POD WROGIM NIEBEM”

Jednoosobowa logiczna łamigłówka oferująca wiele godzin wymagającej zabawy. Utrzymana w klimacie kosmicznej apokalipsy, zaprasza graczy, by stanęli w obronie Ziemi. Ich zadaniem jest odpieranie ataków kosmitów w kolejnych obleżonych miastach. Wykorzystując innowacyjną mechanikę umieszczania kości, gra „Pod wrogim niebem” pozwala na testowanie różnorodnych strategii i odblokowywanie kolejnych możliwości, zaś dzięki coraz to nowszym kampaniom stanowi wyzwanie nawet dla obeznanym w zasadach uczestników.



„TAJEMNICZY OGRÓD”

Nowa gra twórców „Everdell”, równie piękna i równie wymagająca. Tym razem twórcy zapraszają graczy do stworzenia ogrodu pełnego zachwycających roślin. To, za co będą otrzymywali punkty, zależy od obiektów umieszczonych w ogrodach ich sąsiadów. Dzięki wykorzystaniu mechaniki wymiany kart w każdej turze mają wpływ na to, jakie możliwości otrzymają. Co ważne, gra oferuje różne tryby rozgrywki, w tym wariant jednoosobowy. Do pojedynczej partii można zaprosić aż siedem osób!



„GLEN MORE II: KRONIKI”

Ekonomiczna gra kafelkowa. Uczestnicy wcielają się w naczelników szkockich klanów,



które od wczesnego średniowiecza aż po wiek XIX starają się poszerzać swoje terytoria i zwiększać bogactwo. Aby odnieść sukces, należy w odpowiednim czasie podejmować trafne decyzje: uprawiać jęczmień do produkcji whisky, sprzedawać towary, nawiązać przyjazne relacje z klanami zamieszkującymi szkockie wyżyny lub zdobyć kontrolę nad strategicznymi miejscami, takimi jak jeziora oraz zamki.

„KONSPIRACJA: UNIWERSUM ABYSS”

Nowa samodzielna gra karciana rozgrywająca się w Królestwie Głębi znanym z „Abyss”. Tym razem rozgrywka skupia się na walce o władzę w Oceanicznym Senacie. Uczestni-



cy będą starali się zdobyć względy najbardziej wpływowych lordów i z ich pomocą przejąć kontrolę nad izbą. W tym celu muszą umiejętnie analizować sytuację na stole, bacznie obserwować poczynania przeciwników, trafnie oceniać własne możliwości i wybierać najbardziej opłacalne strategie w oparciu o dostępne sposoby punktacji.



wkrocz do świata wyobraźni!

Stworzona z myślą o wspólnej zabawie rodziców i dzieci gra Opowiadanki zabiera uczestników w świat baśni, do których sami dobierają najlepszych bohaterów. Korzystając ze specjalnej książki oraz bogato ilustrowanych kart, gracze przydzielają postaci do ról: odważny rycerz może stać się samotnym muzykantem, a ciekawska wiedźma - wojowniczką kung-fu. W ten sposób rozwijają swoją wyobraźnię i tworzą własne, unikatowe historie.



rebel

 hurt.rebel.pl

 hurt@rebel.pl

 58 728 49 32

 58 728 49 33

HarperCollins Polska: mądre wsparcie na nowy rok

W styczniu na rynku zadebiutowało kilkanaście nowych pozycji wydawcy dedykowanych dzieciom z szerokiej grupy wiekowej 0-7 lat. Na pierwszy rzut oka wysuwa się bogactwo propozycji, które zadowolą maluchy o różnych zainteresowaniach i na różnym etapie rozwoju. Oto i one:

WIEK: 0-3 LATA

Seria „Akademia Mądrygo Dziecka” – książeczki w różnych kształtach i formatach, które zachęcają najmłodsze dzieci do nauki przez zabawę. Wycięte kształty, ruchome obrazki, proste kolorowanki dla maluchów, barwne wydzieranki oraz książeczki ze zmywalnym piśakiem świetnie rozwijają zdolności manualne, przy okazji poruszając bliskie maluchom tematy i zaspokajając ich ciekawość.

Nowości z serii „Akademia Mądrygo Dziecka. Pierwsze Bajeczki”:

- ✓ „Dzień dobry, kotku!”
- ✓ „Dzień dobry, pingwinku!”
- ✓ „Dzień dobry, szczeniaku!”



WIEK: 3-7 LAT

Seria „Koloruj i Naklejaj” – obejmuje proste kolorowanki z prostokątnymi naklejkami, które mogą posłużyć jako kolorystyczna ściągawka dla małego artysty. Naklejkę przedstawiającą wybraną postać wystarczy przykleić na stronie z obrazkiem do pokolorowania, aby móc w każdej chwili sprawdzić, jakie barwy powinny mieć poszczególne elementy ilustracji. Kolorowanie według wzoru pozwala ćwiczyć spostrzegawczość małego dziecka i jego zdolności manualne, a przy okazji daje ogromną satysfakcję – pokolorowana postać wygląda tak, jak w ulubionej kreskówce!

Nowości z serii „Koloruj i Naklejaj”:

- ✓ „Bing”
- ✓ „Masza i Niedźwiedź”
- ✓ „Tomek i przyjaciele”
- ✓ „Smerfy”
- ✓ „My Little Pony”



Seria „Zabawy i Zadania z Naklejkami” – została tak opracowana, aby każde dziecko, niezależnie od indywidualnych talentów, znalazło w niej coś dla siebie. Samodzielne rozwiązywanie zadań sprawi maluchom frajdę. Zadania zostały opracowane przy wsparciu merytorycznym metodyków nauczania przedszkolnego.

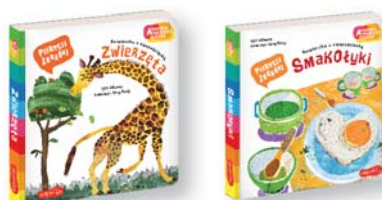
Nowości z serii „Zabawy i Zadania z Naklejkami”:

- ✓ „Masza i Niedźwiedź”
- ✓ „Smerfy”
- ✓ „Tomek i przyjaciele”



Nowości z serii „Akademia Mądrygo Dziecka. Pierwsze Zagadki”:

- ✓ „Zwierzęta”
- ✓ „Smakołyki”



- ✓ „Nad morzem”
- ✓ „Mój świat”



Nowości z serii „Akademia Mądrygo Dziecka. Zwyczaje Zwierząt”:

- ✓ „Chcę jeść!”
- ✓ „Chcę spać!”



Nowości z serii „Akademia Mądrygo Dziecka. Niesamowite Zwierzęta”:

- ✓ „Maszyny 1”
- ✓ „Maszyny 2”
- ✓ „Budynki”
- ✓ „Ubrania”



Nowość!

„Zwyczaje zwierząt”

Fascynujące opisy zwierząt
Rozkładane w harmonijkę strony
Intrygujące zagadki

Nowość!

„Pierwsze zagadki”

Wciągające zagadki
Strony rozkładane na cztery,
a na końcu rozwiązanie!
Na ostatniej stronie gratis

Nowość!

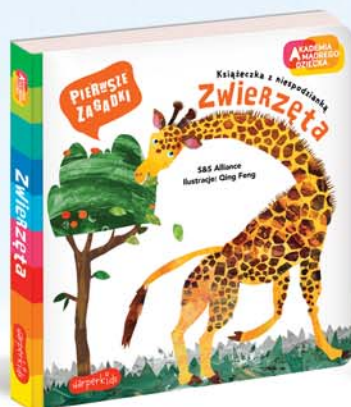
„Pierwsze bajeczki”

Urocze historie małych zwierząt
Ruchome elementy
Sprawdzony format

Nowość!

„Niesamowite zwierzęta”

Fascynujące fakty o zwierzętach
Obrotowe koło – zwierzę
zmienia się w wynalazek!



trwałe, kartonowe strony • piękne ilustracje • atrakcyjne elementy, np. rozkładane strony • zaokrąglone rogi



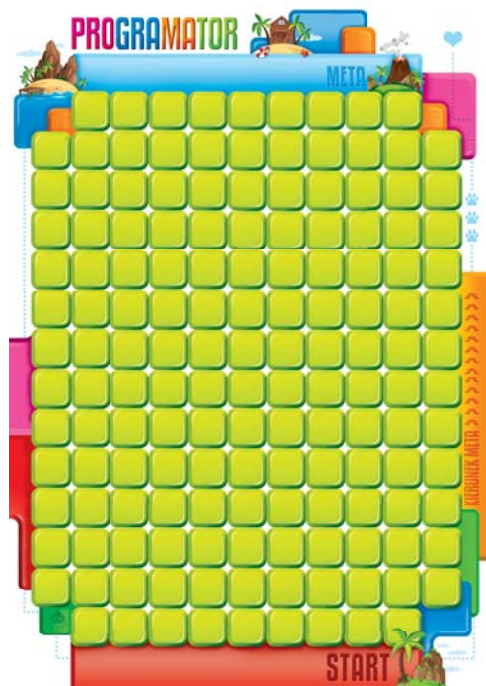
PROGRAMOWANIE NA PLANSZY? CZEMU NIE!

Znajomość podstaw programowania jest przydatna coraz młodszym dzieciom. Nie oznacza to jednak, że wstęp do prawdziwej nauki musi odbywać się w szkolnej sali informatycznej. Przygotowania do kolejnych etapów wtajemniczenia można rozpocząć już na wczesnym etapie edukacji, a przydatne w tym mogą okazać się... planszówki! Takie jak choćby „Programator” z serii „IQ Games” od Alexandra, który przenosi graczy do świata ekscytujących zagadek i kreatywnego rozwiązywania problemów.

Gra posiada dwie plansze. Na jednej z nich – zwanej **tablicą ruchu** – gracze programują swoje ruchy.



Przed rozpoczęciem rozgrywki rozkłada się na wszystkich polach **właściwej planszy** punktowane żetony. W trakcie gry starają się tak poruszać swoimi postaciami, by zdobyć jak najwięcej elementów, co przekłada się na liczbę punktów.



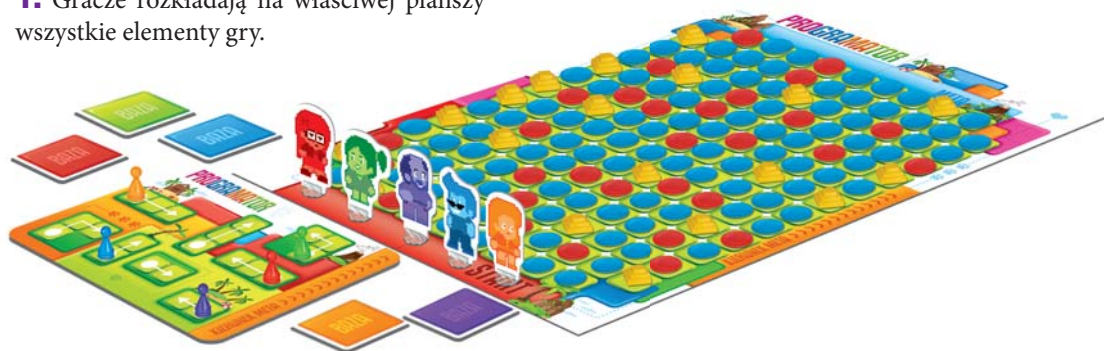
Elementy mają różną punktację:



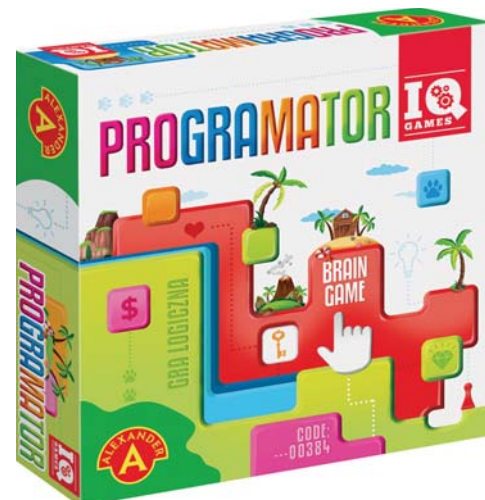
Każdy z graczy porusza się po planszy wszystkimi kolorowymi pionkami postaci (zarówno swoimi, jak i przeciwników). Pionki, które zdobywają punkty dla zawodnika, wskazują na początku rozgrywki kolory na wylosowanym żetonie koloru. Dla współgraczy pozostaje to tajemnicą. Każdy z graczy próbuje odgadnąć, które pionki zbierają punkty dla przeciwników, a jednocześnie ukrywa informację na temat koloru swoich pionków przed przeciwnikami.

PRZEBIEG GRY

1. Gracze rozkładają na właściwej planszy wszystkie elementy gry.



2. Każdy z graczy losuje Żeton Kolorów. Kompozycja barw na nim wskazuje, jakie kolory pionków będą punktowane dla gracza na koniec rozgrywki (Żeton Koloru pozostaje tajemnicą dla rywali aż do końca rozgrywki).



Ruchy należy tak programować, by zdobyć jak najwięcej punktów dla siebie i jednocześnie jak najmniej dla przeciwników.

Do każdego koloru przypisane są jedna postać oraz pionek.





Zabawka do samodzielnego montażu, w której z drewnianych deseczek i kolorowych śrubek skonstruujesz pojazd, którym będziesz mógł się bawić przez długie godziny. Kiedy zabawa się znudzi, można model rozłożyć i od nowa zbudować inny pojazd
Wiek: 4+



Przezabawna gra, w której musisz odwzorować grymas twarzy pokazany na karcie tak, żeby inni potrafili wskazać, która to karta.
Wiek: 4+
Liczba graczy: 2-8



Gra na spostrzegawczość, polegająca na odnajdywaniu kolorowych piktogramów. Sprawdź czy uda Ci się ograć własne dziecko.
Wiek: 5+
Liczba graczy: 2-5

WSPANIAŁE ROZWIJAJĄCE ZABAWKI DLA CAŁEJ RODZINY



Prosta gra pełna emocji, w której liczy się spostrzegawczość i refleks. Do dyspozycji mamy rozłożone na stole karty z potworami oraz 3 kostki, które wskażą kształt, kolor oraz wzór poszukiwanego stwora. Zadanie polega na jak najszybszym dopasowaniu detali i odkryciu jakiego potwora wskazują kostki. Wygrywa ten kto zdobędzie najwięcej kart.
Wiek: 5+
Liczba graczy: 2+



Prosta i bardzo satysfakcjonująca gra logiczna dla dwóch osób, w której wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży obok siebie 4 kości swojego koloru, bez przestawiania kości przeciwnika.
Wiek: 7+
Liczba graczy: 2



Drewniana zabawka konstrukcyjna. Wycięte z drewna elementy pozwalają na zbudowanie trwałego pojazdu bez użycia kleju. W zestawie znajdziemy także komplet plastikowych kół wraz z osiami. Model po złożeniu jest mobilny i może służyć do zabawy. Komplet wyposażony został w zestaw kredek oraz naklejek.
Wiek: 7+



ZNAJDŹ NAS NA:
/ Alexandergryzabawki

www.alexander.com.pl

PROGRAMATOR

3. Każdy z graczy w swojej kolejce wykonuje ruch wszystkimi pionkami, a następnie odwzorowuje go na dużej planszy. Operacja ta pozwala jednocześnie zdobyć jak najwięcej punktów oraz utrudnić zadanie przeciwnikom.

Przykład: chcąc ruszyć się na planszy czerwoną postacią o dwa pola do przodu, gracz stawia czerwony pionek na Tabliczce Ruchu na polu wskazującym ruch o dwa pola do przodu. Następnie przesuwa postać na planszy na wskazane pole i zbiera punktowany element, który na nim leży (pchełkę lub piramidkę). Zebrany element odkłada do bazy w kolorze postaci, która go zebrała. Wykorzystany ruch nie jest już dostępny dla pozostałych pionków w kolejce tego gracza.



4. Po ruchu wszystkimi pionkami należy je zdjąć z Tablicy Ruchu. Kolejny gracz wykonuje ruchy wszystkimi pionkami.

5. Kiedy już trzy pionki postaci dotrą do mety, zawodnicy pokazują swoje Żetony Koloru i podliczają punkty znajdujące się w trzech bazach (zgodnie z kolorami na ich Żetonach Kolorów). Wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej.

Liczba graczy: 2-5.

Wiek: 7+.

Umiejętność programowania niesie ze sobą szereg korzyści:

- ✓ rozwija kreatywność,
- ✓ poprawia zdolności matematyczne,
- ✓ ćwiczy cierpliwość,
- ✓ uczy wyciągania wniosków,
- ✓ stanowi trening rozwiązywania problemów,
- ✓ jest pomocna w budowaniu pewności siebie.

Mocne strony gry „Programator”:

- ✓ Świetna rozrywka intelektualna, która idealnie wpisuje się w trendy edukacyjne dzieci i młodzieży.
- ✓ Duża regrywalność (ze względu na inne rozłożenie punktowanych pchełek i piramidek rozgrywka za każdym razem wygląda inaczej).
- ✓ Ćwiczy zdolność przewidywania (gracz nie wie, jakimi pionkami zdobywają punkty rywale, dlatego musi bacznie obserwować ich ruchy i przewidzieć, czy zdobywając punkty dla siebie, nie przybliży ich do zwycięstwa).

Kontrola zabawek dla najmłodszych

Inspekcja Handlowa wzięta pod lupę zabawki dla dzieci poniżej 3. roku życia. Jej wyniki publikujemy poniżej.



OZNAKOWANIE

KONTROLA INSPEKCJI HANDLOWEJ

ZABAWKI DLA DZIECI PONIŻEJ 3 ROKU ŻYCIA

4 na **12** skontrolowanych zabawek miało błędne oznakowanie:

- brak ostrzeżenia 0-3,
- brak instrukcji w języku polskim,
- brak danych producenta.

Wszystkie zabawki z błędnym oznakowaniem pochodziły z Chin.



BADANIA LABORATORYJNE

KONTROLA INSPEKCJI HANDLOWEJ

ZABAWKI DLA DZIECI PONIŻEJ 3 ROKU ŻYCIA

Testów laboratoryjnych nie przeszły **2** na **11** zabawek.

Niezgodność dotyczyła książeczki do kąpieli i kostki – zawierały niedozwolone stężenie fosforanu tris (2-chloro-1-metyloetyl) (TCPP)4.

Ten środek może być rakotwórczy.



PORADY

ZABAWKI DLA DZIECI PONIŻEJ 3 ROKU ŻYCIA

KUPUJ ZABAWKI DOSTOSOWANE DO WIEKU I ROZWOJU DZIECKA.

Zwróć uwagę na:

- Materiały wypełniające – nie powinny zawierać żadnych twardych ani ostrych fragmentów np. kawałków metalu, gwoździ czy igieł.
- Czy drobne elementy nie odpadają przy lekkim naciśnięciu, ponieważ dziecko może je połknąć lub się nimi udławić.
- Sprawdź, czy zabawka posiada oznakowanie CE. Jest to deklaracja producenta, że zabawka spełnia obowiązujące wymagania.
- Zwróć uwagę, czy dołączone zostały ostrzeżenia i instrukcje montażu oraz konserwacji w języku polskim.

Źródło: UOKiK



playmobil®

STUNT
SHOW



70551
Pokaz kaskaderski:
Samochód kaskaderski



70552
Pokaz kaskaderski:
Namiot serwisowy



70553
Pokaz kaskaderski:
Motor z płonąca
przeszkodą



70554
Pokaz kaskaderski:
Gokart straży pożarnej



70550
Pokaz kaskaderski:
Monster Truck Rekin



70549
Pokaz kaskaderski:
Monster Truck Rogacz

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

Kamila Michel-Wiśniewska, tel. +48 600 172 588 (woj.: mazowieckie, podlaskie, warmińsko-mazurskie)

Anna Jagódka, tel. +48 735 922 757 (woj.: małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie, lubelskie)

Michał Wyzujak, tel. +48 664 976 343 (woj.: wielkopolskie - południe, lubuskie - południe, dolnośląskie)

Piotr Stoppel, tel. +48 608 790 252 (woj.: zachodniopomorskie, pomorskie, kujawsko-pomorskie, wielkopolskie - północ, lubuskie - północ)

Hanna Stabla, tel. +48 692 951 901 (woj.: śląskie, łódzkie, opolskie)

Jak pies z kotem... w labiryncie

Są planszówki, po które dorośli sięgają równie chętnie jak ich pociechy, które podczas każdej kolejnej rozgrywki można odkryć na nowo. Jednym z takich tytułów jest „Mam cię!” od Alexandra. Projektanci gry zainspirowali się uwielbianymi przez dzieci labiryntami. Elementy pościgu sprawiają zaś, że emocje podczas zabawy sięgają zenitu.

KRÓTKO O GRZE

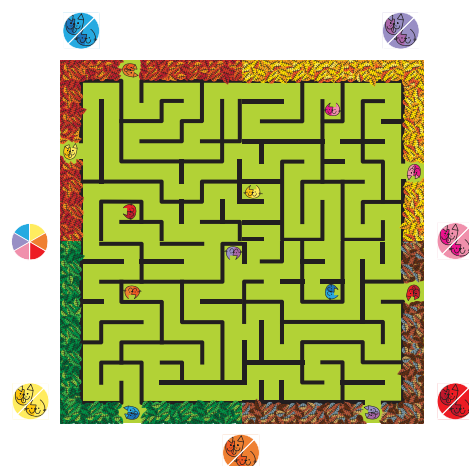
Oryginalna mechanika oparta na planszy składającej się z czterech dwustronnych ruchomych fragmentów powoduje, że przed każdą rundą gracze muszą zmierzyć się z nowym zadaniem. Krawędzie części planszy oznakowane są innym kolorem listowia, w którym ukrytych jest sześć psów, natomiast w samym labiryncie tylko samo kotów.



W każdej rozgrywce kotki ganiają z psiami w parkowym labiryncie żywopłotów. Gracze śledzą ich drogę i jako pierwsi starają się odkryć, które z nich napotkają na siebie. Kiedy mają swój typ, muszą złapać odpowiedni żeton (jeden lub kilka), a następnie wymienić na karty. Uczestnik, który zbierze ich najwięcej, wygrywa.

JAK GRAĆ?

1. Zabawa rozpoczyna się od ułożenia planszy zgodnie z zasadą, że krawędzie z listowiem muszą znajdować się na zewnątrz labiryntu. Wszystkie żetony należy rozłożyć dookoła planszy w taki sposób, by każdy z graczy miał do nich wygodny dostęp. W wariantcie podstawowym żetony umieszczone zostają jednokolorową stroną do góry.



2. Jeden z graczy tasuje karty i układa na stole stroną ze strzałkami do góry.

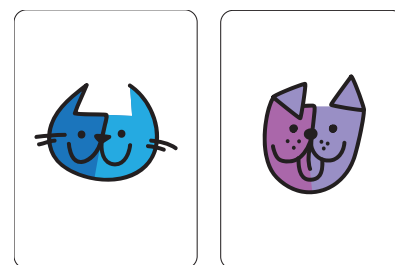


3. Rozgrywka rozpoczyna się od zmiany układu planszy zgodnie z aranżacją przedstawioną na karcie.

Przykład: jeśli na karcie narysowana jest jedna strzałka z listowiem w kolorze zielonym, gracze odwracają na drugą stronę planszę z tym kolorem krawędzi. Jeśli zaś na karcie widnieją dwie strzałki, to elementy labiryntu w wyszczególnionych kolorach należy zamienić miejscami.



4. Gdy plansza jest gotowa, jeden z graczy odwraca kartę. Znajduje się na niej wizerunek psa lub kota w jednym z sześciu kolorów. Zadaniem każdego z graczy jest sprawdzenie, w którym miejscu labiryntu znajduje się dany zwierzak, a następnie odnalezienie wszystkich kompanów, do których mógłby dobiec.



5. Kiedy gracz dostrzeże, z kim spotka się dana postać, musi szybko chwycić odpowiedni żeton (lub żetony – w przypadku gdy zwierząt jest więcej niż jedno). Jeżeli ścieżki okażą się puste, należy chwycić wielokolorowy krążek.



6. Kiedy uczestnicy gry uzgodnią, że wszystkie połączenia zostały wykryte, następuje podliczenie punktów. Za każdy poprawnie złapany żeton gracz otrzymuje kartę (aktualnie zagrywaną lub następną ze stosu), zaś po każdej pomyłce musi oddać dwie karty (odkłada je na spód stosu).

7. Kolejna tura rozpoczyna się od zmiany układu planszy, zgodnie z aranżacją na kolejnej karcie.

8. Gra toczy się do momentu wykorzystania wszystkich kart ze stosu (lub zdobycia wcześniej ustalonej liczby punktów), a wygrywa osoba z największą ich liczbą.

Nowe zabawki Linkimals od Fisher-Price

Do znanej i lubianej linii interaktywnych zabawek Linkimals od Fisher-Price dołączyły dwa nowe zwierzątka – Panda i Koala. Mięciutka Panda wprowadzi maluszka m.in. w świat powitań i dobrych manier, a Koala wraz ze swym niezwykłym drzewkiem pomoże w nauce liczenia i kształtów.

Innowacyjna linia Linkimals liczy już siedmioro zwierzątek, które wchodzą ze sobą w interakcje. Zabawki potrafią rozmawiać, śpiewać i świecić na przeróżne kolory, tworząc wesoły, zgrany chór. Każda z nich posiada inne funkcje, a wszystkie czują się najlepiej, gdy mogą razem zaśpiewać „Jak się masz, czy pobawić się chcesz?” oraz wiele innych piosenek.

PANDA, KTÓRA NAUCZY DOBRYCH MANIER

Naukowcy dowiedli, że pandy zamieszkują Ziemię już od 8 milionów lat. To pewnie dlatego opanowały do perfekcji sztukę komunikacji. Nowa interaktywna Panda z linii Linkimals chętnie podzieli się z maluchem swoją wiedzą, ucząc go podstawowych zwrotów, takich jak „Dzień dobry!”, „Proszę” i „Dziękuję”. Oprócz tego pomoże dziecku poznać pierwsze literki i cyferki, a to wszystko dzięki radosnym wypowiedziom i piosenkom, które uruchamiają się po naciśnięciu na jej brzuszku. Przy tak wesołym akompaniamencie przyswojenie nowej wiedzy przyjdzie szkrabowi o wiele łatwiej i co najważniejsze – będzie dużo przyjemniejsze!

KOALA UŁATWI NAUKĘ LICZB

Jak powszechnie wiadomo, koale uwielbiają się wspinać, a następnie polegiwać na bambusowych drzewkach. Interaktywny Koala z linii Linkimals wykorzystuje swoje drzewko do czegoś dużo bardziej przydatnego: za pomocą kolorowych przycisków i kręciołka uczy kształtów i liczenia w zakresie 10. Podobnie jak inni przyjaciele Linkimals pięknie śpiewa i świeci się podczas zabawy. Zabawka posiada mięciutkie szeleszczące uszko i obrotową kuleczkę. Elementy te pomagają wzmocnić zręczność malucha. Podświetlany brzuszek pokazuje maluchowi zależność przyczyna-skutek. Zabawkę można łatwo przenosić dzięki umieszczonemu z tyłu uchwytowi.

O SERII

W skład interaktywnej linii Linkimals wchodzi: Panda, Koala, Jeż, Leniwiec, Lama, Łoś i Wydra. Wszystkie zabawki potrafią komunikować się między sobą. Radosne piosenki i zsynchronizowany pokaz światełek oczarują niejednego malucha.

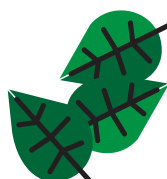


*W wariantach dla graczy zaawansowanych wykorzystuje się drugą stronę żetonów. Znajdują się na niej dwa zwierzątka w różnych kolorach, przez co zadanie staje się trudniejsze, gdyż trzeba dobrze przyjrzeć się żetonowi.



Mocne strony gry „Mam cię!”:

- ✓ dynamiczna rozgrywka;
- ✓ dwa stopnie trudności;
- ✓ zabawa, która nigdy się nie nudzi (96 wersji ułożenia planszy);
- ✓ ćwiczy zdolność rozwiązywania problemów;
- ✓ stanowi trening pamięci, koncentracji, myślenia abstrakcyjnego oraz spostrzegawczości;
- ✓ uczy przetwarzania informacji oraz wyciągania wniosków.



Zdjęcia: Mattel

GEOGRAFIA MOŻE BYĆ... ZABAWNA!

Pod warunkiem, że zostanie atrakcyjnie podana. Idealnym sposobem na to są wszelkie podróże krajoznawcze, podczas których mali globtroterzy mają okazję zgłębić tajemnice naszego kraju. W tym momencie musimy jednak zejść na ziemię: jest to zadanie trudne do wykonania pod względem logistycznym, o ile nie niewykonalne. Ale to wcale nie oznacza konieczności rezygnacji z przyjemności poznawania świata! Ciekawym świata dzieciom przyszło ostatnio z pomocą wydawnictwo Multigra, proponując nieszablonową grę „Mali podróżnicy. Polska”.

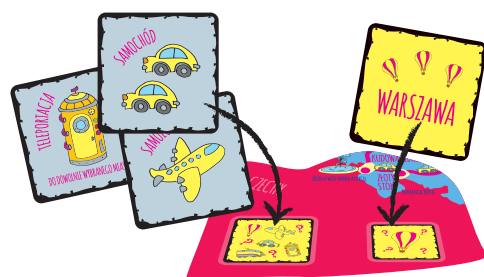


PRZEBIEG GRY

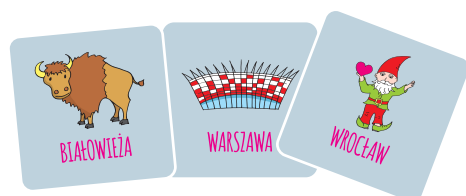
1. Gracze rozkładają na stole planszę z mapą Polski.



2. Każdy z graczy otrzymuje trzy karty pojazdów (pozostałe wraz z kartami lot balonem odkładane są na planszy).



3. Obok planszy gracze umieszczają karty atrakcji.



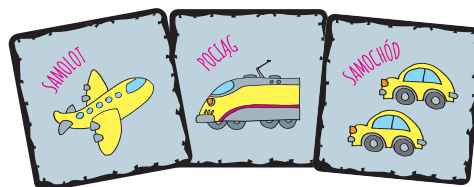
4. Uczestnicy zabawy losują po kolei kartę gracza, która wskazuje, jakie miasta musi odwiedzić na swojej trasie.



5. Gracze losują żeton „Start” wskazujący, w którym miejscu rozpoczną podróż; jeżeli miasto startowe znajduje się na ich karcie gracza – dobierają odpowiedni żeton atrakcji i umieszczają go na karcie gracza.



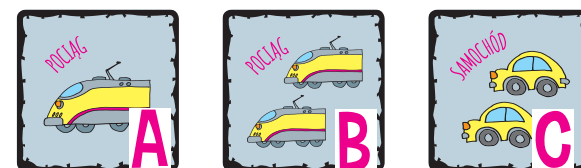
6. Każdy z graczy w swojej kolejce porusza się w dowolnym kierunku, obierając taką trasę, by jak najszybciej uzupełnić swoją kartę gracza atrakcjami z miast, które musi



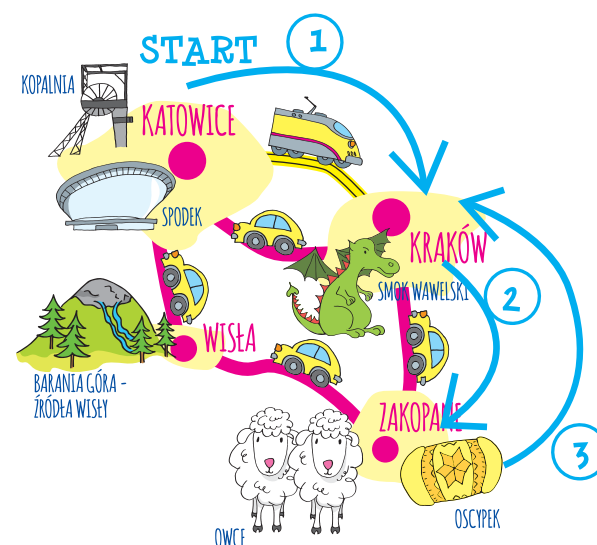
odwiedzić. Ograniczają go jedynie posiadane karty pojazdów (każdy z graczy ma do dyspozycji trzy karty pojazdów, które po wykorzystaniu dobiera). Drogę, jaką może pokonać dzięki posiadanym pojazdom, wskazują oznaczenia na planszy.

Przykładowy ruch

Karty pojazdów, które gracz ma w ręku:



Pionek gracza stoi w Katowicach. Interesują go atrakcje Krakowa i Zakopanego: smok wawelski oraz owce. W swoim ruchu wykorzystuje karty A i C.



1

Z Katowic jedzie pociągiem do Krakowa (karta A).



GRY DLA KAŻDEGO

MULTIGRA.COM.PL

HANDEL@MULTIGRA.COM.PL



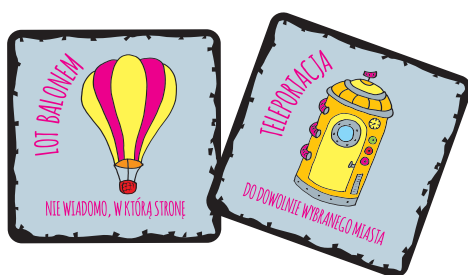
2

Zabiera smoka i samochodem (karta C) dociera do Zakopanego. Ponieważ na karcie pojazdu na dwa auta, może jeszcze wrócić do Krakowa, z którego przykładowo ma bliżej do Warszawy, którą będzie musiał odwiedzić w późniejszym czasie.

3

Po wykonaniu tych ruchów gracz dobiera dwie karty pojazdów, aby nadal mieć w ręku trzy karty.

Uwaga! W grze mogą być pomocne specjalne karty pojazdów – lot balonem i teleportacja, które pozwalają w szybszym tempie pokonywać nawet duże odległości.



7. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze wszystkie karty atrakcji ze swojej karty gracza.

Liczba graczy: 2-6.

Wiek: 4+.

Mocne strony gry „Mali podróżnicy. Polska”:

- ✓ plansza w formie mapy Polski,
- ✓ mechanika pozwalająca podróżować palcem po mapie,
- ✓ rekwizyty w postaci kart atrakcji – miast, które są celem podróży, z krótkim ich opisem,
- ✓ ćwiczenie planowania, oceniania odległości, wyboru najkrótszej trasy,
- ✓ zaszczepienie w dziecku zamiłowania do podróży i ciekawości świata,
- ✓ łatwy i przyjemny sposób nauki geografii.

HarperCollins zachęca dzieci do odkrywania świata!

HarperKids (imprint HarperCollins Polska) proponuje dzieciom kolejną odsłonę cyklu „Akademia Mądrego Dziecka”, która bawi, uczy oraz wspomaga wszechstronny ich rozwój. Tym razem do rąk czytelników trafią aż trzy nowe podserie: „Pierwsze Zagadki”, „Niesamowite Zwierzęta” oraz „Zwyczaje Zwierząt”, a także kolejne tytuły w ramach dobrze znanego i lubianego cyklu „Pierwsze Bajeczki”. Wszystkie pozycje zapraszają młodsze dzieci, ich rodziców oraz opiekunów do wspólnej nauki poprzez zabawę połączonej z przyjemnym odkrywaniem świata.

„PIERWSZE ZAGADKI”

Dzieci mają do wyboru cztery tytuły z zagadkami oraz niespodzianką za ich prawidłowe rozwiązanie: „Nad morzem”, „Mój świat”, „Zwierzęta” i „Smakoluchy”. Książeczki pomagają ćwiczyć wyobraźnię i abstrakcyjne myślenie.

„NIESAMOWITE ZWIERZĘTA”

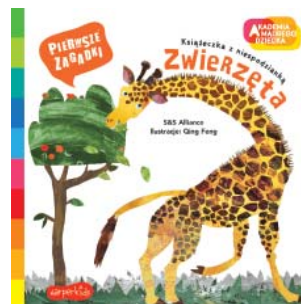
Książki pełne barwnych ilustracji z ruchomymi, obrotowymi elementami, które pokazują, jak świat zwierząt inspirował ludzi tworzących budynki, maszyny oraz ubrania. Co ryby mają wspólnego z dachami naszych domów?

„ZWYCZAJE ZWIERZĄT”

Kolorowe książeczki, w których każda strona to minizagadka dla najmłodszych czytelników i czytelników. Po rozłożeniu złożonej w harmonijkę strony otrzymają odpowiedź okraszona ciekawostkami z życia zwierząt. To, co na pierwszy rzut oka wydaje się latarnią morską, to sowa, która nie śpi w nocy! Ryba na talerzu zmienia się w wielkiego wieloryba, który potrafi zjeść dwie tony kryla!

„PIERWSZE BAJECZKI”

Kolejne tytuły to dalsze niespodzianki. W popularnym cyklu „Pierwsze Bajeczki” ukazały się tym razem „Dzień dobry, szczeniaku!”, „Dzień dobry, kotku!” i „Dzień dobry, pingwinku!”. To proste historie okraszone przyjaznymi ilustracjami. Ruchome obrazki znane z innych pozycji uatrakcyjnają przekaz, wzbudzając zainteresowanie maluchów, rozwijając sprawność manualną i dostarczając mnóstwo radości.



LOL
SURPRISE!

SERIES • SÉRIE
2
SERIA • SÉRIE

#HAIRGOALS



LOL
SURPRISE!

BIG B.B.

MEOW



WITAJCIE NA MOIM KANALE
Rozpakujmy moje modowe odkrycia!

W Orbico powiało nowościami!

Rok 2021 dystrybutor otwiera z optymizmem, czerpiąc pełnymi garściami z możliwości, jakie niosą ze sobą nowości w jego ofercie. Wśród nich są topowe brandy z portfolio Kids2, takie jak Baby Einstein, Ingenuity oraz Bright Starts!

Posiadanie dziecka jest niezwykle satysfakcjonującym, ale i jednym z najbardziej wymagających doświadczeń w życiu. W odpowiedzi na to Kids2 od lat dokłada starań, by rodzicielstwo było łatwiejsze, a tym samym przyjemniejsze.

Producent dobrze rozumie potrzeby rodzin, zwłaszcza młodych mam, o czym świadczy pozycja lidera w branży – zajmuje

pierwsze/drugie miejsce w większości kategorii, w których konkuruje*. Aby utrzymać ten wynik, nieustannie pracuje nad innowacyjnymi rozwiązaniami, które są odpowiedzią na potrzeby rodzin na całym świecie. Wśród nich prym wiodą marki, których wyłącznym dystrybutorem w Polsce jest Orbico.

Z nową ofertą producenta będzie można zapoznać się 8-26 lutego br. w ramach targów

Orbico Toy Biz Days, które odbędą się w bezpiecznej, hybrydowej formule. Szczegółowe informacje na temat wydarzenia znajdują się na stronie toys.orbico.pl.

Kids2 w liczbach

- ✓ 450 członków globalnego zespołu.
- ✓ 13 biur na całym świecie.
- ✓ Oddziały na 5 kontynentach.
- ✓ Dystrybucja w ponad 90 krajach.



Baby Einstein – ciekawość przede wszystkim!

Marka powstała po to, by wspierać wszechstronny rozwój dziecka. Jej oferta obejmuje m.in. maty, stoły edukacyjne oraz chodzik.



Stółik małego odkrywcy 4 w 1



Matą edukacyjną Muzyczny świat 4 w 1 Kickin' Tunes



Ingenuity – na pełne przygód życie z niemowlakiem!

Celem marki jest zapewnienie bezpieczeństwa dzieciom w różnym wieku. W jej ofercie są m.in. przytulne, wygodne kołyski, siedziska, krzeselka oraz bujaczki.



Leżaczek-bujaczek Bella Teddy



Huśtawka Hugs & Hoots



Bright Starts – radosne chwile!

Dla marki priorytetowe jest zapewnienie dzieciom radości w każdej chwili. Sztandarowymi produktami w jej portfolio są m.in. leżaczki oraz siedziska dla najmłodszych.



Zakręcona autostrada Oball Go Grippers



Matą edukacyjną Safari – plac zabaw z piłeczkami

*NPD Juvenile Market (czerwiec 2018 r. – lipiec 2019 r.).

„Epickie” i „kozackie” podarunki na każdą okazję

Oba epitety pojawiły się w tytule nieprzypadkowo. Dzisiejsza młodzież – i to zarówno ta młodsza, troszkę jeszcze nieopierzona, jak i starsza – ma jasno sprecyzowane oczekiwania w stosunku do przedmiotów użytkowych i gadżetów, z których korzysta. Młodzi ludzie nie tylko dobrze orientują się w najnowszych trendach, ale też coraz częściej sami je wyznaczają. Jedną z firm, którym z sukcesem udaje się nadążać za zmieniającymi się gustami klientów, jest Euro-Trade wraz z jej marką własną Starpak. Tworzą ją oryginalne produkty, które sprawdzają się w roli prezentowych pewniaków z różnych okazji.

Okazja: URODZINY I IMIENINY

- ✓ **Breloki** – efektowny dodatek do kluczy, a zarazem oryginalna ozdoba torebki lub plecaka. Dostępne wzory: z cekinami, pluszowe lub w formie małej saszetki na drobiazgi.
- ✓ **Kuferki** – do przechowywania drugiego śniadania, prac plastycznych lub drobiazgów. Dostępne grafiki: bohaterowie bajek, zwierzęta oraz uniwersalne wzory.
- ✓ **Piórnik do malowania** – z bohaterami bajki „Psi Patrol”. W zestawie z flamastrami.
- ✓ **Zestawy kreatywne: Scrunch i Magiczne lusterko** – produkt na licencji Trolls, który umożliwi dziecku stworzenie pięknego obrazu o ciekawej fakturze.



Okazja: BACK TO SCHOOL

- ✓ **Piórnik tuba** – oferta marki Starpak obejmuje łącznie 25 wzorów, wśród których są modele dla każdego.
- ✓ **Piórnik z wyposażeniem** – do wyboru siedem różnych wzorów graficznych. Tym zaś, którzy wolą samodzielnie skompletować zawartość swojego piórnika, marka proponuje model bez wyposażenia w 15 różnych odsłonach graficznych.
- ✓ **Plecak młodzieżowy** – na sezon 2021 Starpak przygotował 10 wzorów plecaków w nowoczesnych, modnych i zarazem nienachalnych wzorach – dokładnie takich, jakie lubią młodzi ludzie.
- ✓ **Plecak szkolny** – w roku 2021 w portfolio marki zadebiutuje 15 nowych wzorów plecaków szkolnych, pośród których każde dziecko znajdzie coś dla siebie.



Okazja: POCZĄTEK WAKACJI

- ✓ **Pamiętniki, notesy** – do wyboru 110 różnych modeli i wzorów, w tym proste, o stonowanej kolorystyce, pokryte imitacją skóry lub cekinami, pluszowe ze zwierzętami lub z motywami z bajek.
- ✓ **Saszetka na pas** – idealna na spacer i wycieczki. Oferta marki Starpak obejmuje łącznie osiem modeli.
- ✓ **Worek na ramię** – z powodzeniem zastąpi plecak lub torbę na zajęcia sportowe, świetnie sprawdzi się też podczas wycieczki. Do wyboru 18 różnych modeli.



Okazja: BOŻE NARODZENIE

- ✓ **Farby do malowania palcami** – bezpieczne, wolne od alergenów i łatwo zmywalne. Dostępne w dwóch wersjach: na licencji Play-Doh oraz z uniwersalną grafiką nielicencyjną.
- ✓ **Produkty typu fashion** – do wyboru 53 różne modele, w tym pluszowe piórniki i torebki z motywami zwierzątek, modele z pyszczkami kotów i pand, brokatowe piórniki i torebki, wzory imitujące skórę i przezroczyste.



Okazja: DZIEŃ DZIECKA

- ✓ **Skarbonki** – ozdobione nadrukami z ulubionymi bohaterami bajek oraz uniwersalnymi grafikami.
- ✓ **Zestawy artystyczne** – zapakowane w pudełko lub walizeczkę, idealne do szkoły, na zajęcia plastyczne lub do domowych prac plastycznych. Oferta marki Starpak obejmuje zestawy w trzech rozmiarach i dziewięciu odsłonach graficznych.



Nowy rok, nowe otwarcie...

Doczekaliśmy czasów, w których sklepy z zabawkami coraz chętniej stawiają na dywersyfikację źródeł przychodów, poszukując solidnych partnerów z pokrewnych branż, w tym papierniczo-szkolnej. Jednym z nich jest z pewnością firma St.Majewski, która nie tylko może się poszczycić piękną historią, ale też imponującym rozwojem w ciągu ostatnich lat. Z prezesem zarządu MICHAŁEM SKOLIMOWSKIM rozmawiamy o przewagach konkurencyjnych, priorytetowych markach w ofercie oraz możliwościach współpracy na polu biznesowym.

St.Majewski istnieje niezmiennie od roku 1889 jako firma w 100% z polskim kapitałem. Jak Państwo to robią?

Michał Skolimowski: – Najkrócej można by wytłumaczyć ten „fenomen” nieco przewrotnie: dobre, bo polskie! Warto kultywować tradycję, dbać o jakość, ale i nieustannie poszukiwać nowych możliwości rozwoju, wychodząc naprzeciw oczekiwaniom współczesnych konsumentów. Nam się to udaje, pomimo globalnego zachwyty szeroko pojętą zagranicą. Dostrzegamy ogromny potencjał w rodzimych markach i polskich produktach, w wyniku czego w ostatnim czasie włączyliśmy w struktury St.Majewski strzegomski zakład Unipap produkujący artykuły papiernicze oraz fabrykę farb i plasteliny Mona z Kozięgłowa.

W czym upatruje Pan głównych przewag konkurencyjnych firmy St.Majewski?

– W naszym portfolio są zarówno marki premium, jak i linie ekonomiczne, brandy globalne oraz własne, produkty licencyjne i autorskie. Wszystko po to, by każde dziecko mogło cieszyć się atrakcyjnymi, kolorowymi przyborami szkolnymi. W dynamicznie zmieniającym się świecie elastyczność, szerokość oferty, sprawna dystrybucja są możliwe do osiągnięcia tylko w połączeniu z wypracowaną przez lata stabilną pozycją lidera opartą na doświadczeniu i zaufaniu biznesowym.

Które marki własne są dla Państwa priorytetowe?

– Trzon naszego biznesu stanowią artykuły plastyczne Bambino oraz wyroby papiernicze Unipap, które są podstawową składową wyprawki każdego przedszkolaka i ucznia. Kultowe kredki Bambino z uwagi na wysoką jakość, soczyste kolory i atrakcyjne opakowanie są od lat rekomendowane przez nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej jako te odpowiednio wyważone, dobrze dopasowujące się do małej dłoni dziecka, pozwalające na łatwość rysowania dzięki miękkiemu, kaolinowemu grafitowi.

Jednym z naszych najmłodszych, a zarazem najprężniej rozwijających się brandów jest ST.RIGHT. Stworzyliśmy go z myślą o modnym, wymagającym uczniu, który wyrósł z infantylnych motywów wzorniczych i aspiruje do dorosłego świata, ma własny styl, wyczuwa trendy. Tej grupie odbiorców oferujemy szeroką gamę artykułów tekstylnych na czele w funkcjonalnymi, wielozadaniowymi plecakami, piórnkami, modnymi nerkami, workami oraz portfelami. W ramach marki powstają rozbudowane kolekcje, włącznie z artykułami papierniczymi i ołówkami. Plecaki ST.RIGHT wyróżniają wysoka jakość oraz dbałość o detale – począwszy od specjalnych kanałów powietrznych wentylujących plecy, poprzez liczne elementy odbłaskowe podnoszące bezpieczeństwo w drodze do i ze szkoły, a kończąc na wzmacnianych szwach oraz praktycznym miejscu na smartfona z wyjściem na słuchawki.

Jakie trendy obowiązują obecnie w tekstyliach szkolnych?

– Dużym zainteresowaniem cieszą się motywy holograficzne, przejścia tonalne w stylu ombre, kolor złoty, grafiki gamingowe, sportowe, zwierzęce oraz wszelkie odmiany „rozców”, w tym kotorożce i lamorożce.

Które nowości z szeroko pojętej kategorii art & pap cieszą się największym zainteresowaniem klientów?

– Furorę robią pamiętniki z naszej autorskiej kolekcji My Little Friend.



W tym roku zaskoczymy rynek nową odsłoną marki Bambino, atrakcyjnymi kolekcjami tekstylnymi oraz poszerzoną o artykuły plastyczne ofertą ST.RIGHT w stylistyce młodzieżowej.

Michał Skolimowski



A które licencje wskazałby Pan jako najpopularniejsze w branży papierniczo-szkolnej?

– W naszym portfolio ogromną popularnością cieszą się produkty na licencji L.O.L. Surprise!, emoji, Star Wars i Hot Wheels. Swoich fanów mają również Minions, My Little Pony, Minnie, Barbie oraz Frozen.

W jakim stopniu lockdown wpłynął na sprzedaż artykułów papierniczo-szkolnych?

– Zamknięcie rodzin z dziećmi w domach spowodowało, że zakres atrakcji mocno się zawęził, stąd rodzice dwoili się i troili, by zapewnić dzieciom rozrywkę w warunkach domowych. Tym samym chętnie sięgali po produkty z szerokiej kategorii artykułów plastyczno-papierniczych. W większości domów powstawały własnoręcznie wykonane motywy wiosenne i wielkanocne, laurki na Dzień Matki, jesienią dekoracje halloweenowe, zaś w długie grudniowe wieczory całe rodziny tworzyły prezenty DIY, ozdoby choinkowe i dekoracje mieszkań. Internet dostarcza mnóstwa inspiracji plastycznych, pomysłów na prace DIY o różnym stopniu trudności i rodzice bardzo pożytecznie wykorzystali to medium w czasie pandemii. My we współpracy z nauczycielami i plastykami również przez cały ten czas dostarczaliśmy pomysłów na wykorzystanie artykułów z naszej kategorii za pomocą mediów społecznościowych czy strony internetowej.



Z jakimi bolączkami związanymi z pandemią mierzą się Państwo na co dzień?

– Najbardziej dokuczliwe jest dla nas ograniczenie bezpośrednich kontaktów. Ubolewamy z powodu braku możliwości swobodnych spotkań z naszymi kontrahentami, targów, podczas których można w sposób empiryczny przekonać się o walorach produktów. W 2020 r. nie było nam dane zorganizować spotkań integrujących pracowników naszej firmy, eventów dla dzieci z okazji Dnia Dziecka czy mikołajek oraz warsztatów plastycznych dla nauczycieli. Oczywiście korzystamy z dobrodziejstw techniki, wszystko odbywa się płynnie, online. Jednak nawet najbardziej zaawansowane metody nie są w stanie zastąpić bezpośrednich spotkań.

A na jakie największe problemy z prezentacją nowości natrafiają Państwo z powodu pandemii?

– Najtrudniej sprzedać zdalnie, bez możliwości zaprezentowania na żywo nowości, których klient jeszcze nie zna. Pokazać cechy produktu, takie jak grubość materiału czy nowa struktura tkaniny. Ponadto żaden katalog, ulotka czy monitor komputera nie odda idealnie kolorystyki, metalicznego połysku czy efektu holo zastosowanego w produkcie w celu podniesienia jego walorów. Dlatego można mówić o niedocenieniu pewnych rozwiązań z racji na zdalną sprzedaż.

Czy pandemiczny rok 2020 przełożył się na obroty firmy St.Majewski?

– Dywersyfikacja oferty oraz kanałów dystrybucji pozwoliła nam przejść obronną ręką przez ten trudny okres. Oczywiście mieliśmy apetyty na wzrost obrotów, stąd czujemy pewien niedosyt... Z drugiej strony mamy świadomość, że gdyby we wrześniu dzieci nie wróciły do szkoły, nie mielibyśmy powodów do radości...

Jakie są proporcje między sprzedażą w Polsce i eksportem?

– Sprzedaż poza granice Polski jest rozwojowa i sięga obecnie 1/3 naszych obrotów. Z roku na rok rozbudowujemy dział eksportu, docierając z ofertą do nowych krajów w Europie i poza nią, aby nie tylko polskie dzieci mogły cieszyć się modnymi, wysokiej jakości i bezpiecznymi produktami. Nasze artykuły są już dostępne w ponad 30 krajach świata.

W jaki sposób przygotowali się Państwo na rok 2021?

– Z pewną powściągliwością w zakresie wolumenu produktowego, aczkolwiek zaskoczmy rynek nową odsłoną marki Bambino, wieloma atrakcyjnymi kolekcjami tekstylnymi oraz poszerzoną o artykuły plastyczne ofertą ST.RIGHT w stylistyce młodzieżowej.

Jak obecnie kształtuje się sprzedaż artykułów z branży papierniczo-szkolnej w Internecie w porównaniu ze sprzedażą w sklepach tradycyjnych, dyskontach i galeriach handlowych?

– Sprzedaż internetowa od lat nabiera rozpędu. W roku 2020 na skutek pandemii i zamknięcia części sklepów stacjonarnych tempo tego rozwoju zdecydowanie przyspieszyło. Jednak pozostaje niemały odsetek społeczeństwa, który preferuje stacjonarne zakupy, choćby ze względu na to, że można w nich dotknąć towar, zmierzyć oraz zasięgnąć rady sprzedawcy. Ma to ogromne znaczenie zwłaszcza w przypadku plecaków i tornistrów. Model źle dobrany do wzrostu i sylwetki może wręcz wyrządzić dziecku krzywdę, wpływając destrukcyjnie na jego kręgosłup. Dlatego w całym łańcuchu dystrybucji jest miejsce na wszystkie dostępne formy sprzedaży – od małych, lokalnych, osiedlowych sklepów po duże centra handlowe i sprzedawców internetowych.

Z jakich powodów artykuły papierniczo-szkolne powinny znaleźć się w sklepie z zabawkami?

– Wszędzie, gdzie zaglądają dzieci, jest najlepsze miejsce dla naszych produktów! W dobie Internetu, smartfonów, tabletów, telewizji dla ich prawidłowego rozwoju niezwykle istotne są zajęcia rozwijające tzw. małą motorykę oraz zabawy relaksacyjne. Z tego powodu artykuły plastyczne cieszą się nie tylko zainteresowaniem rodziców jako składowa każdej wyprawki szkolnej, ale też coraz częściej stanowią oryginalny podarunek z różnych okazji. Zwłaszcza te dostępne w ciekawych zestawach i atrakcyjnych opakowaniach. Coraz modniejsze stają się też prezenty i ozdoby DIY. Czas pandemii jeszcze bardziej uzmysłowił nam wszystkim, że zabawy plastyczne mogą stanowić frajdę dla całej rodziny. Lifestyle'owe gadzety typu nerki, portfeli i plecaki również mają swój potencjał w sklepie z zabawkami.

Dziękuję za rozmowę.

Zabawki idealne nie istnieją...

I wbrew pozorom nie jest to zła informacja. W zamian za to na rynku łatwo można znaleźć wartościowe, wysokiej jakości zabawki dla dzieci o różnych zainteresowaniach i na różnym etapie rozwoju. Mądre, bezpieczne, ekologiczne, a przy tym unikatowe i wspaniale pobudzające wyobraźnię najmłodszych. Bogaty wybór takich produktów ma w swojej ofercie firma Nefere. O nich samych, a także tajnikach komponowania atrakcyjnej oferty oraz autorskich patentach na atrakcyjną ekspozycję w sklepie internetowym zgodziła się nam opowiedzieć MARTA KRZYŻANOWSKA-KURZAC.

Co stało za powstaniem 10 lat temu firmy rodzinnej Nefere?

Marta Krzyżanowska-Kurzac: – Przed wejściem na polski rynek zabawek jasno określiliśmy swoje cele i twardo do nich dążyliśmy. Chcieliśmy proponować klientom produkty, w których potencjał sami będziemy wierzyć, mądre i co istotne, wykonane głównie z ekologicznych materiałów. Poszukując ich, natrafiliśmy na niemiecką firmę oferującą ciekawe zabawki drewniane. Po wnikliwym zapoznaniu się z jej katalogiem produktów utwierdziliśmy się w przekonaniu, że w Polsce nie ma takich zabawek. Kolejnym krokiem był debiut na polskim rynku firmy Nefere.

Jak by ją Pani scharakteryzowała jednym zdaniem?

– Nefere jest firmą dbającą o klientów, pracowników, współpracowników, środowisko i wyznawane wartości.

W jakim miejscu znajduje się dziś?

– Ugruntowuje pozycję solidnego partnera, z którym warto współpracować. Jest największym dystrybutorem w Polsce takich marek, jak Melissa & Doug, Goki, Bigjigs Toys, Woodyland, a także wyłącznym dystrybutorem Lelin, Bino, Jolly, Kuaki i Imex. W swojej ofercie ma ponadto produkty takich marek, jak Viga, Cobo, Small Foot Design, Mom's Care, Tullo i Tektorado. Z sukcesem rozwija również markę własną Adam Toys.

Co łączy wszystkie te marki?

– Oferują mądre zabawki. Takie, które edukują i pomagają dzieciom ćwiczyć różne umiejętności. Uczą współpracy, wspomagają logiczne myślenie, wspierają rozwój wyobraźni. Wiele spośród nich wyznaje podobne wartości

ści jak my, np. Goki sadzi drzewa i dba o wybrzeże, Melissa & Doug ściśle współpracuje ze stowarzyszeniem pediatrów, Woodyland pomaga niepełnosprawnym dzieciom.

Postawili sobie Państwo wysoko poprzeczkę. Przeglądając ofertę firmy, mile zaskakuje jej różnorodność i mnogość propozycji z każdej z kategorii. Czym kierują się Państwo podczas jej poszerzania?

– Przede wszystkim własnym doświadczeniem rodzicielskim oraz wartościami, jakie wyznajemy. Dodatkowo cały czas się kształcimy w zakresie możliwości wspierania wszechstronnego rozwoju dziecka, co również pozwala nam na bieżąco odpowiadać na potrzeby małych klientów.

Jakie produkty wzbogaciły ofertę Nefere w pandemiczny rok 2020?

– Zdecydowaliśmy o rozszerzeniu jej o zabawki rozwijające dzieci ruchowo, np. ogony syrenie do pływania czy latawce do zabawy na dworze, a także najwyższej jakości artykuły plastyczne.

A jaką niszę na rynku zabawek wypełniła marka własna Adam Toys?

– Naszym zamiarem było projektowanie zabawek tradycyjnych, mądrych, wartościowych, ale z drugiej strony zgodnych z aktualnymi trendami. Ich znakami szczególnymi są z pewnością kolorystyka i design. W przypadku wielu z nich wykorzystaliśmy autorskie rozwiązania, których próżno szukać w innych zabawkach. Oczywiście są to detale, bo na nasycenym rynku zabawek trudno o absolutną nowość, jednak sprawiają one, że nasze produkty pozytywnie wyróżniają się na tle innych.



Ulubioną zabawką mojego syna były kubeczki, z których potrafił godzinami układać piramidy, podczas gdy córka niemal w ogóle nie była nimi zainteresowana...

Marta Krzyżanowska-Kurzac



Na markę składają się już dwie linie: Leśne zwierzęta i Dzieci świata. Zaintrygowała nas zwłaszcza ta druga. Co było motorem do jej zaprojektowania?

– Tworząc serie naszych zabawek, chcemy, aby ich bohaterowie nieśli ze sobą przesłanie. Głównymi przesłaniami linii Dzieci świata są tolerancja i otwartość na wszystko to, co inne. Dzięki niej maluchy mają okazję poznać mieszkańców innych kontynentów, zobaczyć, jak wyglądają, i przekonać się, że można się z nimi równie dobrze bawić, ścigać, współpracować... To właśnie poznanie inności i jej zaakceptowanie jest podstawą tolerancji. Takie wartości chcemy przekazywać najmłodszym.



Ambasadorem marki Adam Toys jest Piotr Gruszka – były reprezentant Polski w piłce siatkowej, mistrz Europy z 2009 r., srebrny medalista mistrzostw świata w 2006 r. oraz trzykrotny uczestnik igrzysk olimpijskich. Prywatnie tata Marysi, Julki i Helenki, z którą podczas wspólnej zabawy testuje zabawki.



W jaki sposób będzie rozbudowywana marka Adam Toys?

– Mamy już zaplanowane premiery na pierwszą połowę 2021 r. i wciąż pracujemy nad kolejnymi. Właśnie testujemy prototyp nowego pchacza, z którego jesteśmy bardzo zadowoleni. Zostały w nim wykorzystane autorskie rozwiązania, których nie ma w innych zabawkach.

Kiedy tak naprawdę zabawka spełnia wszystkie swoje funkcje?

– Nie istnieje jeden, uniwersalny przepis na zabawkę idealną, za to łatwo można znaleźć niezwykle wartościowe zabawki dla dziecka na wybranym etapie życia. Dostosowane do dziecka, jego wieku oraz zainteresowań. Takie zabawki są przede wszystkim bezpieczne, pomagają wspierać wszechstronny rozwój młodego człowieka, a on sam chętnie po nie sięga. Należy jednak przy tym pamiętać, że to, co dobre dla jednego dziecka, niekoniecznie może okazać się dobrym wyborem dla drugiego. I tak np. ulubioną zabawką mojego syna były kubeczki, z których potrafił godzinami układać piramidy, podczas gdy córka niemal w ogóle nie była nimi zainteresowana...

W ostatnim czasie duża część sprzedaży przeniosła się do sieci. Czy mają Państwo własny patent na takie prezentowanie w Internecie wszystkich zalet produktów, by ułatwić klientowi – zarówno detalicznemu, jak i hurtowemu – podjęcie trafnej decyzji zakupowej?

– Od początku kładziemy nacisk na funkcjonalność strony oraz rzetelne opisy naszych produktów. Jest to najprostszy sposób na osiągnięcie celu. I chyba rzeczywiście radzimy sobie z tym całkiem nieźle, skoro nawet konkurencja nas podgląda, a nawet – o zgrozo! – plagiuje, na co naturalnie nigdy nie będzie naszej zgody.

Równie mocno pracujemy nad ciągłym usprawnianiem naszych platform sprzedażowych – zarówno detalicznej, jak i B2B. W minio-

nym roku obie przeszły udaną metamorfozę. Zostały unowocześnione nie tylko pod względem wizualnym, ale też funkcjonalnym. Tak aby klient łatwo mógł znaleźć produkty, które go interesują, a także miał zapewniony pełen komfort na etapie składania zamówienia, płatności, jak i obsługi posprzedażowej.

Z czego są Państwo najbardziej dumni po tych 10 latach obecności na polskim rynku zabawek?

– Udało nam się stworzyć firmę opartą na dobrych relacjach z klientami i dostawcami. Cieszy nas przede wszystkim zadowolenie naszych klientów z serwisu, jaki dostarczamy. Wykreowaliśmy też nową markę, która świetnie przyjęła się na rynku. Po raz siódmy z rzędu zostaliśmy laureatem e-Gazeli Biznesu, co potwierdza, że kondycja naszej firmy oraz objęta strategia zrównoważonego rozwoju się sprawdzają. To wszystko sprawia, że czujemy się spełnieni zawodowo.

A z jakich powodów sklepy powinny zabiegać o to, by mieć w ofercie zabawki od Nefere?

– Mądre, wysokiej jakości, ekologiczne zabawki, jakie mamy w swojej ofercie, są po prostu trendy. Takich wartościowych produktów dla swoich pociech poszukują współcześni rodzice. Przystępna cena sprawia zaś, że są dostępne dla każdego.

W jaki sposób mogą nawiązać z Państwem współpracę?

– Zapraszamy do zarejestrowania firmy na naszej platformie B2B, do której bezpośredni dostęp można uzyskać wprost ze strony www.hurt.nefere.pl. Pełna oferta jest widoczna po zarejestrowaniu i aktywacji konta.

Dziękuję za rozmowę.

A cartoon illustration of a young boy with dark brown hair, wide eyes, and a surprised expression. He has red rosy cheeks and is wearing a white t-shirt with a green circular logo containing a white letter 'P'. He is also wearing a grey and white striped long-sleeved shirt underneath. The background is a textured, light greenish-grey.

PUCiO



Długo wyczekiwana nowość w serii!



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

10 lat
Nk Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

Rok z wydawnictwem FoxGames

W planach wydawniczych FoxGames na rok 2021 oprócz tradycyjnych planszówek i kartanek oraz dodatków do nich znalazły się komiksy paragrafowe, gamebooki i gry typu escape room.

Które z nich pojawią się na półkach jeszcze w I kwartale, a na które gracze mogą już zacząć ostrzyć pazury? Odślaniamy karty!

NOWOŚCI

Dodatek „Najlepsza gra o kotach: Pudełko łakoci” – nowe zabawki i smakołyki, pudełko, więcej bezpiecznych kotów i możliwość grania do sześciu osób.

Dodatek „Sagrada: Pasja” – przy budowie Sagrady pojawią się nowe karty inspiracji, rzadkie kości szkła oraz nowe cele prywatne i publiczne.

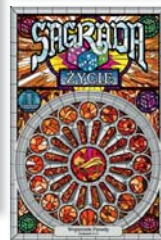
Gra „Kryminalne zagadki: Upiór w muzeum” – gracze wspólnymi siłami starają się rozwiązać sprawę paranormalnych zjawisk.

„Escape Room: Ucieczka z Alcatraz” – zadaniem graczy jest wydostanie się z jednego z najpilniej strzeżonych więzień na świecie.



„Wyprawa 1907: Zakazana kopalnia” – druga z trzech części interaktywnych gier książkowych z serii „Wyprawa 1907”.

„Zagadkowa podróż przez czas” – druga część dziennika dla najmłodszych z nowymi przygodami Karoliny, Kazika i wydry Hiacynty goniącymi za Zagadkobotem.



Komiks paragrafowy „Łowczyń potworów” – gracze-bohaterowie czekają na przeszukiwanie miasta i polowanie na wampiry oraz wilkołaki.

„Escape Room: Wyspy piratów” – ósma część bestsellerowej serii „Escape Room”.

ZAPOWIEDZI: IV KWARTAŁ

Gra „Dragomino” – wersja „Kingdomino” dla najmłodszych, w której będą szukać smoczyczych jaj.

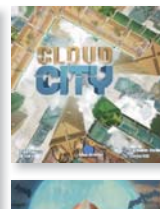
Gra „Cloud City” – nowy tytuł Phila Walkera-Hardinga o rozwoju miasta: stawianiu budynków, łączeniu ich chodnikami, a to wszystko w 3D!

Komiks paragrafowy „Sherlock Holmes: Cień Kuby Rozpruwacza” – 10 lat po zniknięciu Kuby Rozpruwacza dochodzi do nowych morderstw...

RPG „Czworo przeciw ciemności” – generator przygód dla bohaterów łaknących spotkań z dziesiątkami potworów, w którym unikatowy system pozwala na tworzenie nowych podziemi.

Gamebook „Fighting Fantasy – Forest of Doom” – kolejna część serii „Fighting Fantasy”.

Gamebook „The Cypher Files” – gracze jako agenci tajnej międzynarodowej agencji zajmującej się „nierozwiązywalnymi” sprawami opartymi na wyjątkowym kodzie muszą zapobiec zbliżającej się katastrofie.



ZAPOWIEDZI: III KWARTAŁ

Gra „Decipher” – gra, w której uczestnicy tworzą łamigłówkę słowną za pomocą elementów o różnych kształtach.

Gra „Santa Monica” – kartanka o tworzeniu plaży. Gracze pójdą w kierunku spokojnego, cichego miejsca czy tętniącego życiem kurortu pełnego sklepików i turystów?



ZAPOWIEDZI: II KWARTAŁ

Gra „Zombie Teenz Ewolucja” – kontynuacja „Zombie Kidz Evolution”; samodzielna gra z nowym zestawem reguł.

„Najlepsza gra o psach” – kartanka o zebraniu podwórka pełnego psów różnych ras i zakopywaniu kości.

Dodatek „Sagrada: Życie” – obejmuje trzy nowe moduły do „Sagrody”, w których gracze będą zdobywać umiejętności dzięki kartom uczniów i mistrzowskim kościom oraz realizować nowe, trudniejsze cele publiczne.

VIP Pets: piękności na czterech łapach

Kto powiedział, że czworonogi nie lubią modnych stylizacji, odjazdowych fryzur i błyszczczenia na wybiegach? Wszak istnieją pewne wyjątki, jednak z całą pewnością nie należą do nich VIP Pets od TM Toys. Te słodkie psie dziewczynki z długimi kolorowymi włosami zostały stworzone po to, by zadawać szyku!



W buteleczkach stylizowanych na piankę do włosów kryje się sześć słodkich figurek piesków-dziewczynek (łącznie dwanaście różnych stylizacji) wraz z profesjonalnym fotelem i zestawem akcesoriów umożliwiających wyczarowywanie na ich głowach wspaniałych fryzur. Każdy piesek posiada indywidualny styl, dzięki czemu mała stylistka będzie miała możliwość puszczenia wodzy fantazji i wykreowania dla nich niepowtarzalnych fryzur, zgodnych z wyglądem, charakterem i cechami szczególnymi pupila.

WYSTARCZY KILKA KROPEL WODY...

Zabawa w stylistę psich fryzur rozpoczyna się od wiania do buteleczki odrobiny wody, tak aby usunąć z głowy pieska ręcznik skrywający jego bujne włosy. Następnie czworonoga należy umieścić w wygodnym fotelu i za pomocą dołączonych akcesoriów (m.in. grzebienia, szczotki, spinki oraz gumki) wyczarować na jego głowie odlotową fryzurę. Po zakończonym zabiegu wystarczy starannie rozczesać włosy pupila, a zabawa rozpocznie się od nowa!

GORĄCE RELACJE ZE STYLIZACJI

Reklamy telewizyjne z VIP Pets w roli głównej zadebiutowały na antenie najpopularniejszych kanałów dziecięcych 25 stycznia 2021 r. Równoległe prowadzone są szerokie działania online, które obejmują m.in. animowane webisody z przygodami VIP Petsów na YouTube (premiera: 14 stycznia 2021 r., następnie co dwa tygodnie nowe odcinki), a także specjalne webisody z udziałem właścicieli psiego salonu fryzjerskiego VIP Pets – Fabia i Fabii (premiera: 23 stycznia 2021 r.). Nie zabraknie



tam również fryzjerskich porad psich ekspertów. Ponadto w działania marketingowe wokół marki zaangażowani zostali znani i lubiani influencerzy, m.in. Martyna Zabawa (383 tys. subskrypcji), Świat Matyldy

(107 tys. subskrypcji) oraz Yoto Toys (401 tys. subskrypcji), którzy proponują własne sposoby zabawy VIP Pets oraz zapraszają dzieci do udziału w atrakcyjnych konkursach.

- **Kolekcja VIP Pets obejmuje sześć modnych piesków (każdy w dwóch różnych stylizacjach), pośród których mała stylistka fryzur z łatwością znajdzie faworytkę odzwierciedlającą jej osobowość.**
- **Dołączone akcesoria oraz fotel fryzjerski dodają zabawie realizmu.**
- **Po zebraniu całej kolekcji figurek można zorganizować np. psi konkurs fryzjerski!**
- **Wszystkie elementy są w 100% bezpieczne, a barwniki użyte do farbowania włosów piesków nietoksyczne.**
- **Zestawy VIP Pets dedykowane są dzieciom od 3. roku życia.**

Zdjęcia: TM Toys

Klub Świata Komiksu: styczniowe premiery

Nakładem wydawnictwa Egmont Polska ukazały się właśnie trzy nowe tytuły, obok których nie przejdą obojętnie wszyscy fani i kolekcjonerzy wciągających historii obrazkowych.

„PAMIĘTNIKI WISIENKI. BOGINI BEZ OBLICZA” – TOM 4.

W dniu dwunastych urodzin Wisienka otrzymuje od przyjaciółek niezwykle album pełen literackich opisów przypadkowych postaci sporządzonych niegdyś przez nią samą. Z tej samej okazji mama zabiera ją na tygodniowy pobyt we Dworze Stu Tajemnic, gdzie główną atrakcją jest rozwiązywanie kryminalnych zagadek. W jednej z sekretnych komnat odnajdują portret pewnej bogini bez twarzy... Co mają ze sobą wspólnego album od przyjaciółek, piękność z obrazu i... tajemniczy „Zapowiadacz”? Jaką zagadkę skrywają mury starego pensjonatu i dlaczego ktoś wykorzystał niezwykle umiejętności Wisienki, aby rozwiązać sprawy sprzed lat, które nigdy nie miały ujrzeć światła dziennego?

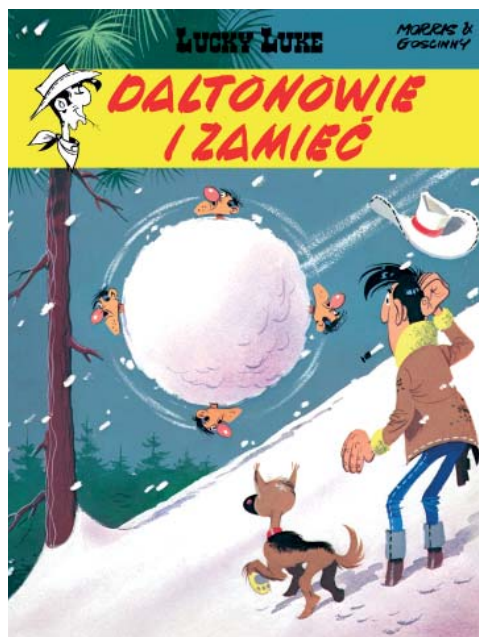


Ciekawostki

Scenariusz serii napisał Joris Chamblain, a przepiękne rysunki stworzyła Aurélie Neyret. „Pamiętniki Wisienki” to komiks dla dzieci, który odniósł ogromny sukces we Francji oraz zdobył Nagrodę Młodzieży na Międzynarodowym Festiwalu Komiksów w Angoulême w 2014 r.

„LUCKY LUKE. DALTONOWIE I ZAMIEĆ” – TOM 22.

Lucky Luke znów zostaje wezwany, żeby ścigać zbiegłych z więzienia Daltonów. Tym razem czeka go długa droga, bo czterej bracia stwardzieli, że w mroźnej Kanadzie szybko dorobią się na okradaniu poszukiwaczy złota. Nie zdają sobie jednak sprawy, że w Kraju Klonowego Liścia nie tak łatwo zdobyć bandycką sławę ani że legendarna Królewska Policja Konna cieszy się tam powszechnym szacunkiem... Czy w takich warunkach uda się cokolwiek zdziałać? I czy Lucky Luke naprawdę będzie potrzebny do schwywania uciekinierów?



Ciekawostki

Seria „Lucky Luke” została stworzona przez legendy frankofońskiego rynku komiksowego – pisarza René Gosciniego oraz rysownika Morrisa. Po śmierci Gosciniego scenariusze kolejnych odcinków serii były tworzone przez jego kontynuatorów.

„PRZYGODY SMERFÓW” – TOM 3.

Trzecia część jednej z najsławniejszych serii komiksowych dla dzieci. Album zawiera dwie opowieści: „Smerfetka” i „Głód u Smerfów”. W wiosce Smerfów wszystko idzie dobrze, panuje spokój i przyjaźń, ale komuś wyraźnie się to nie podoba... Komu? Oczywiście straszemu czarownikowi Gargamelowi, który cały czas knuje, jak zaszkodzić niebieskim skrzatom. Wymyśla sprytny podstęp: tworzy z gliny istotę zdolną zasiać wielki zamęt wśród Smerfów, a następnie zniszczyć ich społeczność! Czy uda mu się osiągnąć cel? W drugiej opowieści mali bohaterowie przygotowują zapasy na zimę, jednak w wyniku wypadku zaczyna im doskwierać głód... Czy Papa Smerf zdoła wymyślić sposób na nakarmienie swoich podopiecznych?



Ciekawostki

„Smerfy” wymyślił belgijski scenarzysta i grafik Pierre Culliford „Peyo”. Obecnie autorami serii są następcy Peyo, w tym jego syn Thierry.

Wspomagajki z gwarancją „efektu ubocznego”

Zabrzmiało złowieszczo, a tymczasem nowa na polskim rynku marka powstała właśnie po to, by wywoływać u najmłodszych określony „efekt uboczny” w postaci... solidnego wsparcia ich rozwoju podczas zabawy. Gry i układanki z serii „1, 2, 3!” zostały zaprojektowane we współpracy z psychologiem dziecięcym Ewą Sękowską-Molgą, dzięki czemu w ciekawy sposób wspierają maluchy w nabywaniu coraz to nowszych umiejętności. Producentem Wspomagajek jest firma Smart Kids Media.

Zgodnie z założeniem oferta Smart Kids Media obejmuje wyłącznie produkty wspomagające rozwój dziecka w obszarze tzw. umiejętności miękkich. W ślad za tym w jej portfolio jako pierwsze zadebiutowały edukacyjne zestawy dla najmłodszych w wieku 1-5 lat, który jest niezwykle istotnym okresem w rozwoju każdego młodego człowieka. Nabywa on wtedy wiele nowych umiejętności, takich jak mowa, komunikacja i kompetencje społeczne.

– Współcześni rodzice coraz częściej dają się złapać w pułapkę elektronicznych zabawek edukacyjnych, których znakomita większość dostarcza dzieciom zbyt wielu bodźców naraz. Przekonałam się o tym, kiedy poszukiwałam wartościowych propozycji zabaw dla własnych dzieci w tym wieku – opowiada Anna Szynal, właścicielka Smart Kids Media, z wykształcenia pedagog.

Tymczasem należy pamiętać, że w pierwszych latach życia tak ważny jest powrót do tradycyjnych zabaw polegających na pokazywaniu różnych zjawisk, wydawaniu dźwięków itp. To okres, kiedy umysł dziecka jest chłonny jak gąbka, co warto wykorzystać do zbudowania solidnego fundamentu pod nabywanie kolejnych umiejętności. – Dodatkowo w ten sposób rodzice otrzymują bezcenną szansę nawiązania wspólnych relacji ze swoimi pociechami – podkreśla Anna Szynal.

WSPARCIE NA WIELU FRONTACH

Jakie są zatem najmocniejsze strony Wspomagajek? Po pierwsze, oferują atrakcyjny sposób ćwiczenia małej motoryki. Po drugie, dzięki swej prostocie i ciekawej tematyce zachęcają dzieci do wychwytywania szczegółów, ćwicząc tym samym ich koncentrację oraz pamięć. Po trzecie, pozwalają otworzyć się na świat i ludzi. Po czwarte i równie istotne – potrafią przy tym świetnie bawić!

Na markę składają się trzy zestawy wspierające na wiele sposobów rozwój dziecka:

✓ **„1, 2, 3! Pamiętam”** – gra pamięciowa typu memory dla dzieci w wieku 2-5 lat. Zestaw zawiera 24 pary kart z ilustracjami kojarzącymi się z porami roku. Zapoznają one dziecko z nowym słownictwem oraz pozwolą uporządkować wiedzę o otaczającym świecie. Starsze dzieci chętnie zaangażują się w rozgrywkę memory. Rodzice mogą tworzyć własne scenariusze zabaw i dostosowywać zasady do możliwości dziecka, stopniowo wprowadzając trudniejsze elementy.



Mocne strony gry: rozwija koncentrację, pamięć, logiczne myślenie oraz koordynację wzrokowo-ruchową.

✓ **„1, 2, 3! Układam”** – zestaw dziewięciu układanek z motywem leśnych zwierząt dla dzieci 2-4-letnich. Każdy element ma identyczny kształt, a zadaniem dziecka jest ułożenie obrazka wyłącznie na podstawie analizy szczegółów ilustracji. Do każdego zestawu dołączona jest ramka, dzięki której elementy nie przesuwają się podczas układania.



Mocne strony układanki: jest świetnym ćwiczeniem analizy wzrokowej, co stanowi solidny wstęp do późniejszej nauki czytania i pisania.

✓ **„1, 2, 3! Szukam”** – gra dedykowana dzieciom od 3. roku życia. Zawiera sześć plansz wraz z zestawem sześciu żetonów. Każda plansza to bogato ilustrowana historia rozgrywająca się w innym otoczeniu: w mieście, na wsi, na pikniku, w przedszkolu, na basenie i podczas meczu piłkarskiego. Zadanie dziecka polega na odnalezieniu w jak najkrótszym czasie przedmiotów pokazanych na żetonach. Elementy gry można też wykorzystać do zabawy w detektywa, zaś karty idealnie sprawdzą się podczas tworzenia historyjek obrazkowych.



Mocne strony gry: świetny trening spostrzegawczości oraz prowadzenia narracji.

– W najbliższych planach mamy rozszerzenie grupy docelowej o 5-6-latkę, a następnie dzieci wczesnoszkolne – zdradza Anna Szynal. – Przy czym niezmiennie naszym priorytetem będzie obszar tzw. umiejętności miękkich jako niezwykle ważnych na każdym etapie życia kompetencji społecznych i psychofizycznych – dodaje.



Współcześni rodzice coraz częściej dają się złapać w pułapkę elektronicznych zabawek edukacyjnych, których znakomita większość dostarcza dzieciom zbyt wielu bodźców naraz.

Anna Szynal

A young boy with short brown hair is leaning over a swimming pool, playing with a large blue and white toy ship. The ship has a yellow sun logo on its side and the word 'ЧАЙКА' (Chayka) written on it. The ship is creating a splash in the water. The background shows a large window with a view of green trees outside.

Art. 36964

POLESIE®

Producent zabawek

Polesie Poland Sp. z o. o. ul. Sadowa 14/14 21-500 Biała Podlaska
NIP: 537-26-15-999 tel.: +48 887 747 774 tel.: +48 727 678 777 tel.: +48 723 403 700
office@wader-polesie.pl www.polesie-toys.pl  zabawkipolesie  zabawkipolesie



Klimatyczne rozgrywki



Tajemniczy wirus zaczął opanowywać świat. Ludzie pozostali w domach, próbując odseparować się od zakażonych. Kiedy po miesiącach izolacji wyszli zobaczyć Nową Ziemię, okazało się, że podczas nieobecności człowieka przyroda przejęła kontrolę. Na niebie pojawiło się więcej ptaków, w lasach zaczęły żerować niedźwiedzie, a ławice łososi rozpoczęły wędrówkę w górę rzek.

Brzmi znajomo, prawda? Podobny scenariusz można złożyć, grając w trzy gry od wydawnictwa Muduko, które dzisiaj przedstawię.



„CISZA W MIEŚCIE ZOMBIE”

Intrygujący tytuł robi grze dobrą reklamę. W pudełku znajdują się dwie talie kart tworzące całkiem zgrabną historię. Coś się wydarzyło i miasto opanowały zombie. Może wirus atakujący nietoperze zmutował i przeszedł na ludzi? Może doszło do awarii tajnego laboratorium? Nie wiem. Już za późno na przejęcie kontroli, pozostaje tylko walka o przetrwanie.

Dowodzisz schronem, a twoim zadaniem jest zabezpieczenie ocalałych przed atakami zombie. Jeśli dopadną ludzi, których chronisz – odpadasz z rozgrywki. Wygra gracz, który do końca pozostanie na placu boju lub w przypadku remisu – będzie miał najwięcej ocalałych.

Dwie talie należy ułożyć na środku stołu. Talia miasta zawiera karty ocalałych, talia zasobów pełna jest gadżetów do zabawy z zombie. W trakcie tury zagrywasz karty zasobów, by pozbyć się zombie i pozyskać ocalałych. A właśnie, skąd bio-

ra się zombie? Niektóre przedmioty, jak broń palna, robią hałas. Kiedy używasz hałasującej karty, przewracasz na drugą stronę kartę ocalałego na wierzchu talii miasta. Wtedy pojawia się zombie. Pohałasuj jeszcze trochę, a zombie dobiegnie do twojego schronu i zacznie konsumować ukrytych tam ocalałych. Sercem gry są karty pozwalające na robienie zamieszania w schronach innych graczy. Naj-

Zdaniem testera: „Cisza w mieście zombie” bardzo przypomina inny tytuł wydawnictwa – grę „Wirus!”, która okazała się prawdziwym hitem. Największą zaletą „Ciszy” jest klimat. Karty zilustrowano w komiksowym stylu, a w trakcie gry można łatwo wyobrazić sobie zabarykadowane schrony. Mechanizm hałasu i pojawiania się zombie jest prosty i genialny. Wystarczy, że użyjesz hałaśliwego przedmiotu, a zombie już do ciebie biegnie. Najlepszą grupą docelową gry będzie młodzież szkolna. „Cisza” przypadnie nastolatkom do gustu ze względu na temat i możliwość złośliwych zagrywek. Młodsze dzieci mogą nie zaakceptować mechanizmu eliminacji, a liczba zasad i symboli będzie dla nich za duża.

szybszym sposobem na wygraną jest wysłanie zombie na cudze podwórko i niech tam się spustoszenie. Bo w mieście może zostać tylko jeden schron...

„NOVA ZIEMIA”

Gra logiczna w niewielkim pudełku. Będziesz terraformował obcą planetę, tak by przygotować ją na kolonizację. Nową Ziemię budujesz z kafli, a każdy z nich został podzielony na obszary zielone, pustynne, morskie lub lodowe. Aby wygrać, musisz zrealizować odpowiednie cele. Cele określają najczęściej, jak dużą grupę danego obszaru musisz stworzyć poprzez obracanie, przesuwanie lub odwracanie kafli terenu. Oczywiście masz określoną liczbę ruchów. Żeby nie było za łatwo, zanim zrealizujesz cel, musisz wykonać misję. Karty misji są łatwiejszą wersją kart celów, a w grze pełnią funkcję hamulca. Co rundę musisz wykonać przynajmniej jedną misję, zanim zrealizujesz cel. Chyba że wolisz ponieść dotkliwą karę...



W grze występuje też wariant rywalizacyjny. Wszyscy gracze realizują ten sam cel, analizując kafle terenu ułożone na stole. Kafle nie można ruszać. Gracze muszą w pamięci wykonać symulację, licząc, ile ruchów będzie potrzebnych do osiągnięcia celu. Następnie licytują, kto wykona zadanie przy najmniejszej liczbie posunięć.

Zdaniem testera: „Nova Ziemia” jest kooperacyjną łamigłówką, w którą świetnie gra się również w pojedynkę. Zarekomendowałbym ją zaciętym szachistom, osobom lubiącym łamigłówki oraz graczom solo. W dobie pandemii gry z wariantem dla pojedynczego gracza stały się pilnie poszukiwane.

„POD PRĄD”

Uwagę przykuwa fascynująca okładka. Polygonalna grafika świetnie oddaje klimat iskrzącej rzeki z potężnym niedźwiedziem polującym na ławicę łososi. W grze prowadzisz grupę łososi na tarło w górę rzeki. Budowana z kafli rzeka „płynie” w miarę upływu czasu (co rundę dokładane są kafle z przodu i zabierane z tyłu). Na koniec pojawiają się spokojne zatoki, w których ryby złożą jaja. Łososie nie mają łatwego życia. W drodze do ikrzyska napotkają przeszkody lub drapieżniki, takie jak orły, czaple lub niedźwiedzie. Każdy drapieżnik uszczupli ławicę.



Musisz lawirować między drapieżnikami, blokować przeciwników, a czasem godzić się na straty, żeby najszybsze ryby jako pierwsze dotarły do ikrzyska i złożyły najwięcej jaj. Twoja ławica może też płynąć wolniej – wtedy doprowadzisz na tarło więcej ryb, ale złoży mniej jaj.

Zdaniem testera: Zaletą gry „Pod prąd” są z pewnością grafiki i przełożenie tematu na mechanikę. Rzeka płynie. Ryby, które zostaną w tyle, będą usunięte razem z kafilami. Łososie prą pod prąd lub wyskakują z wody, by pokonać przeszkody. Drapieżniki tylko czekają, aż w ich zasięgu pojawi się ryba. Na stole rysuje się obraz walki o przetrwanie gatunku. Tytuł poleciłbym młodzieży szkolnej oraz rodzinom lubiącym gry logiczne.



Marcin Korzeniecki – z planszowym hobby związany od roku 2007. Był redaktorem 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.

Sylvanian Families®

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



☐ **#5529** **NOWOŚĆ**
Rodzina Pandy



☐ **#5530** **NOWOŚĆ**
Rodzina Czarnych Kotków



☐ **#5308**
Rodzina Piankowych Myszek



☐ **#5544** **NOWOŚĆ**
Torebki niespodzianki. Przyjęcie kostiumowe



Producent z drewna rodem

Jednym z dowodów na to, że do odważnych świat należy, jest historia firmy Milin, która specjalizuje się w produkcji drewnianych zabawek edukacyjnych będących uzupełnieniem metody Montessori. Tuż po tym, jak zdecydowała się ruszyć z ich dystrybucją na większą skalę, przyszedł pierwszy duży sukces w konkursie branżowym.

Zaczęliśmy od produkcji designerskich mebli z drewna – opowiada Klaudia Stadnicka z firmy Milin. – A w międzyczasie przyglądaliśmy się rynkowi zabawek, który jest chyba najbardziej wdzięczny spośród wszystkich innych – dodaje.

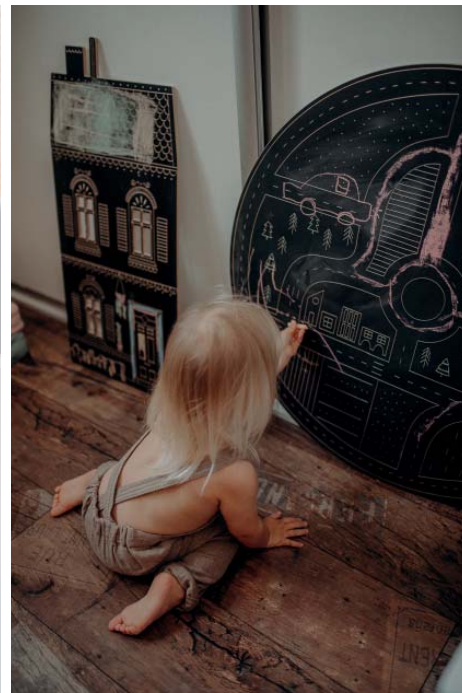
Projektanci przez trzy lata dopracowywali wzory, by zaraz po tym, jak w marcu ub.r. dystrybucja zaczęła nabierać rumieńców, jeden z produktów – **Przeplotki** – zdobył wyróżnienie w konkursie Zabawka Roku 2020. Decyzja jurorów nie dziwi po bliższym przyjrzeniu się niepozornym na pierwszy rzut oka drewnianym tabliczkom, których uzupełnieniem są długie kolorowe sznurówki. Zadaniem dziecka jest przeplecenie ich przez dziurki – jednak nie ściśle według instrukcji, tylko z wykorzystaniem własnej fantazji. Dzięki temu zabawka oprócz ćwiczenia motoryki małej wspaniale pobudza kreatywność i wyobraźnię małych „projektantów”, dając im przy tym niesamowitą frajdę z każdego samodzielnie ukończonego projektu.

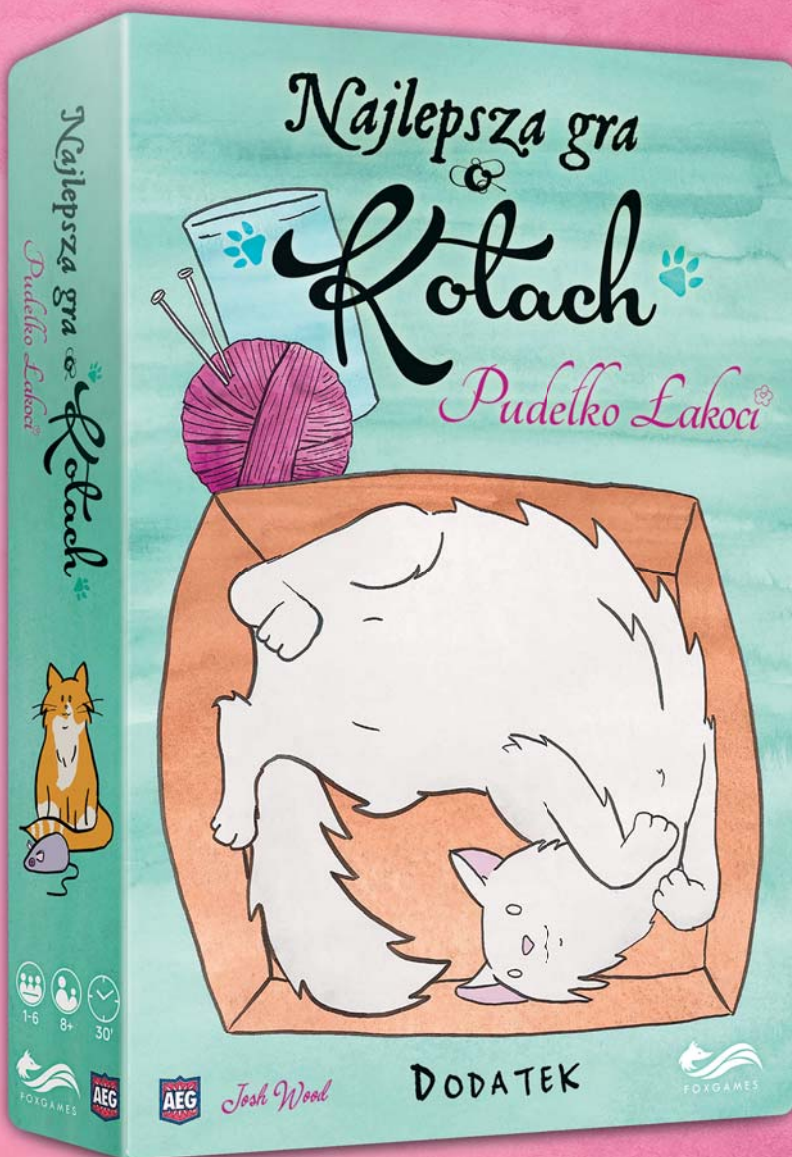
Oprócz Przeplotek w rozmiarach mini i maxi firma ma w ofercie oryginalne tablice kredowe oraz domki dla lalek.

Tablice kredowe – dostępne w trzech designerskich wzorach, spośród których każdy będzie idealnym uzupełnieniem dziecięcego pokoju. Wykonane w całości ze sklejki brzozonej powleczonej farbą tablicową. Dziecko podczas zabawy doskonali sprawność dłoni, ćwiczy kreatywność, poznaje barwy i uczy się koncentrować na zadaniu.

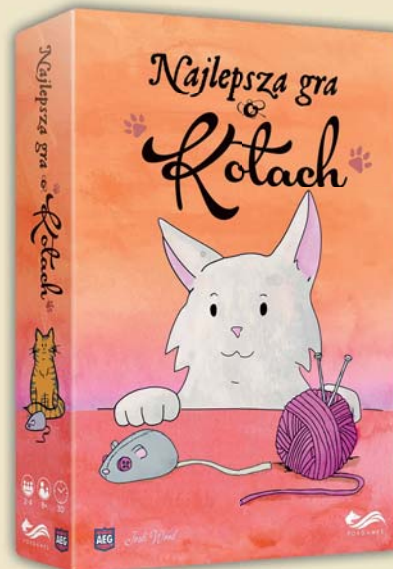
Domki dla lalek – choć w tym przypadku zdecydowanie trafniejszym określeniem byłyby „rezydencje dla lalek”, z wyposażeniem lub bez. Elementy zsuwa się ze sobą, dzięki czemu zmontowanie domku jest intuicyjne. W ofercie: Willa Maja z wyposażeniem lub bez, Willa Zuzanna z wyposażeniem lub bez oraz zestaw mebelków. Zabawa domkami dla lalek umożliwia dzieciom odgrywanie rozmaitych ról, co stanowi idealne wsparcie ich rozwoju społeczno-emocjonalnego.

Firma Milin prowadzi dystrybucję własną swoich produktów.





Dodatek do Najlepszej gry o Kotach



AWM

„60 dźwięków. Odgłosy na wsi”

Książka zabierze czytelników w niezapomnianą podróż na wieś. Dzieci znajdą w niej proste wierszyki o wiejskich zwierzętach oraz ciekawostki. Wyróżnikiem publikacji jest aż 60 różnorodnych dźwięków.



Wydawca: AGENCJA JERZY MOSTOWSKI

DOUBLE EAGLE

Traktor Ursus C-360

Model w skali 1:10. Prędkość: 2,5 km/h.

Cechy: funkcja auto off (wyłączenie po 50 sek. bezczynności), system sterowania 2,4 GHz umożliwiający niezakłóconą zabawę kilkoma pojazdami naraz, demontowana kabina (zatraski). Zdalnie sterowane funkcje: jazda do przodu/do tyłu, skręt w lewo/w prawo, stop, sygnalizacja świetlna-dźwiękowa.



Dystrybutor: ATA

WOOPIE

Kasa sklepowa

Elektroniczna kasa sklepowa z wieloma akcesoriami. Posiada wagę, na której dzieci mogą ważyć owoce i warzywa oraz czytnik, za pomocą którego zeskanują ciasteczka czy butelkę wody. Maluchy za zakupy mogą zapłacić aż na trzy sposoby: pieniędzmi, kartą płatniczą lub smartfonem.



Dystrybutor: LEKER.PL

WOOPIE

Duża interaktywna kuchnia z obiegiem wody

Do zestawu dołączonych jest 65 elementów, które urozmaicą zabawę. W górnej części umieszczono zegar i grające radio. W środkowej są minibarek, kuchnia z palnikami, jajowar oraz kran ze zlewem, z którego może polecieć prawdziwa woda. Tuż pod nimi znajdują się lodówka i piekarnik. Wiek: 3+.



Dystrybutor: LEKER.PL

TREFL

Puzzle Harry Potter

200-elementowe puzzle z bohaterami serii powieści „Harry Potter”. Po ułożeniu ich powstanie obrazek o wymiarach 480 x 340 mm. Wysoką jakość, nasycenie kolorów i bezpieczeństwo układania zapewniają odbijający światło kalandrowany papier oraz wykorzystanie ekologicznych materiałów.



Producent: TREFL

TREFL

Tęczowy kulodrom

Wykonany z naturalnego drewna tor składa się z płatków we wszystkich kolorach tęczy. W zestawie 4 kolorowe kuleczki, które, odbijając się od płatków, wydają przyjemne dźwięki. Tęczowy kulodrom wspomaga naukę kolorów oraz rozwija zdolność logicznego myślenia.



Producent: TREFL

MALOWANY LAS

Drewniana kuchnia z oświetleniem LED

Stylowa kuchnia z bogatym wyposażeniem (palniki, zlew, otwierana pralka, mikrofalówka). W zestawie wiele akcesoriów kuchennych, które sprawią, że dziecko poczuje się jak prawdziwy mistrz kuchni. Wiek: 3+.



Dystrybutor: REKMAN

HOT HIT

Wielofunkcyjny wózek dla lalek

Nowoczesna konstrukcja umożliwia zmianę wózka z gondolą w wygodną spacerówkę. Model posiada koszyk oraz system składania z zabezpieczeniami przed samoczynnym złożeniem się. Siedzisko można regulować w kilku pozycjach. Skrętne przednie kółka zapewniają komfort prowadzenia i wygodę podczas zabawy. Wiek: 3+.



Dystrybutor: REKMAN

LIDERPOLIMER

Zestaw Pierwsze kroki

Zestaw składa się z 8 modułów (po 2 maty każdego rodzaju). Trenuje i wspomaga rozwój mięśni stóp i podudzia, a także poprawia krążenie krwi w stawie skokowym. Skutecznie rozwija umiejętności motoryczne, myślenie i postrzeganie kolorów u dziecka. Ma również działanie tonizujące. Wiek: 9 m+.



Producent: LIDERPOLIMER (Rosja) Dystrybutor: POLESIE

POLESIE

Samochód-jeździk SuperCar nr 5

Pojazd z sygnałem dźwiękowym (niebieski). Realistyczny design – imitacja chromowanych powierzchni: felg, reflektorów i grilla. Kierownica wyposażona w 4 przyciski: klakson, dźwięk pracującego silnika, resetowanie efektów dźwiękowych i włączenie 3 odgłosów syreny.



Producent: POLESIE

TUBAN

Shock!

Piankożel, który świetnie nadaje się do stymulacji sensorycznej. Nałożony na dłoń – pobudza wszystkie zmysły. Dziecko będzie go słyszało, odczuwało przyjemne mrowienie i czuło jego zapach. Po zabawie dłonie pozostaną nawilżone i pachnące. Shock! schładza skórę i sprawia wrażenie delikatnego „strzelania” drobinek na dłoni. Produkt w 100% polski, przebadany dermatologicznie.



Producent: TUBAN

TUBAN

Crazy Hel

Hel do dmuchania balonów w butlach umożliwiających wielokrotne napełnianie (każda posiada wskaźnik ilości helu). Butle po zużyciu można przesłać do producenta, który ponownie je uzupełni i odeśle. Produkt w 100% polski.

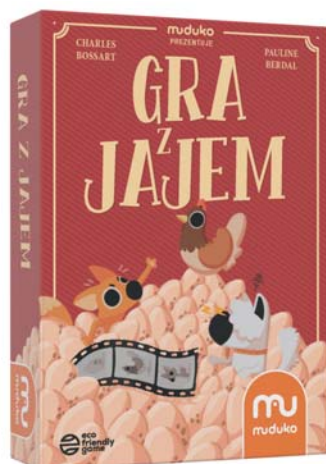


Producent: TUBAN

MUDUKO

„Gra z jajem”

Imprezowa gra karciana, w której należy liczyć jajka. Reżyser odtwarza film, a zadaniem pozostałych graczy jest zatrzymanie projekcji, gdy w filmie pojawi się 5 jajek. Muszą przy tym uważać na kury, które siadają na jajkach, oraz lisy, które je porywają. W ekologicznym zestawie zastosowano innowacyjną technologię antybakteryjną Biocidal Coating. Czas gry: 20 min. Liczba graczy: 2-8. Wiek: 7+.



Wydawca: MUDUKO

MUDUKO

„Granie w pranie”

Przestrzenna gra planszowa dla całej rodziny. Zadaniem graczy jest jak najszybsze wywieszenie prania, zanim zły Doktor Chmura ześle deszcz. Różnorodność komponentów i wykorzystanie pudełka czynią grę świetną zabawką. Tytuł jest polecany przez psychologów. Czas gry: 20 min. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.



Wydawca: MUDUKO

MEGA CREATIVE

Zestaw kuchenny Nella: zlew i akcesoria

Dostępny w czterech wersjach kolorystycznych: różowej, granatowej, żółtej i seledynowej. W zestawie: zlew, płyn do mycia, akcesoria kuchenne (talerzyk, sztućce, 2 kubeczki), plastikowe warzywa i owoce. Zasilanie: baterie 2 x AA (brak w zestawie).



Dystrybutor: EURO-TRADE

IUVI GAMES

Gra „Hero Realms” i dodatek „Ruiny Thandaru”

Gra stworzona przez autorów bestsellerowej karcianki „Star Realms”. Łączy w sobie emocje typowe dla klasycznych gier karcianych z satysfakcją budowania własnej talii. Dodatek kampanijny „Ruiny Thandaru” zmienia grę podstawową „Hero Realms” w pełną zaskakujących przygód kooperacyjną karciankę.

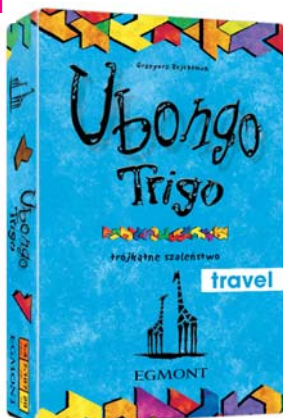


Dystrybutor: ATENEUM

EGMONT POLSKA

Gra „Ubongo Trigo Travel”

Każdy z graczy otrzymuje kafelki o różnych trójkątnych kształtach, które co rundę musi jak najszybciej układać na kartach zadań. Buduj, obracaj, przekraczaj i kombinuj z kafelkami, aby zappełnić dwa pola na karcie. Kto najszybciej rozwiąże swoją łamigłówkę, zdobywa punkty zwycięstwa. Po ośmiu rundach wygrywa gracz, który ma ich najwięcej. Wiek: 7+.

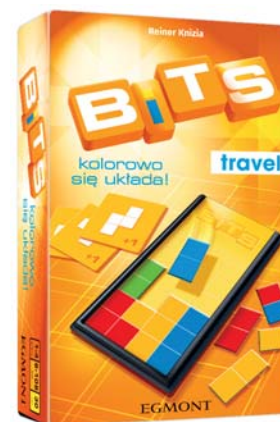


Wydawca: EGMONT POLSKA

EGMONT POLSKA

Gra „Bits Travel”

Najnowsza gra Reiner Knizia. Każdy z graczy otrzymuje planszę oraz zestaw kafelków, które będzie układał podobnie jak w tetrisie – opuszczając kafelek od góry w dół, aż zatrzyma się na dole planszy lub na innym kafelku. Co rundę określa się kafelek, który należy wstawić na swoją planszę. Obracaj go, przekraczaj i kombinuj tak, by zdobyć jak najwięcej punktów określonych przez karty zadań. Wiek: 8+.



Wydawca: EGMONT POLSKA

KOSMOS

Creatto – świecący słoń i przyjaciele

Doskonały sposób, by spędzić czas z dzieckiem, a jednocześnie wspólnie coś stworzyć. Z wytrzymałych plastikowych elementów można projektować trójwymiarowe figurki, które są podświetlane od środka światłami LED. Zestaw umożliwia zbudowanie słońca, kangura, lisa lub trzymacza na telefon.



Dystrybutor: PIATNIK

PIATNIK

Gra „Lupos”

Nad wilczym lasem łśni księżyc w pełni. Wilki długo czekały na tę chwilę, bo daje ona sposobność spotkania Luposa – legendarnego wodza ich watahy. Jeżeli uda się zebrać całą watahę w odpowiednim czasie i miejscu, można wywołać wilczego ducha i wygrać. Gra kooperacyjna o regulowanym poziomie trudności przeznaczona dla 1-5 osób.



Wydawca: PIATNIK

REBEL

Gra „Spektrum”

Dwie drużyny rywalizują ze sobą, próbując umiejscowić na skali podane hasło. Co mógł mieć na myśli nasz zawodnik? Czy na pewno wziął pod uwagę to samo co my? Wymyślajcie, analizujcie i odgadujcie, by zdobyć jak najwięcej punktów i pokonać przeciwników.



Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Top 10”

Niebanalna gra imprezowa dla wszystkich fanów współpracy, kreatywności i dobrej zabawy. Uczestnicy losują numery od 1 do 10, po czym muszą wymyślić hasło na zadany temat jak najlepiej odzwierciedlające ich miejsce na skali. Następnie na podstawie odpowiedzi graczy kapitan musi odgadnąć kolejność wylosowanych przez nich numerów.



Wydawca: REBEL

SIMBA TOYS

Steffi i Kevin na randce w kinie

Steffi i Kevin idą do kina. Mają okulary 3D, popcorn i napoje. Wysokość lalek: 30 cm i 29 cm. Wiek: 3+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

SIMBA TOYS

Star Wars Disney Mandalorian Baby Yoda

Pluszowa maskotka Baby Yoda (25 cm) do złudzenia przypominająca postać z serialu „The Mandalorian”. Podbije serca fanów sagi, będąc jednocześnie rozpoznawalna dla osób nieinteresujących się „Gwiezdnymi wojnami”. Wysokość: 25 cm. Wiek: 0+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

TACTIC

Gra „Arctic Race”

Staraj się zaprowadzić swoje psie zaprzęgi na północ. Bądź pierwszy w tej śnieżnej i ekscytującej przygodzie. Twoja podróż jest niebezpieczna, a przeciwnicy mogą stawiać przeszkody na drodze do celu. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.



Wydawca: TACTIC

TACTIC

Gra „Seas of Fortune”

Wciel się w kupca z XVIII wieku i pływaj od portu do portu na Bałtyku i Morzu Północnym. Rywalizuj ze współgraczami o najlepsze załogi, wypełnij swój statek towarami i spróbuj dostarczyć je do miejsc docelowych. Uważnie wybieraj ładunek i załogę, gdyż wpłynie to na prędkość żeglugi i zarobione pieniądze. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.



Wydawca: TACTIC

TM TOYS

Puzzle obserwacyjne Dodo

Znajdziemy wśród nich takie motywy, jak zwierzęta, pory roku, droga mleczna itp. Zestawy różnią się liczbą elementów oraz ich wielkością. Po ułożeniu układanki na ramce puzzli znajdują się pojedyncze elementy, które należy odszukać na obrazku. Wielkość obrazka: 45 x 31 cm. Wiek: 5+. Do wyboru 6 różnych wzorów: Zoo, Podwodne życie, Życie miasta, W ogrodzie, Świat zwierząt, Przyjaciele lasu.



Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

Boom City Racers – zestaw startowy

Zestaw zawiera auto z wyrzutnią, ze światłem i z dźwiękiem oraz akcesoria kaskaderskie (rampa, 5 beczek, tarcza). Aby pojazd wyskoczył z wyrzutni, wystarczy pociągnąć za linkę wyzwalającą. Auto Boom City Racers „eksplodują”, gdy zderzają się ze sobą lub uderzają o twarde podłoże. Ponowne złożenie auta jest bardzo proste. Wiek: 4+.



Dystrybutor: TM TOYS

WADER-WOŹNIAK

Play House Auto Serwis

Dwupiętrowy domek z wieloma ruchomymi elementami, takimi jak otwierane drzwi, winda i dźwig. W zestawie znajdują się również 3 samochody, podjazdy oraz zestaw 34 naklejek do samodzielnego przyklejenia. Montaż i sama zabawa w warsztat rozwijają wyobraźnię malucha oraz jego inteligencję wizualno-przestrzenną. Kluczowy jest również rozwój funkcji psychomotorycznych i zdolności manualnych.



Producent: WADER-WOŹNIAK

WADER-WOŹNIAK

Kids Blocks – klocki w pojemniku (70 el.)

Kolorowe, bezpieczne, o gładkich krawędziach, a ponadto w wielu ciekawych kształtach. Umożliwią dzieciom tworzenie przeróżnych budowli. Zapakowany w ciekawy słoik zestaw sprawdzi się w domu oraz podczas podróży.



Producent: WADER-WOŹNIAK

WSPOMAGAJKI

„1, 2, 3! Układam. Moi mali przyjaciele”

Zestaw 9 układanek dla dzieci w wieku 2-5 lat z wizerunkiem zwierzątek, m.in. psa, kotka, kaczki i króliczka. Elementy celowo mają proste krawędzie, dzięki czemu dziecko musi ułożyć ilustrację wyłącznie na podstawie analizy szczegółów ilustracji. Do każdej układanki dołączona jest ramka.



Wydawca: SMART KIDS MEDIA

WSPOMAGAJKI

Gra „1, 2, 3! Szukam”

Zestaw zawiera 6 plansz i 6 żetonów. Każda plansza to bogato ilustrowana historia rozgrywająca się w innym otoczeniu: w mieście, na wsi, na pikniku, w przedszkolu, na basenie i podczas meczu. Zadaniem dziecka jest odnalezienie w jak najkrótszym czasie elementów pokazanych na żetonach. Wiek: 3+.

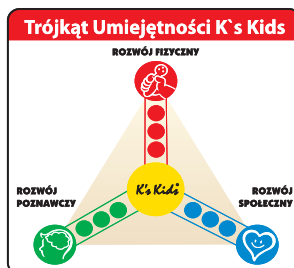


Wydawca: SMART KIDS MEDIA



Zabawki rozwojowe dla dzieci

Kids



1. Przytulanka interaktywna Wayne uczy mówić [KA10606-2GB]
2. Centrum edukacyjne - Tony [KA10617-PG]
3. Jestem Szefem - Dinozaur z piłeczkami [KA10445-PG]
4. Mówiąca Piłka 2w1 [KA10621]
5. Zawieszka książeczka piłka [KA10787]
6. Zawieszka do wózka z grzechotką - Krab [KA10806-HC]
7. Miękkie klocki edukacyjne 14 elementów [KA10822]

Dostępne ekspozytory na zabawki K's Kids First Developmental Toys (179 x 45 x 30 cm). Szczegóły u opiekuna handlowego: Justyna Błaszczyk / tel. kom. 885 010 894 / jblaszczyk@marko-baby.pl

MALIK

Drewniane klocki MalBlo Eko

Modułowa zabawka kreatywna. Poszczególne elementy łączą się w zwierzęta, pojazdy i obiekty. Opatentowany, innowacyjny system zatrzaskowy „click and turn” ułatwia łączenie, rozłączanie, a także obracanie elementów względem siebie.



Dystrybutor: MALIK

MALIK

MalBlo Magnetic

Dzieci, łącząc ze sobą moduły w celu stworzenia nowych pojazdów, rozwijają wyobraźnię przestrzenną i umiejętność koncentracji. Projektowanie i budowanie oryginalnych form z klocków MalBlo Magnetic rozwija kreatywność i sprawność manualną.



Dystrybutor: MALIK

SPIN MASTER

Psi Patrol – pojazd Dino deluxe

Wypożyczony w figurkę pieska i minifigurkę niespodziankę dinozaura. Posiada elementy inspirowane światem dinozaurów, użyteczne narzędzia, silnik zwiększający prędkość i duże koła, dzięki którym poradzi sobie w każdym terenie.



Producent: SPIN MASTER

SPIN MASTER

Psi Patrol – Transportowiec

Zestaw zawiera Rydera wraz z jego pojazdem terenowym. Można w nim przechowywać do 3 aut, a po otwarciu wystawić na pokaz nawet 6 pojazdów. Wewnątrz znajduje się winda, która zabierze auta wprost do centrum dowodzenia.



Producent: SPIN MASTER

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Dlaczego tak jest?”

Z jakiego powodu mężczyźni mają niższy głos? Dlaczego jabłko spada na ziemię, a doba ma 24 godziny? Wiele ciekawych pytań, które zadajecie sobie na co dzień, oraz zabawne odpowiedzi sprawią, że szybko wciągniecie się w grę.



Wydawca: KANGUR

KANGUR

„Dzieci kontra rodzice. Zagadki 4+”

Wesołe zagadki rysunkowe dla dzieci w wieku 4+. Rodzice pytają, dzieci odpowiadają. Karty zawierają rysunkowe odpowiedzi na pytania. W zestawie 100 kolorowych zagadek.



Wydawca: KANGUR

CARTAMUNDI

„Harry Potter – Kalejdoskop gier”

Zagraj na jednej z trzech plansz lub zostań mistrzem gry w karty. W zestawie takie gry, jak „Młynek”, „Warcaby”, „Wilk i owce”, „Szalone ósemki”, „Kent” i „Koncentracja”.



Wydawca: CARTAMUNDI

CARTAMUNDI

Gra „Kalambury Kraina Lodu II”

Zabawa w kalambury teraz w połączeniu z grą planszową. „Kalambury Kraina Lodu II” to mnóstwo haseł do pokazania, takich jak jazda na łyżwach, jednorożec lub śnieg. Dla najmłodszych w wersji obrazkowej.



Wydawca: CARTAMUNDI

NASZA KSIĘGARNIA

„Horror! Czyli skąd się biorą dzieci”

Na przedszkolaki pada błąd strach: pani Miłka połknęła dziecko! Kto będzie następny? Na wszelki wypadek najlepiej ukryć się w toalecie albo w szatni, albo w gabinecie pani dyrektor. A jeśli ona jest w zмовie z panią Miłką? Trzeba natychmiast zadzwonić na policję! Autor: Grzegorz Kasdepke. Wiek: 6-8 lat.

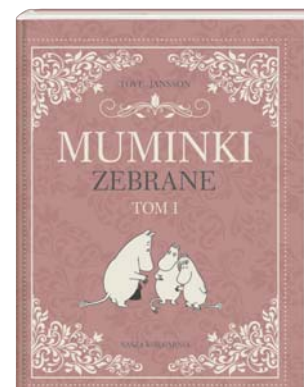


Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Muminki zebrane. Tom I”

Życie Muminków i ich przyjaciół z Doliny skupia się wokół domu Mamy i Tatusia Muminka, gdzie każdy może liczyć na pomoc i przyjaźń. Z okazji stulecia wydawca zebrał wszystkie dziewięć książek z niezapomnianego cyklu autorstwa Tove Jansson w dwóch eleganckich tomach.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Z kwiatka na kwiatek”

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



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Pizzeria”

Pyszna zabawa i mnóstwo emocji! Gracze co rundę zamawiają pizzę. Następnie muszą ją w przemyślany sposób podzielić, tak aby trafiła do nich porcja ze składnikami, za które zdobędą najwięcej punktów. Wiek: 8+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

CREATE-IT

Zestaw kosmetyczny w walizeczce

W komplecie: kolorowe cienie do powiek, lakiery, pomadki, błyszczki i akcesoria niezbędne do makijażu. Wiek: 6+.



Dystrybutor: M&Z

TOMY

Figurka Ricky Zoom

Przeżyj niesamowitą przygodę w świecie pełnym motocykli! Oto Ricky, który mimo że jest jeszcze dzieckiem, uwielbia ścigać się ze swoimi przyjaciółmi. Figurka (wysokość: 11 cm) pochodzi wprost z serialu animowanego, który swoją premierę miał pod koniec roku 2020, po czym szybko podbił serca najmłodszych widzów.



Dystrybutor: M&Z

ASKATO

Maty ortopedyczne

Puzzle ortopedyczne wspierające percepcję i umiejętności motoryczne malucha. Dzięki specjalnym kombinacjom kolorystycznym rozwijają wyobraźnię i zachęcają do zabawy.



Dystrybutor: ASKATO

ASKATO

Kostka-sorter zbijak

Kolorowa kostka dzięki różnorodnej strukturze i bogatej kolorystyce zachęca do zabawy. Posiada wiele interesujących elementów, które pobudzą zmysły i precyzyjne ruchy dziecka.

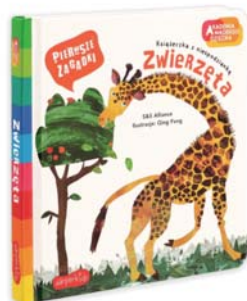


Dystrybutor: ASKATO

HARPERCOLLINS

Seria „Pierwsze Zagadki”

Bogato ilustrowane książeczki z zagadkami dla najmłodszych. W nagrodę za poprawną odpowiedź na pytanie dziecko otrzymuje niespodziankę. Dzięki rozkładanym stronom maluch ćwiczy małą motorykę.



Wydawca: HARPERCOLLINS POLSKA

HARPERCOLLINS

Seria „Zwyczajne Zwierząt”

Bogato ilustrowane książeczki z zagadkami dla najmłodszych. Każda strona zawiera ilustrację oraz pytanie, co przedstawia. Po rozłożeniu strony, co jest świetnym ćwiczeniem małej motoryki, maluch otrzymuje odpowiedź.



Wydawca: HARPERCOLLINS POLSKA

TINY LOVE

Mały odkrywca – królik Thomas

Wymiary zabawki są dostosowane do dłoni dziecka i jego zdolności motorycznych. Zabawy typu przyczyna-skutek są odpowiednie dla poziomu rozumienia przez malucha w tym wieku. Przykładowe zabawy: a kuku, nakarm mnie, spraw, bym kichnął, skacz ze mną, ułóż mnie do snu. Wiek: 1+.



Dystrybutor: MARKO

MAGIC

Kosz Magic na zużyte pieluchy

Opatentowany kosz na pieluchy, który zapewnia ochronę przed nieprzyjemnymi zapachami, zarazkami i bakteriami. Pojemność: 40 l.



Dystrybutor: MARKO

DANTE

Zestaw potwornych gier

Trzy tradycyjne gry dla najmłodszych, które stymulują rozwój logicznego myślenia. W opakowaniu znajdują się karty do klasycznej gry pamięciowej, loteryjki oraz domino. Elementy pozwalają na złożenie trójwymiarowego potworka, który „zjada” karty do gry pamięciowej. Kids Love Monsters to nowa seria psychoedukacyjnych gier dla dzieci oparta na badaniach Carla Gustava Junga.



Dystrybutor: DANTE

DANTE

Gra „Zabawny dom potworków”

Pudełko zawiera 4 domki, kolorowe karty do gry oraz niewielką instrukcję z zasadami gry, która w zabawny sposób trenuje pamięć dzieci. Bohaterami tej serii są potworki, które pomagają im poznać oraz ośwoić wiele trudnych tematów.



Dystrybutor: DANTE



Moje pierwsze pióro 3D!



Nowe pióro **3D Simo Basic 2** to świetne narzędzie dla początkujących, które umożliwia **projektowanie w 3D**. Zasilanie zapewnia zintegrowany akumulator, który wystarcza na **3-4 godziny zabawy**. W opakowaniu

znajduje się **15 m filamentu** pociętego na 48 kawałków strun **w trzech różnych kolorach**. Dzięki niskiej temperaturze **65-70°C** można rysować bezpośrednio na stole. Materiał PCL jest nieszkodliwy dla zdrowia.



Dla dzieci od 8 lat



Rysowanie 3D



Bezpieczna temperatura



Materiał PCL jest nieszkodliwy dla zdrowia



3-4 godziny rysowania



Darmowy e-book

MGAE

Rainbow High

W serii 6 modnych lalek (w tym lalka chłopiec), a każda w innym kolorze tęczy. Poznaj Bellę Parker, Krystal Bailey, Stellę Monroe, Amayę Raine, Karmę Nichols oraz River Kendall. Laleczki są w pełni ruchome i mają długie włosy, które można czesać i układać. Dwa zestawy strojów oraz wiele modnych dodatków wyrażają ich unikatowy styl. Do zebrania cała kolekcja.



Dystrybutor: MGAE

MGAE

Tobi Friends

Interaktywna zabawka, która dzięki trzem różnym trybom reaguje na głos dzieci, Tobi Friends oraz Tobi Robot Smartwatch (sprzedawany oddzielnie). Kiedy słyszy muzykę, klaskanie lub głos, tańczy i świeci. W towarzystwie drugiego Tobi Friends zatańczy i zaświeci synchronicznie. Produkt jest dostępny w dwóch stylach: Booper i Beeper.



Dystrybutor: MGAE

LUCKY DUCK

Gra „Urbanista”

Kooperacyjna gra karciana o rozbudowie miasta. Gracze muszą ze sobą współpracować, by stworzyć jak największe dzielnice mieszkalne, handlowe lub parkowe i zrealizować specjalne zadania. W każdej grze wykorzystuje się 3 z 18 zadań, co daje ponad 800 możliwych kombinacji punktacji.



Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

LUCKY DUCK

Gra „Esy floresy”

„Esy floresy” nawiązują do wiktoriańskiej symboliki kwiatów wykorzystywanej do przekazywania tajnych wiadomości między przyjaciółmi i kochankami. Prosta mechanika (ja dzielę, ty wybierasz) zawiera w sobie elementy blefu i strategii.

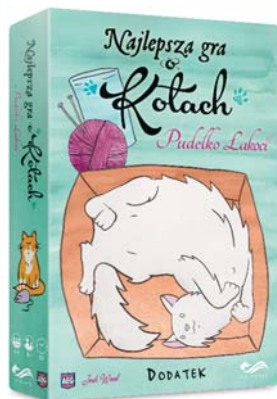


Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

FOXGAMES

„Najlepsza gra o kotach: Pudełko łakoci”

Czy jest coś, co koty uwielbiają bardziej niż przysmaki i zabawki? Mowa oczywiście o pudełkach, w których mogą się schować. Dzięki dodatkowi do „Najlepszej gry o kotach: Pudełko łakoci” będziecie mogli dać waszym futrzakom jeszcze więcej miłości.

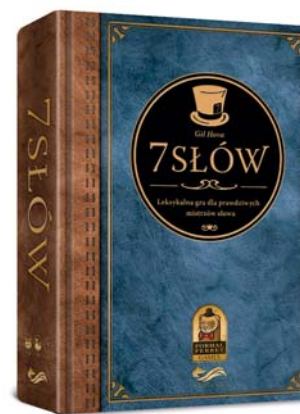


Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

Gra „7 słów”

W tej grze słownej gracze muszą wymyślać jak najdłuższe słowa zawierające nie tylko litery widoczne na stole, ale też mogą dodawać inne, których potrzebują. Punkty zdobędą jedynie za litery dostępne na stole, a im rzadsza litera, tym więcej daje punktów.



Wydawca: FOXGAMES

EPOCH

Królewska karoca Sylvanian Families

Karoca ze złotymi kołami, z toaletką, szafką i wieloma akcesoriami to spełnienie marzeń dziewczynki z rodziny Królików z Czekoladowymi Uszkami, która uwielbia przebierać się za księżniczkę. Karocę można przemienić w komnatę księżniczki.



Dystrybutor: EPOCH TRAUMWIESEN

EPOCH

Gra „Super Mario™ – Rozchwiana wieża”

Zadaniem pierwszego gracza jest umieszczenie figurek na platformach wieży, kolejny musi zdjąć figurki. Znajdująca się na szczycie wielka kula Bowsera powoduje, że wieża chwieje się na wszystkie strony i przechyla nieprzewidywalnie. Jeżeli kula spadnie, strąci wszystkie figurki, a to oznacza przegraną. Zestaw zawiera 7 figurek kolekcjonerskich Super Mario™.



Dystrybutor: EPOCH TRAUMWIESEN

CZUCZU

Puzzle obserwacyjne: Dinozaury, Na budowie, Mapa Polski

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



Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CZUCZU

Puzzle z dziurką: Przyjaciele i maluchy

Pierwsze puzzle dla maluchów, które rozwijają zdolności manualne, wyobraźnię i kreatywność. Dwustronne kółeczka można dowolnie wymieniać między tabliczkami oraz zestawami. Każdy zestaw zawiera 12 układanek oraz poradnik z 32 pomysłami na edukacyjną zabawę. Wiek: 15 m+, 18 m+.



Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CONQUEST ENTERTAINMENT

Pióro 3D Simo Basic 2

Świetne narzędzie dla początkujących, które umożliwia projektowanie w 3D. Zasilanie zapewnia zintegrowany akumulator, który wystarcza na 3-4 godziny zabawy. W opakowaniu znajduje się 15 m filamentu, pociętego na 48 kawałków strun w trzech różnych kolorach. Dzięki niskiej temperaturze 65-70°C można rysować bezpośrednio na stole.



Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

CONQUEST ENTERTAINMENT

Zestaw Boffin Magnetic

Magnetyczny zestaw, który umożliwia stworzenie 200 projektów, m.in. konsoli do gier, żarówki oraz termometru. Podstawę stanowi trzyczęściowa dwustronna podkładka magnetyczna (istnieje możliwość dołączenia dodatkowych podkładek). W zestawie znajduje się ponad 50 elementów, w tym mały komputer Arduino Nano, mikrofon, joystick, głośnik, wyświetlacz LED oraz karta SD, na którą można wgrać gry. Wiek: 8+.



Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

AKSJOMAT

Seria książeczek „Kiedy jestem...”

Maluch często nie rozumie, co się z nim dzieje – nagle zaczyna płakać, krzycze, nie cieszy go ulubiona zabawka. Dlatego w rozmowie z dzieckiem, nawet małym, należy nazywać konkretne uczucia: radość, złość, smutek. Książeczki z prezentowanej serii pomogą dziecku zrozumieć i nazwać swoje emocje.



Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

Seria książeczek „Wyrazy i zdania do nauki czytania”

Książka stworzona do pierwszych prób w czytaniu oraz rozwijania zainteresowań przyrodniczych. Podstawowe informacje i ciekawostki o dinozaurach napisane zostały prostymi zdaniami, a czytanie ułatwia duża czcionka.



Wydawca: AKSJOMAT

ARTYK

Robopies

Robopies z serii Funny Toys for Boys uwielbia tańczyć w rytm muzyki, bawić się i robić szalone sztuczki. Zabawka oprócz możliwości sterowania pilotem reaguje na komendy głosowe. Wypowiedz wyraźnie polecenie, a wierny towarzysz z radością je wykona!



Dystrybutor: ARTYK

ARTYK

Auto budowlane RC

Dzięki ruchomym elementom ciężarówki oraz dźwiękom imitującym jej działanie zabawa stanie się jeszcze bardziej realistyczna. Model posiada zasięg do 10 metrów, a podczas jazdy włączają się przednie światła. Wiek: 3+.



Dystrybutor: ARTYK

MELI

Meli Minis Pastel

Dzieci uwielbiają świat fantazji, a klocki Meli Minis zostały stworzone po to, by spełniać marzenia. Kucyki, samochodziki, superbohaterowie z bajek – kolorowe mozaiki można tworzyć według dołączonych wzorów lub zdać się na własną wyobraźnię.



Producent: MELI

MELI

Meli Minis

Z dobrą zabawą łączy się misja edukacyjna serii Meli Minis, jaką jest rozwijanie inteligencji, orientacji przestrzennej, nauka rozpoznawania kolorów oraz ćwiczenie zdolności manualnych dzieci.



Producent: MELI

MULTIGRA

Gra „Zaczarowana mikstura”

Uwarz swój magiczny eliksir! Dodaj róg jednorożca, dwa skrzydła nietoperza, pajęczynę i gotowe! Ale hola, hola! Nie tak łatwo zdobyć cenne składniki eliksirów! Musisz najpierw trochę wyteńczyć szare komórki i zmierzyć się z rywalami w matematycznym pojedynku. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.



Wydawca: MULTIGRA

MULTIGRA

Gra „Klik klak”

Gra dla bystrzaków, która rozwija pamięć, refleks i spostrzegawczość. 20 klódek i 20 kluczy – czy uda ci się odnaleźć wszystkie pary, zanim zrobią to inni gracze? Zmier się z przyjaciółmi w ekscytującej rozgrywce i zgarnij laur zwycięstwa! Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.



Wydawca: MULTIGRA

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

MEDIA SERVICE ZAWADA

Seria książek „Psi Patrol. Wiem i ja!”

Ekipa na 102 pomoże dziecku poznać kolory, litery oraz liczby. Książki mają edukacyjny charakter, każda strona składa się z dwóch części. Pierwsza część to nauka, druga – ćwiczenia do samodzielnego rozwiązywania.



Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

MEDIA SERVICE ZAWADA

„Świnka Peppa. Znajdź różnicę”

Wyszukiwanie różnic to nie tylko świetna zabawa, ale również znakomite ćwiczenie koncentracji. Dziecko uczy się świadomie skupiać uwagę, dzięki czemu na kolejnych etapach edukacji łatwiej mu będzie opanować czytanie i pisanie.



Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

EPEE

Pinypon City – laleczka Emoji

Dzięki wymiennym akcesoriom można łączyć ze sobą dowolne elementy laleczek. Seria Emoji obejmuje 4 różne laleczki Pinypon. Każda z postaci ma przepiękną buzię, a gdy się ją obróci, wyraz jej twarzy przypomina jedną z popularnych emotek. W opakowaniu: laleczka Pinypon z dwiema buźkami oraz wymienne akcesoria.



Dystrybutor: EPEE POLSKA

EPEE

Pinypon City – pojazd z laleczką

Linia Pinypon City umożliwia mieszanie elementów laleczek: akcesoriów, ubrań, a nawet głów i włosów. Dzięki temu dzieci budują świat według własnych zasad, ćwicząc przy tym wyobraźnię. W zestawie z pojazdem znajdują się unikatowa laleczka Pinypon, wymienne akcesoria oraz (do wyboru) różowe auto lub dwuosobowy motor.



Dystrybutor: EPEE POLSKA

HASBRO

Play-Doh Slime – zestaw Snotty Scotty

Snotty Scotty to figurka chłopca z ogromnym nosem, z którego wydobywa się elastyczny slime Play-Doh (niczym prawdziwy glut). W zestawie znajdują się też pęseta w kształcie palców oraz ułatwiający zaprowadzenie porządku po zakończonej zabawie koszyk na śmieci. Waga masy slime: 102 g.



Dystrybutor: DAMI

HASBRO

Nerf – wyrzutnia Alpha Strike Stinger SD-1

Opakowanie zawiera aż 8 wyrzutni oraz 16 piankowych strzałek. Zestaw jest idealny dla 8 graczy, którzy mogą podzielić się na dwie drużyny po 4 osoby w każdej, a następnie stoczyć wielką bitwę. Produkt nie wymaga baterii.



Dystrybutor: DAMI

COBI

Ravel Tales – Kłębuszkowe niespodzianki

Zestaw kreatywny 2 w 1 zawierający maskotkę oraz materiały do wykonania ozdób i akcesoriów na bazie włóczki. Rozwiń kłębek włóczki i odkryj mnóstwo niespodzianek. W środku znajdziesz maskotkę i materiały do samodzielnego wykonania ozdób dla siebie lub maskotki: różne rodzaje włóczek, guziki-charmsy, szablon i klips do pompona, igłę, części poduszki dla maskotki. Do zebrania 14 maskotek, w tym 2 unikatowe. Kampania TV i online.

Dystrybutor: COBI



MILIN

Willa Maja z wyposażeniem

Domek dla lalek w całości wykonany z drewna. Meble zaprojektowane zostały w nowoczesnym stylu, a fotele posiadają tapicerkę. Wszystkie elementy są zsuwane (do montażu nie są potrzebne śrubki). W zestawie znajduje się 10 mebelków: sofa z tapicerką, łóżko do sypialni z tapicerką, komoda, szafa, 3 tapicerowane fotele, 2 stoliki kawowe oraz duży stół do jadalni.



Producent: MILIN

LLORENS

Śmiejący się bobas Mimi

Mimi (42 cm) jest ubrana w welurowe śpiochy z nadrukowanymi na nich leśnymi zwierzątkami, miłe w dotyku skarpetki z futerkiem, białą czapkę i puchaty bezrękawnik z kapturem. Po naciśnięciu na brzuszek lalka śmieje się radośnie.



Dystrybutor: SYMAG

ALEXANDER

Gra „Gimatriks”

Nowa, atrakcyjna cenowo odsłona wyjątkowej gry słownej. Literom nadano wartości liczbowe, zatem układaj słowa tak, aby ich wartość odpowiadała wylosowanym liczbom. Bądź kreatywny i szukaj słów, za które zgarniesz najwięcej punktów. Liczba graczy: 1-6. Wiek: 12+.



Wydawca: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Papier, kamień, nożyce”

W wersji dla starszych graczy do wyrzuconego na kostce symbolu kamienia, papieru lub nożyca należy jak najszybciej wyłożyć na stół kartę z symbolem gwarantującym zwycięstwo. Wersja dla dzieci opiera się na symbolach myszki, słonia i kota. Myszka boi się kota, kotek słonia, a słoń myszki. Wygrywa najbardziej spostrzegawczy gracz z najlepszym refleksem. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 4+.



Wydawca: ALEXANDER

ALBI

Gra „Wahadło”

Gra w czasie rzeczywistym, w której uczestnicy wcielają się w potężnego szlachcica, a ich celem jest zdobycie tytułu Wiecznego Króla, prawdziwego władcy Düny. Muszą zarządzać podwładnymi, stosować fortele i podbijać prowincje, by w ten sposób zdobyć zasoby i punkty prowadzące do zwycięstwa. Liczba graczy: 1-5. Premiera: luty 2021 r.

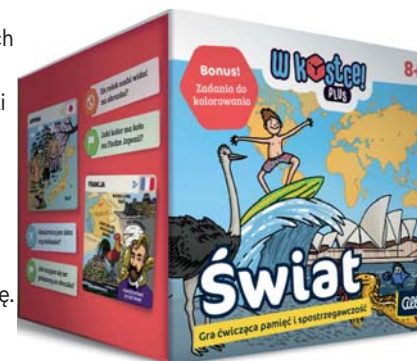


Wydawca: ALBI POLSKA

ALBI

„W kostce! Plus. Świat”

„W kostce! Plus” to seria szybkich gier edukacyjnych ćwiczących pamięć i spostrzegawczość. Dzięki kostkom każdy może dowiedzieć się ciekawych faktów o świecie, poznać litery oraz poćwiczyć umiejętności matematyczne i percepcję. Wiek: 4+.



Wydawca: ALBI POLSKA

Nie liczy się wielkość, tylko funkcjonalność...

I rzeczywiście, domkom w wersji mini nie można jej odmówić! A gdy dodamy do tego, że nie ma najmniejszych kłopotów z ich przechowywaniem nawet na bardzo małej przestrzeni, otrzymamy zabawkę, która mogłaby z sukcesem konkurować w kategorii „miniatura doskonała”.

LEKER.PL

Remiza straży pożarnej

Świetny zestaw dla małego strażaka. Gdy tylko wybuchnie pożar, strażacy ruszą z pomocą! W zestawie podłoże imitujące posterunek straży pożarnej, lądowisko dla helikoptera, trawnik, drabina oraz figurki tematycznie związane ze strażą pożarną. Wiek: 3+. Producent: Tooky Toy.



DANTE

Letnia Villa Barbie

Tekturowy domek na licencji Barbie. W zestawie dwupoziomowa konstrukcja oraz wszystko, co potrzebne do urządzenia letniej rezydencji. Nie zabrakło tam również miejsca na grill i basen!



WADER-WOŹNIAK

Play House – domek dla lalek

Taras, salon, kuchnia, pokoje na piętrze, okna, schody i ruchome drzwi, 14 mebelków oraz arkusz z naklejkami dają niezliczone możliwości projektowania wnętrza. Każda właścicielka różowego domku dla lalek może go urządzić tak, by jej lalki, pluszaki i figurki czuły się w nim jak najlepiej.



HABARRI

Miniaturowy domek Skandynawska prostota

W tym dwupoziomowym łofcie jest wszystko, co potrzebne do komfortowego życia. Schody z salonu połączonego z otwartą kuchnią prowadzą na górny poziom, gdzie obok sypialni znajduje się kącik do pracy i czytania książek. Domkowi uroku dodaje przyjemne oświetlenie, które pięknie prezentuje się wieczorem. Zestaw jest niezwykle uniwersalny: polubią go zarówno dzieci, jak i dorośli.



ASKATO

Domek dla lalek

Posiada dwie kondygnacje. W zestawie 3 minilaleczki i wyposażenie domku (m.in. światło). Wymiary po rozłożeniu: 34 x 18 x 34 cm.



TM TOYS

Tiny Tukkins – domek deluxe

Zawartość zestawu: rodzinka myszek – tata, mama (zdejmowane ubranka) i dziecko (zdejmowana pieluszka), piżamy dla mamy i taty, składane łóżko/szafa, koce i łóżeczko dla dziecka, butelka, akcesoria do zabawy, szafa. Opakowanie stanowi scenę do zabawy. Wymiary opakowania: 31 x 31,5 x 13 cm. Wiek: 3-6.



M&Z

John Deere: Zbuduj minifarmę

Na minifarmie dzieją się niezwykle rzeczy... Sprawdź sam, może nawet znajdziesz tu miniprzyjaciela? W zestawie wiele elementów do samodzielnego montażu: mały kombajn i stodoła, a także z figurki sympatycznego konika i świnki na kółkach. Wiek: 3+. Producent: TOMY.



SIMBA TOYS POLSKA

Domek Maszy

Rozkładany domek Maszy z figurką i wieloma akcesoriami. Ma otwierane drzwi i parę okien, są tu też fotel bujany, łóżko, szafka, a nawet toaletka. Dodatkowo w skrzyni kryją się klocki i inne zabawki. Słodki piesek Maszy ma wygodną budę w przedniej części domu. Akcesoria można przechowywać wewnątrz domku. Wymiary złożonego domku: 25 x 16 x 15 cm. Wiek: 3+.



MARKO

Domek psa Patryka – sorter

W zestawie 10 klocków (dwa rodzaje). Duże klocki zostały wykonane z materiału (są miękkie), a mniejsze z tworzywa (mają bardziej skomplikowane kształty). Miękkie ściany domku posiadają otwory w różnych kształtach, do których maluszek dopasowuje klocki. Domek posiada bezpieczne lustro i wygodny uchwyt. Producent: K's Kids.



BEMAG

Domek dla lalek z garażem

Domek jest zamykany na zasuwkę, dzięki czemu można przechowywać w nim mebelki i nie zajmuje dużo miejsca. Posiada otwierany za pomocą przycisku garaż, w którym zaparkowany jest samochód. Wszystkie mebelki można przestawiać według własnego pomysłu (oprócz łóżka, które jest przymocowane na stałe). Domek posiada wygodną rączkę, dzięki czemu dziecko może swobodnie przenosić go z miejsca w miejsce. Wymiary: 30 x 37 x 33 cm. Producent: Malis.



TREFL

Brick Trick – Chatka

Zbuduj kameralną wiejską chatkę, wykorzystując cegielki, drewno oraz naturalne komponenty dekoracyjne, takie jak trawa, korek i krzewy. Skorzystaj z dołączonych planów budowy lub użyj wyobraźni do stworzenia niepowtarzalnych obiektów. Baw się dołączonymi pionkami prosto z wiejskiego świata. Ta zabawa nigdy się nie kończy: rozpuść klej w wodzie i buduj ponownie, wykorzystując te same cegły!



POLESIE

Domek dla lalek Zosia z meblami i samochodem

Dwupiętrowy różowy domek będzie idealnym prezentem dla każdej dziewczynki. Składa się z trzech części i otwiera jak tryptyk. W środku można ustawić meble, a w garażu zaparkować autko. Wysokość domku: 30 cm.



ARTYK

Magiczny ogródek Natalia Collection

Idealny dom dla wrózek, lalek i zwierzątek. W zestawie wszystko, co potrzebne do stworzenia magicznej chatki z ogrodem: bryłki gleby, nasionka, narzędzia oraz system nawadniający ułatwiający podlewanie roślin. Dzięki zabawce dziecko nauczy się odpowiedzialności oraz systematyczności.



EPEE POLSKA

Pinypon City – zestaw Cukierenka

Pinypon to linia zabawek, która oferuje dzieciom wiele różnorodnych motywów: od fantasy po nowoczesne otoczenie miasta z domkami, pojazdami i restauracjami. Zestaw zawiera laleczkę mamy Pinypon, laleczkę dziecka Pinypon oraz prześliczną cukierenkę z akcesoriami: maszyną do robienia lodów i koktajli oraz mnóstwem słodczy.



EPOCH

Przytulny domek wiejski Sylvanian Families

Wypożyczony w mebelki do kuchni i sypialni oraz akcesoria kuchenne. Ma otwierane drzwi i okiennice, a dołączona dziewczynka z Rodziny Królików z Czekoladowymi Uszami może wyjść na balkon. Domki Sylvanian Families można łączyć ze sobą, tworząc całe miasteczko. Wszystkie elementy domku, mebli i akcesoriów zostały wykonane z największą starannością i dbałością o szczegóły. Wiek: 3+.



Nieźłe kumpelki!

Czy jest na świecie dziewczynka, która w swoim pokoiku nie ma choć jednej lali? Szczerze wątpimy!
Z drugiej strony kto powiedział, że na jednej przyjaciółce należy poprzestać...

REKMAN

Niemowlę z ubrankami

W zestawie z lalką tunika, spodenki, majteczki, skarpetki i czapeczka uszyte z mięciutkiego, miłego w dotyku materiału. Wysokość lalki: 38 cm. Wiek: 18 m+. Producent: Hot Hit.



MARKO

Lalka do malowania wodą

Dziecko może stworzyć własne stylizacje za pomocą wodnego mazaka. Po kilku minutach lalka jest już sucha, a zabawa zaczyna się od nowa! Producent: K's Kids.



DAMI

Piękna i Bestia – lalka Bella

W zestawie lalka z serii Disney Princess, naklejki oraz brokat do ozdobienia sukienki księżniczki. Lalka ma długie włosy, które można czesać. Producent: Hasbro.



ARTYK

Lalka chodząca Natalia Collection

By poznać funkcje lalki, wystarczy nacisnąć na jej brzusek bądź klasnąć – wówczas przespaceruje się lub zaśpiewa piosenkę. Nakładki na bucikach sprawiają, że z łatwością porusza się po śliskiej powierzchni, jednocześnie jej nie rysując.



M&Z

Mięciutki bobas pijący mleko

Pełni dwie funkcje: przytulanki i lalki. Po ściśnięciu brzuszka bobas wydaje dziecięce dźwięki. Lala jest śpiąca? Wystarczy, że położymy ją na pleckach, a zamknie oczka. W zestawie butelka, którą można ją nakarmić (mleko „znika” podczas karmienia). Wiek: 6 m+.



EPEE POLSKA

The Bellies – Rozkoszne Brzuszki

Kuki-Cute jest urocza i czarująca, ale potrafi nieźle narozrabiać. Noni-No to największa maruda wśród wszystkich Rozkosznych Brzusków, a jej ulubionym słowem jest „nie”. Obie laleczki posiadają unikatowe akcesoria oraz brokatowe pieluszki.



SIMBA TOYS POLSKA

Steffi w stylizacji Hello Kitty

Szyku dodaje lalce cekinowa spódnica. Stylizację dopełniają wysokie obcasy, torebka i opaska na włosy. Wysokość lalki: 29 cm. Wiek: 3+.



POLESIE

Bobas Świetny + zestaw Lekarz (3 el.)

Lalka wykonana z nowoczesnego, elastycznego, a zarazem wytrzymałego tworzywa sztucznego. Jej ręce i nogi są ruchome. Wysokość lalki: 24 cm.



MGAE

L.O.L. Surprise Hairgoals

Hairgoals 2.0 to dziewięć stylowych laleczek do kolekcjonowania. Każda ma prawdziwe włosy i potrafi zmienić kolor, wystarczy zanurzyć ją w wodzie. W opakowaniu przypominającym puszkę z lakierem do włosów znajduje się 15 niespodzianek, m.in. stroje, dodatki, grzebienie i akcesoria do włosów. Opakowanie może posłużyć jako zestaw do zabawy i gabłota dla lalki.



DANTE

Zestaw podróży z lalką

Lalka ma szmaciany korpus, a pozostałe części jej ciała (główka, rączki, nóżki) zostały wykonane z atestowanego, miłego w dotyku tworzywa. Po naciśnięciu na brzusek wydaje 16 dziecięcych odgłosów oraz zamyka oczy. W zestawie butelka z mlekiem, smoczek i plastikowy fotelik samochodowy. Lalka zapakowana jest w prezentowe pudełko typu „window box”. Wysokość lalki: 30 cm. Wiek: 18 m+.



SPIN MASTER

Crystal Flyers – Latające wróżki

Po raz pierwszy w historii możesz zatańczyć ze swoimi ukochanymi Pixies! Wewnątrz kryształowego jajka kryje się piękna Pixie z brokatowymi skrzydłami. Naładuj baterię Latającej wróżki za pomocą dołączonego do zestawu kabla USB, a następnie podziwiasz, jak twoja Pixie uroczo kręci swoimi brokatowymi skrzydłami. Puść swoją Crystal Flyer i zobacz, jak wzbija się w powietrze!



ASKATO

Śliczna Pyza

Niezastąpiona pomoc w nauce samodzielnego ubierania się od najmłodszych lat. Elementy stroju są zróżnicowane sensorycznie (stymulacja wzrokowo-dotykowa). Ćwiczenia małej motoryki: suwak, guzik, kieszonki, oryginalne buty ze sznurówkami i rzepem. Lalka jest dostępna w trzech różnych kolorach. Wysokość lalki: 46 cm.



COBI

Bubble Trouble

Pachnące laleczki z piankowymi włosami (dostępne 4 wzory). Ich ubranka są zdejmowane. Każda laleczka ma mięciutkiego przyjaciela, którego można przykleić do szyby lub lustra. W zestawie znajdują się też 3 kulki, w których ukryte są bućki dla lalki, akcesoria i miniprzyjaciel, którego można nałożyć na ołówek. Wysokość lalki: 30 cm. W kolekcji również pachnące laleczki w wersji mini. Kampania TV i online.



TM TOYS

Kindi Kids

Lalki o pięknych włosach w kolorach tęczy i dużych brokatowych oczach. Dzięki ruchomej głowie „ożywają” podczas zabawy. Posiadają zdejmowane ubranka i bućki oraz spersonalizowane akcesoria. W ofercie pięć lalek: Donatina, Peppa Mint, Jessi Cake, Marsha Mello i Rainbow Kate, oraz wózek na zakupy i supermarket. Wysokość lalki: 30 cm. Wiek: 3+.



BEMAG

Lalka Amelka

Interaktywna lalka z torebką i pasemkiem we włosach, które świeci w nocy. Amelka to przyjaciółka na lata. Zaprosi dziewczynkę do wspólnej zabawy oraz opowie jej piękną historię Roszpunki (wystarczy nacisnąć na jej brzusek). Mówi po polsku łagodnym dziewczęcym głosem. Producent: Artyk.



ALEXANDER

Lalki Top Fashion

Seria pięciu kreatywnych tekturowych lalek oraz papierowych szablonów do samodzielnego wycinania ubranek. Dwustronna taśma samoprzylepna pozwala na wielokrotne naklejanie i odklejanie elementów garderoby, a tym samym tworzenie różnych stylizacji. Wiek: 5+.

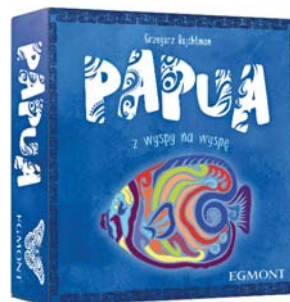


Zagrajmy razem



Tytuł	„Farma”	„Boom Boom – Śmierdziaki”	„Laguna”
Zasady gry	Gra stworzona na wzór sudoku. Umieść w metalowym pojemniczku wylosowaną kartę, a następnie wypełnij kratki magnetycznymi żetonami, tak aby każdy wiersz i kolumna zawierały różne wizerunki zwierzątek (zgodnie z wytycznymi). Dzięki 15 dwustronnym planszom zabawa nie nudzi się przez długie godziny! Wiek: 3+.	Gracze starają się zbierać zestawy tych samych Śmierdziaków, wymieniając swoje karty z tymi na planszy. Po złapaniu 4 takich samych Śmierdziaków gracz uderza w dzwonek i sygnalizuje zebranie gotowego stosu. Gracze mogą polować na karty tego samego typu, dzięki czemu rozgrywka jest jeszcze bardziej emocjonująca. Gracz, który zbierze wszystkie swoje zestawy Śmierdziaków, zostaje zwycięzcą.	Gra autorstwa Reinera Knizii. Każdy z graczy zarządza grupą osadników, która rozprzestrzenia się na wyspach nowego archipelagu, aby odkryć jego bogactwo i zbudować wioski. Do wygranej przybliżą go inteligentne miejsca docelowe i antycypacja. Wiek: 8+.
Wydawca/ dystrybutor	TOOKY TOY/LEKER.PL	TREFL	FUNIVERSE/REKMAN

Zdjęcie: Adobe Stock



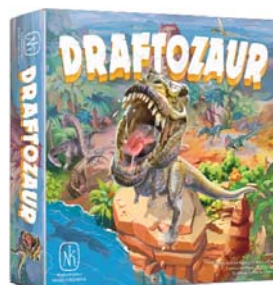
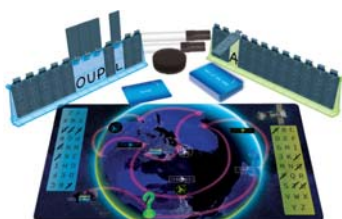
Tytuł	„Trzy po trzy”	„Minerały”	„Papua”	„Domek”
Zasady gry	Szybka gra na spostrzegawczość. Małe pudełko wypełnione jest rozbrykanymi cudakami, które uwielbiają zabawę w chowanego. Celem jest układanie pasujących do siebie kart w taki sposób, aby tworzyć sekwencje kolorów lub wzorów. Gracz, który jako pierwszy złapie pięć cudaków, wygrywa! Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.	W trakcie rozgrywki gracze poruszają się po planszy, wydobywając kafelki minerałów. Następnie mogą je wymieniać na wartościowe karty kolekcji lub skorzystać z ich pomocą ze specjalnych narzędzi, które ułatwiają grę. Im bardziej unikatowy i drogi minerał, tym trudniej go pozyskać! Gracz, który zgromadzi najcenniejszą kolekcję minerałów, zostaje zwycięzcą. Gra zdobyła tytuł Zabawki Roku 2019 oraz Planszowej Gry Roku 2020 w kategorii debiut.	Najnowsza gra autora bestsellerowego „Ubongo”. Każdy z uczestników gry otrzymuje planszę zadania z egzotycznymi wyspami, które musi jak najszybciej połączyć za pomocą mostów. Gracze mają do dyspozycji fragmenty konstrukcji o różnych kształtach i długościach. Buduj, obracaj, przekraczaj i kombinuj z ustawieniami mostów, uważając przy tym na wulkany! Kto najszybciej rozwiąże swoją łamigłówkę, zdobędzie szacunek miejscowych Papuasów i punkty zwycięstwa. Wiek: 8+.	Rodzinną grę planszową, w której urządzamy wymarzony dom. Wraz z kartą pomieszczenia zawsze dobieramy jakiś dodatek: fragment dachu, element dekoracyjny, pomocnika lub narzędzie pozwalające na przebudowę. Planując, musimy zwracać uwagę na wielkość pomieszczeń (im bardziej przestronne, tym lepiej) oraz funkcjonalność (dostępność łazienki, kuchni, sypialni). Gra jest atrakcyjna ze względu na uniwersalny temat, przyjazne grafiki oraz brak negatywnej interakcji.
Wydawca/dystrybutor	GRANNA	IUVI GAMES/ATENEUM	EGMONT POLSKA	REBEL



Tytuł	„Ktoś Ty?”	„Zakręcona kolejka”	Elektroniczna gra w okręty	„Bing. Gęś”
Zasady gry	Przyczepcie karty do opasek na swoim czole (tylko nie podglądajcie!). Gotowi? Musicie jak najszybciej odgadnąć, kim jesteście. Czy to dinozaur, czy może kominiarz? Jak się tego dowiedzieć? Zadawajcie pytania, szukajcie właściwej odpowiedzi i odgadnijcie, kim jesteście! Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.	Zadaniem graczy jest zebranie jak największej wagonów, pasażerów i towarów. Ruchoma dwustronna obrotnica montowana pośrodku planszy wprowadza do rozgrywki emocje. O zwycięstwie nie decyduje kolejność na mecie, przeciwnie: im dłużej grasz, tym masz większą szansę na wygraną. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.	Gra w okręty zapakowana w stabilną walizkę, uzupełniona o efekty świetlne i dwa dodatkowe przyciski do wykorzystania jako specjalne strzały. Wiek: 5+.	Podczas zabawy należy kręcić spinnerem i przesuwac się naprzód o wskazaną liczbę pól. Na planszy znajdują się także pola specjalne, które uatrakcyjnią zabawę. Gra rozwija zdolność nawiązywania relacji.
Wydawca/dystrybutor	MULTIGRA	MULTIGRA	NORIS/SIMBA TOYS POLSKA	DANTE



Tytuł	„Honeycombs – Plastry miodu”	„Zakodowany Zamek”	„Super Mario™ Ucieczka przed kwiatem piranią”	„Rummikub Standard”
Zasady gry	Gra rekomendowana przez Mensa Mind Games, nagrodzona tytułem Zabawki Roku. W pokaznym, ważącym niespełna kilogram worku znajduje się ponad 50 żetonów z obrazkami. Zadaniem graczy jest dokładać je do wyłożonych wcześniej płytek. Gra oferuje trzy różne warianty, w których gracze konkurują lub współpracują. Rozgrywkę urozmaicają pszczoły-jokery i płytki specjalne. Liczba graczy: 1-8. Wiek: 6+.	Gra kooperacyjna (4-8 lat) wprowadza dzieci w podstawy programowania bez użycia komputera. Dzięki układaniu odpowiednich sekwencji kart, które prowadzą czarodzieja do poszukiwanych skarbów, dzieci uczą się tworzenia zrozumiałych komunikatów oraz algorytmów, czyli powtarzalnych sekwencji.	Gracz przesuwając swoją figurkę po planszy o tyle pól, ile oczek wypadnie na kostce. Na polu, na którym zatrzyma się figurka, widnieje liczba. Właśnie tyle razy należy nacisnąć na przycisk umieszczony przed kwiatem piranii. Ale uwaga! Kwiat jest głodny i chętnie schrupie coś smacznego! Gracz, który zostanie przez niego schwytany, wypada z gry. W zestawie 2 figurki kolekcjonerskie oraz 2 karty z podstawką.	Prosta, wciągająca, inna w każdej rozgrywce gra rodzinna. Zabawa polega na pozbyciu się wszystkich wylosowanych płytek z liczbami poprzez układanie na stół sekwencji lub ciągów minimum trzyliczbowych. Najciekawsza możliwość to ingerencja w wyłożone płytki – w swojej kolejce można je dowolnie przesuwać i modyfikować, pamiętając o zasadzie: minimum 3 kostki w sekwencji lub ciągu. Wiek: 7+.
Wydawca/dystrybutor	PIATNIK	KAPITAN NAUKA	EPOCH	TM TOYS



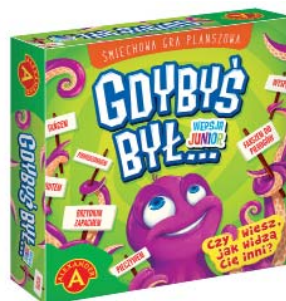
Tytuł	„Zhakujesz moje hasło?”	„1, 2, 3! Pamiętam”	„Draftozaur”	„Wielkie gały babci”
Zasady gry	Wciel się w hakera i spróbuj przebić przez zaporę ogniową przeciwnika, aby odkodować jego hasło, zanim on zhakuje twoje! Gracz, który jako pierwszy zhakuje hasło przeciwnika lub dotrze do linii mety, wygrywa. Do wyboru różne poziomy trudności. Liczba graczy: 2+. Wiek: 8+.	Gra pamięciowa typu memory. Zestaw zawiera 24 pary kart z ilustracjami kojarzącymi się z porami roku. Istnieje możliwość zabawy na trzy sposoby: tradycyjne memory, kategoryzowanie oraz odtwarzanie wzorów stworzonych przez rodzica. Rodzice mogą tworzyć własne scenariusze zabawy i dostosowywać zasady do możliwości dziecka. Wiek: 2-5 lat.	60 efektownych pionków dinozaurów wędruje w poszukiwaniu najlepszych terenów. Wygra osoba mająca na swojej planszy dinozaury dające najwięcej punktów. Do wyboru dwa rodzaje rozgrywki: lato i zima. Wiek: 8+.	Łakoma babunia powraca w mniejszej, kompaktowej odsłonie! Pierwsza osoba, która dopasuje kartę do oczu babci, zostanie nagrodzona ciasteczkami. Zbierz ich jak najwięcej, bacznie zwracając uwagę na oczy babci – każda karta musi pasować do ich wzoru! Wiek: 5+.
Wydawca/dystrybutor	TACTIC	SMART KIDS MEDIA/WSPOMAGAJKI	NASZA KSIĘGARNIA	TOMY GAMES/M&Z



Tytuł	„Calico”	Duuuże Memory: Zwierzątka, Pojazdy	„Król Budowniczy”	„Wisielec”
Zasady gry	Zadaniem graczy jest uszycie wygodnego, stylowego kocyka dla swoich kotów za pomocą kafelków przedstawiających skrawki materiału w różnych kolorach i wzorach. Uczestnicy gry starają się tak ułożyć kafelki, by przyciągnąć uwagę milusińskich i wykonać zadania specjalne.	Każdy edukacyjny zestaw zawiera 24 duże, trwałe elementy. Znakomicie sprawdzi się jako pierwsza prosta gra pamięciowa oraz układanka. Pełne ciepła i humoru ilustracje spodobać się najmłodszym. Do zestawu dołączono pełen pomysłów na edukacyjną zabawę poradnik. Wiek: 2+.	Pomnażaj swój majątek i walcz o wpływy, budując tartaki i kopalnie. Zdobądź przewagę nad przeciwnikami w otwartej walce, zajmując ich majątek lub plądrując ich miasta. Los ma ogromne znaczenie dla powodzenia twojej misji, ale to zdolności oceny sytuacji i inwestowania są kluczowe w odniesieniu sukcesu. Pokaż, że jesteś lepszym strategiem i gospodarzem niż przeciwnicy, zdobądź zamek oraz koronę.	Gra słowna, która najmłodszym będzie przydatna w nauce alfabetu i literowania, a starszym we wzbogaceniu słownictwa. Oferuje dzieciom i młodzieży najefektywniejszą metodę przyswajania ortografii oraz ją udoskonala. Uczy rozpoznawać i zapamiętywać trudne wyrazy, utrwała wzorce poprawnej pisowni.
Wydawca/ dystrybutor	LUCKY DUCK GAMES	BRIGHT JUNIOR MEDIA/CZUCZU	ALEXANDER/BEMAG	ASKATO



Tytuł	„Palec boży”	„Od słowa do słowa”	„Jenga”	„Successful Business”
Zasady gry	Gra zręcznościowa, w której gracze walczą o tytuł najpotężniejszego z bóstw. Proste zasady i innowacyjna rozgrywka sprawia, że nie będziecie mogli oderwać się od stołu! Wciel się w postać boga, wykorzystaj swoje niepowtarzalne moce i wypstrykaj przeciwników!	Gra, która bawi, pobudzając szare komórki do myślenia. Wymyśl słowo i zakryj literę, na jaką się zaczyna. Uruchom timer i przekaz kostkę kolejnej osobie. Następny gracz ma 10 sekund na podanie skojarzenia do twojego wyrazu. Skojarzenie musi rozpoczynać się na jedną z dostępnych liter. Liczba graczy: 2-8.	Nowa wersja gry zręcznościowej. W tej edycji gracze będą mieli pewną niedogodność... wieżę trzeba ustawiać na drewnianym kołyszącym się mostku! W zestawie drewniany most, podstawa i 42 drewniane klocki.	Kupuj działki, inwestuj w domki i rozwijaj swoje imperium, by zostać najlepszym biznesmenem! Głównym celem graczy jest zostanie potentatem w branży nieruchomości i puszczenie pozostałych uczestników z torbami! By go osiągnąć, muszą być sprytni, elastyczni i podejmować słusne decyzje, czasami stawiając czoła kłodom rzucanym pod nogi przez karty losu.
Wydawca/ dystrybutor	FOXGAMES	EPEE/EPEE POLSKA	HASBRO/DAMI	ARTYK GAME/ARTYK



Tytuł	„Party Time”	„Gdybyś był... Junior”	„Folwark marzeń”
Zasady gry	Oparta na kalamburach zabawa, która rozkręci każdą imprezę. „Party Time” to gra, w której musisz wyjaśnić współgraczom znaczenie słów za pomocą innych wyrazów, używając synonimów, antonimów i podpowiedzi. Na polach premiowych czekają na was liczne zadania dodatkowe, np. pantomima i rymowanie. Liczba graczy: 4+. Wiek: 10+.	Lekka, zabawna rozrywka pozwalająca sprawdzić, na ile znamy samych siebie oraz na ile nasze wyobrażenia o sobie pokrywają się z tym, co sądzą o nas inni. W rozgrywce nie potrzebujemy szczęścia ani specjalistycznej wiedzy, musimy tylko ujawnić swój światopogląd. Uczestnicy zdobywają punkty, typując trafnie, kim lub czym byłiby współgracze w alternatywnym świecie. Liczba graczy: 3-8. Wiek: 8+.	Gra gospodarcza, której uczestnicy wcielają się w rolę farmera, starając jak najowocniej powiększać swoje plony i hodowlę. Muszą też wykazać się przedsiębiorczością w opłacalnym handlu i nie dać się prześcignąć rywalom. W budowaniu własnego gospodarstwa przeszkodzić mogą zdarzenia losowe. Liczba graczy: 3-8. Wiek: 8+.
Wydawca/ dystrybutor	ALBI POLSKA	ALEXANDER	ALEXANDER

Reklama



Do zakochania jeden krok...



Urocze, mięciutkie przytulanki od lat skradają serca dużych i małych. Jakie nowe wzory mają im do zaoferowania polscy producenci i dystrybutorzy? Spójrzmy!

LEKER.PL

Miś Billy

Pluszowy miś wykonany z różnych materiałów stanie się najlepszym przyjacielem niemowlaka. Dziecko może ścisnąć przytulankę, przytulać się do niej i potrząsać nią, zaś rodzice mogą ją wykorzystać jako uspokajacz lub usypiacz. Miś rozwinię u malucha umiejętności społeczne, empatię i wyobraźnię. Wiek: 0+. Producent: Classic World.



TREFL

Raczkujący miś Tuptuś

Radosny pluszak, który został stworzony z myślą o dzieciach raczkujących i stawiających pierwsze kroki. Zabawka posiada cztery kolorowe przyciski (serce, kwadrat, gwiazda, koło). Miś Tuptuś uczy nazw kolorów, kształtów oraz wygrywa wesołe piosenki. Miękki materiał stymuluje zmysł dotyku. Producent: VTech.



ARTYK

Mądra sowa pluszowa E-Edu

Sowa śpiewa sześć piosenek, opowiada dwie bajki, 11 wierszyków i naśladuje odgłosy 24 zwierzątek. Jest miła w dotyku i bardzo miękka – idealnie nadaje się do tulenia. Szybko stanie się najlepszą przyjaciółką każdego dziecka. Dostępna w dwóch wersjach kolorystycznych: różowej i niebieskiej.



ALBI POLSKA

Pluszowi przyjaciele

Przytul się do nich, a słodkie zwierzęta delikatnie cię ogrzeją! Daj się ponieść pięknemu zapachowi lawendy, który działa uspokajająco. Ich wnętrze to w 100% naturalne proso i nasiona lnu. W chłodne zimowe wieczory można je podgrzewać w kuchence mikrofalowej, zaś w gorące letnie noce chłodzić w lodówce.



REKMAN

Syrenka Pusheen

Syrenka z haftowanym pastelowym ogonem i kokardką z rozgwiazdą jest gotowa na morskie przygody! Maskotka wykonana została z wysokogatunkowego materiału. Idealna do zabawy, kolekcjonowania i przytulania. Wysokość maskotki: 30,5 cm. Wiek: 0+. Producent: Gund.



BEMAG

Miś Krzys

Interaktywna zabawka, która stanie się przyjacielem dziecka. Recytuje wierszyki Jana Brzechwy („Misia” i „Żyrafę”) głosem Krzysztofa Kowalewskiego. Przytul mocno misia i naciśnij na jego łapkę, a przywita się z tobą! Podczas opowiadania wierszyków porusza buzią.



DANTE

Pluszowy niedźwiedź grizzly

Jedno ze zwierząt wchodzących w skład serii pluszaków National Geographic. Dzięki dbałości o szczegóły produkty te są niezwykle realistyczne. Wykonane z wysokiej jakości materiałów, bardzo przyjemne w dotyku.



MARKO

Przytulanka kameleon Charlie

Kameleon, który mieni się tęczowymi kolorami (wbudowane LED-y). Gra dwie uspokajające melodyjki i posiada dwa efekty świetlne. Wyłącza się automatycznie po 45 minutach. Producent: Cloud B.



SIMBA TOYS POLSKA

Safiras VI Baby – Tęczowi przyjaciele

Figurki Safiras w nowej odsłonie mają wielobarwne, tęczowe, półprzezroczyste skrzydła, które odbijają światło. Każdy smok zapakowany jest w tęczowy domek. Z domków można zbudować dużą tęczę. Kolekcja obejmuje 2 figurki specjalne (Stella i Sitara). W ofercie 18 różnych Safirasów. Wysokość figurek: 4 cm. Wiek: 3+.



DAMI

Psi Patrol – maskotka pluszowa

Seria maskotek inspirowana bohaterami bajki „Psi Patrol”. Kolekcja obejmuje kilka wzorów, wśród których są Skye, Marshall, Rocky, Zuma i Rubble. Maskotki zostały wykonane z dbałością o detale, dzięki czemu są wierną kopią bohaterów bajki. Wysokość: 27 cm.



Reklama

HURTOWNIA ZABAWEK

PROMOCJE NOWOŚCI

ZAPRASZAMY DO NASZEJ HURTOWNI INTERNETOWEJ WWW.BEMAG.PL

REKLAMA

GUTOWO WIELKIE 26a, 62-300 WRZEŚNIA KONTAKT@BEMAG.PL

TACTIC

Maskotki Lumo Stars Velvet

Linia Velvet nie zawiera twardych i małych elementów, dzięki czemu spełni oczekiwania niemowlaków oraz ich rodziców. Seria przytulanek nawiązuje designem do słynnej serii pluszaków Lumo Stars z aplikacją mobilną. Kolekcja obejmuje sześć aksamitnych wzorów Velvet. Wiek: 0+.



M&Z

Maskotka wieloryb

Mięciutka przytulanka i usypiacz, który gra, szumi i delikatnie świeci. Głośność i dźwięki maskotki można kontrolować za pomocą przycisków na płetwach. Wykonana z miękkiego materiału, odtwarza pięć różnych dźwięków (szumiące morze, bulgotanie bąbelków wody, wielorybi śpiew, biały szum, kołysanka Brahmsa). Wysokość maskotki: 30 cm. Wiek: 0+. Producent: Gund.



SPIN MASTER

Pusheen

Znany na całym świecie kot, który uwielbia przekąski, zabawy z przyjaciółmi i może pochwalić się ponad 10 milionami fanów w mediach społecznościowych! Materiał, z którego wykonana została zabawka, nadaje się do prania i jest odpowiedni dla dzieci już od 1. roku życia. Wysokość maskotki: 30,5 cm. Producent: Gund.



TM TOYS

Puppy Surprise: mama i dziecko

Słodkie psie mamy, które skrywają w swoich brzuskach (zamykanych na rzep) szczeniaki. Każda pluszowa Puppy Surprise została wykonana z miękkich tkanin i posiada piękne detale. Maskotki są idealne do pielęgnacji, opieki, zabawy i przytulania. W ofercie dwa wzory: Kiki i Mandy. Jedno na 12 opakowań zawiera 4 lub 5 szczeniąt. Wiek: 3+.



EPOCH

Rodzina Perskich Kotków Sylvanian Families

Uroczne małe zwierzątka pokryte przyjemnym w dotyku futerkiem z długim włosiem. Rodzina Perskich Kotków składa się z taty Lucasa, mamy Dawn i dwóch siostr: Lyry (białe futerko) oraz Skye (szare futerko). Głównki, rączki i nóżki zwierzątek są ruchome, dzięki czemu mogą przyjmować różne pozycje. Wysokość: 7-8 cm. Wiek: 3+.



EPEE POLSKA

Zgnieciaki – seria 3.

Słodkie pluszaki wykonane z supersprężystego materiału. Można je przytulać, ścisnąć i ugniatać, po czym wracają do pierwotnego kształtu. Pięknie pachną słodkimi owocami. Do wyboru 12 kolorowych zwierzątek: foczka, jednorożec, jeżyk, koala, kotka, krówka, narwał, ośmiorniczka, pingwinek, słonik, zebra i żyrafa. Wysokość: 10 cm.



ASKATO

Przytulanki z pieszczkiem i grzechotką

Przyjemne w dotyku, lekkie przytulanki z pieszczkiem, grzechotką i kolorowymi wypustkami, które pobudzają integrację sensoryczną maluchów. Pluszaki mają wszytą grzechotkę i pieszczek. Żywe kolory i różnorodność faktur dostarczają przyjemnych wrażeń wzrokowych i dotykowych. Wysokość maskotki: 35 cm. Wiek: 6 m+.



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



Nazwa	Puzzle Mapa świata	Puzzle Maxi Strażak Sam	Puzzle Exit	Puzzle Turniej rycerski
Opis	Maluch odkryje z nimi świat, pozna kontynenty, oceany i ich kształt, położenie geograficzne oraz zwierzęta i roślinność występujące na danym terenie. Puzzle wykonane zostały z drewna i pomalowane nietoksycznymi farbami. Liczba elementów: 37. Wiek: 3+.	Zaprojektowane z myślą o wielbicielach bajki „Strażak Sam”. Wykonane z wysokiej jakości materiałów ekologicznych z zastosowaniem specjalnego kalandrowanego papieru odbijającego światło, co ułatwia układanie. Liczba elementów: 15. Wymiary obrazka po ułożeniu: 60 x 40 cm. Wiek: 2+.	Koncepcja gry typu „escape room” w formie puzzli. Dopiero po ułożeniu wszystkich elementów można rozwiązać zagadkę charakterystyczną dla wybranego motywu. Rozwiąż ukryte zagadki, aby wydostać się z dżungli! W serii dostępne są produkty o różnych poziomach trudności. Liczba elementów: 368. Wiek: 9+.	Zabawne puzzle komiksowe dla młodzieży i dorosłych. Rysunek stworzył Francois Ruyer. Liczba elementów: 1000. Wymiary obrazka po ułożeniu: 67,5 x 44,1 cm.
Producent/ Dystrybutor	TOOKY TOY/LEKER.PL	TREFFL	RAVENSBURGER/M&Z, REKMAN, MIKI, PANDA, ATENEUM	PIATNIK/KLUWI

Reklama

PIŁKARSKIE EMOCJE! NAJLEPSI PIŁKARZE!

Nowość! Wciągające puzzle 60,100,160 200 elementów

**ZOSTAŃ CZĘŚCIĄ DRUŻYNY
ROBERTA LEWANDOWSKIEGO
I POPROWADŹ JĄ DO ZWYCIĘSTWA.**

GRANNA

www.granna.pl

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

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

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



Nazwa	Klocki-puzzle w dużym słoiku	Puzzle Dodo 4 w 1	Puzzle „Czytaj z Albikiem. Nasz las”	Mata puzzle Farma
Opis	Kolorowe klocki z serii Edu przykuwają uwagę kolorami, a ich kształt i rozmiar zostały idealnie dopasowane do możliwości manualnych najmłodszych. System montażu ułatwia łączenie elementów, dzięki czemu dzieci mogą stworzyć oryginalne budowle, pojazdy, zwierzątka, cyferki, literki, figury geometryczne i inne ciekawe kształty. Klocki można układać zarówno w pionie, jak i w poziomie. Liczba elementów: 90.	Do ułożenia 4 obrazki składające się z 12, 16, 20 i 24 elementów. Są wśród nich takie motywy, jak: zwierzęta, pory roku, droga mleczna. Zestawy różnią się liczbą elementów oraz ich wielkością, w zależności od wieku dziecka. Wymiary obrazka po ułożeniu: 22 x 22 cm. Wiek: 3+.	Dzieci poznają z nimi ciekawostki dotyczące fauny i flory. Usłyszysz śpiew zięby, dowiedzą się, kto jest szybszy od wiewiórki i które drzewa mogą mieć nawet 1000 lat. Swoją wiedzę sprawdzą następnie w quizach, które zostały podzielone na trzy różne kategorie. Puzzle oferują niemal 250 dźwięków i tekstów. Działają tylko z piórem Albik. Liczba elementów: 100. Wymiary obrazka po ułożeniu: 50 x 35 cm.	Wykonana z wysokiej jakości bezpiecznego materiału EPE. Składa się z 8 gigantycznych puzzli, które przedstawiają Patryka i jego przyjaciół oraz przyjazne zwierzątka domowe. Atrakcyjna kolorystyka zachęci dziecko do zabawy. Możliwość zabawy wraz z rodzicem lub rodzeństwem. Elementy bardzo łatwo się ze sobą łączą.
Producent/ Dystrybutor	WADER-WOŹNIAK	TM TOYS	ALBI POLSKA	K'S KIDS/MARKO



Nazwa	Puzzle Kosmiczny wykop	Puzzle Pieski i kwiatki	Słonik balonik – Poznaj trójkąt	Puzzle Myszka Miki i przyjaciele
Opis	Piłkarskie puzzle dla wszystkich fanów Roberta Lewandowskiego. Wyteż wzrok, uruchom szare komórki i ułóż nowe historie bohaterów gry i serialu „Kosmiczny wykop”. Liczba elementów: 60, 100, 160 i 200.	Z 60 elementów można ułożyć obrazek o wymiarach 33 x 22 cm.	Zadaniem dziecka jest dopasowywanie trójkątów do otworów na kwadratowych planszach. Gruba tekstura, z jakiej zostały wykonane puzzle, jest materiałem przyjaznym dla maluchów. Wiek: 18 m+.	Dwustronne puzzle w opakowaniu z ułatwiającą przenoszenie rączką zapewnią dwa razy więcej zabawy! Po ułożeniu obrazka dziecko może pokolorować identyczną ilustrację na drugiej stronie. Liczba elementów: 60. Wymiary obrazka po ułożeniu: 50 x 35 cm.
Producent/ Dystrybutor	GRANNA	MULTIGRA	MULTIGRA	DANTE



Nazwa	Puzzle z Dziurką – Pojazdy: Wóz strażacki, Lody! Lody!, Pociąg do liczenia	Puzzle Słodki Paryż	Puzzle dla maluszków	Puzzle magnetyczne
Opis	Łączą w sobie tradycyjne puzzle oraz elementy o różnych kształtach, które należy dopasować do odpowiednich miejsc. Dzieci podczas wesołej zabawy poznają kolory, kształty, cyfry i nowe słowa oraz uczą się liczyć. Wszystkie kółeczka można dowolnie wymieniać. Seria otrzymała Nagrodę Dzieci w konkursie Zabawka Roku 2020. Wiek: 2+, 2+, 3+.	Puzzle z serii Funny Cities przedstawiają zabawny widok na jedno z najpopularniejszych francuskich miast. Zostało ono zatopione w... słodyczach! Zastosowanie kalandrowanego papieru odbijającego światło ułatwia układanie. Produkt został wyprodukowany w Polsce wyłącznie z ekologicznych materiałów. Liczba elementów: 1000. Wymiary obrazka po ułożeniu: 68,3 x 48 cm.	W opakowaniu znajduje się 6 dużych układanek. Do ułożenia najprostszych wystarczą 2 elementy, do trudniejszych – 7. Dziecko stopniowo poznaje cel i sens zabawy, odkrywając zasady łączenia ze sobą poszczególnych części. Wiek: 2+.	Zestaw składa się z tekturowej skrzyneczki, w której znajdują się 8 kart wzorów oraz elementy układanki pokryte warstwą magnetyczną umożliwiającą mocowanie ich do wewnętrznej strony wieka. Zabawa polega na takim układaniu poszczególnych obrazków na planszy z tłem, by za każdym razem tworzyły inną scenkę. Wiek: 4+.
Producent/ Dystrybutor	BRIGHT JUNIOR MEDIA/CZUCZU	TREFL/BEMAG	ALEXANDER	ALEXANDER



Nazwa	Puzzle 3D Psi Patrol w walizce	Układanka drewniana	Puzzle 2 w 1: Psi Patrol w akcji!	Puzzle malucha
Opis	Dziecko ułoży z nich dwa trójwymiarowe obrazki z wizerunkiem bohaterów bajki „Psi Patrol”. Elementy są duże, dzięki czemu idealnie dopasowują się do małych rączek. Wymiary obrazka po ułożeniu: 11,5 x 15,5 cm.	Pierwsza układanka malucha. Zabawa polega na dopasowywaniu 18 kolorowych geometrycznych klocków do odpowiednich kształtów na podstawie. Wymiary opakowania: 21,8 x 22 x 2,8 cm.	Pomóż Chase’owi w ułożeniu nie jednej, ale aż dwóch układanek składających się z 12 elementów każda. Puzzle charakteryzują się najwyższą jakością wykonania. Żywe kolory zainteresują każdego malucha. Wiek: 3+.	Produkt wyróżniają: wysokiej jakości gruba tektura, odpowiedni dla dzieci stopień skomplikowania układanki, tematyka obrazków nawiązująca do zainteresowań maluszków. Liczba elementów: 25. Wymiary obrazka po ułożeniu: 22 x 22 cm. Wiek: 3+.
Producent/ Dystrybutor	DAMI	ARTYK	RAVENSBURGER/M&Z	AKSJOMAT

Akcesoria z potencjałem

Jedne pozwalają wzmocnić małą motorykę, kolejne stanowią idealne ćwiczenie grafomotoryczne przed rozpoczęciem nauki pisania, jeszcze inne pomagają rozwinąć umiejętności matematyczne... Ich wspólnym mianownikiem jest atrakcyjna stylistyka, dzięki czemu dzieci chętnie po nie sięgają przy byle okazji, doskonale się przy tym bawiąc!

GDD

Zestaw Premium Kids Happy Color

Zestaw szkolno-przedszkolny obejmuje: 2 bloki rysunkowe A4 (kolorowy i biały), 2 bloki techniczne A4 (kolorowy i biały), wycinankę, arkusze piankowe 10 kol., bibułę marszczoną 10 kol., 3 długopisy wymazywalne (w tym z trójkątnym uchwytem), 2 ołówki trójkątne, 2 teczki kartonowe, kredki woskowe 8 kol., kredki trójkątne 12 kol., flamastry 12 kol., 2 gumki (do ołówka i do długopisów wymazywalnych), temperówkę, klej w sztyfcie, nożyczki oraz trójkątny uchwyt do ołówka/kredki.



MARKO

Studio rysunkowe Plus

Oryginalne studio rysunku z 4 kartami do ćwiczeń pozwoli dzieciom zrozumieć położenie, kierunek i odległość pomiędzy rysowanymi liniami. Dziecko prowadzi linie po śladach narysowanych przez opiekuna. Dołączone plansze pomogą zrozumieć pojęcie liczby oraz ćwiczyć dostrzeganie podobieństw i różnic między obrazkami. Producent: K's Kids.



ASKATO

Fiszki matematyczne

Zestaw 24 dwustronnych miniplansz, które pomogą dziecku rozwinąć umiejętności matematyczne. Dołączony pisak suchościeralny. W ofercie fiszki z działaniami w zakresie dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia.



M&Z

Create-It! – zestaw do robienia tatuaży

Długopisy, które umożliwiają nie tylko nadanie koloru zeszytom, ale też zrobienie zmywalnego tatuażu. W zestawie 6 długopisów w jaskrawych kolorach. Są bezpieczne dla skóry, posiadają aż 25 certyfikatów bezpieczeństwa. Można je łatwo zmyć za pomocą wody i mydła. Wiek: 6+.



EURO-TRADE

Farby do malowania palcami Starpak

Zamknięte w praktycznych, przezroczystych pudełeczkach. Posiadają intensywne kolory i są łatwo zmywalne. W zestawie 6 różnokolorowych farb o pojemności 40 ml. Produkt jest wolny od alergenów i został wyprodukowany w Polsce.



MILIN

Małe tablice kredowe w formie zwierząt

Tabliczki z motywem zwierzątek zachęcą dzieci do rysowania. Do każdej dołączona jest kreda w czterech kolorach. Poręczny zestaw można zabrać w podróż lub do poczekalni.



ST.MAJEWSKI

Kredki Bambino w metalowym pudełku

Kultowe polskie kredki Bambino w nowej odsłonie! W zestawie aż 24 atrakcyjne kolory, w tym złoty i srebrny. Każda kredka posiada ochronną owijkę z indywidualnym motywem graficznym ułatwiającym naukę i rozpoznawanie kolorów (na każdej kredce inne zwierzątko). Metalowe opakowanie wydłuża trwałość produktu, a także nadaje mu wyjątkowy charakter, dzięki czemu kredki mogą być świetnym prezentem.



MoJA
torebka

ZAPOWIEDŹ!

**TOWAR DOSTĘPNY
W SPRZEDAŻY OD MARCA**

ZESTAW KREATYWNY -
SERIA TOREBEK Z FILCU
DO SAMODZIELNEGO
USZYCIA. W ZESTAWIE
WYCIĘTE ELEMENTY, IGŁA,
WŁÓCZKA I OZDOBY.



FRAJDA DLA KAŻDEGO

MULTIGRA.COM.PL · HANDEL@MULTIGRA.COM.PL · 692 241 559



NOWOŚĆ!



Kids Blocks
70 elements



Kids Blocks
50 elements



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