RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 3 (46) 2021 www.rynekzabawek.pl 9 zł (w tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

DZIEŃ DZIECKA 2021!

OBRAZ RYNKU W PANDEMICZNYM LUSTRZE

GRY DLA PRZEDSZKOLAKÓW

Jolly Baby®

Seria Ogonki

Seria Sensoryczna

Importer: dumel® edukacja inspiracja

GiliGums®

Silikonowy raj dla maluchów!

Importer: dumel® edukacja inspiracja

Gorączka przygotowań związanych ze zbliżającym się wielkimi krokami Dniem Dziecka rośnie z każdą chwilą. To wielkie święto naszych milusińskich skutecznie podgrzewa atmosferę wśród producentów zabawek, wydawców gier i książek, którzy dwoją się i troją, by ich oferta była skrojona na miarę współczesnego malucha. Wszyscy wiedzą, że ten czas muszą wykorzystać jak najlepiej, bo oprócz, co zrozumiałe, zysku liczy się przede wszystkim zadowolenie małych konsumentów, których lojalność będzie procentowała przez kolejne miesiące, a nawet lata. Jakich hitowych produktów nie może zabraknąć w punktach sprzedaży? Które zabawki to absolutne must have? Tego i wiele więcej dowiedzą się Państwo z naszego specjalnego przeglądu topowych zabawek, gier i książek na Dzień Dziecka 2021.

Ostatni rok był okresem absolutnie karkołomnym dla biznesu. Wymagał niezwykłej elastyczności, odwagi w podejmowaniu szybkich decyzji oraz wychodzeniu poza wszelkie schematy w modelu business as usual. Pandemia wpłynęła na zmianę niektórych trendów i zachowań konsumenckich. Sami producenci i dystrybutorzy zostali poddani próbie, z której większości udało się wyjść obronną ręką. Zabawki, artykuły dla najmłodszych, gry i książki były, są i będą nieodłącznym elementem życia całych rodzin. Ten niezaprzeczalny fakt sprawił, że wielu przedsiębiorców odkryło nowe możliwości rozwoju swojej firmy. Część z nich otworzyła się na nowe rozwiązania, które nie tylko usprawniły pracę, ale też zwiększyły realne zyski.

Tym, co dodatkowo stwarza szanse i pozwala z nadzieją patrzeć w przyszłość, są wysoka jakość produktów polecanych przez polskie firmy, wyczucie globalnych trendów i oczywiście swoisty gen zaradności naszych przedsiębiorców.

Miłej lektury!

Anna Wakulak
Redaktor Naczelna

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

WYDAWCA
Kurka Wodna Sp. z o.o.

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

rynekzabawek.pl

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

REDAKCJA
Agnieszka Chwiłka-Florek
Lidia Lewandowska

KOREKTA
Agnieszka Chwiłka-Florek

SKŁAD
Paweł Wolski
Studio First Group

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

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

PRODUKCJA DYSTRYBUCJA
Marcin Olech
molech@rynekzabawek.pl

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

„Rynek Zabawek” – 3/2021 (kwiecień-maj)

PBC – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy

KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka

PSBZiAD

Muzeum Zabawek Zabawy Kielcach

Szukaj nas:
rynekzabawek.pl facebook YouTube

honeycombs plastry miodu Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

REKLAMA TV:

NANO BYTES

BITS IN EVERY BYTE

BYTEWORLD

APLIKACJA W JĘZYKU POLSKIM

POZNAJ NANOBYTES, ZBIERAJ FIGURKI I ROZBUDUJ SWÓJ BYTEŚWIAT!

OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

SZCZECIN 71-345, UL.RODAKOWSKIEGO 1/5

WWW.DANTE.COM.PL

DYSTRYBUTORZY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Spis treści

Wiadomości 6
Obraz rynku w pandemicznym lustrze 10
Raport z wirtualnych targów Rekmana 18
Ahoj, przygodo! Nadciągają „Piraci" od Multigry! 20
„Baby Shark" – nowa seria dla dzieci 22
Polesie na Istanbul Toy Fair 2021 24
Kot-O-Ciaki: licencja z perspektywami 26
Radość dzieci, szczęście rodziców 28
GraMy z marką Wader! 30
Robimy swoje! 34
Ożywczy powiew Dumelowych nowości... 36
Obalamy mity: nie każdy leniwiec jest leniwy! 38
Dzień Dziecka z Multigrą 40
W zdrowym ciele zdrowy duch! 42
To nie déjà vu! Zombiaki powróciły! 44
Nasza Księgarnia nie zwalnia tempa! 46
„Era Influencera" – recenzja 48
Jeszcze zabawa czy już łamanie szyfrów? 50
Najlepszy sposób na efektywną naukę? Wciągająca zabawa! 52
Prezentownik od Alexandra 54
Pobawmy się w... 56
Dla Bedekera nie ma rzeczy niemożliwych... 58
Rodzina Treflików – polski brand, który podbija świat! 62
Trzy nowe sposoby na... połamanie głowy z Albi 66
Gry, które bawią i rozwijają! 68
AZ Toys: zabawki z potencjałem 70
Kolejne rekinie nowości! 72
„Kociaki łobuziaki" podbijają świat! 72
Z biblioteczki małego czytelnika... 74
Trzask-prask i willa złożona! 74
Wiosenni kandydaci do tytułu hitów 76
Nie ma to jak postawić Dwukropek tam, gdzie należy... 78
O pewniakach na Dzień Matki słów kilka... 79
Disney Maluch. Obudź się/Zaśnij już... 79
Cztery pory roku w cieniu Wiecznego Drzewa 80
Reprezentacja Polski w nowej kolekcji Panini 82
Rebel: głośne premiery! 84
Nowości 86
Dzień Dziecka 112
Gry dla przedszkolaków 122

W tym wydaniu zareklamowali się

Adamada	74	MGA	53
Aksjomat	19	Muduko	87
Albi	66	Multigra	99, 113
Alexander	103, 111, III okł.	M&Z	51
Ameet	75	Nasza Księgarnia	8, 9, 32-33, 64-65, 121
Artyk	11	Playmobil	45
Askato	39	Polesie	17
Ata	108-109	PZPN	97
Ateneum/IUVI Games	73	Rebel	13
AZ Toys	71	Rekman	27
Bedeker	59	Simba Toys Polska	I okł.
Bemag	6	SmartB2B	127
Branded Toys	67	TM Toys	7
Conquest Entertainment	93	Trefl	77
Dami	114	Tuban	69
Dante	3, 5	Tupiko	74
Dumel	II okł.-1	Wader-Woźniak	IV okł.
Egmont Polska	61	Wydawnictwo Dwukropek	78, 79
Epee Polska	15	Wydawnictwo Słowne Młode	23
Epoch Traumwiesen	21	Wydawnictwo Zielona Sowa	89, 91
Euro-Trade	43		
FoxGames	101, 107		
Granna	95		
HarperCollins	25		
Hemar	85		
Kluwi/Piatnik	pagina		
Leker	57		
Majdan Zabawek	125		
Mario	6		
Marko	117		
Mechanical Models	115		
Meli	123		
MG Dystrybucja	105		

Simba Toys Polska Sp. z o.o.

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

Zdjęcia: Simba Toys, Epoch

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY
Piatnik

OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

SZCZECIN 71-345, UL.RODAKOWSKIEGO 1/5

WWW.DANTE.COM.PL

DYSTRYBUTORZY

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

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

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

OŻARÓW MAZOWIECKI
KIER
UL.POZNAŃSKA 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

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

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

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

M&Z

TOP 10: najlepiej sprzedające się GRY (marzec 2021 r.)

1. „Wielkie gały babci” (Tomy)
2. „Uno” (Mattel)
3. „Pełny kurnik” (Kukuryku)
4. „Beczka z wyskakującym piratem” (Tomy)
5. „Twister” (Hasbro)
6. „Blokus” (Mattel)
7. „Kim jestem?” (Kukuryku)
8. „Super Mario. Ucieczka przed kwiatem piranią” (Epoch)
9. Mówiące pióro 500 pytań (Clementoni)
10. „Tor przeszkód” (Tomy)

TOP 10: najlepiej sprzedające się ZABAWKI (marzec 2021 r.)

1. Małe samochodziki Hot Wheels (Mattel)
2. Toomies – piszczące jajeczka (Tomy)
3. Pop It Push Pop Bubble Fidget (Norimpex)
4. John Deere – Zbuduj traktor Johnny (Tomy)
5. Zawieszka pluszowa Freddie (Lamaze)
6. Gravitrax – zestaw startowy (Ravensburger/TM Toys)
7. L.O.L. Surprise! OMG Dance Doll (MGAE)
8. Świnka Peppa – mój pierwszy wózek 4 w 1 (HTI)
9. Ricky Zoom – motocykle podstawowe (Tomy)
10. Psi Patrol – pojazd z figurką (Spin Master)

TOP 10: najlepiej sprzedające się KSIĄŻKI (marzec 2021 r.)

1. Magazyn „Super Things 7” zestaw startowy + 4 figurki + Jet UK1301 (Super Zings)
2. „Pucio w mieście” (Nasza Księgarnia)
3. Książeczka odkrywcy materiałowa (Lamaze)
4. „Pucio mówi dobranoc” (Nasza Księgarnia)
5. „AMD. Mój pierwszy zegar” (Egmont Polska)
6. „Pucio. Zabawy gestem i dźwiękiem” (Nasza Księgarnia)
7. „Wodne kolorowanie. Masza i Niedźwiedź” (Egmont Polska)
8. „Dotykam, poznaję. Morze” (AWM)
9. „Księga dobrych manier. Dziękuję” (GW Foksal)
10. „Pucio mówi dzień dobry” (Nasza Księgarnia)

MERLIN.PL

TOP 10: najlepiej sprzedające się KSIĄŻKI (marzec 2021 r.)

1. „Pucio w mieście. Zabawy językowe dla młodszych i starszych dzieci” (Nasza Księgarnia)
2. „Nawet nie wiesz, jak bardzo Cię kocham” (HarperKids)
3. „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek (czterech prawych i sześciu lewych)” (Poradnia K)
4. „Afryka Kazika” (BIS)
5. „Rok w lesie” (Nasza Księgarnia)
6. „Szkoła latania. Kajko i Kokosz” (Egmont Polska)
7. „Karolcia” (Siedmioróg)
8. „Kicia Kocia u dentysty” (Media Rodzina)
9. „Kapelusz Pani Wrony” (BIS)
10. „Pucio umie opowiadać” (Nasza Księgarnia)

ATENEUM

TOP 10: najlepiej sprzedające się KSIĄŻKI (marzec 2021 r.)

1. „Pucio w mieście. Zabawy językowe dla młodszych i starszych dzieci” (Nasza Księgarnia)
2. „Czuła przewodniczka. Kobieca droga do siebie” (Agora)

Reklama

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

REKLAMA TV

TM TOYS /tmtoys YouTube /tmtoys

Produkty można nabyć u naszych partnerów handlowych:

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

3. „Jesteś ważny, Pinku! Książka o poczuciu własnej wartości dla dzieci i dla rodziców trochę też” (Sensus/Grupa Helion)
4. „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek (czterech prawych i sześciu lewych)” (Poradnia K)
5. „Później” (Albatros)
6. „Afekt” (Czwarta strona)
7. „Jedzenie. Akademia Mądrego Dziecka. Pierwsze słowa” (HarperKids)
8. „Kicia Kocia u dentysty” (Media Rodzina)
9. „Wiosna na ulicy Czereśniowej” (Dwie Siostry)
10. „Maria Czubaszek. W coś trzeba nie wierzyć” (Prószyński i S-ka)

KSIĄŻNICA POLSKA

TOP 10: najlepiej sprzedające się KSIĄŻKI (marzec 2021 r.)

1. „Kicia Kocia u dentysty” (Media Rodzina)
2. „Pucio w mieście” (Nasza Księgarnia)
3. „Dziennik cwaniaczka. Zupełne dno” (Nasza Księgarnia)
4. „Bohaterowie Magicznego Drzewa. Stwór” (Znak Emotikon)
5. „Detektyw Pozytywka” (Nasza Księgarnia)
6. „Mikołajek” (Nasza Księgarnia)
7. „Tytus, Romek i A’Tomek pomagają księciu Mieszkowi ochrzcić Polskę z wyobraźni Papcia Chmiela narysowani” (Prószyński Media)
8. „Kosmiczne wyzwania” (Znak)
9. „Nowe przygody skarpetek” (Poradnia K)
10. „Dlaczego? Dlaczego? Dlaczego?” (Literackie)

TOP 10: najlepiej sprzedające się ZABAWKI (marzec 2021 r.)

1. CzuCzu Układam dinozaury (Bright Junior Media)
2. Schleich – Ogier rasy Tinker (TM Toys)
3. Pucio do tulenia – maskotka (Nasza Księgarnia)
4. LEGO Technic samolot wyścigowy 42117 (LEGO)
5. „Dodo. Gra na spostrzegawczość. Babeczki” (TM Toys)
6. Gra „Trivial Pursuit. Domówka” (Winning Moves)
7. Puzzle 60 el. Kicia Kocia z przyjaciółmi (Trefl)
8. Puzzle 1000 el. Szkoła ateńska (Clementoni)
9. Majorette – pojazdy budowlane (Simba Toys Polska)
10. Gra „Chińczyk-warcaby” (Alexander)

REKMAN

TOP 10: najlepiej sprzedające się GRY (marzec 2021 r.)

1. „Gloomhaven” (Albi)
2. „Brass Birmingham” (Phalanx)
3. „Posiadłość Szaleństwa” (2. edycja) (Galakta)
4. „Wsiąść do pociągu: USA” (Rebel)
5. „Pokemon TCG: Sword & Shield Pokeball Tin March 2” (Rebel)

Reklama

BESTSELLEROWA

NOWOŚĆ!

Nauka liczenia przez zabawę!

Opowiadanie i wyobraźnia!

6. „Twilight Imperium: Świt nowej ery” (4. edycja) (Galakta)
7. „Laguna” (Funiverse/Rekman)
8. „Dobble” (Rebel)
9. „Pokemon TCG: Battle Deck Bundle Feb. Venusaur vs Blastoise” (Rebel)
10. „Dolina królików” (Zielona Sowa)

RMD RESEARCH

TOP 10: najlepiej sprzedające się GRY (marzec 2021 r.; wg wartości sprzedaży)

1. „Monopoly Classic” (Hasbro)
2. „La Cucaracha” (Ravensburger)
3. „Wsiąść do pociągu: Europa” (Rebel)
4. „Carcassonne” (MindOK)
5. „Monopoly Super Electronic Banking” (Hasbro)
6. „Pełny kurnik” (Kukuryku)
7. „Grzybobranie z rodziną Treflików” (Trefl)
8. „Monopoly Junior (U.S.)” (Hasbro)
9. „Monopoly Fortnite” (Hasbro)
10. „Monopoly Junior Super Zings” (Winning Moves)

TOP 10: najlepiej sprzedające się LALKI (marzec 2021 r.; wg wartości sprzedaży)

1. L.O.L. Surprise! Lights Glitter (MGAE)
2. Barbie Dreamtopia. Syrenka tęczowa przemiana (Mattel)
3. L.O.L. Surprise! Boys (MGAE)
4. Poopsie Sparkly Critters (MGAE)
5. Barbie 3 in 1 Dream Camper 60 el. (Mattel)
6. L.O.L. Surprise! OMG seria 3. – Disco (MGAE)
7. Barbie Extra Fluffy Pink Jacket ze zwierzątkiem (Mattel)
8. Lost Kitties – kocie bliźniaki (Hasbro)
9. L.O.L. Surprise! seria 1. – zwierzątko Fuzzy Pets (MGAE)
10. Barbie Color Reveal – kolorowa niespodzianka – lalka w tubie (Mattel)

TOP 10: najlepiej sprzedające się POJAZDY (marzec 2021 r.; wg wartości sprzedaży)

1. Hot Wheels City – transporter autek z torem (Mattel)
2. Hot Wheels Car 1:64 (Mattel)
3. Centrala Paw Patrol Patroller 2 dla pojazdów (Spin Master)
4. Hot Wheels City – megagaraż T-Rexa (Mattel)
5. Paw Patrol Dino Rescue – pojazd deluxe z figurką (Spin Master)
6. Hot Wheels Cars 1:64 5-pack (Mattel)
7. Paw Patrol Ready Race Rescue – pojazd z figurką (Spin Master)
8. Hot Wheels City Toxic Creatures Jadowita Kobra (Mattel)
9. Matchbox – małe samochodziki (Mattel)
10. Modele samochodów Die Cast 1:34 (Welly)

SERIA GIER!

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Spostrzegawczość i skupienie!

Skojarzenia, opowiadanie i pamięć!

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

gry.nk.com.pl

Obraz rynku w pandemicznym lustrze

Koronawirus przyczynił się do zmiany trendów i zachowań konsumenckich, zaś sami producenci i dystrybutorzy zostali poddani próbie, z której większości udało się wyjść obronną ręką. Zabawki, gry i książki były, są i będą nieodłącznym elementem życia całych rodzin, zaś wszelkie zmiany, jakie wymusiła pandemia, pozwoliły przedsiębiorcom odkryć nowe możliwości rozwoju w tym obszarze. Aby poprzeć tę tezę, postanowiłyśmy oddać im głos.

1. Czy obroty w Państwa firmie w minionym roku wzrosły/zmalały/pozostały na tym samym poziomie w porównaniu z 2019?
2. Jak oceniają Państwo pod względem sprzedaży IV kwartał 2020 r.?
3. Jak pandemia wpłynęła na model dystrybucji w Państwa firmie? W jaki sposób w tych trudnych miesiącach docierali Państwo z informacją o ofercie produktowej do swoich odbiorców?
4. O ile procentowo wzrosła sprzedaż Państwa produktów w kanale e-commerce?
5. Jak prognozują Państwo rozwój sektora zabawek/gier/książek w tym roku?
6. Z jakimi nowymi problemami muszą się Państwo zmagać w obecnej rzeczywistości?
7. Czy w tym roku ceny zabawek/gier/książek wzrosną/pozostaną na tym samym poziomie? Czym to jest spowodowane?
8. Czy oczekiwania klienta ostatecznego zmieniły się na skutek pandemii? Jaka grupa produktów cieszy się obecnie największym zainteresowaniem konsumentów?

Kamila Michel-Wiśniewska, kierownik sprzedaży na region północny Playmobil Polska

2. Sprzedaż w IV kwartale była bardzo zadowalająca, czego potwierdzeniem jest fakt, że przed Gwiazdką na półkach zabrakło niektórych artykułów z naszej oferty, pomimo dużego zatowarowania. Często poszukiwane były największe zestawy Playmobil, co szczególnie nas cieszy. Konsumenci, nauczeni doświadczeniem z pierwszego lockdownu, z odpowiednim wyprzedzeniem zaplanowali zakupy w sieci oraz sklepach stacjonarnych. Dodatkowe niedziele handlowe przyczyniły się do zwiększenia sprzedaży tuż przed świętami. Sprzedawcy byli przygotowani na ewentualność ponownego zamknięcia i część z nich rozpoczęła sprzedaż przez Internet, dzięki czemu nie była ona zagrożona. Dało się jednak zauważyć, iż klienci ostrożniej zatowarowywali swoje sklepy niż w 2019 r., ponieważ do ostatniej chwili nie było wiadomo, czy sklepy tradycyjne nie zostaną ponownie zamknięte z powodu pandemii.

3. Pandemia spowodowała, że w jeszcze większym stopniu zaczęliśmy wykorzystywać dostępne narzędzia cyfrowe. Nasi koordynatorzy docierają do klientów przede wszystkim za pośrednictwem telefonu i maila. Dzięki dostępnym komunikatorom nie straciliśmy kontaktu z odbiorcami, organizując spotkania online. Ta forma prezentacji przypadła klientom do gustu i pozwalała na przedstawienie oferty bardziej obrazowo.

4. W obecnych czasach wielu konsumentów w trosce o bezpieczeństwo wybiera tę formę zakupów. Duże grono naszych klientów prowadziło wcześniej sprzedaż hybrydową: online i offline. Pandemia przyspieszyła uruchomienie sprzedaży w sieci u tych klientów, którzy do tej pory korzystali tylko z kanału tradycyjnego.

5. Niestety, możemy spodziewać się, że ograniczenia związane z pandemią pozostaną z nami przez wiele miesięcy. Konsumenci przyzwyczaili się do zakupów online i zapewne w dalszym ciągu chętniej będą korzystali z tej formy zakupów. Nasza branża z jednej strony musi dopasować się do obecnych trendów, potrzeb oraz wymagań dzieci i rodziców, zaś z drugiej strony producenci powinni dostosować swoją ofertę oraz tempo produkcji i kampanie reklamowe do możliwych scenariuszy. Rok 2021 również będzie niestandardowy, jednak nauczeni doświadczeniem, będziemy w stanie szybciej reagować na wszelkie zmiany.

6. Największym problemem, z jakim zmagamy się w czasie pandemii, jest brak możliwości swobodnego przemieszczania się i docierania do naszych partnerów. Spotkania osobistego i prezentacji na żywo nic nie zastąpi. W nowej rzeczywistości na pewno brakuje nam eventów organizowanych wspólnie z naszymi partnerami oraz wielu innych działań marketingowych. Większa aktywność w sieci i kontakty za pośrednictwem komunikatorów uwidoczniły również problemy natury technicznej, które wcześniej nas nie dotyczyły. Nie ulega również wątpliwości, że sprzedaż w kanale e-commerce stanowi wyzwanie. Warto dołożyć starań, by klient znalazł na stronie internetowej jak najwięcej informacji o produkcie, które zachęcą go do zakupu.

7. Biorąc pod uwagę obecną sytuację, ceny zabawek nie powinny w tym roku specjalnie wzrosnąć, aby nie zahamować sprzedaży. Z drugiej strony producenci, mając do czynienia z podwyżkami surowców i napotykając trudności logistyczne, mogą nie mieć wyjścia. W tym zakresie potrzebne będzie wypracowanie niełatwego kompromisu.

8. Obecnie klienci poszukują przede wszystkim zabawek, dzięki którym ich pociechy będą mogły się rozwijać i poznawać świat. Zestawy Playmobil wpisują się w ten trend, gdyż dzieci w czasie zabawy nimi wcielają się w różne role, odgrywając scenki z życia codziennego oraz ze świata fantazji.

Zdjęcie: Playmobil

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY Piatnik

NOWA GRAFIKA

Natalia collection

www.artyk.pl

Piotr Widerski, kierownik działu hurtowego wydawnictwa Rebel

1. Rok 2020 był dla nas przełomowy. Sytuacja zmusiła ludzi do zwolnienia tempa życia, pozostania w domach, rezygnacji z podróży, wydarzeń kulturalnych i sportowych. Lockdowny sprawiły, że zaczęli szukać bezpiecznej rozrywki, którą mogą uprawiać w czterech ścianach. Tym samym planszówki odkryło wiele osób, które wcześniej w ogóle nie grały. Mogę więc powiedzieć, że dla popularyzacji gier to na pewno był rok przełomowy. Nasza sprzedaż wzrosła dwucyfrowo.

2. IV kwartał 2020 r. uważam za jedno z największych wyzwań w historii firmy. Druga fala koronawirusa stała się faktem, a rządzący reagowali na nią bardzo doraźnie, nie oglądając się na firmy i przedsiębiorców. Wywróciło to nasze dotychczasowe predykcje. Obostrzenia i wszechobecna niepewność nie zapewniły firmom poczucia bezpieczeństwa, przestawiły się one na model elastycznego dobierania towaru pod klientów końcowych. Polacy ruszyli na poszukiwania prezentów świątecznych, głównie w sieci, w listopadzie i grudniu. To spowodowało, że największy ruch, rozłożony mniej więcej równo na ostatnie trzy miesiące roku, skumulował się w ostatnim miesiącu przed Gwiazdką.

3. Dystrybucja naszego towaru od zawsze odbywała się wysyłkowo, dlatego w tym zakresie nic się nie zmieniło. W 2020 r. podstawowym sposobem komunikacji stał się Internet. Z oczywistych powodów brakowało wydarzeń branżowych, spotkań i targów, podczas których można osobiście przedstawić ofertę.

4. Rebel w 2020 r. odnotował dwucyfrowy wzrost sprzedaży, co po tylu latach obecności w sieci cieszy. Wpływ na to miało kilka składowych, ale warto wspomnieć o najważniejszej. Internetowy sklep Rebel.pl w ubiegłym roku przeszedł poważne zmiany. Programiści stworzyli go od nowa. Strona została dostosowana do nowoczesnych standardów – zarówno wizualnych, jak i funkcjonalnych. Było to duże wyzwanie, bo przy każdej takiej zmianie trzeba zadbać, aby wierni klienci nie czuli się źle w nowej przestrzeni. Wyniki pokazują, że chyba nam się to udało.

5. Przewiduję dalszy rozwój rynku gier. W to hobby się wsiąka i najczęściej zostaje z nami na długo. Ma wiele do zaoferowania i każdy z łatwością znajdzie grę dla siebie. Przy czym na jednym pudełku zwykle się nie poprzestaje, co zazwyczaj oznacza początek wspaniałej przygody.

6. Na dzień dzisiejszy największym problemem są opóźnienia w dostawach z Chin. Produkcja w Europie też nie jest rozwiązaniem, bo fabryki często nie mają materiałów, gdyż czekają na dostawy z Chin. Zarówno my, jak i nasi klienci musimy uzbroić się w cierpliwość.

7. Moja szklana kula przepowiada, że ceny wzrosną. Wszystko dookoła drożeje. Inflację widać gołym okiem na rachunkach w sklepach spożywczych. Złotówka znacznie osłabła względem euro, a to ważna waluta w handlu w Unii Europejskiej.

8. Pandemia nie tyle zmieniła oczekiwania, co zintensyfikowała zjawiska. Klienci zawsze cenili sobie wygodę i szybkość, ale dziś realizacja zamówienia sprawnie i zgodnie z upodobaniami to nowy standard. Jako przykład takiego podejścia można wskazać firmę InPost, która w moim odczuciu jest największym wygranym ostatniego roku. Polacy pokochali paczkomaty!

Sławomir Żywczak, PR manager Ateneum Dystrybucja

1. Ubiegły rok, mimo różnego rodzaju obostrzeń i utrudnień dla naszych klientów działających stacjonarnie, zakończyliśmy na plusie. Polacy pokochali zakupy online, a duża część sklepów oraz księgarń prowadzących tradycyjną sprzedaż szybko dostosowała się do nowej rzeczywistości.

2. Ostatnie miesiące były zadowalające, spory udział w obrotach miały udane wirtualne targi Ateneum.

3. W minionych latach prowadziliśmy intensywne działania mające na celu przyzwyczajenie klientów do zamówień online, a tym samym stopniowe wygaszanie sprzedaży telefonicznej realizowanej bezpośrednio u przedstawicieli handlowych lub w hurtowni. Obecnie niemal wszystkie zamówienia są składane za pomocą platformy internetowej B2B.

4. Nasza sprzedaż w 100% jest realizowana za pośrednictwem kanału e-commerce.

5. Wygląda na to, że po ubiegłorocznym szoku związanym z pandemią sektor zabawek, gier i książek dostosował się do obecnych warunków. Każdy kolejny miesiąc niesie ze sobą odkrycie nowych możliwości sprzedażowych, jakie stwarzają nowe media i nowoczesne technologie.

6. Najbardziej odczuwalnym problemem jest dla nas ograniczenie handlu lub wręcz jego zakaz dla klientów stacjonarnych. Kolejną kwestią jest bezpieczeństwo pracowników naszego magazynu, które stanowi dla nas priorytet, dlatego musieliśmy wprowadzić ścisły reżim sanitarny.

7. Naszym zdaniem ceny zabawek będą rosły, gdyż wzrósł koszt transportu towarów z Chin, a jest to jeden z czynników wpływających na końcową cenę produktu.

8. Rodzaj zamawianego asortymentu pozostał u nas bez zmian. Podczas wiosennego lockdownu w 2020 r. zaobserwowaliśmy duży wzrost sprzedaży gier planszowych i książek. W tym przypadku rozpatrywałbym raczej kwestię sposobu dokonywania zakupów przez klienta ostatecznego aniżeli zmianę zainteresowania grupami produktów w czasie pandemii.

Zdjęcia: Rebel, Rynek Zabawek

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Harry Potter

I MAGICZNY QUIZ

Kto zdobędzie Puchar Domów?

Nie lada gratka dla wszystkich fanów Harry'ego Pottera! **Magiczny Quiz** to gra, w której uczestnicy będą mieli okazję zabłysnąć wiedzą na temat bohaterów i wydarzeń znanych z serii o małym czarodzieju. W pudełku znajduje się zasilany bateriami mechanizm, który głosem dyrektora Hogwartu przeprowadzi graczy przez całą zabawę: przedstawi zasady, odczyta pytania oraz przypilnuje przestrzegania reguł.

rebel

hurt.rebel.pl

hurt@rebel.pl

58 728 49 32

Marta Tomasik, dyrektor handlowa, Magdalena Kosch-Maćkowiak, dyrektor marketingu HarperCollins Polska

1. M.T.: Nie jesteśmy w stanie porównać obrotów rok do roku, bowiem książki dziecięce pojawiły się w ofercie HarperCollins dopiero w maju 2020 r.

2. M.T.: IV kwartał 2020 r. był dla nas czasem bardzo intensywnej pracy ze względu na dużą liczbę nowości oraz dodruków. Efekty przerosły nasze oczekiwania. Z wyników sprzedażowych jesteśmy bardzo zadowoleni.

3. M.T.: Pandemia nie wywróciła do góry nogami naszego modelu dystrybucji. Od dawna prowadzimy zdywersyfikowany system dystrybucji, w którym główną rolę odgrywają księgarnie, e-commerce, ale również sieci spożywcze i drogeryjne. Dzięki temu, że w czasie pandemii nie są one zamknięte, odnotowują wzrosty sprzedaży w naszej kategorii.

5. M.T.: Rynek książki, szczególnie dziecięcej, w czasie pandemii ma się dobrze i uważamy, że ten trend utrzyma się w tym roku. Oczywiście nie zwalniamy tempa i nieustannie pracujemy nad ofertą, która zaspokoi potrzeby odbiorców – zarówno tych najmłodszych, jak i trochę starszych.

6. M.T.: Nowym, ale istotnym problemem jest obecnie skuteczne zaplanowanie procesu związanego z produkcją i dystrybucją książki. Z powodu pandemii przesuwane są terminy produkcji, transportu, zmieniane lub odwoływane premiery kinowe oraz promocje i ekspozycje w poszczególnych sieciach, które z dnia na dzień są zamykane lub otwierane.

7. M.T.: Niestety, raczej spodziewamy się wzrostu cen spowodowanego głównie brakami papieru na rynku oraz znacznym wzrostem kosztów transportu.

8. M.K.-M.: Śledzimy badania i zmiany, jakie zachodzą w czasie pandemii w grupie naszych klientów – szczególnie dzieci i ich rodziców. Wbrew pozorom praca zdalna nie wpływa pozytywnie na długość czasu spędzanego z dziećmi. Na rodziców spadło więcej obowiązków domowych, do tego doszedł stres, wydłużył się czas pracy, co jest spowodowane ciągłą dostępnością online. Najmłodsi natomiast jeszcze głębiej wniknęli w wirtualną rzeczywistość. Świadomi tych zmian rodzice starają się znaleźć alternatywy dla komórki, komputera czy serwisów streamingowych, stąd tak duże zainteresowanie interaktywnymi książkami, które pobudzają zmysły, zachęcają do kreatywnej zabawy i samodzielnego myślenia od najmłodszych lat. Fizyka kwantowa dla bobasa, klapki i ruchome elementy, proste doświadczenia z papierem, cytryną czy jajkiem, które można wykonać bez problemu w domu, bo wszystko mamy pod ręką… dokładnie tego potrzebują dzieci, by prawidłowo się rozwijać!

Monika Mikulska, kierownik marketingu Alexandra

1. Pomimo niepewności towarzyszącej początkom pandemii, zamknięciu sklepów, zamrożeniu gospodarki oraz wszystkim nietypowym i trudnym sytuacjom, jakie przyniósł ze sobą rok 2020, udało nam się odnotować wzrosty sprzedaży.

2. Alexander od kilku lat może pochwalić się stałymi wzrostami sprzedaży, ale to, co wydarzyło się ubiegłej zimy, przerosło nasze najśmielsze oczekiwania. Z jednej strony okazało się, że zamknięte w domach rodziny poszukują mądrych, rozwijających zabawek, z drugiej – zadziałała szeroka kampania reklamowa. W wyniku tego nasze produkty były wręcz rozchwytywane!

3. Jest nam zdecydowanie trudniej w wyniku ograniczenia osobistych kontaktów. Nasz model dystrybucji nie uległ zmianie. Zmiany dotknęły natomiast naszych klientów, którzy w wielu przypadkach musieli szukać ratunku w kanale e-commerce. Zdecydowanie zmienił się model promocji produktów względem klientów docelowych. Brak możliwości organizacji eventów i festynów przełożył się na intensyfikację działań w Internecie i TV. Jak pokazała zima, było to właściwe posunięcie.

5. Sytuacja jest dynamiczna i mimo że od dłuższego czasu funkcjonujemy w pandemii, nadal brakuje nam wypracowanych scenariuszy na każdą ewentualność. Ubiegły rok napawa optymizmem. Wszyscy obawialiśmy się najgorszego, a jednak rynek zabawek doskonale sobie poradził. Co przyniesie ten rok? Wszystko zależy od innych sektorów gospodarczych. Od siły nabywczej pieniądza, od stopy bezrobocia, od wysokości inflacji. Jednak rodzice zrobią wszystko, by ich dzieci były szczęśliwe… Nie jesteśmy wprawdzie rynkiem artykułów pierwszej potrzeby, ale nie musimy się obawiać, że staniemy się zbędni.

6. W ubiegłym roku dużym problemem były zakażenia wśród pracowników. Mimo że od początku pandemii wdrożyliśmy specjalne systemy zabezpieczeń, które w dużym stopniu ograniczały rozprzestrzenianie się wirusa na terenie zakładu, to jednak brak rąk do pracy był wyzwaniem. Tym bardziej że w naszej produkcji bierze udział wiele specjalistycznych maszyn, które wymagają fachowej obsługi. Dla nas wszystkich kłopotliwe jest mrożenie gospodarki, zamykanie sklepów. Z kolei dla całej branży kłopotliwe zaczynają być brak surowców oraz odczuwalny wzrost ich cen.

7. Już teraz widać duży problem z dostępnością surowców – zarówno tych papierowych, jak i związanych z tworzywami sztucznymi. Dostawcy mocno podnieśli ich ceny. Przewidujemy, że ceny będą musiały wzrosnąć właśnie z tych powodów.

8. Specjalnie nie odczuliśmy zmian, jeśli chodzi o oczekiwania konsumentów. Oferujemy tak szeroki zakres produktów służących zabawie, że każdy znajdzie u nas coś dla siebie. A preferencje klientów zmieniały się w ciągu roku. Momentami najpopularniejszym naszym produktem były… pomoce naukowe. Pomimo początkowych założeń okazało się też, że na atrakcyjności nie straciły zabawki outdoorowe.

Zdjęcia: HarperCollins Polska, Rynek Zabawek

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
Plastik Polski

Pinypon

Zamieniaj i łącz

OGROMNA KAMPANIA MARKETINGOWA!

- 5 kampanii TV w 2021 r. (2 na wiosnę)
- Szeroka współpraca z influencerami

ZAPRASZAMY DO PROGRAMU PARTNERSKIEGO

- Displaye podłogowe i inne POSY
- Pierwsza akcja sprzedażowa już na nadchodzący Dzień Dziecka!
- Kolejne duże akcje już w przygotowaniu

TikTok Instagram YouTube

Więcej wiadomości w Hurtowniach, u Przedstawicieli Handlowych i pod adresem epee@epee.pl

Zabawki można zamówić u naszych partnerów handlowych:

www.EPEE.pl

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

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

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

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

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

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

Paweł Wieczorkowski, dyrektor handlowy wydawnictwa Granna

1. Poprzedni rok był bardzo owocny dla rynku gier planszowych. Paradoksalnie pandemia przyczyniła się do wzrostów sprzedaży w tym segmencie. My również odnotowaliśmy znaczące wzrosty spowodowane większym zainteresowaniem klientów grami planszowymi oraz nawiązaniem współpracy z nowymi sieciami handlowymi.

2. W samym IV kwartale sprzedaż była porównywalna do tej w analogicznym okresie roku 2019. Pamiętajmy jednak, że był to czas zamknięcia galerii handlowych, w których mieści się wiele sklepów mających w ofercie gry planszowe. Sprzedaż przeniosła się głównie do Internetu.

3. Sam model dystrybucji nie uległ zmianie, pandemia nie miała na to żadnego wpływu. Informacje o ofercie i nowościach wysłaliśmy do naszych klientów w formie elektronicznej, a nowości prezentowaliśmy podczas spotkań online. Myślę, że wszyscy radzili sobie w podobny sposób.

4. Z uwagi na nasz model dystrybucji wzrost w kanale e-commerce jest trudno mierzalny. Na pewno był on kilkudziesięcioprocentowy.

5. Podobnie jak w zeszłym roku spodziewam się tendencji wzrostowej na rynku gier, szczególnie w kanale e-commerce. Jeżeli galerie handlowe pozostaną otwarte, ten rok powinien być jeszcze lepszy niż 2020.

6. Głównym problemem jest bezpośredni kontakt z klientem, co przekłada się na możliwość zaprezentowania mu oferty. My przestawiliśmy się na zdalne prezentacje produktów.

7. Trudno wskazać tendencje cenowe na całym rynku. Jeśli chodzi o Grannę, to nie przewiduję w tym roku wzrostu cen naszych gier.

Marek Dobrowolski, dyrektor handlowy Wydawnictwa Nasza Księgarnia

1. Nasze obroty pozostały na bardzo podobnym poziomie co w 2019 r.

2. W naszym przypadku obroty w IV kwartale wzrosły o blisko 30% w porównaniu z analogicznym okresem roku 2019.

3. Nie będzie nic odkrywczego w stwierdzeniu, że bardzo wzrosła nam sprzedaż internetowa poprzez partnerów e-commercowych. Ten wzrost wyniósł w 2020 r. blisko 50% w stosunku do obrotu rok wcześniej. Choć wzrósł tak naprawdę cały rynek książki. Biorąc pod uwagę szacunkowe dane, sprzedaż w kanałach internetowych skoczyła z 37% w 2019 r. do 58% w 2020 r. Taka zmiana w preferencjach zakupowych klientów, wynikająca z zamykania sklepów stacjonarnych, braku targów i eventów, wymusiła aktywne działania informacyjno-promocyjne w Internecie. Znalazły się wśród nich reklama Google AdWords i cała paleta możliwości współpracy z blogerami.

4. Jak wyżej.

5. Książki mają za sobą naprawdę niezły rok. Może nie było spektakularnych wzrostów, ale pierwsze branżowe szacunki pokazują, że raczej nie było też spadków w stosunku do roku poprzedniego. Rok 2021 zapowiada się świetnie, co pokazują bardzo dobre wyniki dotyczące I kwartału, ze wzrostami sprzedaży na poziomie kilkudziesięciu procent. Nasze pozytywne prognozy mogą jednak hamować zmniejszające się zatrudnienie, bardzo duże kłopoty wielu innych branż, a co za tym idzie – chudsze portfele klientów, a także ogólne spowolnienie gospodarcze. No i nie wiemy, co dalej z pandemią, w jakiej sytuacji znajdziemy się pod tym względem na jesieni 2021 r. Patrząc na rok 2020, wydaje się, że nawet z tak trudnej sytuacji można wyjść obronną ręką, mając asa w rękawie, jakim jest trudno zastępowalna oferta. Ale czasy są bardzo niepewne i zbyt wiele czynników mających wpływ na kondycję tej czy innej branży nie jest znanych. Trudno zatem o jednoznaczne oceny i prognozy, chociaż – co podkreślam po wynikach I kwartału w NK – optymizm w nas jest naprawdę duży.

6. Dużo większa niepewność odnośnie do planowania nakładów, uwzględniająca szereg czynników, na które nie mamy po prostu wpływu. Skutki decyzji władz musimy czasami przewidywać z dnia na dzień. Ale takie czasy, nikt nie ma lekko. Te decyzje i tak są dla nas łatwiejsze niż dla innych branż, ale jednak wymuszają nowe podejście do wielu zagadnień związanych z prowadzeniem firmy, organizowaniem pracy, planowaniem produkcji, logistyki. To pociąga za sobą szereg błędów, które musimy szybko korygować, ucząc się na nich, jak działać lepiej.

7. Prawdopodobnie wzrosną, bo mamy zapowiedź wzrostu cen surowców, kosztów prądu i paliw. Nie bez znaczenia jest też fakt, że jeżeli chce się mieć trudno zastępowalną zabawkę, książkę czy grę, trzeba w nią zainwestować. A to nie sprzyja polityce obniżania cen.

8. Nie sądzę, by oczekiwania klienta w stosunku do produktu zmieniły się ze względu na pandemię. Może to być bardziej widoczne w sposobie sprawnego nabycia przez klienta produktu przez Internet. Wiele osób w pandemii po raz pierwszy spróbowało takich zakupów, a co za tym idzie – skorzystało z nowych form płatności. Okazało się, że często tak jest po prostu wygodniej. Zatem taki klient może mieć teraz oczekiwania w stosunku do producenta i dostawcy, że ci w swojej ofercie – oprócz, rzecz jasna, dobrego produktu – będą mieli również kompleksową usługę logistyczno-płatniczą. I tu można dużo zyskać, zakładając, że konwersja klientów offline na online zostanie z nami po pandemii.

Zdjęcia: Granna, Rynek Zabawek

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games® Piatnik

POLESIE®

NOWOŚĆ

INERCYJNY SAMOCHÓD
AŁMAZ

Art. 86709 | Art. 86723 | Art. 86716

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

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

Raport z wirtualnych targów Rekmana

Dystrybutor zaprezentował podczas nich swoje nowości na sezon wiosna-lato 2021, którym warto przyjrzeć się bliżej. Jednak zanim możliwe będzie przetestowanie ich organoleptycznie, proponujemy obejrzenie ich naszymi oczami.

MALOWANY LAS

Najnowsza marka w portfolio Rekmana oferuje ponadczasowe zabawki drewniane dla dzieci od 3. roku życia. Na szczególną uwagę zasługują:

- ✓ **Kuchnie** w różnych stylach, z dźwiękami i oświetleniem, które nie tylko sprawią dziecku radość, ale też będą oryginalną ozdobą jego pokoju. Każda wyposażona jest w piekarnik z podświetleniem LED, kuchenkę wydającą dźwięki charakterystyczne dla gotowania i smażenia oraz garnki i naczynia.

- ✓ **Kostki edukacyjne** dla najmłodszych oraz starszych dzieci. Każda z nich to prawdziwe centrum zabawy, edukacji i rozrywki. Uwagę maluszka na długi czas przykują pokrętła, sortery, przeplatanki, puzzle, koła zębate i labirynty, ciut starszemu dziecku będą one przydatne w nauce cyfr i godzin. Niektóre kostki zawierają też popularne gry, takie jak chińczyk.
- ✓ **Wielofunkcyjne liczydła**, które oprócz liczenia nauczą dziecko rozpoznawania kształtów, kolorów i dźwięków. Pomogą też rozwinąć umiejętności manualne i poćwiczyć ruchy precyzyjne.

TESORO

Na nową markę produktów outdoorowych Rekmana składają się:

- ✓ Komfortowe, lekkie **spacerówki dziecięce**, które stanowią idealne rozwiązanie dla aktywnych rodziców. Wózki są niezwykle lekkie, łatwe w prowadzeniu i wygodne dla dziecka. Każda spacerówka składa się po wciśnięciu przycisku. W zestawie z wózkiem jest wszystko, co niezbędne rodzicowi i maluchowi: pięciopunktowe pasy bezpieczeństwa, pogłębiany daszek, koła z amortyzacją i blokadą, kosz na zakupy, kieszeń na drobiazgi, uchwyt na kubek, torba do transportu. Dostępne modele: A8, A9, S600 i S900.

- ✓ **Rowerki trójkołowe**, które są doskonałą alternatywą dla spacerówek. Posiadają wygodne siedzenie z oparciem, które można obracać o 360 stopni. Każdy rowerek posiada pasy bezpieczeństwa, obszerny składany daszek chroniący przed słońcem, duży koszyk na drobiazgi, a także rączkę z organizerem dla rodzica z możliwością sterowania. Wszystkie elementy można zdejmować i dowolnie konfigurować, tak aby idealnie odpowiadały potrzebom dziecka. Wózki dostępne są w różnych wariantach kolorystycznych (zarówno tkaniny, jak i ramy).
- ✓ **Rowerki biegowe** na pompowanych kołach ze szprychami oraz na kołach z tworzywa. Są one dostępne w różnych wariantach kolorystycznych ram (matowych lub metalicznych).
- ✓ **Huśtawki** oraz **trampoliny**: dziecięce, ogrodowe i fitness.

HOT HIT

Pośród szerokiej gamy produktów marki na pierwszy plan wysuwają się:

- ✓ Innowacyjne **jeździki grawitacyjne** Swing Car. Są to pojazdy dla dzieci od 3. roku życia wspierające ich prawidłowy rozwój. Dzięki naprzemiennym ruchom kierownicą (prawo-lewo) jeździk jest napędzany siłą dziecięcej energii. Zastosowanie kauczukowych i łożyskowanych kół sprawia, że pojazd jest cichy i łatwo się nim poruszać zarówno w domu, jak i na zewnątrz. Atrakcją podczas jazdy są też świecące koła. Swing Car posiada wyprofilowane sie-

Zdjęcia: Rekman

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

dzisko z delikatnym podwyższeniem, które sprawia, że dziecko nie wyślizgnie się z niego podczas jazdy. Dodatkowo w miejscu na stopy znajdują się antypoślizgowe nakładki. Niektóre modele jeździków wyposażone zostały również w melodyjki.

- ✓ **Lalki bobasy** w przepięknych ubrankach oraz kilka modeli **wielofunkcyjnych wózków dla lalek**, które imitują prawdziwe wózki dziecięce. Do wyboru wózek 2 w 1 (wózek gondola i spacerówka w jednym), model deluxe i nowoczesny. Wózki zostały zaopatrzone w system składania z zabezpieczeniami przed samoczynnym złożeniem się, dzięki czemu zabawa nimi jest bezpieczna. Pojazdy są stabilne, a skrętne przednie kółka z zastosowaniem piankogumy zapewniają komfort prowadzenia i wygodę podczas zabawy.
- ✓ **Grające zabawki dla najmłodszych**, m.in. sortery oraz pojazdy do ciągnięcia. Wszystkie z wesołymi dźwiękami zachęcającymi maluchy do kreatywnej zabawy.
- ✓ **Zestawy do zabawy w wodzie.** Kolorowi przyjaciele umilą codzienne kąpiele i wprowadzą w świat wodnych przygód.

FUNIKIDS

Marka zabawek przeznaczonych dla maluszków już od pierwszych dni życia. Są wśród nich m.in. pluszowe przytulanki, grzechotki oraz zawieszki. Zaprojektowane tak, by pobudzać zmysły dziecka oraz wspomagać rozwój umiejętności skupienia uwagi.

Ahoj, przygodo! Nadciągają „Piraci" od Multigry!

W tej grze emocji nie zabraknie! Jedyną zasadą, jakiej przestrzegają piraci, jest bowiem… całkowity brak zasad! Nieprzewidywalna, niebanalna i dynamiczna rozgrywka oparta na strategii przypadnie do gustu nie tylko zadeklarowanym wilkom morskim!

Gracze wcielają się w kapitanów pirackich załóg, po czym wyruszają na trudną wyprawę w kierunku tajemniczej Wyspy Ośmiornicy, na której mieni się legendarny skarb Kapitana Orkana. Aby go zdobyć, muszą pokonać rywali oraz stawić czoła przeciwnościom losu.

Przed nimi chytre zagrywki, kłody rzucane pod nogi i całe pokłady… dynamitu. Aby zdobyć upragniony skarb, będą musieli wykazać się nie lada sprytem i opracować mądrą strategię, co wynagrodzi im wszelkie trudy.

„Piraci" nie są jedynie kolejną grą z mechaniką wyścigu. Niezliczona ilość naturalnych przeszkód oraz przeróżne możliwości interakcji między graczami sprawiają, że w rozgrywce na pierwszy plan wysuwają się dobra taktyka i szybkie łatanie dziur, aby nie dopuścić do zatonięcia okrętu. Jednak szczęśliwy los pomoże uniknąć huraganów, a może i samego Krakena…

Mocne strony gry „Piraci"

- ✓ Wciągająca fabuła.
- ✓ Dynamiczna rozgrywka, która wymusza interakcje między graczami.
- ✓ Ćwiczy strategiczne myślenie.
- ✓ Doza nieprzewidywalności sprawia, że rozgrywka za każdym razem jest inna.
- ✓ Proste zasady.

Wiek: 7+. Liczba graczy: 2-4.

Jak grać?

1. Przez całą grę uczestnicy trzymają w rękach trzy karty. Gracz w swojej kolejce może zdecydować się na jedno z dwóch działań:

- ✓ ruch pionkiem do przodu o jedno pole i zagranie jednej karty;
- ✓ zagranie dwóch kart (bez ruchu pionka).

2. Każdy z uczestników ma przed sobą kartę statku, która wskazuje liczbę odniesionych obrażeń. W przypadku udanego ataku rywala należy na jednym z pól postawić pionek „Dziura". Zbyt duża liczba dziur kończy się unieruchomieniem statku i koniecznością jego naprawy.

3. Gracze muszą utrudniać drogę rywalom za pomocą kart-przeszkód. Wśród wielu możliwości dywersji nie zabrakło takich, jak „Podwójna salwa", „Dynamit" oraz „Sabotaż". Dobre zarządzanie kartami pozwala też uniknąć ostrzału dzięki m.in. „Żelaznej burcie", „Unikowi" lub „Taranowi".

4. Czasami piraci muszą zawiązywać sojusze, aby wspólnymi siłami zatrzymać kapitana, który już zbliża się do Wyspy Ośmiornicy.

5. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy dopłynie do pola z zakopanym skarbem.

Zdjęcia: Multigra

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

Sylvanian Families®

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

M&Z MIKI PANDA

Natura. Rodzina. Miłość.

○ #5535
Rodzinny piknikowy van

NOWOŚĆ

○ #5303
Przytulny domek wiejski

○ #5542
Dom strachów

NOWOŚĆ

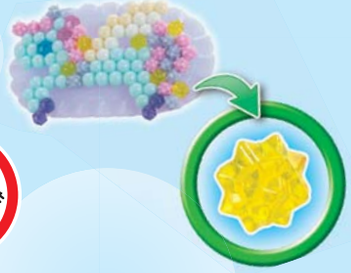
Aquabeads®

STAR BEADS

Moc kreatywnych inspiracji!

○ #31771
Mały zestaw kreatywny

NOWOŚĆ



○ #31837
Zaczarowany Świat

NOWOŚĆ

○ #31766
Świat wróżek

NOWOŚĆ

© EPOCH

„Baby Shark” – nowa seria dla dzieci

Bohater „Baby Shark Dance” sprawił, że tysiące dzieci na całym świecie proszą o kolejne odtworzenia tej łatwo wpadającej w ucho melodii. Na polskim rynku są już dostępne przeróżne zabawki związane z małym Rekinkiem. Ostatnio dołączyły do nich książki od Wydawnictwa Słownego Młodego (dawniej: Burda Książki).

Postać Rekinka będącego bohaterem książek została spopularyzowana dzięki piosence z wideoklipem „Baby Shark Dance”, który jest obecnie najpopularniejszym filmem w całej historii serwisu YouTube. Teledysk wyprodukowany przez Pinkfong! Kids' Songs & Stories został dotychczas odtworzony ponad 8 miliardów razy!

Ostatnio wydaniem książek, których bohaterem są Rekinek i jego liczna podwodna rodzina, zainaugurowało szeroką ofertę publikacji dla dzieci Wydawnictwo Słowne Młode. Wydawca znany jest młodym czytelnikom m.in. z serii „Nela Mała Reporterka”, która przez wiele lat nie schodziła z listy Bestsellerów Empiku. Nela zdobyła tę nagrodę cztery lata z rzędu (2016-2019), zostając najmłodszą laureatką.

CZYTAJ KSIĄŻKI, DU, DU, DU, DU, DU…

24 marca br. na rynek trafiły książki z serii „Baby Shark”: „Kolory w oceanie”, „Czerwony Kapturek”, „Myj łapki, mały rekinie”, „Podwodna orkiestra” i „Rekinia policja”, a uzupełnia je „Moja pierwsza kolorowanka”. Grzbieciki w trwałej twardej oprawie nie tylko będą się dobrze prezentowały na półce w pokoju dziecięcym, ale też świetnie zniosą częste przeglądanie i wieczorne czytanie na dobranoc. Pozostaje tylko zebrać całą kolekcję!

Oprócz treści zachęcających do wspólnego czytania pojawia się w nich charakterystyczny motyw muzyczny „du, du, du, du, du”. Na początku każdej książki zaprezentowano wielopokoleniową rekinią rodzinę, z rodzicami i dziadkami Rekinka. Do galerii postaci dołączyli przyjaciele z wodnego świata, którzy odgrywają swoje role. I tak na przykład Siostry Kałamarnice spotykają się z rekinią policją, a Rybi Dyrygent podwodnej orkiestry z Primadonną obdarzoną pięknym głosem. W końcu w bajkach nawet ryby potrafią mówić! Z kolei książka „Myj łapki, mały rekinie” okaże się przydatna podczas nauki samodzielnego mycia rąk, dzięki czemu pójdzie ona śpiewająco! I to dosłownie! Należy też zwrócić uwagę na piosenkę z książki o Czerwonym Kapturku, która doda odwagi każdemu dziecku w chwili, gdy będzie odczuwało strach. Dodatkowo w każdej książce przewidziano też zadanie do wykonania dla malucha – najlepiej samodzielnie i śpiewająco!

Jeśli zaś chodzi o kolorowankę, to poza tym, że stanowi doskonałe uzupełnienie książki „Kolory w oceanie”, posiada ogromne walory edukacyjne. Umieszczone w niej (w postaci odrębnej wkładki) duże, bezpieczne naklejki mogą służyć jako ściągawka kolorystyczna. Praca z książeczką będzie ciekawym ćwiczeniem motoryki małej, koordynacji ręka-oko oraz rozpoznawania kolorów. Na ile znamy życie i dziecięcą kreatywność, to sama książka „Kolory w oceanie” również z miejsca stanie się kolorowanką… Jeśli tak, oznacza to tylko, że książki naprawdę zmieniają świat na lepszy, kolorowy. W tym konkretnym przypadku – żółty, bo takiego koloru jest Rekinek!

Tymczasem wydawca zapowiedział już wydanie kolejnych książeczek z serii „Baby Shark”. Trafią one na rynek w maju.

Zdjęcia: Wydawnictwo Słowne Młode

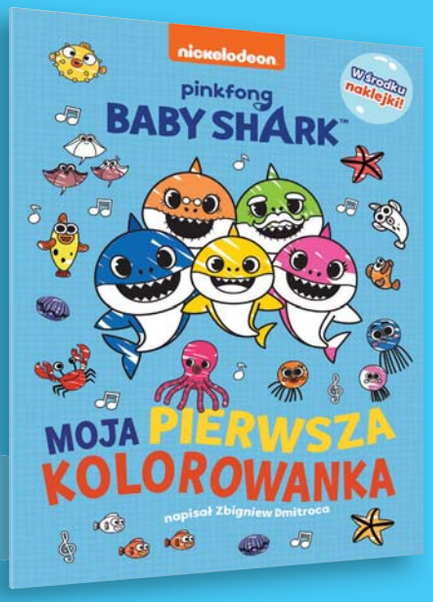
honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY Piątnik

SERIA KSIĄŻEK

pinkfong

BABY SHARK™

to kolorowa przygoda z Rekinkiem



Kto nie widział najczęściej oglądanego video na świecie, czyli „Baby Shark Dance”?
Na pewno widzieli je już wszyscy rodzice i ich dzieci w Polsce. Od marca w księgarniach także seria książek o Rekinku i jego licznej rodzinie. Dzięki książkom można poznać także ich przyjaciół.

© SMARTSTUDY. © 2021 Viacom.

słowne MŁODE

nickelodeon

pinkfong

Polesie na Istanbul Toy Fair 2021

16-19 marca br. w tureckim Centrum Wystawowo-Kongresowym TÜYAP odbyły się targi Istanbul Toy Fair 2021. Co istotne, międzynarodowa impreza jako jedna z nielicznych w czasie pandemii została przeprowadzona w formule stacjonarnej. Wśród licznych wystawców znalazła się firma Polesie.

W targach wzięło udział 92 wystawców z pięciu krajów. W tym gronie znaleźli się pracownicy głównego biura firmy Polesie w Kobryniu, których wspierała ekipa z tureckiej filii w Synopie, gdzie od stycznia 2020 r. działa nowa fabryka producenta. Obecnie pracuje w niej 285 osób.

Polesie oprócz swojej stałej oferty zaprezentowało podczas targów nowości, pośród których znalazły się:

- ✓ seria samochodów ciężarowych Ałmaz składająca się z dźwigu, wozu straży pożarnej i samochodu-koparki;
- ✓ seria samochodów terenowych Legionista.

Podczas wydarzenia obowiązywał ścisły reżim sanitarny. Przy wejściu kontrolowano temperaturę ciała wszystkich osób wchodzących na teren targów. Dodatkowo wystawcy i goście mieli obowiązek noszenia maseczek. Środków ostrożności dopełniały gęsto rozstawione w ciągach komunikacyjnych pojemniki z preparatem dezynfekującym.

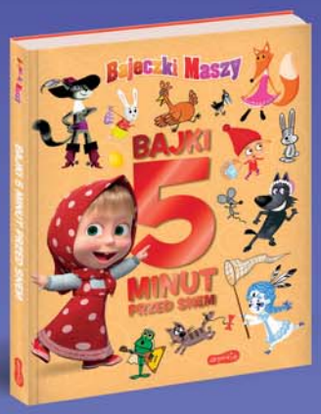
Zdjęcia: Polesie

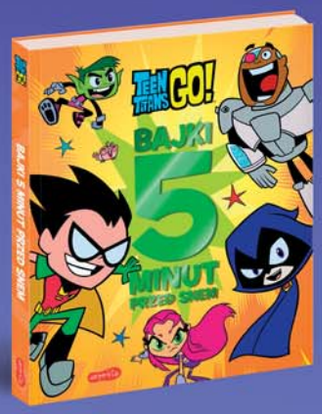
honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Książki na dobranoc, które pokochali również rodzice

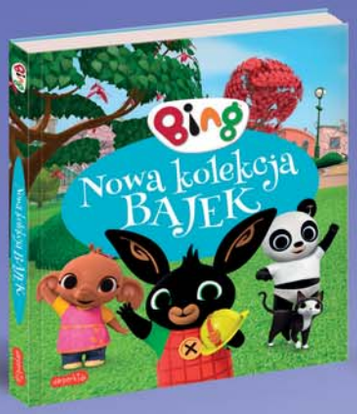
Okładka świecąca w ciemności

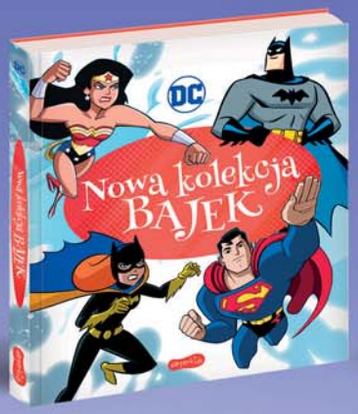
Bajki 5 minut przed snem





Nowa kolekcja bajek





Kot-O-Ciaki: licencja z perspektywami

Kot-O-Ciaki, czyli trzy sympatyczne kotki: Krakers, jego starszy brat Budyń i ich młodsza siostra Pianka, są bohaterami kreskówki emitowanej już w ponad 170 krajach świata. W Polsce animacje są dostępne w telewizji Puls 2 oraz w kanale YouTube.

Wobec międzynarodowej siły marki nie sposób przejść obojętnie. Wywodzi się ona z Rosji, gdzie jest już dostępnych ponad 1400 produktów licencyjnych. Można je nabyć m.in. w Chinach, we Włoszech, na Ukrainie, w krajach bałtyckich, na Bałkanach, w Meksyku oraz w Polsce. Już niebawem produkty będą dostępne w Hiszpanii, Turcji i na Tajwanie. W naszym kraju figurki 3D i pluszaki oferuje Toy Plus (dystrybutor: Orbico), puzzle i gry na licencji posiada w swoim portfolio Clementoni, producentem puzzli z Kot-O-Ciakami jest również Ravensburger, zaś partnerem wydawniczym licencji – HarperCollins Polska.

PERSPEKTYWICZNY RYNEK

Mimo że w Polsce są już szeroko dostępne produkty licencyjne, istnieją tzw. wolne kategorie do zagospodarowania przez lokalnych graczy. Można wśród nich wskazać:

- ✓ zabawki outdoorowe,
- ✓ gry,
- ✓ magazyny,
- ✓ produkty papiernicze,
- ✓ akcesoria,
- ✓ kosmetyki,
- ✓ modę,
- ✓ produkty spożywcze.

– Kot-O-Ciaki to licencja o ogromnym potencjale. Serial animowany skierowany do dzieci w wieku przedszkolnym jest emitowany w Puls 2 – kanale o największym zasięgu w grupie dziecięcej. Serial jest także dostępny w Netflixie oraz HBO Go. Dodatkowo regularnie dodawane materiały w kanale YouTube sprawiają, iż kontent jest bardzo dobrze znany grupie docelowej. Wartościowe treści są również publikowane na fanpage'u Kot-O-Ciaków na Facebooku, co ułatwia rodzicom proponowanie swoim pociechom ciekawych aktywności związanych z tą wesołą gromadką – mówi Anna Przybylska, country manager Elc Brands, jednej z największych agencji licencyjnych w Europie Środkowo-Wschodniej i Rosji, mającej w swoim portfolio m.in. Kot-O-Ciaki.

Toy Plus, dystrybutor: Orbico

Clementoni

Ravensburger

HarperKids

DANE MÓWIĄ SAME ZA SIEBIE…

Niemal 70 tys. dzieci w wieku 4-9 lat (dane za okres 1 kwietnia – 26 czerwca 2020 r., źródło: Nielsen TV Audience Measurement Poland) ogląda każdy odcinek serialu „Kot-O-Ciaki" na antenie Puls 2. Należy podkreślić, iż jest to doskonały wynik, który przewyższa średnią stacji. Statystyki polskiego kanału YouTube „Kot-O-Ciaków" również są imponujące: odnotowuje on miesięcznie średnio 4 miliony odsłon (dane za 1-28 lipca 2020 r.) oraz posiada ponad 100 tys. subskrybentów. Dane te sprawiły, że kanał został wyróżniony nagrodą YouTube Silver Award.

WARTO POSTAWIĆ NA… PEWNEGO KOTA!

Kot-O-Ciaki to licencja z perspektywami. Jej bohaterowie należą do ulubieńców najmłodszych. Statystyki medialne bezsprzecznie świadczą o popularności animacji. Na rynku pojawia się coraz więcej produktów licencyjnych. – Warto dołączyć do grona licencjobiorców „Kot-O-Ciaków". Jako agencja licencyjna reprezentująca APC Kids w Polsce z przyjemnością odpowiemy na każde pytanie oraz przeprowadzimy przez cały proces – deklaruje Anna Przybylska.

Bezpośredni kontakt z agencją Elc Brands
Anna Przybylska, country manager
e-mail: aprzybylska@elcbrands.com

Zdjęcie: Elc Brands

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY Platnik RYNEK ZABAWEK

Rekman

Rekman Sp. z o.o. | ul. Europejska 4, 55-040 Magnice | tel. +48 71 39 37 824 | e-mail: office@rekman.com.pl

Radość dzieci, szczęście rodziców

Nowa gra w serii „Akademia Mądrego Dziecka" o wdzięcznym tytule „Przyjaciele" już w ofercie Egmont Polska!

Każdy dwulatek to taka mała iskierka. Sama mam dwóch 2,5-letnich siostrzeńców: Leosia i Bartka. Urodzili się w odstępie miesiąca. I choć sporo ich różni – jeden mówi już pełnymi zdaniami, a drugi tylko „Mamo/tato" i „Daj" – to obaj są tak samo ciekawi świata. Widzę, jak każda napotkana przez nich osoba, rzecz czy zwierzę powoduje zachwyt i dogłębną analizę. „Kto to?", „Co to?", „Po co?", „Dlaczego?" – dopytują. Gdybym się bliżej przyjrzała, pewnie nawet bym dostrzegła, jak kręcą się trybiki w ich małych główkach! – żartuje Beata Sawoń, specjalista ds. marketingu w Egmont Polska.

MARZENIA SIĘ SPEŁNIAJĄ!

Rodzice każdego dwulatka marzą, by ich dziecko było szczęśliwe, mądre i dzielnie radziło sobie w przedszkolu. Chcą patrzeć, jak odnosi pierwsze sukcesy, jest lubiane przez rówieśników, a następnie wyrasta na mądrego i dojrzałego człowieka. Tymczasem wydawnictwo Egmont Polska podsuwa im na tacy gotowe rozwiązania. – Dzięki nim rodzice mogą nie tylko marzyć, ale też działać, mogą coś zrobić. I to coś niezwykle prostego. Mogą na dziesięć minut zatrzymać się w codziennym pędzie i spędzić czas wspólnie ze swoim dwulatkiem. Tylko tyle i aż tyle – podpowiada Beata Sawoń.

Dwulatki dynamicznie rozwijają się poznawczo, emocjonalnie i społecznie. Dlatego Egmont Polska w 2020 r. po raz pierwszy zaprosił je do świata gier planszowych. Pozwalają one stymulować wiele obszarów rozwoju dziecka.

Umysł dwulatka jest niezwykle chłonny. Jego rozwój fizyczny spowalnia, ustępując miejsca rozwojowi poznawczo-emocjonalno-społecznemu. Jest to zatem najlepszy moment na rozpoczęcie stymulowania dziecka w tych obszarach. Niezwykle istotne jest, aby rodzice oraz opiekunowie pokazywali dziecku jak najwięcej, przeżywali razem z nim codzienne sytuacje. Systematyczne spacery, rozmowy, czytanie rozwijają maluchy oraz umożliwiają pokazywanie im świata, wraz z porządkowaniem informacji i niezbędnymi wyjaśnieniami.

Dwulatki mają możliwość wchodzenia w krótkie interakcje z innymi, dlatego jest to najlepszy moment, by zaproponować im pierwsze gry.

Gry to najlepszy stymulator rozwoju najmłodszych:

- ✓ uczą dzieci nowych rzeczy z ich świata (kolorów, kształtów, nazw zwierząt, owoców, warzyw, liczenia itd.);
- ✓ porządkują i utrwalają wiedzę, którą już posiadają;
- ✓ pomagają wykorzystywać wiedzę w praktyce;
- ✓ uczą wchodzenia w interakcje społeczne (dwie lub trzy osoby robią coś wspólnie);
- ✓ uczą odporności emocjonalnej (czekanie na swoją kolej, przegrywanie, wygrywanie);
- ✓ rozwijają słownictwo (nowe słowa, nazwy);
- ✓ rozwijają komunikację (rozmowy, dialogi);
- ✓ uczą myślenia;
- ✓ ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową;
- ✓ rozwijają motorykę małą (ćwiczą palce rąk);
- ✓ ćwiczą uwagę i pamięć;
- ✓ wprowadzają pojęcie zasad i uczą ich przestrzegania.

Zdjęcia: Egmont Polska

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Jednak zanim rodzice zaczną grać z dzieckiem, muszą je oswoić z elementami gry. Ponazywać je, przyjrzeć się im z bliska, porozmawiać o nich. Zasady gry powinny być wprowadzane stopniowo – koniecznie należy wytłumaczyć je dziecku, warto też rozegrać rundę próbną.

Elementy gier z serii „Akademia Mądrego Dziecka" można wykorzystać także w innych zabawach lub wymyślić własną rozgrywkę.

Seria „Akademia Mądrego Dziecka. Pierwsza gra" to nie tylko świetna zabawa, ale również sposób na rozwinięcie sprawności manualnej i koordynacji wzrokowo-ruchowej, poszerzenie wiedzy o sobie samym i o świecie (tym najbliższym i tym dalszym) oraz nabycie podstawowych umiejętności i wartości społecznych. To doskonały sposób na stopniowe przygotowywanie najmłodszych do nauki, co w przyszłości ułatwi im radzenie sobie w szkole i w życiu.

Opinie sprzedawców o grach z serii „Akademia Mądrego Dziecka"

„Coraz więcej rodziców-graczy poszukuje dla swoich pociech gier. Seria będzie doskonała na początek przygody z planszówkami" – Andrzej Słowik, księgarz, Kraków

„Dzięki wydawnictwu Egmont wiem, jak rozmawiać z mamami, które szukają mądrych gier edukacyjnych. Wiem, czego potrzebuje klientka, i mogę z nią porozmawiać o rozwoju dziecka" – Maja Mielczarska, właścicielka sklepu Mamy Dziecko, Warszawa

„Gry z serii »Akademia Mądrego Dziecka« są fajnym prezentem, który proponuję odwiedzającym nasz sklep rodzicom, a także dziadkom. Im również bardzo zależy na rozwoju wnuków, choć przede wszystkim szukają pomysłów na wspólną zabawę z maluchami" – Jacek Nowicki, sklep Bobas, Poznań

W SERII „PIERWSZA GRA" UKAZAŁY SIĘ DOTYCHCZAS TRZY TYTUŁY:

„Mniam!" – dzieci poznają z nią nazwy owoców i warzyw. Nauczą się kolorów oraz liczenia i określania ilości (ile masz, kto ma więcej). Gra promuje również zdrowe nawyki żywieniowe.

Przebieg gry: gracze rzucają kostką i starają się zdobyć jak najwięcej soczystych owoców i warzyw. Gracz, który schrupie ostatni przysmak ze stołu, dostaje w nagrodę owocowy sok.

Elementy: drewniana kostka, 5 koszyków, 15 żetonów owoców i warzyw, żeton soku.

„Zwierzątka" – ma na celu naukę nazw kolorów i zwierzątek. Pomaga kształtować mowę i dotyk, ćwiczy mięśnie dłoni i palców (chwytanie), rozwija interakcje społeczne.

Przebieg gry: gracze losują z woreczka figury i dopasowują je do zwierzątek na stole. Każdy stara się znaleźć figury pasujące do swojego zwierzątka. Ale uwaga: łatwo się pomylić i pomóc przeciwnikowi! Kto pierwszy zdobędzie wszystkie figury, wygrywa.

Elementy: 5 plansz zwierzątek, 20 kafelków z figurami, płócienny woreczek.

NOWOŚĆ!

„Przyjaciele" – dzieci poznają z nią zwierzęta domowe oraz podstawowe kolory. Nauczą się je liczyć i porządkować w zbiory. Poćwiczą przy tym dłonie i palce, czyli motorykę małą. Dwa poziomy trudności pozwalają dostosować rozgrywkę do wieku i umiejętności graczy.

Przebieg gry: gracze po kolei rzucają kostką ze strzałkami wskazującą żeton zwierzątka domowego, który można zebrać. Zbierają je albo przekazują innym graczom – jeśli mają choć jeden żeton danego zwierzątka. Pod koniec gry, kiedy skończy się możliwość dobierania żetonów, gracze liczą punkty z posiadanych trójek kafelków. Ten, który ma ich najwięcej, wygrywa.

Elementy: 27 żetonów przedstawiających 9 gatunków zwierzątek w 3 kolorach tła, kostka.

Opinie rodziców o grach z serii „Akademia Mądrego Dziecka"

„Bardzo się cieszę, że ja i moja córka poznaliśmy »Pierwsze gry«. Aby w pełni rozkoszować się rozgrywką, musimy jeszcze trochę poczekać, jednak już teraz służą one jako edukacyjne narzędzie wspomagające jej rozwój. W bardziej zaawansowanych grach istnieją mechaniki pobierania elementów z woreczka czy też rzucania kostką. Te gry idealnie wprowadzają malucha w podstawowe niuanse planszówek" – Diceland

„Bardzo się ucieszyłam na wieść, że taka seria będzie mieć swą premierę. Cierpię na planszówkoholizm, moje regały pełne są gier i jakoś zawsze brakowało na nich pozycji dla najmłodszych" – Dzieciaki Testują

„Od zawsze lubiłam gry planszowe i to się nie zmieniło. Niestety, od pewnego czasu nie mamy okazji wyciągać naszych ulubionych gier na stół. Z dwójką urwisów to karkołomny wyczyn. Tęskno mi zatem do godzinnych rozgrywek w towarzystwie znajomych, lecz na ratunek przybyła seria »Pierwsza gra«. Mam teraz namiastkę grania w planszówki z moją córką" – Byle do Drzemki

„Gry dedykowane są dzieciom w wieku 2+, czyli wszystkim tym, które rozwijają się poznawczo, emocjonalnie i społecznie w sposób bardzo dynamiczny. Czas ten wydaje się idealny na wprowadzenie pierwszych gier planszowych, które oprócz dobrej zabawy pozwalają na trochę nauki" – Kulturatka

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

GraMy z marką Wader!

Gramy, gracie, grają… Świat opanowało szaleństwo gier: planszówek, taktycznych, tematycznych, przestrzennych, tych, które mieszczą się w schematach, i tych, które od nich odstają. Gra to zabawka uniwersalna: dla każdego, w każdym wieku, w dowolnym miejscu, niezależnie od pory roku i pogody – to prawda równie banalna, co oczywista. Z tym większą przyjemnością ogłaszamy wszem wobec, że oto znany polski producent zabawek Wader-Woźniak otwiera nowy rozdział w historii firmy, debiutując na rynku z… autorskimi grami dla dzieci!

Jakie zdjęcie pasowałoby do zilustrowania artykułu o grach? W zasadzie niemal każde! Rodzina w domu? Jak najbardziej! Grupa przyjaciół na wakacjach? Bingo! Dziadkowie i wnuczęta na działce? Idealny i jakże trafiony obrazek! Dobra gra sprawdzi się bowiem w każdym towarzystwie i w dowolnych okolicznościach. Pytanie tylko, jakie cechy musi posiadać, by móc ją zaliczyć do kategorii „dobrych"? Dobra gra to taka, która wciąga, bawi, ale również może graczy czegoś nauczyć lub rozwinąć konkretne umiejętności. To teraz najwyższy czas na najważniejszą informację: wszystkie gry, które w tym roku zostaną wprowadzone na rynek pod żółto-niebieskim logo Wader, posiadają te cechy!

W TYM SZALEŃSTWIE JEST METODA!

Jak przygotować projekt, który będzie kompletnie nowym konceptem, ale jednocześnie pozostanie spójny z dotychczasowym portfolio? Właśnie tego udało się dokonać marce Wader. Opracowano całkowicie nowe produkty, czyli gry, które jednocześnie czerpią z wieloletniego doświadczenia firmy na rynku i pozostają zgodne z jej duchem. Jedno spojrzenie wystarczy, by mieć pewność, że to marka Wader!

Przepis na dobrą grę à la Wader

- ✓ Ciekawy koncept (może być z odrobiną szaleństwa)
- ✓ Nieoczywista forma (plansza to trasy, a samochodziki to pionki)
- ✓ Szczypta wyzwania
- ✓ 2 gramy rywalizacji

Wszystkie składniki wymieszać ze sobą, a następnie doprawić solidną dawką edukacji i rozwoju.

Jednym ze słów kluczy w kontekście gier od marki Wader jest różnorodność. W każdym z dziewięciu wprowadzonych na rynek tytułów zawiera się unikatowy koncept, odmienny rodzaj wyzwania, jak również to, że każdy pozwala rozwijać inne umiejętności. W „Dostawie kurczaków", „Pospiesz się, kurierze!" i „Uciekających zwierzakach" liczą się przede wszystkim zwinność, zmysł strategiczny i logiczne myślenie. W „Wieży małpek" dominują wyobraźnia przestrzenna i logika, a w „Czterech porach roku" oprócz logicznego myślenia przyda się również dobra pamięć. Z serią gier „Play & Fun" od Wader dobra zabawa nie będzie miała końca!

Zdjęcia: Wader-Woźniak

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

WYJĄTKOWE, TAJEMNICZE, SENSORYCZNE…

Co skrywają tajemnicze woreczki i dlaczego ten rodzaj gry ma tak istotny wpływ na rozwój dzieci? Zacznijmy trochę przekornie, bo od końca…

Prawdopodobnie każdy z nas słyszał o integracji sensorycznej jako kluczowej umiejętności, która pozwala na prawidłowy rozwój dzieci. U dzieci wszystkie zmysły muszą prawidłowo działać i harmonijnie ze sobą współpracować.

Gry sensoryczne to takie, które oddziałują na dotyk, wzrok lub słuch dzieci, stymulując ich rozwój fizyczny i umysłowy. Właśnie stąd wzięła się geneza powstania gier sensorycznych „Secret Pocket" od Wader-Woźniak, których celem jest odkrycie przed dziećmi bogatego świata zmysłów. Zatem co znajduje się wewnątrz tajemniczych woreczków i dlaczego właśnie to?

Eksplorowanie za pomocą dotyku wymaga pobudzenia wyobraźni, kreatywności i zaangażowania, stąd też elementy znajdujące się w woreczku (klocki i puzzle w konkretnych kształtach) wywołują intensywne reakcje, pobudzając zmysły i mózg do współpracy i wytężonej pracy. A jak łatwo się domyślić, przy okazji takiej zabawy tworzą się też nieskończone ilości połączeń neuronowych w mózgu…

Najważniejsze cechy gier Wader

1. Wpływają na rozwój i edukację dzieci: tych młodszych oraz tych ciut starszych.
2. Ciekawe i uniwersalne scenariusze, które zainteresują każdego: od małego do dużego.
3. Łączą w sobie cechy zabawki i pomocy edukacyjnej, dzięki czemu zabawa pozostaje czystą zabawą, a edukacja i rozwój wspierane są… przy okazji!
4. Proste i jednocześnie ciekawe zasady są zrozumiałe dla wszystkich graczy.
5. Dzięki alternatywnym zasadom pozostawiają graczom pole do kreatywności i wymyślania własnych scenariuszy.
6. Mają nieoczywistą i zaskakującą formę: plansze to elementy tras, pionki to samochodziki lub klocki, zdobywane punkty to zwierzątka.
7. Posiadają wiele różnorodnych elementów i dodatków (trasy, tory, samochodziki, zwierzątka, karty, klocki, puzzle i naklejki).
8. Wszystkie elementy wykonane zostały z wysokiej jakości, bezpiecznych materiałów.
9. Przyciągają atrakcyjną, niebanalną i nowoczesną szatą graficzną. Te opakowania zachęcają do zakupu!
10. Są idealne dla różnych grup wiekowych. Zapewnią doskonałą zabawę zarówno młodszym, jak i starszym amatorom gier.

Nowość dla fanów

Poznaj bohaterów bestsellero

Memo

Już w s

ROKU w lesie

10 lat
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

owej książki Emilii Dziubak!

Puzzle

sprzedaży!

Robimy swoje!

W tym roku wydawnictwo Granna świętuje 30. urodziny. Przy tej okazji poprosiliśmy prezes EWĘ FALKOWSKĄ o zdradzenie smaczków z historii firmy, jej najbliższych planów wydawniczych oraz wszystkiego, co się z nimi wiąże dla samych graczy. Dość powiedzieć, że za horyzontem czają się już niespodzianka dla wszystkich fanów „SuperFarmera" oraz liczne konkursy dla klientów…

Jak to się stało, że zdecydowali się Państwo związać całe życie zawodowe akurat z grami?
Ewa Falkowska: – Trzydzieści lat temu w sklepach było niewiele zabawek, a już szczególnie brakowało w nich wartościowych gier. Nasze pociechy zaczęły dorastać… Znajomi przywozili z zagranicy pięknie wydane, dobrze zaprojektowane gry, a dzieciaki chętnie po nie sięgały. To była luka na rynku, którą postanowiliśmy zapełnić.

Jak powstał pomysł na pierwszą grę z logo Granny na pudełku?
– Kiedy nasze córeczki były małe, rysowałam im na kartce papieru kredki, a następnie prosiłam, aby obok odwzorowały z kredek to, co widzą na rysunku. Dla małego dziecka nie jest to wcale proste zadanie. Dzięki takiej zabawie dziewczynki ćwiczyły koordynację wzrokowo-ruchową, dobrze się przy tym bawiąc. Tak zrodził się pomysł wydania „Patyczaków" – gry-zabawki dla jednego dziecka.

Z jakimi wyzwaniami musiał się mierzyć 30 lat temu wydawca?
– W latach 90. podstawowym problemem była produkcja. Wymyślać można było wiele, ale możliwości realizacji pozostawały ograniczone. Dlatego aby nasze pomysły mogły ujrzeć światło dzienne, szukaliśmy producentów w Polsce i w Europie. Po upadku introligatorskich spółdzielni inwalidzkich, które początkowo oklejały pudełka do naszych gier, byliśmy zmuszeni uruchomić własną produkcję. Powstające obecnie wydawnictwa nie mają tego problemu: wyspecjalizowane firmy produkujące gry zlokalizowane są w Polsce, w Europie i w Chinach, wybór jest ogromny.

Która gra wydana na przestrzeni lat stanowi dla Państwa największy powód do dumy?
– To „SuperFarmer" – tytuł z historią, który wydajemy od 1997 r. Gra została wymyślona przez wybitnego profesora matematyki Karola Borsuka podczas II wojny światowej i mimo upływu czasu ani trochę się nie zestarzała. Dzieci dobrze się przy niej bawią, intuicyjnie poznając rachunek prawdopodobieństwa. Tytuł wydajemy w pudełkach o różnej wielkości i z przeróżnymi dodatkami w trzydziestu wersjach językowych. W zasadzie cała produkcja odbywa się online. Proszę sobie wyobrazić, że każdego miesiąca produkowana jest jedna wersja gry! I tak od 24 lat! A w przyszłym roku „SuperFarmer" będziemy świętował 25-lecie na polskim rynku!

A które osiągnięcie zawodowe jest dla Państwa najważniejsze?
– Kiedy powstawała Granna, nie zastanawialiśmy się, co będzie za 20, 30 czy 40 lat. To był czas, kiedy w Polsce po latach gospodarki socjalistycznej została stworzona możliwość zakładania prywatnych firm. Nie mieliśmy wówczas wiedzy, jak się do tego zabrać ani jak taka firma funkcjonuje, do tego posiadaliśmy zupełnie inne wykształcenie. Mieliśmy za to mnóstwo energii, wiary w to, że się uda. To, że dziś jesteśmy w tym miejscu, w którym jesteśmy, to nasz ogromny sukces. Firma ma 30 lat, własny zakład produkcyjny i jest obecna na ponad 20 rynkach. Jej ogromnymi atutami są zespół, który ma odwagę snuć ambitne plany, oraz wierni klienci. Robimy swoje!

Przejdźmy na chwilę do kategorii „wyzwania". Które było największe?
– Najambitniejszym z dotychczasowych projektów własnych Granny była zeszłoroczna premiera, czyli „Dwergar". Jest to gra rozbudowana mechanicznie, z wieloma elementami i klimatycznymi ilustracjami.

A prace nad którym tytułem wspominają Państwo najcieplej?
– Były to „Potwory do szafy", niepozorna gra kanadyjskiego wydawcy Scorpion Mosque. Dostaliśmy propozycję wydania jej na polskim rynku, ale długo się wahaliśmy, bo oryginalną grafikę to ona miała naprawdę marną… Jednak dzięki niezwykłym ilustracjom Macieja Szymanowicza tytuł zyskał nowe życie. A dodanie szafy, w której zamykane są potwory, aby nie przeszkadzały dzieciom w zasypianiu, spowodowało, że powstał mały, ale zarazem uroczy rekwizyt, który z miejsca pokochały dzieci.

Gdyby miała Pani wskazać hity sprzedażowe Granny na przestrzeni lat, znalazłyby się wśród nich…
– „Potwory do szafy", „Tempo", „Tęcza", „Zagadki Smoka Obiboka", „Mafia", „Karta rowerowa", „Quiz ortograficzny" i „Quiz: Dlaczego koty mają wąsy?". Na ten ostatni tytuł w roku 1994 lub 1995 prowadzone były w sklepach zapisy!

Jakich gier poszukują współcześni gracze?
– Współcześni gracze lubią być pozytywnie zaskakiwani. Poszukują tytułów z dopracowaną mechaniką, nieszablonową grafiką i ciekawymi rekwizytami.

Czy z biegiem lat i doświadczeń łatwiej spełniać ich oczekiwania?
– Myślę, że bycie wydawcą zawsze było, jest i będzie wyzwaniem. Natomiast świat się dynamicznie zmienia, w związku z czym jedne problemy się pojawiają, a inne znikają.

Jak podsumowałaby Pani ubiegły, pandemiczny rok w Grannie?
– Pod względem sprzedażowym okazał się on bardzo dobry. Ale zarazem był to rok bez targów i bezpośrednich spotkań z klientami. Kilku projektów nie zrealizowaliśmy ze względu na ograniczoną możliwość testowania. Ubiegły rok wymagał od nas ogromnej elastyczności zarówno w planowaniu, jak i w działaniu.

Zdjęcia: Granna

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Ewa i Konrad Falkowscy, założyciele firmy Granna

Nad jakimi projektami obecnie Państwo pracują?

– Prowadzimy równolegle kilka projektów. W najbliższym czasie ukaże się kolejna nasza gra z serii bajkowej – „Jaś i Małgosia". Pracujemy też nad nową serią dla najmłodszych „Już gram!". Na wiosnę na rynku zadebiutuje również gra rodzinna „Łapacz snów". Z kolei miłośnikom gier imprezowych chcemy zaproponować „Duos" – grę w odgadywanie skojarzeń. W październiku podczas targów w Essen ukaże się nowy tytuł z serii „Expert" – „Gutenberg". Wszystkie nowości to nasze własne projekty. Oprócz tego przygotowujemy polskie wydania kilku gier zagranicznych wydawców.

Czy w związku z 30. urodzinami Granny sklepy mogą liczyć na dedykowane akcje marketingowe lub promocje?

– Przygotowania do jubileuszu trwają w najlepsze. Jako pierwszy powstał logotyp „Granna ma 30 lat", którym będziemy się posługiwać praktycznie przez cały rok. Dla klientów przygotowaliśmy konkurs konsumencki. Zadanie polega na ułożeniu rymowanki/wierszyka zawierającego słowa: „Granna", „urodziny", „gra" i „rodzina". Konkurs rozpoczął się 15 kwietnia i potrwa do 31 lipca br. Aby wziąć w nim udział, wystarczy zakupić w dowolnym sklepie stacjonarnym lub internetowym nasze gry za minimum 59 zł. Do zdobycia są atrakcyjne nagrody, w tym konsole, hulajnogi i gry.

O nowy dodatek wzbogaci się „SuperFarmer". Tym razem będzie nim bocian. Przyniesie on graczom sporo dodatkowych emocji podczas rozgrywki. Powstanie również film pokazujący historię Granny. Planujemy wydanie puzzli z ilustracjami współpracujących z nami od lat artystów. Posadzimy na terenie firmy nowe drzewa, bo ekologia zajmuje szczególne miejsce wśród wyznawanych przez nas wartości. Będzie to nawiązanie do realizowanego przez nas od ponad trzech lat projektu „Dbam o środowisko. Gram bez plastiku". Zgodnie z tym przesłaniem wszystkie nasze nowe gry projektujemy tak, aby nie zawierały plastikowych elementów.

Sporo będzie się też działo w naszych kanałach społecznościowych, gdzie jak grzyby po deszczu wyrastać będą konkursy, publikacje, prezenty i nagrody. Ale wszystkiego zdradzić nie mogę, bo nie byłoby niespodzianki! [Śmiech].

A jakie jest Pani największe marzenie zawodowe?

– Marzę, by Granna się rozwijała, by proponowała klientom ciekawe gry, by skupiała pasjonatów, którzy znajdą w niej miejsce dla siebie, w którym będą mogli się realizować.

I właśnie tego wszystkiego Państwu życzę. Róbcie swoje, po prostu, a efekty przyjdą same! Pięknie dziękuję za rozmowę.

Ożywczy powiew Dumelowych nowości…

Na przekór pandemicznym, niełatwym dla dystrybutorów zabawek okolicznościom firma pod koniec ubiegłego roku zdecydowała się zgodnie z planem wprowadzić do swojej oferty dwie nowe marki: materiałowe książeczki sensoryczne JollyBaby oraz silikonowe akcesoria dla ząbkujących maluchów GiliGums. O nich samych oraz skutecznych działaniach podjętych w beztargowych czasach, które pomogły nowościom zaistnieć na rynku, rozmawiamy z prezesem MARCINEM DOMERACKIM.

Czym wyróżniają się sensoryczne książeczki w różnych formatach z serii JollyBaby?

Marcin Domeracki: – Przede wszystkim zróżnicowanymi fakturami materiałów oraz ukrytymi wewnątrz niespodziankami. Znajdziemy w nich również dwujęzyczne nazwy zwierzątek przedstawionych na kolejnych stronach, dzięki czemu posłużą dziecku przez długi czas. Niezaprzeczalnym walorem książeczek jest też z pewnością ich konkurencyjna cena, co sprawia, że może sobie na nie pozwolić dosłownie każdy, niezależnie od grubości portfela. Tym samym zaoferowaliśmy polskiemu rynkowi zabawek najlepszy stosunek ceny do jakości w tej kategorii produktów. To książeczki na każdą kieszeń, zapakowane w ładne, estetyczne opakowania i etykiety, dzięki czemu wyśmienicie sprawdzą się również w roli prezentu dla dziecka.

Materiałowe książeczki, w których zawarte są krótkie opowieści w języku polskim i angielskim, to chyba rynkowa świeżynka, jeśli chodzi o tego typu produkty?

– Zgadza się. Choć sam pomysł zamieszczenia w skierowanych do najmłodszych produktach nazw zwierząt w języku polskim oraz angielskim może początkowo wydać się zaskakujący… Uznaliśmy jednak, że nigdy nie jest za wcześnie na naukę, a dzięki tej wartości dodanej maluch jeszcze chętniej będzie wracał do książeczek, za każdym razem odkrywając w nich coś nowego.

Jakie kategorie produktów są dostępne w ramach marki?

– Można wśród nich wskazać serię ogonki, książeczki o nieregularnych krawędziach, książeczki z pluszowymi okładkami, książeczki wyposażone w wiele dodatkowych elementów, książeczki edukacyjne w sztywnych okładkach, duże książeczki edukacyjne deluxe, wspomnianą serię sensoryczną oraz zestawy.

W jaki sposób rodzice mogą wykorzystać cały potencjał książeczek na różnych etapach rozwoju swoich pociech? Bo co do tego, że będą im one towarzyszyć od urodzenia, nie ma najmniejszych wątpliwości…

– Na pierwszym etapie życia dziecko może oglądać ilustracje, dotykać je i poznawać różne faktury materiałów. Gdy maluch wejdzie w etap ząbkowania, ulgę przyniosą mu gryzaki. Kolejnym krokiem w rozwoju będzie poznawanie zależności przyczynowo-skutkowych, odkrywanie, co się wydarzy, gdy naciśnie na piszczałkę lub pochyli się nad lusterkiem. Następnym etapem może być ćwiczenie sprawności manualnej poprzez praktyczne zadania rozwijające zręczność małych paluszków. A kiedy maluch zacznie poznawać literki, odkryje w książeczkach płaszczyznę tekstową.

Natomiast abstrahując od walorów edukacyjnych, książeczki zapewnią również najmłodszym wspaniałą rozrywkę, co czyni je jeszcze bardziej uniwersalnymi. Zabawy takie jak rysowanie, układanie puzzli oraz łączenie w pary z pewnością zainteresują dzieci w różnym wieku.

Przyznam, że mnie szczególnie mile zaskoczyły minimaty z dołączonymi wiejskimi zwierzątkami umożliwiającymi odgrywanie ról i książeczką tematyczną, a także pro-

Zdjęcia: Dumel, Rynek Zabawek

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Na sklepowych półkach brakowało sensorycznych książeczek wykonanych z materiałów, a więc w pełni bezpiecznych. Odpowiedzią na to jest marka JollyBaby. Z kolei druga nasza nowość – GiliGums – to silikonowe gryzaczki, szczoteczki, grzechotki oraz łyżeczki, jakich również w Dumelu jeszcze nie było!

Marcin Domeracki

dukty z kategorii deluxe, w których również sporo się dzieje…
– Zależało nam na tym, aby oferta JollyBaby była możliwie jak najbardziej urozmaicona. Mata z wiejskimi zwierzakami rozwija wyobraźnię, zachęca do wymyślania historyjek, a dołączona do niej książeczka z ogonkami przybliży dzieciom zwierzaki, jakie można spotkać na wsi. Wspomniane książeczki deluxe także wspierają rozwój dziecka. Maluch poćwiczy z nimi m.in. zawiązywanie butów, ustawianie wskazówek zegara, przypinanie klamerek oraz zapinanie guzików. Nauczy się też literować, łączyć obrazki w pary oraz układać puzzle. Zapinane na praktyczny zamek błyskawiczny i wyposażone w wygodne uchwyty do przenoszenia książeczki świetnie sprawdzą się np. w podróży, zapewniając dziecku moc atrakcji i zajmując je na długi czas.

Nie obawiali się Państwo, że o ile sam produkt jest doskonały, o tyle polski rynek nie jest gotowy w pełni docenić jego potencjał?
– Wprowadzenie tych pozycji do oferty Jolly-Baby poprzedziła gruntowna analiza rynku. Poczynione obserwacje uświadomiły nam, że na sklepowych półkach brakowało sensorycznych książeczek wykonanych z materiałów, a więc w pełni bezpiecznych, które rodzic mógłby bez obaw dać dziecku do samodzielnej zabawy.

Z jakim odbiorem ze strony klientów spotkała się marka?
– Pomimo niesprzyjającej sytuacji ekonomicznej w kraju związanej z rozprzestrzenianiem się wirusa SARS-CoV-2 marka JollyBaby spotkała się z nadzwyczaj pozytywnym odbiorem ze strony klientów. Wręcz nawet dochodzą do nas głosy, że walory naszych książeczek doceniają nie tylko rodzice, ale też, co cieszy najbardziej, same dzieci.

Właśnie, marka JollyBaby zadebiutowała na rynku w listopadzie 2020 r. Czy nie było problemów z jej wprowadzeniem jako nowości bez największych targów, by sklepy mogły przekonać się o potencjale linii?
– Rzeczywiście, w obecnych okolicznościach musieliśmy się zmierzyć z trudnym zadaniem. Z uwagi na sytuację w kraju po raz pierwszy byliśmy zmuszeni ograniczyć działania promocyjne wyłącznie do środków masowego przekazu: Internetu, prasy oraz telewizji. Nasi klienci obdarzyli nas jednak zaufaniem i docenili wsparcie związane z promocją Jolly-Baby. Eksperyment ten szczęśliwie się powiódł, a zainteresowanie marką, jakie zaobserwowaliśmy już w pierwszych tygodniach po emisji reklam, utwierdziło nas w przekonaniu, jak ogromna siła drzemie w mediach.

Czy seria będzie rozbudowywana?
– To pozwolę sobie zachować w tajemnicy. Mogę jedynie zdradzić, że nowości, nad którymi obecnie pracujemy, z pewnością nie zawiodą fanów JollyBaby.

W wybranych zestawach częścią książeczek jest gryzaczek. Ale zdaje się, że prawdziwy raj czeka na ząbkującego malucha w zupełnie innej nowej linii Dumela – GiliGums, na którą składają się gryzaki, grzechotki, szczoteczki i łyżeczki dla najmłodszych…
– Tak, kolejną nową marką w naszym asortymencie jest GiliGums, która oferuje gryzaki przeznaczone dla ząbkujących dzieci. Składają się na nią produkty bezpieczne, ekologiczne, higieniczne, w większości w 100% wykonane z silikonu. Ponadto posiadamy w asortymencie modele z drewna bukowego. Każdy wzór różni się kolorem, kształtem oraz wypustkami służącymi do masowania dziąseł.

Z jakim odbiorem spotkała się seria?
– Świetnym! Entuzjazm, z jakim klienci powitali silikonowe gryzaki GiliGums, przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania. To marka, jakiej w Dumelu jeszcze nie było! Przemyślana od początku do końca. Każdy produkt z serii: gryzaczek, szczoteczka, grzechotka oraz łyżeczka, zapakowany jest w indywidualne, ekskluzywne pudełeczko, co w połączeniu z niską ceną czyni nasze gryzaki jeszcze atrakcyjniejszymi w odbiorze.

W przypadku marki GiliGums oprócz właściwości użytkowych uwagę zwracają również nowoczesne, atrakcyjne wzory produktów…
– Tak, GiliGums to nie tylko gryzak. To stylowy, nowoczesny i elegancki dodatek dla malucha. Świetny pomysł na prezent. Praktyczny, higieniczny, a zarazem estetyczny. Ekskluzywny w wyglądzie, ale w przystępnej cenie. Takie było nasze założenie podczas pracy nad pierwszymi wzorami wprowadzonymi do oferty GiliGums i tej koncepcji się trzymamy.

Na czym polega innowacyjność produktów dostępnych w ramach marki GiliGums?
– Przede wszystkim na niepowtarzalnym wzornictwie i wykorzystaniu do ich produkcji najwyższej jakości silikonu, który jest odporny na odkształcanie oraz działanie wysokich temperatur. W asortymencie GiliGums znajduje się obecnie około 50 pozycji, co czyni nas niekwestionowanym liderem wśród sprzedawców gryzaków na polskim rynku.

Czy również w tym przypadku nie było problemów z „syndromem nowości" w czasach pandemii?
– Na pewno pandemia nam nie pomogła, jednak produkty GiliGums obroniły się najwyższą jakością.

Czy w najbliższym czasie Państwa klienci będą mieli możliwość zapoznania się z produktami obu nowych marek „na żywo"?
– Monitorujemy sytuację epidemiologiczną w kraju oraz stosujemy się do wszystkich narzuconych obostrzeń. Gdy tylko się ustabilizuje, na pewno umożliwimy klientom osobiste zapoznanie się z nowościami.

Na jakie wsparcie w zakresie atrakcyjnej ekspozycji obu nowych marek w ofercie Dumela mogą liczyć sklepy tradycyjne?
– Naszym klientom oferujemy liczne materiały promocyjne. Dodatkowo mogą oni liczyć na szerokie wsparcie w zakresie przygotowania indywidualnych projektów reklamujących marki.

Dziękuję za rozmowę.

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boum ACTIVITY Plastik

Obalamy mity: nie każdy leniwiec jest leniwy!

Wszakże trudno nam odnieść się w tym miejscu do całej populacji tych sympatycznych zwierząt, jednak mamy co najmniej jeden mocny dowód na potwierdzenie tej tezy! Jest nim pluszowy Slowy od TM Toys, który wręcz tryska energią, zarażając nią wszystkich wokół!

Zwariowany futrzak z serii Party Pets pokryty jest mięciutkim, miłym w dotyku pluszem. Podczas tańców i śpiewów, którym potrafi oddawać się bez końca, jego ciało zabawnie drży. Wystarczy tylko nacisnąć na jego brzuszek, a zacznie wygrywać śmieszne melodie i poruszać się w ich rytm. Dzięki zginanym w ramionach długim łapkom może zawisnąć w dowolnym miejscu.

Na tym jednak nie koniec długiej listy jego ulubionych aktywności… Zabawne zwierzątko potrafi nawet fikać koziołki! A kiedy wpadnie w trans, nie może przestać się obracać, dzięki czemu z miejsca robi się wesoło!

Wsparcie sprzedażowe:

- ✓ reklama TV we wszystkich kanałach dziecięcych;
- ✓ współpraca ze znaną i lubianą youtuberką Martyną Zabawą.

Jak łatwo się domyślić, wszystko to sprawia, że z miejsca stanie się najlepszym kompanem każdego malucha od 2. roku życia, a często również przyjacielem na dobre i złe. Dodatkowo funkcja powtarzania dźwięków i całych fraz otworzy dziecko na eksperymentowanie z mową oraz pomoże mu rozwinąć umiejętności społeczne.

Uroczy interaktywny pluszak dostępny jest w dwóch kolorach: różowym i turkusowym. Zabawka wymaga użycia 3 baterii 1,5V AAA, które są dołączone do zestawu.

Interaktywne funkcje Slowy:

- ✓ wydaje zabawne dźwięki,
- ✓ toczy się,
- ✓ reaguje na odgłosy,
- ✓ powtarza zdania,
- ✓ śmieje się,
- ✓ obraca się,
- ✓ potrafi zawisnąć do góry nogami.

Zdjęcia: TM Toys

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

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

Dzień Dziecka z Multigrą

1 czerwca zbliża się coraz większymi krokami, zatem proponujemy Państwu ostatni rzut okiem na ofertę wydawcy pod kątem propozycji z okazji święta milusińskich. Nasze subiektywne zestawienie obejmuje produkty o niezaprzeczalnych walorach edukacyjnych, które jednocześnie są gwarancją świetnej zabawy. Dla ułatwienia pogrupowaliśmy je według wieku dziecka oraz wskazaliśmy najmocniejsze strony każdej rekomendacji.

PROPOZYCJA DLA DZIECKA 18 m+

SŁONIK BALONIK – POZNAJĘ TRÓJKĄT

Zadaniem dziecka jest dopasowanie trójkątów do otworów w kwadratowych planszach. Proste elementy pozwalają maluchowi doskonalić zdolność chwytania, zaś nieskomplikowane ilustracje nie rozpraszają jego uwagi.

Mocne strony

- ✓ Rozwija motorykę małą.
- ✓ Wprowadza malucha w świat prostych figur geometrycznych.
- ✓ Pozytywnie wpływa na zrównoważony rozwój dziecka.

PROPOZYCJE DLA DZIECKA 4+

GRA „KLIK KLAK”

Na graczy czekają kłódki, które można otworzyć jedynie za pomocą odpowiednich kluczy. Zadaniem uczestników jest odnalezienie w jak najkrótszym czasie par, które utorują im drogę do zwycięstwa. Liczba graczy: 2-4.

Mocne strony

- ✓ Rozwija pamięć, refleks i spostrzegawczość.
- ✓ Do wyboru aż trzy warianty rozgrywki.
- ✓ Atrakcyjna forma graficzna.

GRA „KTOŚ TY?”

Gracze przyczepiają do opasek na czole karty, po czym muszą jak najszybciej odgadnąć, kim są. W jaki sposób mogą się tego dowiedzieć? Poprzez zadawanie pytań! Ale tylko takich, na które odpowiedź brzmi „Tak” lub „Nie”. Liczba graczy: 2-4.

Mocne strony

- ✓ Pełna interakcji zabawa międzypokoleniowa.
- ✓ Proste zasady.
- ✓ Do wyboru dwa warianty gry (również dla dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać).

GRA „WYŚCIG DO SPIŻARNI”

Gracze wcielają się w role wiewiórek, które przygotowują zapasy orzechów na zimę. Nie mają jednak wystarczającej liczby spiżarni, o które muszą stoczyć między sobą intelektualny bój. Droga do zwycięstwa wiedzie przez układanie orzechów w rzędzie: pionowo, poziomo lub po przekątnej. Liczba graczy: 2+.

Mocne strony

- ✓ Proste zasady.
- ✓ Dynamiczna rozgrywka z elementami strategii.
- ✓ Ćwiczenie wyobraźni przestrzennej, rozwiązywanie łamigłówek logicznych.

PROPOZYCJE DLA DZIECKA 5+

GRA „ZAKRĘCONA KOLEJKA”

Gracze muszą zebrać jak najwięcej wagonów, pasażerów i towarów. O zwycięstwie nie decyduje kolejność na mecie, wręcz przeciwnie: im dłuższa gra, tym większa szansa na wygraną. Liczba graczy: 2-4.

Mocne strony

- ✓ Świetna zabawa dla całej rodziny.

Zdjęcia: Multigra

honeycombs plastry miodu · Tik Tak Boom · ACTIVITY · RYNEK ZABAWEK

- ✓ Nietypowa punktacja zachęcająca najmłodszych do rywalizacji.
- ✓ Ruchoma obrotnica, która wprowadza dawkę nieprzewidywalności.

BUDUJĘ I KOLORUJĘ – CHATKA Z PIERNIKA

Zabawa dla młodych artystów i konstruktorów. Domek 3D do samodzielnego złożenia pobudza wyobraźnię przestrzenną i rozwija kreatywność.

Mocne strony

- ✓ Nie wymaga użycia kleju.
- ✓ Stanowi wprowadzenie do złożonych zabaw konstrukcyjnych.
- ✓ Kredki i farby pozwalają nadać budowlom oryginalny wygląd.

MOJA TOREBKA

Kolekcja obejmuje 12 zestawów do samodzielnego zaprojektowania torebek z filcu. Każdy z nich składa się z kawałków filcu (wyciętych w odpowiednie kształty), włóczki, bezpiecznej plastikowej igły oraz elementów ozdobnych.

Mocne strony

- ✓ Ciekawa forma torebki.
- ✓ Różnorodne zastosowanie.
- ✓ Twórcza zabawa pobudzająca kreatywność.

GRA „TROPIMY DŹWIĘKI”

Gracze wcielają się w postaci badacza i wieloryba, po czym muszą w różnoraki sposób zapamiętywać dźwięki poruszanych klocków dźwiękowych. Ich zadanie polega na połączeniu w pary 16 elementów. Liczba graczy: 2-4.

Mocne strony

- ✓ Rozwija zmysł słuchu, doskonali pamięć słuchową.
- ✓ Duża interakcja pomiędzy graczami.
- ✓ Zbalansowany poziom trudności.

PROPOZYCJE DLA DZIECKA 6+

GRA „ZACZAROWANA MIKSTURA”

Zadaniem graczy jest przygotowanie eliksirów. Aby tego dokonać, muszą rozwiązywać zróżnicowane działania matematyczne i zbierać kolejne składniki. Rozgrywkę wyróżnia możliwość dostosowania poziomu trudności i wyboru działań (dodawanie i odejmowanie, mnożenie i dzielenie). Liczba graczy: 2-4.

Mocne strony

- ✓ Rozwija umiejętności matematyczne poprzez zabawę.
- ✓ Możliwość dostosowania trudności do poziomu uczestników.
- ✓ Ćwiczy spostrzegawczość, uczy zdrowej rywalizacji.

PROPOZYCJE DLA DZIECKA 7+

PRZYBIJANKA

Zabawa polega na układaniu geometrycznych kształtów na korkowej tablicy. Dziecko tworzy kolorowe obrazki poprzez przybijanie kolejnych elementów za pomocą pinezek i drewnianego młotka. W zestawie album z inspiracjami.

Mocne strony

- ✓ Możliwość tworzenia wedle instrukcji lub wyobraźni.
- ✓ Zabawa zarówno indywidualna, jak i grupowa.
- ✓ Uczy figur geometrycznych przez zabawę.

W zdrowym ciele zdrowy duch!

Za oknem wiosna w pełni, a za pasem lato. To najlepszy czas, by po kilku miesiącach spędzonych w większości w czterech ścianach dzieci mogły skutecznie zregenerować siły. Jednak aby tak się stało, potrzebują niezawodnych akcesoriów. Całą paletę takich „umilaczy" wolnego czasu spędzanego pod chmurką i w przyjemnych okolicznościach przyrody oferuje marka Mega Creative. Łącznie jest ich sto, dzięki czemu każdy maluch łatwo znajdzie coś ekscytującego dla siebie.

KROK 1. RELAKSUJĄCY TRENING

Zestawy do badmintona marki Mega Creative Sport z miejsca pozwolą zainicjować emocjonującą zabawę na podwórku lub w ogrodzie. W ofercie dostępne są klasyczny zestaw złożony z dwóch rakietek i lotki oraz zestawy z szerokimi rakietami i piłkami. Dzięki najwyższej jakości materiałów użytych do produkcji są bezpieczne i trwałe.

Aby zabawa nabrała jeszcze większych rumieńców, wystarczy zorganizować zawody, w czym pomocny będzie zestaw do gry

w rzutki. Tarczę można zawiesić na drzewie lub ogrodzeniu. Rzutki przyczepiają się do niej dzięki rzepom, co sprawia, że są w pełni bezpieczne, a w zabawie mogą uczestniczyć nawet najmłodsze dzieci.

Marka Mega Creative Sport oferuje również skakanki i gumę do skakania, a także całą gamę dysków latających o różnych wielkościach i kształtach. Te ostatnie z łatwością wciągną do radosnej zabawy nie tylko dzieci i ich rodziców, ale także wszystkich czworonożnych członków rodziny!

A kiedy zrobi się naprawdę gorąco, dzieciaki znajdą ochłodę w postaci przeróżnych modeli pistoletów wodnych. W ofercie marki Mega Creative Sport jest ich do wyboru, do koloru, w tym pistolety piankowe w trzech wielkościach, pistolety w tradycyjnych kształtach oraz bomby wodne.

KROK 2. PRZEWIETRZENIE GŁOWY

Dla prawidłowego rozwoju dzieci równie ważne jak sport są zabawy i gry pobudzające inte-

lektualnie. Dlatego po dniu pełnym zabaw na świeżym powietrzu warto rozegrać spokojną partię szachów. Marka Mega Creative proponuje szachy magnetyczne, które pozwalają na grę nie tylko w domu, ale również podczas pikniku w lesie czy w czasie podróży. Wreszcie nie ma ryzyka, że figury w decydującym momencie rozgrywki zsuną się z szachownicy. W tradycyjne szachy mogą zagrać dwie osoby, zaś w grę „Wieża" nawet kilka. Zestaw 57 drewnianych elementów umożliwi długą i pasjonującą zabawę. Z kolei na małych fanów relaksu przy kojących dźwiękach muzyki czekają kolorowe cymbałki.

KROK 3. WSPIĘCIE NA WYŻYNY KREACJI

Najnowszą kategorią produktów marki Mega Creative są kolorowe masy plastyczne. Warto

o tym wiedzieć, bo one dla odmiany zapewnią dzieciom wiele godzin fantastycznej, pobudzającej kreatywność zabawy. Pełna oferta obejmuje sześć zestawów z wyciskarkami lub foremkami oraz pięć zestawów mas w różnych kolorach (od trzech do ośmiu). Prawdziwym hitem jest natomiast zestaw z wyciskarką w oryginalnym kształcie… krowy!

Dystrybutorem produktów marki Mega Creative jest firma Euro-Trade.
Bezpośredni kontakt z działem sprzedaży:
tel. 12 61 44 250, e-mail: sprzedaz@euro-trade.pl.

Zdjęcia: Euro-Trade

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY

Mega Creative

COLOUR DOUGH

NOWOŚĆ

Kolorowe masy plastyczne

Indeks: 471257

Indeks: 471259

Indeks: 471262

Indeks: 471263

Indeks: 471255

Indeks: 471258

Indeks: 471253

Pełna oferta dostępna u Dystrybutora: Euro-Trade®

012 61 44 250

sprzedaz@euro-trade.pl

To nie déjà vu! Zombiaki powróciły!

Był kwietniowy poranek Anno Domini 2021, kiedy zombie ponownie z impetem opuściły swoje przytulne schronienie i zeszły do kanałów… Tam opracowały doskonały plan przejęcia kontroli nad miastem, próbując w ten sposób zemścić się na jego mieszkańcach… Jednak niech nikogo nie zwiedzie nieco mroczny klimat rozgrywki! „Zombie Teenz: Ewolucja" od FoxGames jest kontynuacją innej gry wydawcy – „Zombie Kidz: Ewolucja", pierwszej tego typu gry legacy dla dzieci. A zatem nerwy w konserwy i czas wyruszyć na spotkanie zupełnie nowym zombiakom!

Od wydarzeń z pierwszej części upłynęło trochę czasu. Dość, by gracze, którzy pokochali grę „Zombie Kidz: Ewolucja", laureatkę 1. miejsca w rankingu BGG gier dla dzieci oraz zdobywczynię prestiżowego tytułu Gry Roku 2020 dla Dzieci, zdążyli zatęsknić za dreszczykiem emocji.

Pierwszym miłym zaskoczeniem w grze „Zombie Teenz: Ewolucja" są zupełnie nowa rozgrywka oraz dwustopniowa kooperacja. Zadaniem graczy jest uwarzenie specjalnej mikstury składającej się z czterech składników, po które muszą udać się do różnych miejsc w mieście. Skrzynki z poszczególnymi składnikami transportują wspólnymi siłami z pola na pole w kierunku szkoły. Jeśli uda im się przygotować antidotum na zombiaki, zanim te zdążą opanować miasto, będą się mogli cieszyć z wygranej!

W nowej edycji pojawiły się karty wydarzeń, które potrafią zmienić sytuację na planszy o 180 stopni. Kostka, którą rzucają gracze, ma sześć ścianek, z czego cztery zarezerwowane są na ruchy zombie. Na dwóch pozostałych znajdują się znaki zapytania, które nakazują odkrycie wierzchniej karty z talii wydarzeń. A tam czekają na graczy same problemy… choć na szczęście zdarzają się też miłe niespodzianki!

Jeśli zaś mowa o niespodziankach, to taką jest też dołączony do gry komiks do samodzielnego wyklejenia naklejkami, tematycznie powiązany z zawartością kopert i nawiązujący do wydarzeń na planszy.

Uśmiech na twarzy graczy pojawi się też na widok dwóch torów postępu i osiągnięć oraz aż 14 tajemniczych kopert. Sprawia to, że gra nieustannie ewoluuje i o znużeniu rozgrywką nie może być mowy. Przekłada się to wprawdzie w niewielkim stopniu na nieco wyższy poziom trudności gry, choć trzeba sobie jasno powiedzieć: wszystkie dzieciaki, które pokochały „Zombie Kidz: Ewolucję", poradzą sobie bez problemu.

Krótko o grze „Zombie Teenz: Ewolucja"

- ✓ Można ją połączyć z uwielbianą przez dzieci grą „Zombie Kidz: Ewolucja".
- ✓ Nie trzeba grać w pierwszą grę, aby zgrabnie przejść do drugiej.
- ✓ W pudełku znajduje się aż 14 kopert z ukrytą zawartością.
- ✓ Rozgrywka oferuje nowe moce i wyzwania.
- ✓ Możliwość gry w trybie 1 na 1.
- ✓ Wiek graczy: 8+.

Patronem gry jest „Rynek Zabawek".

Zdjęcia: FoxGames

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

playmobil®

DINO RISE

NOWOŚĆ
MAJ 2021!

70627
Triceratops: Spór o legendarne kamienie

70629
Wujek Rob: Przygotowanie do bitwy

70628
Pteranodon: Atak z powietrza

70624
T-Rex: Walka gigantów

70625
Spinozaur: Podwójna obrona

70626
Sajchania: Odparcie ataku

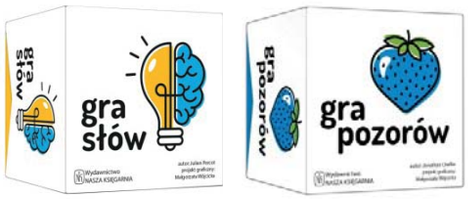
W celu bliższego zapoznania się z ofertą prosimy o kontakt z naszymi koordynatorami rynku:
Wojciech Wincel, tel. +48 606 459 559 (woj.: mazowieckie, podlaskie, warmińsko-mazurskie)
Anna Jagódka, tel. +48 735 922 757 (woj.: małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie, lubelskie)
Michał Wyzujak, tel. +48 664 976 343 (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)

Nasza Księgarnia nie zwalnia tempa!

Pandemia zaostrzyła apetyty graczy na dobre planszówki, zwłaszcza na atrakcyjne tytuły familijne, które są jak znalazł przy każdej okazji. Imponujące dodruki evergreenów i nowości przez jednego z największych wydawców, jakim jest Nasza Księgarnia, potwierdzają tę tezę. O prawdziwym planszówkowym boomie, jaki przeżywa rodzimy rynek, rozmawiamy z JAROSŁAWEM BASAŁYGĄ, dyrektorem ds. gier planszowych.

W jaki sposób pandemia przełożyła się na sprzedaż gier planszowych?

Jarosław Basałyga: – Początek 2020 r. był czasem niepewności, jednak firma zakończyła zeszły rok z bardzo dobrym wynikiem. Nasze bestsellery – zarówno growe, jak i książkowe – w wielu przypadkach osiągnęły wyniki lepsze niż w bardzo dobrym dla nas roku 2019. 2021 rozpoczął się jeszcze lepiej – w ciągu trzech miesięcy mieliśmy… 30 dodruków gier!

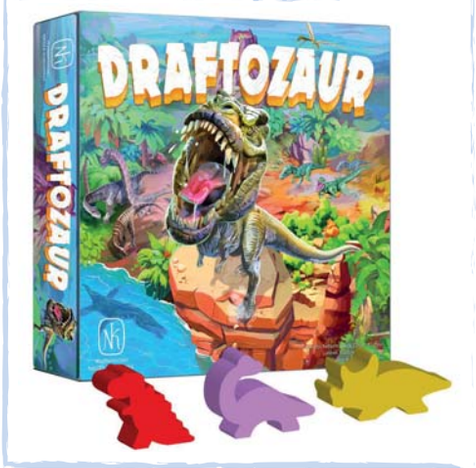


Wielu wydawców dotknęły problemy z dostępnością surowców w drukarniach. Czy również borykacie się z nimi?

– W ciągu ostatnich miesięcy musieliśmy stawić czoła dwóm poważnym utrudnieniom. Pierwszym z nich był globalny „kryzys kontenerowy" i gwałtowny wzrost kosztów transportu z Chin. Późniejsze zablokowanie Kanału Sueskiego dodatkowo skomplikowało tę sytuację. Większość gier produkujemy jednak w Polsce, choć i tu pojawiły się niespodziewane trudności, jak np. problemy z dostępnością surowców. Staramy się jednak dostosować do tej sytuacji i produkować gry w takich nakładach, aby zapewnić ich stałą dostępność.

Wszystkim brakuje targów i prezentacji nowości na żywo. Na ile Wam dokucza brak okazji do pokazania się szerszej publiczności?

– Przed wybuchem pandemii byliśmy jednym z najbardziej aktywnych eventowo wydawców gier. Skoro jednak nie ma targów i festiwali planszówkowych, skupiliśmy się na innych formach promocji, m.in. w Internecie. Poza tym staramy się dobierać takie nowości, które dadzą sobie radę w obecnej sytuacji. Przykładem jest **„Draftozaur"** – gra o dinozaurach, która została doskonale przyjęta przez graczy i ma bardzo dobre wyniki sprzedaży. W tym roku będziemy mieć wiele tak atrakcyjnych nowości growych.



Czy tak znana marka, jaką jest Nasza Księgarnia, ułatwia sprawę, bo klienci po prostu jej ufają?

– Firma ma już 100 lat, jest więc doskonale znana kilku pokoleniom Polaków. Kojarzy się z czasem dzieciństwa i książkami, takimi jak

Zdjęcia: Nasza Księgarnia, Rynek Zabawek

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

„Dzieci z Bullerbyn", „Plastuś", „Kubuś Puchatek" oraz z serią o Muminkach. To wzbudza zaufanie klientów. W ciągu kilku ostatnich lat wyrobiliśmy sobie również markę na rynku gier planszowych. Tytuły takie jest **„Sen"**, **„Gra na emocjach"**, **„Lisek urwisek"**, **„Ślimaki to mięczaki"**, **„Smoki"** czy „**Wyprawa do El Dorado"** stały się klasykami wśród gier rodzinnych i dziecięcych.

No właśnie, Naszej Księgarni stuknęło w tym roku 100 lat! W jaki sposób będziecie hucznie świętować w obecnych okolicznościach?

– Huczne świętowanie musi poczekać na powrót świata do normalności. Dzięki temu będziemy mieć okazję do podwójnego świętowania: naszego stulecia oraz pokonania covida.

Jakie niespodzianki przygotowaliście z okazji stulecia dla swoich klientów?

– Redakcja książek przygotowała nowe wydania kilku kultowych tytułów, m.in. serii o Muminkach i „Poczytaj mi, mamo". Dział gier natomiast kończy właśnie prace nad jubileuszową niespodzianką, którą wydamy przed świętami, a która z pewnością wywoła szybsze bicie serca u wielu graczy. Niedługo zdradzimy więcej szczegółów.

Na czas pandemii przypadła też Wasza przeprowadzka do nowej siedziby. Jak Wam się tam pracuje?

– Nowa siedziba jest dużo większa od poprzedniej i zaprojektowana w nowoczesnym stylu, więc bardzo poprawił się nasz komfort pracy. Przeprowadzka zbiegła się jednak z początkiem epidemii, nie było zatem jeszcze okazji spotkać się całym zespołem w nowym miejscu.

Jaki model pracy wprowadziliście?

– Jeszcze przed epidemią mieliśmy dość elastyczny stosunek do pracy w domu, firma była więc przygotowana na całkowity home office. W tej chwili zespół jest podzielony na dwie części – jedna może przychodzić do biura w dni parzyste, a druga w nieparzyste.

Wróćmy jeszcze do gier… Jakie nowości pojawią się w sprzedaży lada chwila?

– Właśnie wprowadzamy dwie nowe gry rodzinne. **„7 Złotych Miast"** nawiązuje tematem do jednego z naszych hitów – **„Wyprawy do El Dorado"**, która zdobyła nagrodę Rodzinna Gra Roku 2020. Drugą nowością jest **„To jest napad!"**, gra przenosząca graczy na Dziki Zachód. Obie gry wydane są w małych, poręcznych pudełkach, idealnie sprawdzą się więc podczas wakacyjnych wyjazdów.

Nieco wcześniej wydaliśmy dwie gry będące kontynuacjami naszych bestsellerowych serii. **„Na końcu języka Junior"** to doskonała rodzinna zabawa, która rozwija także wyobraźnię oraz umiejętność głoskowania i rymowania. Natomiast **„Gra liczbowa"** to wspaniały przykład nauki przez zabawę – pomaga opanować umiejętność dodawania i odejmowania. Gra stanowi czwartą część doskonale znanej serii w charakterystycznych białych pudełkach.

Wszystkich klientów z pewnością ucieszy również fakt, że w połowie maja na rynek wracają dwa bestsellery dziecięce: **„Lisek urwisek"**, na którego czeka mnóstwo osób, oraz **„Ślimaki to mięczaki"** – najlepsza gra dziecięca roku 2019.

Życzę Wam zatem utrzymania kursu, bo mimo urodzinowego „prezentu" w postaci pandemii w pięknym stylu wpływacie w drugą setkę… Pięknie dziękuję za rozmowę.

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

– Tatoooo! Chodź szybko!

Zrywam się i półprzytomny wybiegam z pokoju. Tuż za progiem stawiam stopę na czymś śliskim i zimnym… Przez chwilę tańczę fokstrota, by z impetem wylądować na podłodze.

– Co się dzieje?!

Rozcieram obolałe siedzenie. W korytarzu stoi córka i trzyma telefon wycelowany obiektywem we mnie.

– Taki prank, tato. W Internecie będzie bardzo popularny, tylko z tego wszystkiego zapomniałam włączyć kamerkę i musimy powtórzyć…

TYTUŁEM WSTĘPU…

Nawet nie wiem, kiedy przeminęła epoka prima aprilis. Teraz żyjemy w erze pranków, które robi się najlepiej codziennie. Dzieciaki błyskawicznie zdobywają popularność, publikując krótkie etiudy filmowe w swoich kanałach internetowych. Czy to źle? Przecież (uwaga, teraz będzie ulubiony zwrot podstarzałych tatusiów) „za moich czasów" dzieci mogły co najwyżej oglądać dobranocki, a nie same nagrywać.

Wszystko zależy od podejścia i umiaru. Młody influencer może wprawdzie spędzać zbyt dużo czasu przed ekranem, ale też potężnie rozwinąć przy tym swoją kreatywność, nauczyć się dyscypliny i wsłuchiwania się w potrzeby innych.

WSZYSTKIE OCZY NA PLANSZĘ!

Obserwując potrzeby młodego pokolenia, firma Epee wydała grę planszową „Era Influencera". Przyznam szczerze, że jako pierwsza zwróciła uwagę na ten produkt moja córka. Bo rzeczywiście jest na co popatrzeć. Na słusznej wielkości pudełku znajduje się ilustracja przedstawiająca sześciu youtuberów, a każdy reprezentuje inne hobby. W tym gronie są młody fan zabawek, szafiarka, podróżniczka, amator technologii, mistrz pranków i geek-fanka gier. Pudło naprawdę rzuca się w oczy. Otworzyliśmy je czym prędzej i wyciągnęliśmy planszę.

„Rany, jaka kolorowa!" – pomyślałem w pierwszej chwili.

Po okręgu rozstawione są pola, po których będą krążyć influencerzy. To właśnie sześć postaci z okładki. Każdy z nas wybrał po jednej i ruszył po sławę, a właściwie po… suby. To nic innego jak subskrybenci kanału internetowego. Im więcej oglądających, tym bliżej wygranej. Ale najpierw trzeba zdobyć kanał…

ZABAWA SIĘ ROZKRĘCA!

Pola z sześcioma kanałami znajdują się na planszy. Po wejściu na jedno z nich należy wykonać zadanie. Jest kilka typów zadań i ten, kto je projektował, znał się na rzeczy. Są quizy, czyli pytania w jednej z sześciu kategorii odpowiadających typom hobby. Są suchary, czyli żarty, które należy dokończyć. Są zadania na czas (w pudełku jest klepsydra) i zadania ruchowe (okrąż stół, rozśmiesz kogoś itp.).

Zadania to najmocniejsza strona gry ze względu na ich różnorodność i aktualność. Młodszy syn świetnie poradził sobie z pytaniami dotyczącymi zabawek i zadaniami ruchowymi. Córka chętnie sprawdziła się w wiedzy o modzie, popkulturze i grach. Dla mnie i żony wyzwaniem były pytania podróżnicze i technologiczne. Każdy znalazł coś dla siebie!

Aby zdobyć kanał, trzeba dwukrotnie wejść na odpowiednie pole i zaliczyć wyzwanie. Wtedy gracz zostaje youtuberem i zbiera widownię, czyli subskrybentów. W grze suby są papierową walutą, podobnie jak w znanej grze o stawianiu hoteli. Mając kanał, gromadzisz banknoty. Kiedy uzbierasz wymaganą sumę, zbierasz drugie tyle i wchodzisz do finału.

Ale jak zdobyć suby? Trzeba rzucać kostką i krążyć postacią po planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Znajdują się na niej pola, na których influencer traci suby, zyskuje/traci kolejkę, uziemia kogoś innego (kartą z troll face) lub może teleportować się na dowolne pole na planszy. Naturalnie najważniejsze są pola z kanałami internetowymi, na których podejmuje się wyzwania. Tam też można zdobyć najwięcej subów i istotnie przyspieszyć rozgrywkę. Nic dziwnego, że gracze polują na te pola, a aby było bardziej drapieżnie, po zdobyciu kanału takie pole staje się pułapką dla innych uczestników. Przeciwnicy, wchodząc na obcy kanał, muszą zapłacić daninę w subskrybentach. Spora część zabawy

Zdjęcia: Epee Polska

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

zależy od szczęśliwego rzutu kością, jednak twórcy przewidzieli małą furtkę, by ten los nieco okiełznać. Otóż kość ma jedną specjalną ściankę. Jeśli ta ścianka wypadnie, można iść na dowolne pole na planszy, np. na pole pożądanego kanału.

I tak gra się toczy. Najpierw trzeba zdobyć minimum jeden kanał, następnie nazbierać subskrybentów, a na koniec wykonać zadanie finałowe. Polega ono na przygotowaniu nagrania. Finalista dostaje słowa kluczowe, temat przewodni i musi nagrać telefonem filmik, jak prawdziwy youtuber. W tym celu została przygotowana dedykowana aplikacja. Wszyscy gracze oceniają finalistę i zabawa się kończy.

CO WYSZŁO DOBRZE?

- ✓ Jedną z największych zalet gry jest temat. Dzieciaki pasjonują się teraz mediami społecznościowymi, dlatego gra, w której mogą wcielić się w youtubera i jeszcze nagrać film, bardzo im odpowiada.
- ✓ Gra została też świetnie zilustrowana. Plansza jest naklejona na grubą tekturę, karty mają dedykowane pudełka do segregowania, pionki to tekturowe standy, ale wygodne i ładne. Tylko waluta, czyli suby, są z cienkiego papieru i rozsypują się po całym pudełku. Wystarczy spiąć je zwykłą gumką.
- ✓ Kolejną mocną stroną gry są wyzwania. Brawa dla osób, które je układały. Pytania quizowe są ciekawe i na czasie, suchary śmieszą, a zadania fizyczne dodają emocji.
- ✓ Strzałem w dziesiątkę jest pomysł z nagraniem własnego filmu. Każdy dzieciak pasjonujący się mediami społecznościowymi chce dojść do finału i powygłupiać przed kamerą. Dzięki temu przez chwilę może być prawdziwym youtuberem!

CO MOŻNA POPRAWIĆ?

- ✓ Grę można skrócić. Składa się z dwóch etapów i oba polegają na zebraniu odpowiedniej liczby subów. W pierwszym etapie są większe emocje związane ze zdobywaniem kanałów. Razem z dziećmi zaraz po zakończeniu pierwszego etapu (wersja pro) robiliśmy finał.
- ✓ Grając, miałem trochę wątpliwości, na które nie znalazłem odpowiedzi w instrukcji. Niektóre informacje w niej zawarte są niespójne z tymi na kartach. Na szczęście bez problemu można samemu zinterpretować wątpliwości, bo gra jest stosunkowo prosta.
- ✓ Przy większej liczbie graczy pojawia się problem, gdy ktoś nie zdąży zdobyć kanału. Taki poszkodowany może odkupić kanał od innego gracza (który ma dwa lub trzy), ale suby też są potrzebne do wygranej, więc pechowiec stoi na przegranej pozycji.
- ✓ Najsilniejszą stroną gry są zadania i wolałbym, żeby było w niej jeszcze więcej zabawy wyzwaniami.
- ✓ Oczywiście w finale każdy dzieciak nagrywa film, a nie tylko zwycięzca. My tę regułę wprowadziliśmy w domu od razu :)

Okiem testera…

„Era Influencera" doskonale odpowiada na aktualne trendy i dzięki ciekawie opracowanym zadaniom wywołuje sporo emocji. Gra posiada proste i intuicyjne zasady. Kolorowe pudełko zwraca na siebie uwagę grupy docelowej, czyli dzieci szkolnych i nastolatków, bo to one będą się najlepiej bawić przy stole. Mimo paru potknięć jest to przemyślany produkt, skrojony na miarę i idealnie dopasowany do odbiorcy. Najlepszą rekomendację wydają moje dzieci, które nigdy nie odmówiły rozgrywki!

„Era Influencera" od Epee to innowacyjna gra, która łączy w sobie zalety planszówki z rosnącymi z roku na rok zainteresowaniami młodzieży Internetem i mediami społecznościowymi. Gra polega na rozwiązywaniu zadań, podejmowaniu wyzwań i zdobywaniu subów. Kto pierwszy zbierze 100 000 subów, zdobędzie tytuł najlepszego youtubera!

Tytuł spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem i z miesiąca na miesiąc zyskuje na popularności.

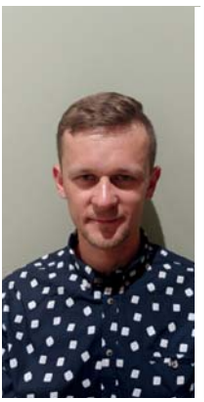
Pod koniec 2020 r. firma Epee zorganizowała konkurs promujący grę, w którym do zdobycia były atrakcyjne nagrody.

Zasady konkursu były proste:

1. Zagraj z przyjaciółmi w grę „Era Influencera".
2. Nagraj filmik i wrzuć na jeden z kanałów społecznościowych (Tik Tok, YouTube lub Instagram), korzystając z bezpłatnej aplikacji Go Masters Youtubers Edition.

Nagrodą główną było nagranie filmiku z jednym z najpopularniejszych youtuberów w Polsce – Dominikiem Rupińskim!

Konkurs wsparty został szeroką kampanią w Internecie, prasie oraz na cyfrowych nośnikach w kinach i plakatach sklepowych.



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

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

JESZCZE ZABAWA CZY JUŻ ŁAMANIE SZYFRÓW?

„Dekoder" od Alexandra to kolejna propozycja ze znanej i lubianej serii „IQ Games". Gra łączy w sobie logiczne myślenie, spostrzegawczość i zdrową rywalizację. Podobnie jak w sudoku, celem uczestników jest takie układanie kafelków na planszy, aby kolory i cyfry/znaki specjalne nie powtarzały się w rzędzie lub w kolumnie.

Mechanika oparta została na dwustronnych drewnianych kafelkach. Na ich awersie znajdują się cyfry, zaś na rewersie – znaki specjalne. Dodatkowo obie strony każdego kafelka różnią się tłem. Gracze mają do dyspozycji osiem cyfr, osiem znaków specjalnych i tyleż samo kolorów.

JAK GRAĆ?

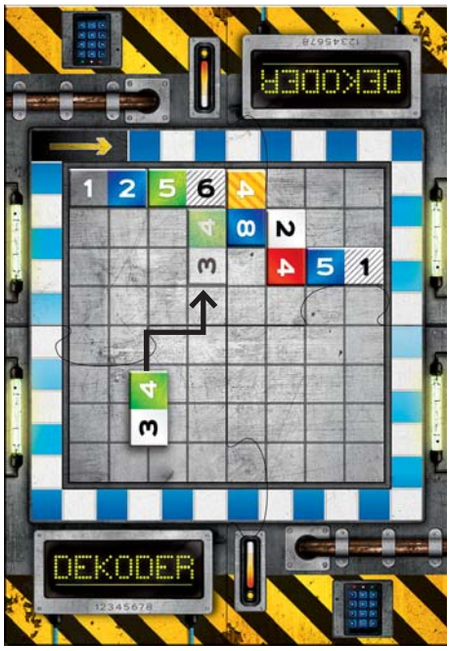
1. Przed rozgrywką gracze decydują, którą stronę kafelków wykorzystają: z cyframi czy ze znakami specjalnymi, po czym rozkładają na stole planszę. Znajdują się na niej dwa pola: wewnętrzne – do układania kombinacji z kafelków, oraz zewnętrzne – umożliwiające graczom poruszanie się pionkami w kierunku mety o tyle pól, ile punktów zdobędą.
2. Uczestnicy gry ustawiają swoje pionki na polu „Start". Następnie losują z woreczka kafelek i umieszczają go w dowolnym rogu planszy, a kolejnych pięć kafelków odkładają w miejsce dostępne dla wszystkich graczy.
3. Najmłodszy gracz dokłada jeden z nich do kafelka znajdującego się na planszy, tak aby co najmniej jeden bok dołożonego kafelka przylegał do kafelka już znajdującego się na planszy, ale jednocześnie w żadnym rzędzie ani w żadnej kolumnie nie powtórzyły się kolor ani cyfra.
4. Po dołożeniu kafelka gracz podlicza zdobyte przez siebie punkty, a następnie przesuwa pionek na zewnętrznym polu o tyle pól, ile punktów zdobył. Na koniec swojego ruchu dobiera kafelek z worka do puli ogólnodostępnych kafelków (zawsze musi być ich pięć).
5. Kolejny uczestnik dokłada kafelek do tych znajdujących się na planszy.
6. Wygrywa gracz, którego pionek jako pierwszy dotrze do mety.

LICZENIE PUNKTÓW

Jeżeli graczowi udało się umieścić kafelek w kolumnie, w której była już ułożona jakaś kolumna, otrzymuje 1 punkt (niezależnie od tego, czy była to jedna kolumna, czy dwie).

Jeżeli gracz dołożył swój kafelek w rzędzie, w którym był już ułożony jakiś rząd, otrzymuje 1 punkt (niezależnie od tego, czy był to jeden rząd, czy dwa).

Gracz otrzymuje też po 1 punkcie za każde pole znajdujące się w rzędzie lub kolumnie, do której dołożył swój kafelek.



Równanie wygląda następująco:

1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 9 punktów

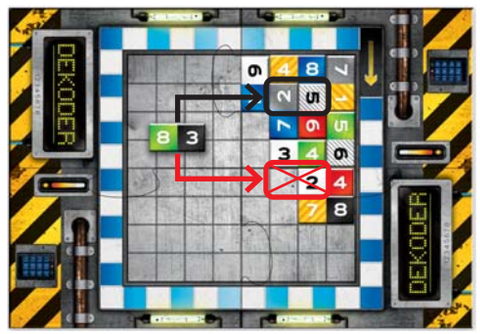
1 punkt za kolumnę
1 punkt za rzędy
2 punkty za jedno pole w kolumnie
2 punkty za dwa pola w pierwszym rzędzie
3 punkty za trzy pola w drugim rzędzie

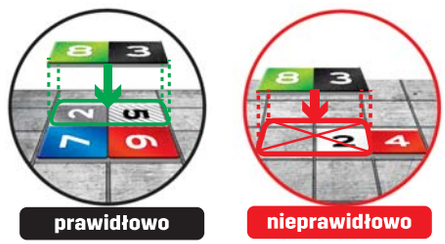
Uwaga!

Kafelki można dokładać nie tylko poprzez umieszczanie ich obok siebie, ale także jeden na drugim, o ile spełnione zostaną wszystkie poniższe warunki:

1. Co najmniej pięć kafelków zostało wcześniej umieszczonych na planszy.
2. Kafelek na kolejnym poziomie musi zostać umieszczony na łączeniu kafelków znajdujących się pod nim.

3. Kolory i cyfry na kafelku gracza muszą być różne od tych, na których zamierza go umieścić.
4. Kafelki, na których gracz kładzie swój kafelek, muszą znajdować się na tym samym poziomie.





Wiek: 7+.
Liczba graczy: 1-5.

Gra „Dekoder" otrzymała wsparcie w postaci szerokozasięgowej kampanii reklamowej.

Zdjęcia: Alexander

honeycombs plastry miodu · Tik Tak Bum · ACTIVITY · RYNEK ZABAWEK

www.miz.gda.pl poczta@miz.gda.pl tel.: +48 58 629 85 89

M & Z

Najlepszy sposób na efektywną naukę? Wciągająca zabawa!

Logiczne myślenie to umiejętność niezbędna niemal w każdej dziedzinie życia. To właśnie dzięki niej możemy wyciągać wnioski i podejmować słuszne decyzje, rozwiązywać problemy w szkole, w pracy i codziennym życiu. Kształtowanie tej zdolności warto rozpocząć jak najwcześniej. Pytanie tylko, jak skutecznie zachęcać do gimnastyki szarych komórek najmłodszych, którzy cały wolny czas poświęcają na beztroską zabawę? I tutaj jak na zawołanie przychodzi seria „SmartGames" od wydawnictwa IUVI Games.

Dziecko, które potrafi myśleć logicznie, lepiej rozumie świat oraz jest bardziej kreatywne. Nic więc dziwnego, że rodzice poszukują sposobów, by rozwinąć u swoich pociech tę umiejętność. Jednym z nich jest sięgnięcie po propozycje edukacyjne łączące naukę i rozrywkę, takie jak seria „SmartGames".

Gry obecne są w Polsce od wielu lat, jednak dopiero za sprawą krakowskiego wydawnictwa możemy cieszyć się pełnym portfolio łamigłówek w wersji polskojęzycznej. – Decyzję o wprowadzeniu „SmartGamesów" do naszej oferty podjęliśmy na podstawie analiz rynkowych. Wśród argumentów przemawiających za tym były międzynarodowa rozpoznawalność marki, duża popularność wśród klientów i świadomość, jak wspaniale te produkty wspomagają rozwój dzieci – potwierdza Viola Kijowska, redaktor prowadząca w wydawnictwie IUVI Games.

DLA KAŻDEGO COŚ DOBREGO!

Gry z serii „SmartGames" zostały wykonane z wysokiej jakości drewna oraz atestowanych materiałów, dzięki czemu mogą bawić się nimi nawet najmłodsze dzieci. Każda z nich to starannie przemyślany produkt, który cechuje się nowoczesnym designem, unikatową mechaniką i ciekawym podejściem do rozwijania umiejętności poznawczych. Solidne wykonanie i poręczny rozmiar sprawiają, że można je wszędzie ze sobą zabrać – do szkoły, na wycieczkę oraz do znajomych.

Seria łamigłówek „SmartGames" niezwykle atrakcyjnie prezentuje się też na półce sklepowej, gdzie rodzic ma możliwość wyboru z szerokiej gamy produktów. Obecnie w portfolio wydawcy jest ich aż 35. – Taka różnorodność pozwala rodzicom na budowanie domowej kolekcji według stopnia zaawansowania. Zasada jest prosta: kiedy widzą, jakie efekty przynosi wybrany tytuł, chętnie wracają do sklepu po kolejną pozycję z serii „SmartGames" – zwraca uwagę Natalia Białopiotrowicz, specjalistka ds. marketingu w IUVI Games.

Kolekcja „SmartGames" od IUVI Games obejmuje siedem linii produktowych, na które składa się ponad 35 gier w języku polskim dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym, młodzieży oraz dorosłych. Przeważają wśród nich łamigłówki jednoosobowe, jednak od niedawna dostępne są również gry wieloosobowe, w których gracze mają możliwość pogłówkowania w trybie rywalizacji.

ŚWIETNA ZABAWA W TRZECH KROKACH

Każda gra z serii „SmartGames" posiada książeczkę z dedykowanymi zadaniami o różnym poziomie trudności – zaczynając od najłatwiejszych przez umiarkowanie trudne aż po bardziej skomplikowane. Dzięki angażującej formie oraz dużej liczbie zagadek (o różnym stopniu trudności) każde pudełko z serii rozwija umiejętności poznawcze w kilku obszarach (np. planowanie, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, koordynację, wyobraźnię przestrzenną). Rozwiązując kolejne zadania, gracze doskonalą te umiejętności, łącząc przyjemne z pożytecznym. Dzięki temu każda gra z serii „SmartGames" zapewnia doskonałą i rozwijającą rozrywkę na wiele godzin. Ich atutem jest również łatwość zaaranżowania kolejnych rozgrywek. Cała zabawa zamyka się w trzech prostych krokach, które wyjaśnione zostały za pomocą rysunków na opakowaniu.

Rozwiązywanie zadań z serii „SmartGames" to także świetne ćwiczenie dla rodziców. Najwyższy poziom trudności łamigłówek może wymagać pogłówkowania również u nich. – Zróżnicowane poziomy trudności w połączeniu z przystępną i angażującą formą to niewątpliwy atut gier „SmartGames". Dzięki temu podejściu każdy, kto sięgnie po te łamigłówki, ma możliwość podniesienia swoich umiejętności oraz sprawdzenia ich w praktyce – zauważa Marcin Ropka, doradca ds. kluczowych klientów, specjalista ds. gier w firmie Ateneum.

Wyłącznym dystrybutorem serii „SmartGames" jest ogólnopolska hurtownia gier, zabawek, książek i artykułów papierniczych Ateneum.

Zdjęcia: IUVI Games

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Little Baby Bum
Nursery Rhyme Friends
little tikes
www.littletikes.pl
#littletikespolska

Prezentownik od Alexandra

Wymarzony prezent na Dzień Dziecka ma nieskończenie wiele definicji, w zależności od wieku oraz zainteresowań obdarowywanego. Jednak czy możliwe jest uszczęśliwienie zarówno młodego artysty, zawziętego konstruktora, fana rodzinnych rozgrywek przy planszy, jak i zwolennika zabaw sportowych, a przy tym zrobienie wygodnych zakupów w jednym miejscu? Poniżej garść upominkowych inspiracji od Alexandra!

PREZENT DLA DZIECKA 3+

GRA „SPORT & FUN. STRZAŁ W 10”

Rzuty na czas? Rzuty w pełnym pędzie? Precyzyjne rzuty do celu? Dzięki aż ośmiu wersjom zabawy można przetestować je wszystkie! Zadaniem uczestników jest celne rzucanie woreczkami do punktowanej tarczy. Liczba graczy: 2-4.

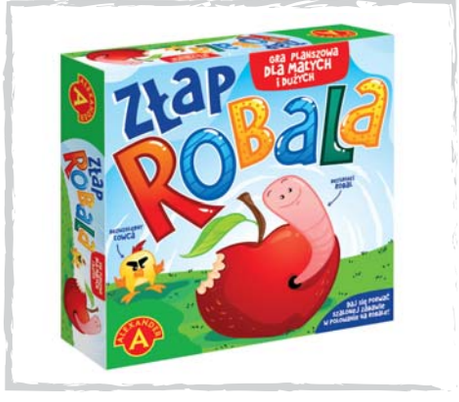
Mocne strony

- ✓ Świetnie sprawdzi się zarówno w domu, jak i na zewnątrz.
- ✓ Zachęca dzieci do aktywności fizycznej.
- ✓ Urozmaica zabawy podwórkowe.
- ✓ Pozwala ćwiczyć koordynację wzrokowo-ruchową.

PREZENT DLA DZIECKA 4+

GRA „ZŁAP ROBALA”

Gracze wcielają się w role ptasich mam i próbują złapać robale w tym samym kolorze, aby nakarmić swoje małe głodomorki. Zadanie nie jest proste, ponieważ najpierw muszą skompletować trzy części robaczka. Liczba graczy: 2-4.



Mocne strony

- ✓ Prosta, ale nie banalna mechanika.
- ✓ Ćwiczy cierpliwość poprzez odroczenie gratyfikacji.
- ✓ Uczy segregowania i różnicowania.
- ✓ Możliwość poprawienia rzutu jako lekcja wytrwałości.
- ✓ Świetna zabawa dla całej rodziny.

PREZENT DLA DZIECKA 5+

MONTINO

Seria zabawek kreatywnych, dzięki której można zbudować praktycznie każdą konstrukcję: od zwierząt poprzez budynki po pojazdy. Kolorowe elastyczne rurki oraz stabilne łączniki sprawiają, że możliwości zabawy ogranicza wyłącznie wyobraźnia.

Mocne strony

- ✓ Wyjątkowa wytrzymałość.
- ✓ Posiadają aż 10 wypustek, dzięki czemu możliwe jest tworzenie na bazie koła.
- ✓ Budowanie ściśle według instrukcji lub własnej wyobraźni.
- ✓ Różnorodne zestawy dopasowane są do poziomu zaawansowania konstruktora.
- ✓ Trwałe budowle mogą służyć do innych zabaw.

GRA „KROPKA W KROPKĘ”

Zabawa polega na odnajdowaniu kolorowych piktogramów w kolorach wskazanych przez kostki. Poszukiwania odbywają się na planszach, na których aż mieni się od barw i znaków. Dostępne dwa warianty rozgrywki. Liczba graczy: 2-5.

Mocne strony

- ✓ Każdy gracz ma równe szanse, niezależnie od wieku.
- ✓ Konieczność obstawienia właściwego obrazka szybciej niż przeciwnik wywołuje ogromne emocje.
- ✓ Punktacja w postaci kart w trakcie gry daje najmłodszym graczom poczucie natychmiastowej gratyfikacji.
- ✓ Ćwiczy pamięć i spostrzegawczość.
- ✓ Poprawia refleks, motorykę małą oraz koordynację ręka-oko.
- ✓ Uczy umiejętności społecznych, uodparnia na porażki.

PREZENT DLA DZIECKA 6+

PIASKOWE MALOWANKI

Artystyczna zabawa w malowanie piaskiem polega na odsłanianiu kolejno naciętych elementów obrazka, tak by odkryć klejącą powierzchnię, a następnie posypywaniu ich piaskiem w kolorze zgodnym ze wzorem lub według własnej wyobraźni.

Mocne strony

- ✓ Nie wymaga wysokich umiejętności artystycznych.
- ✓ Stanowi świetne wprowadzenie do poważniejszych zabaw kreatywnych.
- ✓ Rozwija wyobraźnię i poczucie estetyki.

Zdjęcia: Alexander

honeycombs plastry miodu · Tik Tak Boom · ACTIVITY · RYNEK ZABAWEK

✓ Obrazek może stanowić ozdobę pokoju dziecka.

PREZENT DLA DZIECKA 7+

SKŁADAKI DREWNIAKI

Wycięte z drewna elementy pozwalają na zbudowanie trwałego pojazdu bez użycia kleju. W zestawie plastikowe koła wraz z osiami.

Mocne strony

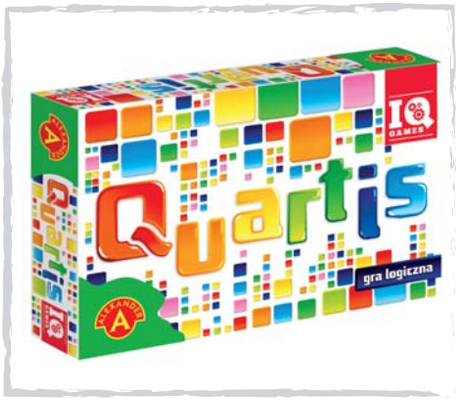
- ✓ Wykorzystanie naturalnego surowca, jakim jest drewno.
- ✓ Zestawy umożliwiają ćwiczenie motoryki małej oraz myślenia analitycznego.
- ✓ Pojazd po złożeniu jest mobilny i posłuży do dalszej zabawy.
- ✓ Dziecko może go ozdobić według własnego pomysłu.

GRA „IQ GAMES. QUARTIS”

Gracze mają do dyspozycji karty ze wzorami oraz zestaw czterech drewnianych dwustronnych kafelków. Zabawa polega na odwzorowywaniu wzorów zaprezentowanych na kartach. Liczba graczy: 2-4.

Mocne strony

- ✓ Dobra zabawa dla całej rodziny.
- ✓ Pozytywnie wpływa na rozwój intelektualny.



- ✓ Proste zasady.
- ✓ Drewniane elementy.

PREZENT DLA DZIECKA 8+

GRA „UCIECZKA Z LOCHU”

Popularna karcianka z wykorzystaniem pionków oraz planszy, którą gracze sami tworzą poprzez losowe rozłożenie kart. W rozgrywce wcielają się w role rycerzy i ścigają z przeciwnikami przez labirynt drzwi, a za każdym rogiem czeka niespodzianka. Ich zadaniem jest przechytrzenie rywali i jak najszybsze wydostanie się z lochu. Liczba graczy: 2-4.

Mocne strony

- ✓ Wysoka regrywalność.
- ✓ Dynamiczna rozgrywka.
- ✓ Elementy strategiczne w postaci kart, które mogą istotnie wpłynąć na przebieg rozgrywki.
- ✓ Świetna zabawa dla wszystkich, niezależnie od wieku.

MAŁY KONSTRUKTOR 7 W 1 – SCRATCH

Dzięki dołączonemu zestawowi narzędzi można zbudować wyjątkowy pojazd zgodnie z instrukcją lub wedle własnej wyobraźni. Model składa się z elementów metalowych

o różnej wielkości i kształtach uzupełnionych kolorowymi fragmentami z tworzyw sztucznych. Seria 7 w 1 gwarantuje jeszcze więcej zabawy.

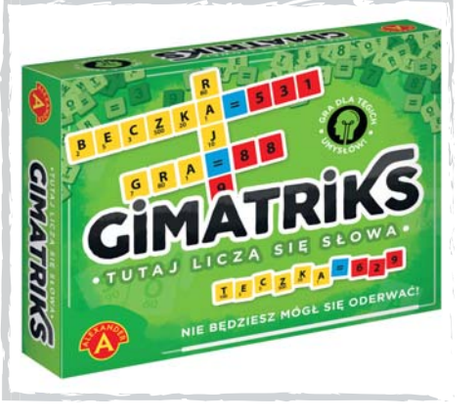
Mocne strony

- ✓ Możliwość modyfikowania pojazdów angażuje dziecko.
- ✓ Majsterkowanie wspólnie z rodzicem lub samodzielne.
- ✓ Złożony pojazd można wykorzystać w różnych zabawach.
- ✓ Pobudza kreatywność.

PREZENT DLA DZIECKA 12+

GRA „GIMATRIKS”

Uczestnicy losują kolejno kostki z literami oraz cyframi. Ich zadaniem jest stworzenie słowa, którego wartość będzie się równać liczbie powstałej ze zbioru wylosowanych kostek. W tej rywalizacji zwycięża tylko tęgie głowy! Liczba graczy: 1-6.



Mocne strony

- ✓ Powiew świeżości na rynku gier słownych.
- ✓ Rozwija nie tylko zasób słownictwa, ale także umiejętności matematyczne.
- ✓ Stanowi wyzwanie nawet dla zaznajomionych z tego typu grami.
- ✓ Proste zasady zachęcają do wspólnej rozrywki osoby rzadko sięgające po planszówki.

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Pobawmy się w…

Dzieci od zawsze uwielbiały wcielać się w dorosłych. Taka zabawa w odgrywanie ról jest niezwykle istotna dla ich prawidłowego rozwoju. Maluchy uczą się dzięki temu odpowiedzialności oraz dobrej organizacji czasu, odkrywają też swoje pierwsze zainteresowania. Co istotne, doświadczenia z dzieciństwa procentują w dorosłym życiu. Mając to wszystko na uwadze, postanowiłyśmy zasięgnąć języka na temat rynkowych hitów z tej kategorii w jednej z czołowych polskich firm z branży zabawek – Leker.

Dystrybutor polecił nam szeroką gamę produktów marki Woopie, które umożliwiają dzieciom wcielanie się w rozmaite role, wywołując tym samym ogromną radość z możliwości wejścia do świata dorosłych. Co istotne, jej asortyment stale się poszerza o kolejne nowości, które podbijają serca dzieci na całym świecie, zatem nie ma obaw, że w pewnym momencie zacznie wiać nudą…

ZABAWA W KUCHARZA

Kto z nas jako dziecko nie pomagał rodzicom w kuchni? Teraz nawet najmłodsze dzieci mogą samodzielnie ugotować obiad dla swoich misiów i lalek! W ofercie marki Woopie znajdują się kuchnie zarówno kompaktowe, jak i duże, w rozmiarze XXL. Największą popularnością cieszą się modele interaktywne z efektami świetlnymi i dźwiękowymi, z obiegiem wody i efektem pary wodnej.

ZABAWA W LEKARZA

Dzieci często obawiają się przekroczenia progu gabinetu lekarskiego, stąd warto stopniowo oswajać je z przebiegiem takiej wizyty. I tutaj również jak na zawołanie przychodzi marka Woopie, która sukcesywnie wprowadza do swojej oferty kolejne produkty o tej tematyce. Można wśród nich znaleźć zarówno małe wózki lekarza z podstawowymi instrumentami, jak i bardziej rozbudowane gabinety lekarskie. Ich uzupełnieniem są cieszące się ogromną popularnością walizki lekarskie z akcesoriami oraz fartuchy lekarskie.

ZABAWA W SKLEP

Marzeniem niejednego dziecka jest posiadanie własnego sklepu, po to, by w dowolnej chwili móc swobodnie sięgnąć po ulubione produkty, które się w nim znajdują. Dzięki zabawie w sklep maluch pozna również wartość pieniądza oraz nauczy się planować zakupy. Będzie mógł wcielić się zarówno w rolę sprzedającego, jak i kupującego. I tutaj także z pomocą przychodzą zabawki marki Woopie, w tym duże, rozbudowane sklepy oraz kasy, wózki, a nawet… stoisko z lodami i słodyczami!

Szeroki asortyment w zróżnicowanych cenach pozwala dopasować produkt do potrzeb każdego klienta. Marka Woopie wprowadza wiele nowości, które na bieżąco są dostępne na platformie B2B firmy Leker. Już niebawem w jej ofercie pojawią się kolejne hity sprzedażowe!

ZABAWA W DOM

Niezwykle istotnym etapem w rozwoju dziecka jest wdrażanie w obowiązki domowe. Już od najmłodszych lat dobrze jest uczyć malucha, jakie korzyści niesie ze sobą utrzymywanie porządku i ładu wokół siebie. W ofercie marki Woopie nie brakuje sprzętów, które będą w tym pomocne, w tym odkurzaczy oraz wózków do sprzątania.

ZABAWA W MAMĘ I TATĘ

Warto jest również od najmłodszych lat uczyć dzieci odpowiedzialności oraz zwracać im uwagę na konieczność opieki nad najmłodszymi. Z tego powodu marka Woopie od niedawna wprowadziła do swojej oferty lalki bobasy, wózki dla lalek oraz całą gamę kolorowych zestawów z ubrankami i akcesoriami.

ZABAWA W FARMERA

Równie istotny jak rozwój społeczny jest dla dzieci rozwój fizyczny, szczególnie jeśli odbywa się na świeżym powietrzu. Wcielenie się w rolę farmera uatrakcyjni te chwile. Oferta marki Woopie obejmuje traktorki z akcesoriami rozwijające motorykę dużą i stwarzające nieskończenie wiele możliwości zabawy pod chmurką.

Zdjęcia: Leker

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY Płatnik

little tikes®

Let 'em Play!

LEKER.PL
the multi-brand company

Panel B2B
Szeroki wybór marek na wyłączność
Szybka wysyłka
Program dropshipping

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

OFICJALNY DYSTRYBUTOR LITTLE TIKES W POLSCE

Dla Bedekera nie ma rzeczy niemożliwych...

Można im spokojnie powierzyć nawet najtrudniejsze zadania z zakresu sprzedaży, merchandisingu, i optymalnego zatowarowania, co dla wielu firm stanowi istotne odciążenie w codziennej pracy. Mają godne pozazdroszczenia zasięgi, potrafią przełamywać schematy, w każdej sytuacji służą specjalistyczną poradą, a nawet więcej – są gotowi opracować plan, dzięki czemu towar zacznie wreszcie rotować zgodnie z oczekiwaniami. O wszystkich atutach Bedekerowej ekipy do zadań specjalnych, która w tym roku świętuje 15. urodziny, rozmawiamy z prezesem KRZYSZTOFEM BUJALSKIM.

Ile kilometrów pokonujecie każdego miesiąca?
Krzysztof Bujalski: – 17 naszych pracowników przemierza miesięcznie około 40 000 km.

Zabrzmiało ambitnie! A na ile wizyt w sklepach się to przekłada, porównując 1:1 okres pandemii i analogiczny czas „zdrowego" roku?
– W lutym 2020 r. odbyliśmy 1896 wizyt w sklepach tradycyjnych, zaś w lutym 2021 r. było ich 1899. W obu przypadkach pracowaliśmy przez 20 dni, co daje średnio 95 wizyt każdego dnia.

To teraz przyznaj się, ile przez ten czas „zaje*dziliście" samochodów…
– I tutaj Cię zaskoczę! Każdy z naszych przedstawicieli ma do dyspozycji samochód firmowy, a te zawsze kupujemy nowe. Myślę, że łącznie w ciągu tych 15 lat zakupiliśmy około 50 aut, z czego każde służy nam średnio pięć lat. Formalnie nie zdążyliśmy jeszcze żadnego „zajechać", choć owszem, dwa zostały „skasowane", jednak to inna kategoria czynu! [Śmiech]. Na szczęście z obu wypadków wszyscy wyszli cało.

Jak przebiega taka wizyta przedstawiciela Bedekera w sklepie?
– To zależy od tego, jaki to sklep. W punktach takich sieci, jak Empik, Smyk, Świat Książki, nasza praca polega głównie na merchandisingu. Sprawdzamy ekspozycję: czy dane produkty wystawione są według instrukcji danej sieci – w miejscach promocyjnych lub na półkach regularnych, jeżeli są jakieś braki, kontaktujemy się z obsługą i wspólnie sprawdzamy, czy żaden produkt nie znajduje się akurat w dostawie. Najważniejszym zadaniem przedstawiciela jest zatem zadbanie o jak najlepszą wizualizację w danym sklepie wszystkich dostępnych produktów. Ponadto od dwóch lat wspólnie z Wydawnictwem Nasza Księgarnia dbamy w tych punktach o właściwą ekspozycję skrojonych na miarę standów dedykowanych np. produktom z serii Puciowej, przestrzegając przy tym założonego planogramu.

Drugą grupą sklepów są placówki prywatne, w przypadku których nasz przedstawiciel oprócz wspomnianych czynności przygotowuje propozycje zamówień i wspólnie z osobą odpowiedzialną za zatowarowanie ustala ich wielkość oraz warunki realizacji. Przy czym nie nakłaniamy nikogo do składania zamówień w konkretnej hurtowni, tylko dopasowujemy się do indywidualnych preferencji w zakresie doboru hurtownika. Podczas tych wizyt prezentujemy też obsłudze sklepu nowości, włącznie z przeprowadzeniem krótkich szkoleń produktowych, przekazujemy materiały promocyjne i marketingowe oraz przyjmujemy ewentualne wpisy do „księgi skarg i zażaleń". A w tej na szczęście cały czas jest sporo wolnego miejsca na notatki! [Śmiech].

Czy w dalszej kolejności przedstawiciele składają do Was raporty z tych wizyt, a Wy je analizujecie i proponujecie rozwiązania?
– W ciągu tych 15 lat przekonaliśmy się, że żaden raport nie zastąpi profesjonalnej dokumentacji zdjęciowej. Z tego powodu stworzyliśmy własny program do robienia zdjęć, który automatycznie zapisuje datę wykonania zdjęcia, lokalizację oraz kod puntu wraz z nazwą firmy lub sklepu. Tym samym tygodniowo robimy ponad 3000 zdjęć dla jednego z naszych kontrahentów, a miesięcznie dla wszystkich około 85 000 zdjęć. Następnie wszystkie zdjęcia z wizyt raz w tygodniu wgrywamy do wglądu naszym klientom. Dodatkowo na początkowym etapie współpracy robimy również zdjęcia przed naszą pracą, tak aby klient sam mógł ocenić różnicę.

> Najbardziej dumni jesteśmy ze wspólnych sukcesów naszych i naszych partnerów. Idealnym przykładem jest współpraca z Wydawnictwem Nasza Księgarnia, czyli z panią prezes Agnieszką Tokarczyk i dyrektorem handlowym Markiem Dobrowolskim, z którymi jesteśmy od początku powstania naszej firmy.
>
> **Krzysztof Bujalski**

Ponadto stworzyliśmy własny system do raportowania i zbierania zamówień na system Android w telefonach komórkowych. Dzięki temu nasi klienci otrzymują automatycznie zamówienia z poszczególnych punktów oraz raporty dotyczące dostępności produktów w danym punkcie. Wszystkie te potrzeby określamy wspólnie z nimi co miesiąc, a co tydzień przesyłamy podsumowania dotyczące ich realizacji, wraz z raportem zdjęciowym i ilościowym obejmującym zamówienia oraz dostępność produktów.

Jakimi rekordami, jeśli chodzi o poprawę ekspozycji, a tym samym przychodów sklepów, możecie się pochwalić?
– Wbrew pozorom jest to trudne pytanie. Dla naszych klientów liczy się przede wszyst-

Zdjęcia: Bedeker

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games® Piatnik

Bedeker to ludzie
ludzie to rozwój
a rozwój to sukces

BEDEKER
OUTSOURCING GROUP
15 LAT

Dla nas nie ma rzeczy niemożliwych,
należy znaleźć tylko dobre rozwiązanie

www.bedeker.eu

kim czas naszej reakcji na start promocji, wprowadzenie danej nowości itp. Wiadomo, że każdy z nich oczekuje doskonałego zatowarowania i ekspozycji już pierwszego dnia we wszystkich punktach. My dzięki tak dużej liczbie przedstawicieli jesteśmy w stanie przeprowadzić jednego dnia do 200 wizyt. I nie są to wcale czcze słowa: w Black Friday, który przypadał 29 listopada 2019 r., odbyliśmy ich aż 206! Tak duża liczba odwiedzin jest niezwykle istotna głównie w okresach przedświątecznych, kiedy nie realizujemy pełnych wizyt w punktach, tj. nie szkolimy, nie prezentujemy nowości itp., tylko skupiamy się na szybkich domówieniach i ekspozycji dostępnego towaru.

Założyciele firmy Bedeker (od lewej): Krzysztof Bujalski i Bartosz Swarcewicz

W jaki sposób udaje Wam się panować nad całą logistyką?
– Stworzyliśmy strukturę, w której konkretne osoby odpowiadają za realizację powierzonych zadań na poszczególnych poziomach. I tak np. zarząd jest odpowiedzialny za nawiązywanie nowych oraz utrzymywanie wzorowych kontaktów z obecnymi klientami, marketing oraz śledzenie kosztów całościowych spółki, kierownicy regionalni za przygotowanie planów pracy oraz wywiązywanie się przedstawicieli handlowych z powierzonych im zadań, a oni sami za systematyczne realizowanie zadań oraz raportowanie. Bedeker rozlicza się z klientami w formie procentu od sprzedaży lub przyjmowana jest stawka za wizytę, a pracownicy otrzymują podstawę plus premię za realizację poszczególnych zadań. Dzięki temu nie gonią ślepo za sztucznym zatowarowaniem klientów i nabijaniem sobie prowizji, tylko realizują założone cele obejmujące dostępność w sklepie wybranych grup produktowych oraz ich ekspozycję.

Z jakiego osiągnięcia jesteście najbardziej dumni?
– Najbardziej dumni jesteśmy ze wspólnych sukcesów naszych i naszych partnerów. Idealnym przykładem jest współpraca z Wydawnictwem Nasza Księgarnia, czyli z panią prezes Agnieszką Tokarczyk i dyrektorem handlowym Markiem Dobrowolskim, z którymi jesteśmy od początku powstania naszej firmy.

Czy świadczycie również usługi doradcze w zakresie merchandisingu dla sklepów internetowych?
– Tak, nasi przedstawiciele co jakiś czas wraz z działami marketingu klientów wspierają ich działania w różnych sklepach internetowych. Z reguły polega to na przygotowaniu opisów i recenzji produktów oraz udziale w dyskusjach na różnych forach i grupach dyskusyjnych.

Na jakiem etapie rozwoju znajduje się obecnie Bedeker?
– Mamy za sobą około 50% planu, jaki sobie założyliśmy z okazji 10-lecia powstania firmy, czyli pięć lat temu. Udało nam się pozyskać maksymalną liczbę klientów na rynku księgarskim, jaką jesteśmy w stanie obsłużyć, a także jeszcze szerzej zaistnieć na rynku zabawek. Obecnie prowadzimy rozmowy z kilkoma klientami i podobnie jak w przypadku rynku książek, staramy się tak dobrać partnerów, by ze sobą nie konkurowali. Ta zasada pozwoliła nam się rozwinąć: mamy w swojej ofercie książki i gry planszowe dla dzieci, myślimy o klientach sprzedających np. klocki, modele, wózki, zabawki itp., także każdego chętnego zapraszamy do współpracy. Mogę też zdradzić, że mamy w planach wejście na rynek sklepów z artykułami budowlanymi, co, mam nadzieję, uda się nam zrealizować w ciągu najbliższego roku.

Jakich klientów obsługujecie oprócz wspomnianej już Naszej Księgarni?
– W tym gronie są wydawnictwa Literackie, Publicat, ExpressMap, Sonia Draga, Kobiece, Rebis, Agora, Burda, CH Beck, SQN, Media Rodzina oraz SBM.

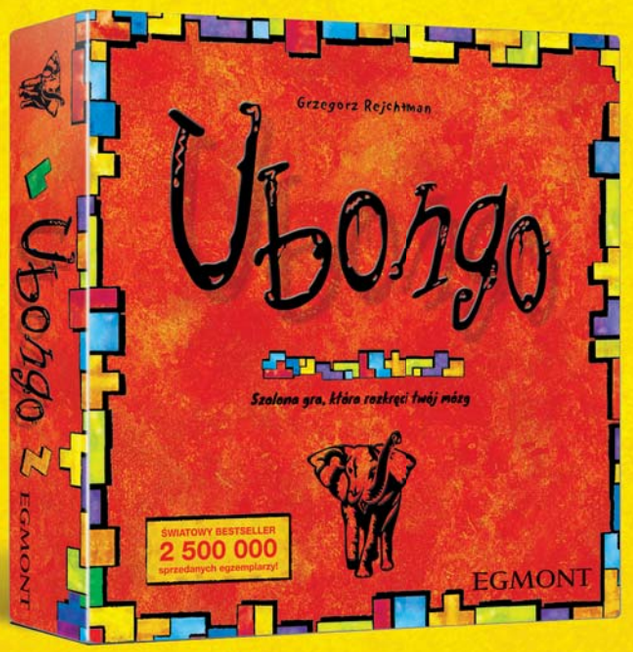
Czy przed podjęciem stałej współpracy można Was jakoś przetestować na „placu boju"?
– Z każdym nowym klientem umawiamy się na okres próbny trwający trzy miesiące. W tym czasie nawzajem się „testujemy" i dogrywamy warunki ewentualnej współpracy. Dzięki naszemu doświadczeniu jesteśmy w stanie zaoferować nowym klientom sprawdzone rozwiązania w zakresie planowania, realizacji oraz rozliczania wizyt. Po tym czasie robimy podsumowanie i podejmujemy decyzję, co dalej. Przy czym nam również zależy na stałej współpracy z kontrahentami, aby nasi przedstawiciele mieli ciągły kontakt z danym produktem, ponieważ najbardziej pracochłonny jest właśnie etap startowy.

Zastanawiam się, czego mogłabym Wam życzyć na kolejne 15 lat, ale jedyną rzeczą, jaka przychodzi mi do głowy, jest… młodzieńczy wigor! Bo jeśli on będzie dopisywał, to z wszystkim innym spokojnie sobie poradzicie. Dziękuję za rozmowę.

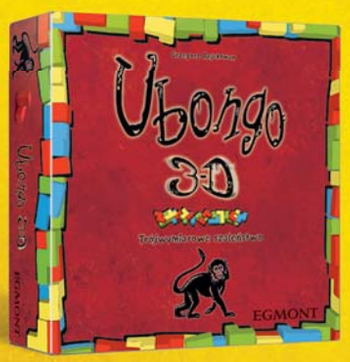
honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY Piatnik

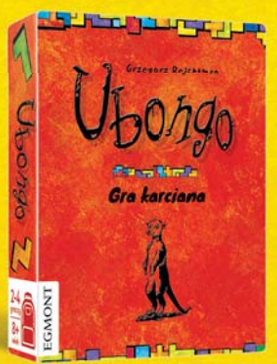
Bestsellerowe gry z rodziny

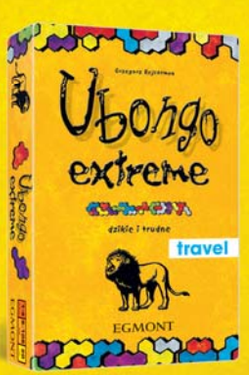
Ubongo

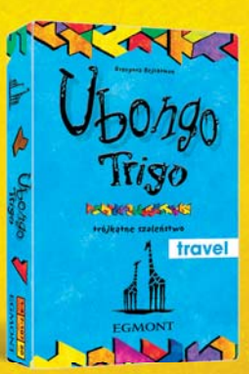


Ponownie w sprzedaży!









Kontakt handlowy: Tomasz Szymański, tomasz.szymanski@egmont.pl, tel. 663 830 007

EGMONT

RODZINA Treflików – polski brand, który podbija świat!

Pandemia zburzyła znany nam porządek świata, wpływając na zmiany postaw, wartości i zachowań wielu z nas. W ciągu minionych miesięcy dużo bardziej zaczęliśmy cenić rodzinę i zdrowie, a podczas dokonywania wyborów konsumenckich większą wagę przykładamy do jakości. Ten specyficzny czas to poważny sprawdzian dla wielu marek. Z tym większą satysfakcją piszemy o polskiej marce Rodzina Treflików, dla której szczególnie I kwartał roku okazał się pasmem sukcesów!

Rodzina Treflików znana jest przede wszystkim z małych ekranów. W Polsce animację można oglądać już od pięciu lat w telewizji oraz w Internecie. W tym czasie sympatyczni bohaterowie zdążyli podbić serca maluchów. Sukces „Treflików" widoczny jest także na sklepowych półkach, gdzie pojawia się coraz więcej produktów opartych na licencji. Dodatkowo na początku roku bajka weszła do światowej dystrybucji, dając licencji szansę zaistnienia również za granicą, Dzięki temu „Rodzinę Treflików" można już oglądać w wielu krajach Europy oraz w Rosji (w telewizji publicznej oraz w Netfliksie). Co więcej, z dystrybucją serialu udało się dotrzeć nawet do największej chińskiej telewizji dziecięcej CCTV14 i hiszpańskojęzycznej Televisy!

GWARANCJA EMOCJI, SYMBOL RODZINNEJ ROZRYWKI

Pomysłodawcą i jednocześnie producentem bajki „Rodzina Treflików" jest Kazimierz Wierzbicki, właściciel i założyciel firmy Trefl SA – lidera w branży puzzli, gier i zabawek. Jak wielokrotnie podkreślał, świat bajek, szczególnie tych opartych na najwyższych wartościach, zawsze był mu bliski. Dlatego postanowił stworzyć bajkę piękną pod względem artystycznym i jednocześnie przyjazną małym dzieciom.

Nagrody dla popularnych Treflików potwierdzają, że udało się zrealizować te założenia. Niedawno Marek Skrobecki otrzymał nagrodę za reżyserię odcinka pt. „Majster Klepka" na San Diego International Kids' Film Festival – jednym z najważniejszych wydarzeń, podczas których wybierane są najlepsze animacje o silnych walorach edukacyjnych. A już niebawem zostaną ogłoszone wyniki 10. Międzynarodowego Festiwalu Filmów Animowanych „Animocje", w którym „Rodzina Treflików" otrzymała nominację w kategorii najlepszy film animowany dla dzieci 3+. Zresztą co tu dużo mówić: serial praktycznie co roku otrzymuje nominacje i nagrody na międzynarodowych festiwalach, co sprawiło, że stał się pierwszą tak utytułowaną polską animacją.

ŚWIAT WARTOŚCI ZAKLĘTY W PRODUKTACH

Popularność bajki sprawia, że znane z ekranów telewizorów Trefliki coraz lepiej poczynają sobie na sklepowych półkach. Wśród bestsellerów można wskazać m.in. gry „Skoczki" oraz „Grzybobranie z Rodziną Treflików". Niedawno dołączyły do nich kolejne: „Przeprowadzka", „Urodzinki" oraz „Na ryby". Ogromną popularnością cieszą się również puzzle edukacyjne oraz uwielbiane przez dziewczynki puzzle z brokatem.

Jak podkreśla producent i jednocześnie właściciel licencji, wyjście bohaterów poza ekrany telewizorów jest niezwykle istotne – pozwala na zachowanie spójności pomiędzy treściami komunikowanymi za pośrednictwem bajki a produktem. – Naszym celem jest budowanie silnej i rozpoznawalnej marki, jednak przy zachowaniu wartości, dzięki którym serial „Rodzina Treflików" zdobył serca dzieci w kraju oraz za granicą i jest doceniany na międzynarodowych festiwalach filmowych. Dlatego aktywnie uczestniczymy w procesie powstawania wszystkich licencjonowanych produktów, zwracając uwagę nie tylko na właściwe wykorzystanie logotypu czy barwy postaci, ale również, a może przede wszystkim, na jakość i wartości, jakie

Zdjęcia: Trefl

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

> Patrząc z perspektywy konsumenta: jeśli z opakowania uśmiechają się do niego Trefliki, może mieć pewność, że sięga po produkt najwyższej jakości, bezpieczny, zdrowy i wartościowy.
>
> **Małgorzata Urbańska, kierownik ds. koordynacji produktów i marketingu licencji własnych w Treflu**

ze sobą niesie. Patrząc z perspektywy konsumenta: jeśli z opakowania uśmiechają się do niego Trefliki, może mieć pewność, że sięga po produkt najwyższej jakości, bezpieczny, zdrowy i wartościowy – podkreśla Małgorzata Urbańska, kierownik ds. koordynacji produktów i marketingu licencji własnych w Treflu.

Wachlarz produktów licencyjnych tworzą obecnie m.in. puzzle, gry i książki, które wspomagają rozwój dzieci, w tym świetnie przyjęta kolekcja „Dobranoc, Trefliki na noc". Potencjał licencji dostrzegło też Wydawnictwo Edukacyjne Podręcznikarnia, które stworzyło zestawy edukacyjne „Trefliki w przedszkolu", z których dziś mogą się uczyć przedszkolaki w całej Polsce. Nawet w przypadku treflikowych żelków, które można znaleźć na półkach w sklepach sieci Rossmann, producent zadbał o to, żeby zostały wyprodukowane bez dodatku cukru i konserwantów oraz promowały wśród dzieci zdrowe nawyki żywieniowe.

POLSKA LICENCJA, GLOBALNY ZASIĘG

Zagraniczny sukces dystrybucyjny serialu otworzył przed licencją Rodzina Treflików nowe możliwości i wyzwania. W Czechach i na Słowacji można już znaleźć produkty dedykowane tym rynkom. W niedalekiej przyszłości dołączą do nich Niemcy i Węgry, a już we wrześniu na rynek rosyjski wejdą pierwsze puzzle i gry na licencji, które otrzymają wsparcie w postaci silnej kampanii reklamowej w największej telewizyjnej stacji dziecięcej Karusel.

– Paradoksalnie czas pandemii zadziałał na naszą korzyść. Świat zwrócił się w kierunku wartościowych treści. Rodzice w trosce o dzieci, które więcej czasu spędzają teraz przed ekranami, bardziej niż kiedykolwiek wcześniej cenią mądre bajki, takie jak „Rodzina Treflików". Produkty oparte na naszej licencji służą rodzinnej rozrywce, edukują i rozwijają dziecko, przy czym nie są pozbawione dozy szaleństwa, dzięki czemu stają się dla najmłodszych bardzo atrakcyjne. Rodzice i dzieci chętnie po nie sięgają. Jak się okazuje, nie tylko w Polsce – zwraca uwagę Małgorzata Urbańska. – Jednak trzeba pamiętać, że sukces nigdy nie jest dziełem przypadku. To wynik ciężkiej pracy rzeszy utalentowanych osób: od artystów z KAZstudio przez osoby pracujące nad rozwojem produktów po działy sprzedaży. Pracujemy zespołowo, w silnej kooperacji i synergii pomiędzy różnymi działami i podmiotami, co pozwala nam realizować bardzo ambitne cele – dodaje.

Tymczasem dużymi krokami zbliżają się piąte urodziny Rodziny Treflików – pierwszej polskiej licencji bajkowej, która ma na koncie tak wiele sukcesów i szeroki zagraniczny zasięg. Przypadną one dokładnie w Dzień Dziecka. Czy za kilka lat będziemy mogli napisać o globalnej licencji z Treflikami w roli głównej? Mocno trzymamy kciuki, by tak się stało!

GRY RODZINNE

**W XVI wieku funkcjonowały legendy o dwóch krainach pełnych złota:
EL DORADO w Ameryce Południowej i 7 ZŁOTYCH MIASTACH w Ameryce Północnej.
Zapraszamy do tych bajecznie bogatych krain!**

7 ZŁOTYCH MIAST

Dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat

Gracze dotarli do 7 Złotych Miast. Rozpoczyna się rywalizacja o skarby ukryte w świątyni.
Uwaga! Wielka świątynia niebawem się zawali!

- **Proste zasady**
- **Eksploracja wielkiej świątyni**
- **Emocje i doskonała zabawa**

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

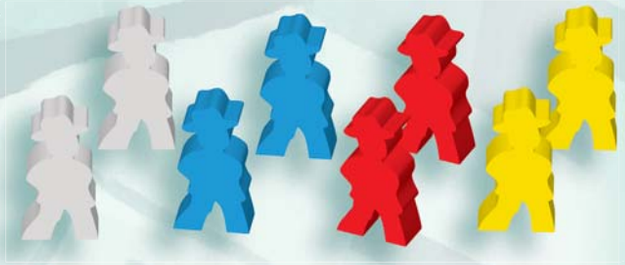
PEŁNE PRZYGÓD!

WYPRAWA DO EL DORADO
Dla 2-4 graczy w wieku 10-110 lat

2020
GRA ROKU
dla CAŁEJ RODZINY

Gracze przedzierają się przez dżunglę starając się jak najszybciej dotrzeć do El Dorado.
Każda rozgrywka wymaga innej strategii!

- **Proste zasady**
- **Piękne ilustracje**
- **Ponad 100 000 możliwych układów planszy!**



gry.nk.com.pl

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

Trzy nowe sposoby na… połamanie głowy z Albi

RozuMówki rozpościerają skrzydła! Na polskim rynku zadebiutowały właśnie nowości z serii gier logicznych, których wspólnym mianownikiem jest przyjemny trening mózgu dla młodszych i starszych. Jednocześnie stanowią one świetne dopełnienie znanych i lubianych „IQ Fitnessów", które zdobyły główną nagrodę w tegorocznej edycji konkursu „Świat Przyjazny Dziecku".

SPOSÓB PIERWSZY: „ZŁAM TEN KOD"

Polska wersja genialnej gry logiczno-dedukcyjnej „Break the Code". Gracze w swoich turach zadają pytania, na podstawie których drogą dedukcji muszą odgadnąć poprawny kod: przeciwnika (w wersji dwuosobowej) bądź ze stołu (w przypadku rozgrywki 3- lub 4-osobowej).

Pytania mogą dotyczyć łącznej wartości liczb na kafelkach kodu, ich kolorów lub pozycji, co zmusza graczy do pobudzenia lewej półkuli mózgu, odpowiedzialnej przede wszystkim za myślenie logiczno-analityczne. Taka forma nauki jest jednocześnie doskonałą rozrywką, gdyż angażuje naraz kilku uczestników, co stanowi jej przewagę nad klasycznymi grami edukacyjnymi i łamigłówkami.

SPOSÓB DRUGI: „MYRIORAMY"

Panoramiczne gry narracyjne utrzymane są w trzech różnych klimatach, dzięki czemu gracze z łatwością znajdą temat, który jest im najbliższy lub wręcz przeciwnie – który okaże się dla nich największym wyzwaniem. Ich zadaniem jest tworzenie historii z 20 kart z ilustracjami, które łączą się w panoramę. Karty zostały tak pomyślane, by oferowały niemal nieskończoną ilość kombinacji. Niezależnie od tego, czy zostaną dołożone z prawej, czy z lewej strony, stworzą spójne scenerie, które pozwolą graczom puścić wodze fantazji. Taka zabawa przy okazji ćwiczy mowę, słownictwo i komunikację z członkami drużyny.

Pod szyldem „Myrioram" ukazały się:

- ✓ **„Bezkresna Odyseja"** – nawiązuje do mitycznej krainy pełnej skrzydlatych koni, mściwych bóstw i herosów; przyjemna forma zagłębienia się w świat mitologii, co szczególnie najmłodszym ułatwi uporządkowanie mitycznych bohaterów i ich historii.
- ✓ **„Głęboki las"** – gracze wyruszą z nią do tajemniczego lasu, w którym napotkają fantastyczne stworzenia, takie jak smoki i olbrzymy.
- ✓ **„Tajemny dwór"** – smaczny kąsek dla wszystkich, których jednym z marzeń jest zaszycie się w tajemniczym domostwie i nawiązanie bliższych znajomości z jego równie nieodgadnionymi mieszkańcami…

SPOSÓB TRZECI: „ZAGADKOPISY"

Zestaw ciekawych, a czasami wręcz zaskakujących łamigłówek: logicznych, matematycznych, językowych, wizualnych i nie tylko. Zagadki mają różny stopień trudności, dzięki czemu będą inspirującym zajęciem dla wszystkich, którzy lubią od czasu do czasu zmęczyć umysł. Poręczna forma kołonotesu sprawia, że można je rozwiązywać dosłownie wszędzie: w domu, podczas przerwy w szkole, w poczekalni u lekarza lub w podróży. Zamieszczone na tylnej stronie kart z zagadkami odpowiedzi pozwolą rozwiać wszelkie wątpliwości!

Zdjęcia: Albi Polska

BRANDED TOYS STOCKLOTS

WWW.BRANDEDTOYSSTOCKLOTS.COM

15 lat doświadczenia przekłada się na doskonałą opinię na temat BRANDED TOYS stocklots, którą wyróżniają:

Profesjonalizm
Transparentność działania, ustalone procedury, rozległa sieć kontaktów, które umożliwiają sprawne i terminowe realizowanie potrzeb Klienta.

Skuteczność
Znajomość rynku, śledzenie nowości na rynku międzynarodowym, dbanie o to, by jak najszybciej dostarczyć najmłodszym zabawki, które zaczęły podbijać inne rynki (lub dopiero zaczną).

Doskonała znajomość branży
Jej wyczucie pozwala na prognozowanie zmian na rynku i szybką reakcję. BRANDED TOYS stocklots nie podgląda, jak działają inni. BRANDED TOYS wyznacza kanony postępowania, pokazuje, co robić, jakie decyzje podejmować, by osiągnąć sukces.

Indywidualne podejście
Badanie potrzeb Klienta, profesjonalny consulting, wsparcie w określaniu potrzeb i ich realizacji, negocjowanie najlepszych warunków cenowych.

Zaufanie
Portfolio zawierające jedynie markowe, oryginalne zabawki dopuszczone do użytku i sprzedaży na rynku europejskim, posiadające wszystkie wymagane atesty i certyfikaty.

JUŻ OD 1 KWIETNIA SPOTKASZ NAS W DAWNEJ SIEDZIBIE HURTOWNI ANEK W OŻAROWIE MAZOWIECKIM PRZY UL. POZNAŃSKIEJ 320

„RAZEM PRZYWRÓCIMY JEJ DAWNY BLASK :)”

Gry, które bawią i rozwijają!

Gry, które bawią i uczą, a podczas rozgrywki rozwijają motorykę małą, sprawność palców, precyzję i opanowanie, to gwarancja doskonałej zabawy dla całej rodziny. I takie właśnie są zręcznościówki od firmy Trefl!

W kategorii przyjemnych gier zręcznościowych z ciekawym tematem uwagę zwracają trzy hity od Trefla: „Mistakos", „Hot Pot" oraz „Targeto". Ich niezaprzeczalnym atutem są również proste zasady, dzięki czemu dzieci nie zniechęcą się podczas ich tłumaczenia. Wszystkie bez wyjątku idealnie sprawdzą się w towarzystwie 5+, jednak młodsze maluchy też całkiem nieźle poradzą sobie podczas rozgrywki. – „Mistakos", „Hot Pot" i „Targeto" to trzy gry, które w atrakcyjny sposób trenują zdolności motoryczne dzieci. Potrafią zaangażować jednocześnie wiele zmysłów w rywalizacji o zwycięstwo. Każda z nich to pomysł na rodzinne spędzenie czasu, sposób na wywołanie radosnego śmiechu i lekcja pokory wobec wyników. Ale uwaga rodzice: dzieci w tego typu rozgrywkach są niedoścignione! – podkreśla Magdalena Kordaszewska, terapeutka SI.

O CO TOCZY SIĘ GRA?

„Mistakos" polega na ułożeniu wieży z krzeseł lub drabin. Każdy uczestnik w swojej turze dokłada jeden przedmiot do wspólnej konstrukcji. Musi być przy tym bardzo uważny, ponieważ im wyższa wieża, tym trudniej dopasować do niej kolejny element. Przegrywa osoba, która podczas dokładania krzesła lub drabinki strąci całą budowlę.

„Mistakos", czyli piramida z krzeseł, zaangażuje u dzieci motorykę małą, wyobraźnię przestrzenną i strategiczne myślenie – Magdalena Kordaszewska, terapeutka SI.

Z kolei w grze „Hot Pot" gracze rywalizują o składniki, które muszą wybrać z ruchomej miski pełnej niesfornego makaronu. Wszystkie elementy wymieszane są ze sobą. Gracze losują kartę, która wskazuje im produkty do wyciągnięcia z miski za pomocą szczypiec lub pałeczek. Przy czym wszyscy gracze ruszają do boju o jedzenie w tym samym momencie, nie trzeba czekać na swoją kolej! Śmiechu jest przy tym co niemiara!

„Hot Pot" to trening precyzji dłoni polegający na wybieraniu drobnych elementów z małej miseczki pod presją czasu. Gracze mogą polować na jedzenie szczypcami, a ci bardziej sprawni manualnie – dwiema pałeczkami – Magdalena Kordaszewska, terapeutka SI.

Kolejną propozycją angażującej gry zręcznościowej jest „Targeto". Na początku rozgrywki każdy z graczy wybiera katapultę i pionki w ulubionym kolorze, mocuje pionek na wyrzutni i strzela w kierunku kubków. To, do którego pojemnika ma trafić, determinuje wybrany wariant gry (a jest ich pięć!). Dodatkowo zawsze można wymyślić własny pomysł na grę.

„Targeto!" – może wykrzyknąć gracz, który trafi wszystkimi kulkami w kolorowe kubeczki. Jednak tę sprawność musi podeprzeć dobrą pamięcią, która umożliwi mu odtworzenie miejsca każdego trafienia – Magdalena Kordaszewska, terapeutka SI.

Zdjęcia: Trefl

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

TUBAN tu bawimy się i tworzymy kreatywnie

nowe zestawy SLIME

BIG BUBBLES

Płyn do dużych i małych baniek mydlanych

Nowa odsłona graficzna, oryginalna receptura płynu

100% POLSKIE PRODUKTY

www.tuban.pl | sklep@tuban.pl | @tuban.pl | fb.com/tubantoys

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

AZ Toys: zabawki z potencjałem

AZ Toys International to nowa firma na polskiej mapie zabawkarskiej. I choć w naszym kraju działa zaledwie od kilku miesięcy, jej historia sięga roku 2000, od kiedy to mieszczące się na Białorusi centrum kreatywne nieprzerwanie dostarcza dzieciom na całym świecie wspaniałą edukacyjną rozrywkę. O krótką charakterystykę oferty marki, bliższe oraz dalsze plany dotyczące rodzimego rynku oraz sposoby rozwoju dystrybucji zapytaliśmy dyrektora sprzedaży WOJCIECHA WICIKA.

Czy mógłby Pan przybliżyć naszym Czytelnikom historię firmy AZ Toys International?
Wojciech Wicik: – Jej ponad 20-letnia historia rozpoczęła się od założenia firmy AZ Books, która tworzyła i sprzedawała autorskie interaktywne książki edukacyjne. AZ Toys narodziła się z czasem, a za główny kierunek swojej działalności obrała muzyczne zabawki edukacyjne. Na dzień dzisiejszy jej asortyment obejmuje ponad 300 zabawek, które są dostępne w ponad 11 krajach na świecie. Nie zamierzamy jednak spocząć na laurach, firma cały czas aktywnie pracuje nad poszerzaniem swojego asortymentu, a także liczby odbiorców.

Zabawki AZ Toys były już wcześniej dostępne na polskim rynku, np. pod innym logo?
– Tak, do tej pory nasze zabawki można było kupić pod innymi markami, a tym samym były one dystrybuowane za pośrednictwem najpopularniejszych sieci w Polsce. Jednak w ostatnim czasie postanowiliśmy zmienić strategię działania i jeszcze bardziej otworzyć się na tutejszy rynek, co pociągnęło za sobą wprowadzenie marki własnej AZ Toys.

Dlaczego zdecydowali się Państwo otworzyć showroom właśnie w Polsce? Jaką rolę będzie odgrywał tutejszy oddział w handlu międzynarodowym?
– Dostrzegamy ogromny potencjał polskiego rynku zabawek, który od lat odnotowuje stabilne wzrosty. Uważam, że nasze produkty świetnie się w niego wpasowują. Dodatkowo, z uwagi na położenie geograficzne kraju, stanowi on idealny punkt spotkań dla zagranicznych kontrahentów z Europy i całego świata.

Jak scharakteryzowałby Pan ofertę firmy, do jakiej grupy wiekowej jest ona skierowana?
– Oferujemy szeroką gamę wysokiej jakości interaktywnych zabawek: począwszy od tabletów i smartfonów, poprzez pianinka, mikrofony, maty edukacyjne i inne miękkie zabawki, aż po karty edukacyjne, magiczne długopisy oraz kolorowe puzzle. Nasze zabawki są przeznaczone dla dzieci od urodzenia do 8. roku życia, zostały wykonane z miłością i dbałością, służą jako inspiracja do zabawy i nauki, wzbudzając w dzieciach ciekawość, a tym samym pomagają zmienić żmudny proces nauki w porywającą i ekscytującą przygodę.

Na jakich kategoriach będą się Państwo koncentrować?
– Trzon naszej oferty stanowią tablety dla dzieci, zestawy klocków interaktywnych oraz maty dźwiękowe i smartfony dla maluchów. Wszystkie one mają już ugruntowaną pozycję w krajach Europy Wschodniej, gdzie od lat jesteśmy obecni jako producent.

Z jakim przyjęciem ze strony polskich konsumentów spotkała się marka?
– Muszę przyznać, że z doskonałym. Poszczególne produkty cieszą się ogromną popularnością zarówno wśród dorosłych, jak i dzieci. Myślę, że najmłodszym podoba się przede wszystkim to, że tak sprawnie łączą zabawę z edukacją, dostarczając im niezapomnianych wrażeń, zaś rodzice największą wagę przywiązują do dbałości o bezpieczeństwo oraz możliwości regulacji dźwięku w przypadku większości produktów.

Kto jest odpowiedzialny za ich kreację?
– Firma posiada zespół kreatywny, który projektuje i rozwija asortyment marki. Zatrudniamy również programistów, projektantów i projektantów 3D. Aby zapewnić klientom produkty najwyższej jakości, w prace nad nimi angażujemy również utalentowanych edukatorów, metodologów, ilustratorów, aktorów, narratorów, dźwiękowców i inżynierów.

W czym upatruje Pan największych przewag konkurencyjnych AZ Toys?
– Życie nauczyło mnie, że dobrze zaplanowane procesy wewnątrz firmy w połączeniu z odpowiednio zmotywowanym zespołem przynoszą spodziewane efekty. Nasze produkty od strony jakości i ceny obronią się same.

Zdjęcia: AZ Toys

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

az TOYS

Baw się i ucz!

W tym roku chcemy zaistnieć na lokalnym rynku zabawek. Naprawdę mocne uderzenie zaplanowaliśmy na grudzień.

Wojciech Wicik

Jaką mają Państwo strategię działania?
– W tym roku chcemy zaistnieć na lokalnym rynku zabawek. Naprawdę mocne uderzenie zaplanowaliśmy na grudzień. Najbliższe plany związane są z powiększeniem działu sprzedaży oraz rozbudową działu marketingu.

W jaki sposób zamierzają Państwo rozwijać dystrybucję?
– Nie mamy w planach otwarcia sklepu internetowego. Hurtownie – zarówno te największe, jak i troszkę mniejsze – zapewniają dystrybucję produktów do detalistów oraz kanałów sprzedaży internetowej, a często i do sieci handlowych. Te firmy z reguły prowadzą pasjonaci, co daje nadzieję na pomoc z ich strony.

Początek firmy AZ Toys w naszym kraju zbiegł się z trudnym, pandemicznym czasem. Nie obawia się Pan falstartu?
– Oczywiście, że się tego boję. Rynek i zasady nim rządzące dość szybko się zmieniają. Czy nasza oferta trafi w gusta końcowego odbiorcy? Chciałbym, aby tak się stało. Nie wiem, jaki moment jest najlepszy na wejście na rynek… Z drugiej strony niewykluczone, że właśnie pandemia, która uziemiła dzieciaki w domach, okaże się dla nas nie tylko wyzwaniem, ale też ogromną szansą…

Co Pana zdaniem może stanowić największą przeszkodę w zdobywaniu polskiego rynku zabawek?
– To trudne pytanie. Rynek ten oparty jest w dużej mierze na relacjach międzyludzkich. Wypracowanie ich w dobie obostrzeń epidemicznych może być dużym wyzwaniem. Nie ukrywam, że po cichu liczyłem na to, że uda nam się wziąć udział w tegorocznych targach branżowych, jednak one musiały zostać przełożone. Cóż, pozostaje cierpliwie zaczekać do przyszłego roku… A w międzyczasie robić swoje.

I tego proszę się trzymać! Pięknie dziękuję za rozmowę.

SŁOWNE MŁODE

Kolejne rekinie nowości!

Znajomość z Rekinkiem i jego rodziną mieszkającą w oceanie zaczyna się zazwyczaj tak samo – od wysłuchania (zdecydowanie więcej niż raz) „Baby Shark Dance". To najczęściej odtwarzane wideo na YouTubie.

Od marca dzieciom towarzyszą też tytuły, które ukazały się nakładem Wydawnictwa Słownego Młodego (dawniej Burda Książki). Książki o przygodach Rekinka weszły do kanonu lektur do poduszki. Najwięcej radości sprawiają maluchom, ale i starsze dzieci chętnie podśpiewują z nimi „Umyj łapki, du, du, du, du". Mamy codziennie umieszczają na swoich profilach w mediach społecznościowych zajęcia dzieci z książkami.

Już 5 maja do serii dołączyło kolejnych pięć książeczek z żółtym Rekinkiem: „Baby Shark. Balony przynoszą radość", „Baby Shark. Czarodziejska różdżka babci", „Baby Shark. Przygoda z wróżką zębuszką", „Baby Shark. Ryba z nieba" i „Baby Shark. Świeże bułeczki". Ich uzupełnieniem będzie książka aktywizująca „Baby Shark. Świętowanie z naklejkami".

NASZA KSIĘGARNIA

„Kociaki łobuziaki" podbijają świat!

Grę „Kociaki łobuziaki" pokochały nie tylko polskie dzieci, ale też francuskie, kanadyjskie, chińskie i koreańskie. Gra od Wydawnictwa Nasza Księgarnia okrzyknięta została Najlepszą Dziecięcą Grą Roku 2020 w Korei Południowej! Polski dodruk tej pięknie zilustrowanej gry jest już dostępny.

Zdjęcia: Słowne Młode, Nasza Księgarnia

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

IUVI GAMES

Rozegrajmy to SMART!

Poznaj bogatą ofertę SmartGames, SmartMax i GeoSmart.

SMART GAMES®

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

IUVI GAMES

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

ATENEUM

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

www.ateneum.pl | smart@iuvi.pl

Z biblioteczki małego czytelnika...

Przysłowie mówi, że czego Jaś się nie nauczy, tego Jan nie będzie umiał. Co ciekawe, zasada ta nie dotyczy wyłącznie wiedzy zawartej w książkach, ale też samego nawyku sięgania po nie, umiejętności obcowania ze słowem pisanym oraz czerpania z tego przyjemności. Jednak w jaki sposób oswajać z czytelnictwem maluchy, które nie potrafią jeszcze samodzielnie czytać?

Nie od dziś wiadomo, że najlepsze efekty przynosi nauka przez zabawę. Pytanie tylko, jakie cechy musi posiadać książka, by mogła stać się dla dziecka jednym z ulubionych przedmiotów, po które sięga każdego dnia?

Odpowiedzi dostarczają trzy propozycje od wydawnictwa Adamada. Pierwsza z nich – **„Moje pierwsze memo. Kolory”** – zawiera plansze z przesuwanymi okienkami, które stanowią dla maluchów nie lada atrakcję. Ilustracje opatrzone są krótkimi podpisami, co sprawia, że łatwo je zapamiętują. Duży format i bezpieczne, zaokrąglone brzegi to gwarancja, że bliski kontakt 2-, 4-latka z grzbiecikiem będzie w pełni bezpieczny.

Spośród lubianych przez dzieci książek z przesuwanymi elementami należy także zwrócić uwagę na **„Zgadnij, co to!”** – wiosenną nowość wydawcy. To kolejna – po „A to kto?” – pozycja autorstwa Tristana Mory. Książka ma twarde kartonowe strony, zaokrąglone brzegi i poręczny format. Dzieci, manipulując elementami, odkrywają, jak jeden obrazek zmienia się w inny, np. różowe serce to uszy słonia, a jabłko okazuje się policzkami chomika. Temat oraz przyjazna kolorystyka sprawiają, że na długo pozostanie ulubioną lekturką malucha.

Mając zaś na uwadze, że każdy rodzic na równi z rozwojem intelektualnym dba o ten psychiczny i emocjonalny, warto bliżej przyjrzeć się również polecanej do czytania przed kąpielą książce **„Całuski dla maluszka”**. Każda jej strona zachęca do pocałowania innej części ciała dziecka.. W ten sposób nie tylko uczy się ono swojego ciała, ale też jeszcze bardziej zacieśnia więzi z mamą i tatą. Towarzyszą temu urocze ilustracje uznanego ilustratora Guida van Genechtena.

Zdjęcia: Adamada

Trzask-prask i willa złożona!

Jedyną rozterką rodziców przed zakupem dla swojej pociechy domku z prawdziwego zdarzenia jest to, czy będą mieli wystarczająco miejsca do jego przechowywania. Teraz wreszcie nie muszą się o to martwić! Pokojowo-ogrodowa solidna konstrukcja od firmy Tupiko po złożeniu jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zniknie pod łóżkiem czy na szafie!

Koniec z koniecznością wyboru między dobrą zabawą a ograniczoną przestrzenią! Składany biały domek z czerwonym dachem to wymarzone miejsce do rozwijającej zabawy w odgrywanie ról zarówno dla dzieci, jak i ich rodziców. Posiadająca cztery okienka i dwie pary otwieranych drzwi (co umożliwi dzieciom łatwe dostanie się do środka) wygodna budowla z miejsca znajdzie się pod absolutną okupacją żądnych przygód mieszkańców w wieku 2+! Domek w całości wykonany został z najwyższej jakości materiałów, co gwarantuje jego trwałość, a tym samym stuprocentowe bezpieczeństwo przebywających wewnątrz maluchów. Kompaktowa budowla świetnie sprawdzi się zarówno podczas zabawy na świeżym powietrzu, jak i w pokoju dziecięcym. A kiedy dobiegnie ona końca, wystarczą dwie minuty, by złożyć domek do rozmiarów umożliwiających wygodne składowanie.

W tym miejscu musimy uczciwie przyznać: im dłużej rozmyślamy nad fenomenem tego prostego przecież rozwiązania, tym trudniej nam uwierzyć, że zostało ono zaoferowane polskiemu rynkowi zabawek dopiero na początku lat 20. XXI wieku! Cóż, to kolejny dowód na to, że czasami do najbardziej oczywistych, zdawałoby się, rozwiązań dochodzi się najdłużej… Tak czy inaczej: wielkie brawa dla Tupiko, która jako jedyna firma w Polsce ma w ofercie składany domek do zabawy!

Wymiary domku po rozłożeniu
- ✓ Długość: 98 cm
- ✓ Szerokość: 91,5 cm
- ✓ Wysokość: 115 cm

Wymiary domku po złożeniu
- ✓ Długość: 91,5 cm
- ✓ Szerokość: 19 cm
- ✓ Wysokość: 77 cm

Zdjęcia: Tupiko

LEGO BOOKS

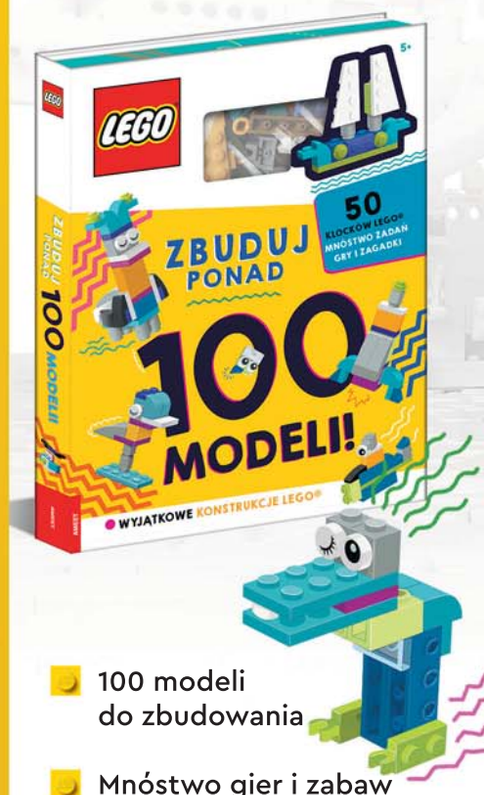
DZIEŃ DZIECKA

KSIĄŻKI LEGO® – ŚWIETNY POMYSŁ NA PREZENT

TYTUŁY, które rozbudzają pasję

DOSKONAŁA ZABAWA Z ULUBIONYMI BOHATERAMI:

- Kreatywne zadania i mnóstwo naklejek dla fanów LEGO® DOTS
- Nowe historie ze świata LEGO® City i LEGO® NINJAGO®



- 100 modeli do zbudowania
- Mnóstwo gier i zabaw
- 3 wyjątkowe modele samochodów do zbudowania i ozdabiania naklejkami
- Kolorowanki i zadania
- Ponad 100 inspiracji do tworzenia własnych wzorów
- 2 bransoletki z elementami świecącymi w ciemności

AMEET

LEGO, the LEGO logo, the Brick and Knob configurations, the Minifigure and NINJAGO are trademarks of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group.
Manufactured by AMEET Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.

Wiosenni kandydaci do tytułu hitów

W kwietniu nasza redakcja gościła na wirtualnej prezentacji nowości firmy Simba Toys Polska przygotowanych z myślą o II kwartale roku. Wróciliśmy z niej z konkretnymi łupami… a dokładnie bogatsze w wiedzę, które produkty z popularnych linii dystrybutora – oprócz opisanych szeroko w poprzednich numerach zabawek outdoorowych Smoby i zestawów z serii Majorette – będą w najbliższym czasie najczęściej trafiać do koszyków zakupowych z myślą o nadchodzącym Dniu Dziecka i nie tylko.

STRAŻAK SAM

Nowa, 12. seria przygód dzielnego bohatera emitowana jest na antenie MiniMini+ od listopada ub.r. Dotychczasowe dane dotyczące oglądalności bajki są imponujące: jest ona o 30% wyższa w porównaniu ze średnią stacji, zaś w grupie widzów 4-12 lat osiągnęła wynik o 17% wyższy niż ogólny wynik stacji.

TV reklama Maj 2021 r.

Nowości z serii:

- ✓ Strażak Sam – Motor policyjny z figurką Malcoma (funkcje świetlne i dźwiękowe);
- ✓ Strażak Sam – Quad policyjny z figurką Malcoma (funkcje świetlne i dźwiękowe);
- ✓ Strażak Sam – Jeep policyjny z figurką Malcoma (funkcje świetlne i dźwiękowe).

Wsparcie sprzedaży:

- ✓ końcówki i regały z elementami nawiązującymi do nowej serii;
- ✓ displaye;
- ✓ maraton filmowy Strażaka Sama w MiniMini+ oraz sponsoring z produktami z nowej serii;
- ✓ spektakle na żywo w różnych miastach Polski.

STEFFI LOVE

Nowość z serii:

- ✓ Steffi ciężarna z dźwiękami niemowlęcia (funkcje dźwiękowe, ręce zginane w łokciach i nadgarstkach, dołączone nosidełko).

Akcja dla klientów detalicznych:

- ✓ przy zakupie sześciu lalek Steffi ciężarnej + czterech Steffi z bobasem w pokoju w prezencie lalki Kevin 30 cm (do każdej sztuki).

TV reklama Maj 2021 r.

Zdjęcia: Simba Toys Polska

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

CHICHI LOVE

W 2021 r. na YouTubie odbędzie się premiera łącznie sześciu nowych odcinków bajki. Serial animowany cieszy się ogromną popularnością – ogląda go niemal 4 mln polskich widzów, zaś sam kanał ma ponad już 360 tys. subskrypcji.

Nowości z serii:

- ✓ Szczeniaczek ChiChi Love (potrafi chodzić, szczekać i robić fikołki);
- ✓ ChiChi Love w modnej torebce-nerce.

Reklama wideo w Internecie

TV reklama Maj 2021 r.

Akcja dla klientów detalicznych i hurtowni:

- ✓ do 31 maja br. dodatkowy rabat 5%.

Wsparcie sprzedaży:

- ✓ konkurs SMS-owy dla klientów z atrakcyjnymi nagrodami (czas trwania: 3 maja – 6 czerwca br., szczegółowe informacje: www.simba.com.pl/aktualnosci).

MASZA I NIEDŹWIEDŹ

Premiera nowej serii popularnej edukacyjnej bajki już wkrótce na antenie TVP ABC. 5. sezon obejmuje łącznie 26 odcinków (po 7 minut każdy) i jest pierwszą animacją w rozdzielczości 4K Ultra HD.

Sponsoring TV: TVP ABC

Nowości z serii:

- ✓ Masza w strojach narodowych Anglii, Niemiec, Hiszpanii i Francji (z charakterystycznymi akcesoriami).

Reklama

BUDUJ Z CEGŁY Podróże

Trefl

BRICK TRICK
Sukiennice w Krakowie
Żuraw Gdański
Pałac Kultury
ponad 380 prawdziwych cegieł
Zamek w Malborku

WIĘCEJ NIŻ KLOCKI

trefl.com/brick-trick

Nie ma to jak postawić :D WUKROPEK tam, gdzie należy…

Wydawnictwo Dwukropek wchodzi w skład Grupy MAC, która od 30 lat jest wydawcą podręczników i materiałów edukacyjnych, a od 2015 r. również książek dla dzieci. Dziecięcy imprint został powołany do życia w lutym 2017 r., a przyczyniła się do tego tytaniczna praca całego zespołu. W efekcie polskie dzieci i ich rodzice zyskali mądre książki, których autorzy nie boją się poruszać nawet najtrudniejszych tematów.

Znakiem rozpoznawczym Dwukropka jest imponująca oferta wydawnicza dla dzieci i młodzieży: od bajek dla najmłodszych po kryminały dla nieco starszych czytelników. Wśród tytułów wydawcy znajduje się wiele bestsellerów „New York Timesa". Portfolio Dwukropka obejmuje już ponad 100 tytułów własnych, a łącznie z wydaniami MAC-owymi daje to niemal 200 aktywnych tytułów. Wydawnictwo stale współpracuje z kilkudziesięcioma autorami.

DUŻO WIĘCEJ NIŻ KSIĄŻKI!

Największym dotychczasowym hitem sprzedażowym Dwukropka jest książka o emocjach pt. „Uczuciometr inspektora Krokodyla", która swoją premierę miała w 2018 r. Spotkała się ona z tak ogromnym zainteresowaniem ze strony czytelników, że do tej pory sprzedanych zostało ponad 30 tys. egzemplarzy, a sam nakład był już dziesięciokrotnie wznawiany.

Mocną stroną Dwukropka są również picture booki, czyli obrazkowe książeczki dla najmłodszych. Wśród nich prawdziwymi hitami są takie tytuły, jak „Gdy Pola się zgubi" (powstała we współpracy z Fundacją Itaka), „Łukasz ratuje misia, czyli jak udzielać pierwszej pomocy" (stworzona przy wsparciu PCK) oraz uwielbiane przez dzieci „Zęby". Uznaniem najmłodszych czytelników i ich rodziców cieszą się ponadto książeczki z serii „Tata Oli" (na wiosnę ukaże się już szósty tytuł z tatą Oli w roli głównej).

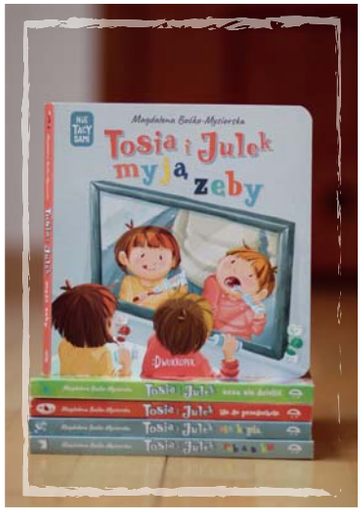
Do bestsellerów Dwukropka należy także zaliczyć świetnie przyjęte „Baśnie, których nie czytano dziewczynkom" (książka mieszcząca się w nurcie girl's power) oraz ubiegłoroczny świąteczny hit – „Pieśni Zaginionego Kontynentu". Książka Przemysława Hytrosia zgarnęła jak dotąd kilka prestiżowych nagród przyznanych przez czytelników m.in. serwisu Granice.pl oraz KOPD, a jej autor pracuje już nad kolejnym tomem.

Ostatnio wydawca rozpoczął też przygodę z literaturą fantasy dla nieco starszych czytelników 14+. Na początek udało mu się pozyskać licencje na książki dwóch niezwykle cenionych autorów zagranicznych: Trentona Lee Stewarta i Kate Milford, których publikacje wielokrotnie zajmowały wysokie miejsca na listach bestsellerów „New York Timesa". Jeśli chodzi o pierwszego autora, to w maju ukaże się pierwsza część „Tajemnego Bractwa Pana Benedykta" – serii, na podstawie której 20th Century Fox właśnie kręci serial telewizyjny. Z kolei seria Kate Milford „Greenglass House" do tego stopnia spodobała się polskim czytelnikom, że na rynek wprowadzany jest właśnie czwarty tom.

SUKCESY NA ARENIE MIĘDZYNARODOWEJ

Najlepszym dowodem na to, jak wysoko ceniona jest dziecięca i młodzieżowa literatura Dwukropka, jest nawiązana jesienią 2019 r. współpraca z międzynarodową agencją literacką, w ramach której wydawca sprzedał prawa do kilku swoich tytułów na rynki zagraniczne. W gronie „towarów eksportowych" znalazły się m.in. wspomniana seria o Poli oraz seria „Wielcy Ludzie", której autorami są dziennikarz Marcin Jamkowski (były redaktor naczelny „National Geographic") oraz genialny ilustrator Maciej Szymanowicz. Korzystając z okazji, warto wspomnieć, że tom „Wielcy naukowcy" otrzymał tytuł Mądrej Książki Roku. Nowością w serii jest książka „Wielcy muzycy" z tekstem Roberta Janowskiego.

Zdjęcia: Dwukropek



JASNO OKREŚLONY KURS

Wydawnictwo nieustannie pracuje też nad poszerzeniem oferty. – Bardzo nam zależało na stworzeniu publikacji o pierwszych etapach rozwoju dziecka. Z jednej strony prostych i kolorowych, aby podobały się maluchom, a z drugiej mądrych i wychodzącym naprzeciw potrzebom rodziców „bliskościowych", czyli pozostających w nurcie Rodzicielstwa Bliskości i Porozumienia bez Przemocy. Do współpracy zaprosiliśmy wspaniałą pedagożkę i autorkę popularnego bloga Magdalenę Boćko-Mysiorską, która całe serce wkłada w prace nad naszą nową serią „Nie tacy sami" – opowiada Lucyna Rurarz, PR & marketing manager w wydawnictwie Dwukropek. O tym, jak ogromne jest zapotrzebowanie na tego typu publikacje, świadczy niesamowity odzew ze strony rodziców tuż po tym, jak wydawca zapowiedział premierę cyklu. Obecnie liczy ona pięć tomików, a kolejne dwa są w przygotowaniu.

Ponadto Dwukropek we współpracy z cenioną psycholożką Katarzyną Miller zapoczątkował traktującą głównie o emocjach serię „Moc Uczuć" dla ciut starszych dzieci. Do tej pory ukazały się w niej tytuły poświęcone radości i wstydowi, a już w maju na rynku zadebiutuje trzeci – tym razem o strachu.

AMBITNE PLANY

W najbliższym czasie wydawnictwo Dwukropek będzie kontynuować prace nad publikacjami, które podbiły serca czytelników: powieściami kryminalno-detektywistycznymi, fantasy, przygodowymi i obyczajowymi. Pojawi się też sporo picture booków, w tym tytuł poświęcony krwi oraz pełna zaskakujących ciekawostek o nasionach z całego świata książeczka „Niesamowite nasionka". – Szykujemy również niespodziankę: tytuły dla nieco starszych odbiorców. Do tej pory nasza oferta kończyła się na grupie wiekowej 13-14 lat. W maju zaproponujemy kilka bardzo dobrych książek fantasy z górnej półki literatury rosyjskiej i fińskiej dla nieco starszych czytelników w wieku 14-16 lat – zapowiada Lucyna Rurarz.

Dwukropek na stałe współpracuje z takimi dystrybutorami, jak: Platon, Ateneum, Azymut, Dressler, Liber, Motyle Książkowe oraz Jawi.
Pełna oferta wydawcy dostępna jest na www.dwukropek.com.pl.

ALEXANDER

O pewniakach na Dzień Matki słów kilka….

Wielkimi krokami zbliża się święto najważniejszej osoby w życiu każdego człowieka – Dzień Matki. Jak zwykle miliony Polaków staną przed dylematem, co podarować w prezencie. Idealnym rozwiązaniem tego problemu jest zakup gry z serii „Terapia" od Alexandra.

Alexander jako jedyny wydawca w Polsce oferuje gry dedykowane seniorom. Przystosowane dla nich pod względem użytkowym i zaprojektowane tak, aby wspomóc ich w zachowaniu dobrej formy intelektualnej.

W związku ze zbliżającym się świętem wszystkich mam maj jest miesiącem wzmożonej promocji serii. Alexander zaplanował intensywną kampanię reklamową we wszystkich najważniejszych obszarach (promocja na YouTubie, kampania bannerowa, seria konkursów w radiu, silna obecność na Facebooku, Instagramie i Tik Toku). Największy nacisk położony został na współpracę z influencerami, w tym tak znanymi, jak chociażby Mariusz Kozak z Gogglebox, który już od Wielkanocy regularnie publikuje na swoim Instagramie rozgrywki z udziałem mamy i babci.

AMEET

Disney Maluch. Obudź się/Zaśnij już…

Interaktywne książki, które pobudzają wyobraźnię i uwalniają naturalną ekspresję dziecka. Dostosowana do wieku, angażująca treść sprawia, że maluszek czynnie uczestniczy w lekturze. Może pogłaskać Jack-Jacka na dobranoc i zgasić światło w jego pokoju lub dla odmiany zabębnić w garnek i głośno potupać w podłogę, by obudzić śpiącego misia. Taka forma zabawy wspiera rozwój i rozładowuje emocje małego czytelnika.

Zdjęcia: Alexander, Ameet

Cztery pory roku w cieniu Wiecznego Drzewa

Był ciepły wieczór. Zając dotarł niespiesznie pod drzwi uniwersytetu.

– Jeżu, Jeeeżyk! – Zając nerwowo tupnął nogą, po czym wrzasnął: – Doktorze Jeż!

– Cooo tam?

Z okna uniwersytetu wyjrzała kolczasta głowa.

– Borsuk otwiera karczmę na wschód od Wiecznego Drzewa. Idziesz?

– Idę, już idę.

Głowa zniknęła, a po chwili w oknie zgasło światło. Całej rozmowie przysłuchiwał się odpoczywający na ławce Pan Mysz. Obok stał wózek pełen jagód.

– A może wybierze się pan z nami? – zaproponował Zając.

– Chciałbym – rozmarzył się Mysz – ale żona mnie nie puści.

Krótka anegdotka, ale jakże życiowa! Sam znam podobne przypadki… A każdy, kto zna grę „Everdell”, od razu rozpoznał jej bohaterów. Bo „Everdell” to dolina ukryta głęboko w lesie. Pod koroną Wiecznego Drzewa, na brzegu szemrzącego strumienia zbudowano tam miasto. Mieszkańcy żyją zgodnie i chcą poszerzać terytorium.

No właśnie, mieszkańcy…

Kto może żyć w cieniu drzew i omszałych głazów? Ptaki, jaszczurki, borsuki, jeże, zające, myszy i wiele innych mniejszych zwierząt zostało bohaterami „Everdell”. Pobudowali farmy, wieże strażnicze, karczmy… ba, nawet uniwersytet i pałac! Teraz zwierzęta potrzebują więcej miejsca i tu zaczyna się zabawa. Każdy z jej uczestników będzie starał się rozbudować „Everdell” i zaludnić nowymi mieszkańcami. Gracze mają na to cztery tury odpowiadające porom roku.

W CIENIU DRZEWA

Gra od razu wprowadza w odpowiedni klimat. Na środku stołu ląduje plansza leśnej polany przeciętej strumieniem. Na brzegu strumienia można znaleźć drewno, kawałki żywicy, otoczaki i jagody. Wszystkie te dobra posłużą do budowy budynków lub zatrudniania zwierząt. Na polanie leżą karty z budynkami i stworzeniami właśnie, a nad polaną góruje Wieczne Drzewo. Poważnie, w pudełku znajduje się tekturowy model, który po złożeniu staje się olbrzymim dębem! U podstawy pnia jest miejsce na karty, a na rozłożystej koronie można ułożyć karty wydarzeń specjalnych i dodatkowych robotników.

No właśnie, robotnicy…

Rozpoczynając rozgrywkę, gracz wybiera plemię, którym będzie grać. Jeże, myszy, żółwie czy wiewiórki? Rzeźbione w drewnie postaci są tak fajne, że trudno się zdecydować.

PRACA USZLACHETNIA

Zasady są proste, ale rozgrywka wcale nie jest banalna. Gracz w swojej turze może wykonać jedno z trzech działań: wysłać robotnika do pracy, zagrać kartę lub przygotować się do kolejnej pory roku. Robotnik zdobywa surowce lub karty. Płacąc surowcami, zagrywa karty, czyli buduje budynki lub zaprasza stworzenia, by zamieszkały w jego części lasu. Jeśli posiada budynek, wybrane

stworzenie może zamieszkać w nim za darmo. Przykładowo: budując karczmę, można do niej ściągnąć bez ponoszenia żadnych kosztów borsuka karczmarza. Borsuk sam chętnie przyjdzie, bo to dla niego wymarzona praca. Zagrane karty dają kolejne możliwości, dostęp do dóbr, nowych kart i innych akcji. Ważne, żeby zaplanować działania w odpowiedniej kolejności. Kiedy wszyscy pracownicy ruszą w las, a gracz wystawił wszystkie karty i nic już nie może zrobić, pora zwijać manatki. Oznajmia wówczas, że zmienia porę roku, czyli mówi „pas”. Pod-

Zdjęcia: Rebel

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

czas zmiany wracają wszyscy robotnicy, dochodzą nowi, a czasami można uruchomić niektóre budowle. Dysponując świeżymi siłami, można zacząć nową turę z większym zapałem. Każdy z graczy sam określa, kiedy zmienia się u niego pora roku. Najwyraźniej las podzielony jest na różne strefy czasowe :)

BLIŻEJ NATURY

Za co gracze pokochali „Everdell"? Myślę, że trafię w sedno, jeśli powiem, że olbrzymie znaczenie w grze ma klimat. Rozkładając planszę i oglądając karty, naprawdę można poczuć się jak na łonie natury. Gracze tworzą części leśnego królestwa, mając poczucie, że wszystko ma tu swoje miejsce. Każde z leśnych stworzeń ciężko pracuje i zbiera plony. W trakcie gry powstaje sielski obrazek społeczności zżytej z przyrodą, a pory roku tylko potęgują to wrażenie.

Oprawa graficzna jest śliczna. Tak po prostu. Nie tylko ilustracje na kartach, pionki, drzewo, polana, surowce również. Zwłaszcza gumowe jagody. Każdy lubi brać je do ręki. Karty są czytelne, a łańcuchy współzależności proste do zrozumienia, dlatego w „Everdell" nie trzeba planować jakoś strasznie do przodu. Ważne, by zagrać karty w odpowiedniej kolejności i we właściwym czasie zebrać plony.

Ostatnią zaletą, która bardzo mi odpowiada, jest stopniowe wprowadzanie w grę. Na początku każdy uczestnik ma tylko dwóch robotników, po czym szybciutko wysyła ich po surowce, wystawia jedną, może dwie karty i oznajmia, że dla niego kończy się zima. Na wiosnę zbiera pierwsze plony, dostaje dodatkowego zwierzaka do pomocy i bawi się dalej. I tak stopniowo powiększa pulę pracowników oraz kart, zaś tury robią się coraz dłuższe, bo jest nad czym myśleć.

DALEJ OD BRZEGU

Czy taka przemyślana i śliczna gra może mieć jakieś wady? Kilka mankamentów się znajdzie, ale raczej nazwałbym je „cechami gry" niż wadami. Można je albo zaakceptować, albo będą uwierać.

Jak wspomniałem, gra rozwija się powoli i niestety, pojawiają się też przestoje. Pierwsze tury są szybkie, za to ostatnie… Gracze potrafią zasępić się nad planszą i dumać, dumać, dumać… Kiedy przed nosem leży kolekcja kart, łatwo zapomnieć działanie niektórych, dlatego uczestnicy gry często czytają je ponownie, a to trwa.

Doświadczenie ma znaczenie. Gracz, który zna grę, wie, które karty wystawić, kiedy to zrobić i na co warto czekać. Będzie też pamiętać o wydarzeniach, podczas gdy początkujący uczestnik ledwo ogarnie swoją część lasu. Gracz może się czasem zżymać, patrząc, jak przeciwnicy stawiają swoje budowle, ściągają za darmo mieszkańców, a jemu karty nie podchodzą. Losowość w dociągu jest cechą, z którą trzeba sobie umieć poradzić w „Everdell".

CZY WARTO?

Zdecydowanie! Przynajmniej zagrać, chociaż wierzę, że wielu graczy z miejsca pokocha „Everdell". Leśna epopeja ma niezaprzeczalny urok. Zaawansowani gracze przyjemnie spędzą czas, zaś ci mniej doświadczeni odkryją świat planszówek ekonomicznych.

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

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY

Reprezentacja Polski w nowej kolekcji Panini!

Zbieranie kart i naklejek piłkarskich to w niektórych krajach wielopokoleniowa tradycja oraz forma realizacji piłkarskiej pasji. Od kilkudziesięciu lat w gronie drużyn z oficjalnych kolekcji Panini jest reprezentacja Polski, która po raz pierwszy pojawiła się w albumach przed mistrzostwami świata w RFN w 1974 r. Przy okazji premiery kolejnej serii związanej z UEFA EURO 2020 zdradzamy, jakich kart warto szukać.

POCZĄTKI FENOMENU PIŁKARSKICH NAKLEJEK

Założona w 1961 r. firma Panini to dziś uznana i rozpoznawalna marka wśród fanów sportowych oraz piłkarskich kolekcjonerów. Już w pierwszym roku działalności rodzinne przedsiębiorstwo sprzedało 15 milionów naklejek, a w 1962 r. niemal podwoiło tę liczbę do 29 milionów pakietów. Obecnie kolekcje Panini docierają do ponad 125 krajów na całym świecie, oferując globalnemu rynkowi miliard saszetek rocznie. Zazwyczaj dużym wyzwaniem dla opracowujących je jest konieczność przewidzenia oficjalnych składów danych rozgrywek przed ich finalnym ogłoszeniem. Z uwagi na złożony proces produkcyjny i logistyczny niekiedy oficjalne albumy danej imprezy nie pokrywają się ze stanem faktycznym, wyłączając oczywiście czysto sportowe przyczyny, np. kontuzje zawodników.

Pierwsze naklejki wykonane były z cienkiego kartonu i przed umieszczeniem w albumie kolekcjonerzy musieli smarować je klejem. Powstawały z czarno-białych zdjęć, które dopiero w procesie produk-

Zdjęcia: PZPN

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

cji były mechanicznie kolorowane. Punktem przełomowym działalności przedsiębiorstwa z Modeny było stworzenie FIFIMATIC, czyli zaprojektowanej przez Umberto Panini maszyny pakującej naklejki. Miała ona za zadanie automatyczne gromadzenie naklejek, ich cięcie oraz umieszczanie w saszetkach, z wykluczeniem możliwości wystąpienia w jednej paczce takich samych naklejek oraz naklejek zawodników z tego samego kraju. Pierwsze kolekcje zawierały najczęściej tylko podobiznę danego zawodnika, dopiero z biegiem lat gromadziły coraz więcej informacji w postaci danych i statystyk o sportowcach. Każda kolejna seria zyskiwała również pod względem warstwy graficznej.

MIĘDZYNARODOWY ZASIĘG

„Meksyk 70" to pierwszy album o zasięgu globalnym wydany z okazji mistrzostw świata. Była to kolekcja składająca się z 288 naklejek i dystrybuowana w wielu krajach. Od tego czasu naklejki Panini stały się nieodłącznym elementem każdych piłkarskich mistrzostw. W przypadku rozgrywek UEFA pierwsze wydanie poświęcone mistrzostwom Europy ujrzało światło dzienne przy okazji UEFA EURO 1980 i obejmowało 262 naklejki.

Popularność konceptu oraz ekspansja terytorialna sprawiły, że na rynku zadebiutowały naklejki o tematyce rozrywkowej i kulturowej. Kolekcje takie jak Kraina Lodu, Harry Potter, Psi Patrol, a nawet związane z życiem rodziny królewskiej w Wielkiej Brytanii spotkały się ze sporym zainteresowaniem, jednak to właśnie piłkarskie odsłony zaliczane są do najbardziej atrakcyjnych i najczęściej wydawanych, w tym najchętniej kolekcjonowanych.

PIŁKARSKA REPREZENTACJA POLSKI W KOLEKCJACH PANINI

W zestawach Panini wydawanych przy okazji międzynarodowych imprez niemal od początku uwzględniano również skład reprezentacji Polski. O ile drużyna narodowa uzyskała awans na mistrzostwa świata lub Europy, o tyle podobizny zawodników umieszczane były w albumach i na naklejkach lub kartach.

Strona albumu z mistrzostw świata w 1974 r. *Fot. Panini*

NOWA KOLEKCJA JUŻ NA RYNKU!

Przełożony turniej UEFA Euro 2020™ nie wystraszył wydawców serii. Dostępna na rynku kolekcja kart UEFA Euro 2020™ Adrenalyn XL 2021 Kick Off zawiera najświeższe zdjęcia, zaktualizowane składy, wszystkie zakwalifikowane drużyny i ich zawodników, koszulki narodowe i wiele innych niespodzianek!

Dzięki Adrenalyn XL™ masz pewność, że otrzymasz najbardziej spektakularne karty przedstawiające najlepszych zawodników. W nowej kolekcji nie brakuje również reprezentantów Polski. Szukaj naszych graczy i buduj zwycięski skład drużyny narodowej! W saszetkach znajdują się różnego rodzaju karty, w tym **TEAM MATES, FANS' FAVOURITES, POWER, MULTIPLE** oraz najsilniejsze **EURO TOP MASTERS**, a także najrzadziej spotykana karta w całej kolekcji **INVINCIBLE**. Kolekcja karciana zostanie wkrótce uzupełniona o wydanie z naklejkami, w którym też będzie można znaleźć biało-czerwonych!

Szukasz informacji o programie licencyjnym PZPN? Napisz do nas na **marketing@pzpn.pl**. Łączy nas piłka!

Karol Tatar
Polski Związek Piłki Nożnej

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY

Rebel: głośne premiery!

Pod koniec marca wydawca zaprosił naszą redakcję do udziału w spotkaniu online, podczas którego wyłożył na stół swoje plany. Na które Rebelowe nowości warto postawić w najbliższym czasie, gdyż to pewni kandydaci na sprzedażowe hity, za czym dodatkowo przemawia solidne wsparcie reklamowe? Spieszymy z odpowiedzią!

„ŁĄKA": SPOTKANIE Z NATURĄ

W nowej grze Klemensa Kalickiego, autora popularnego „Domku", gracze wcielają się w wędrowców, którzy wyposażeni w mapy spacerują po malowniczej okolicy, uwieczniając zapierające dech w piersiach widoki. Tytuł najwprawniejszego obserwatora przyrody przypadnie temu, kto spostrzeże po drodze najwięcej gatunków zwierząt, roślin i krajobrazów oraz zbierze maksymalnie dużo pamiątek.

Dlaczego gracze pokochają tę grę?

- ✓ Wzbudza ogromne emocje.
- ✓ Zawiera 200 unikatowych kart inspirowanych przyrodą.
- ✓ Oferuje poszerzenie wiedzy przyrodniczej.
- ✓ W zestawie pięć kopert z minidodatkami.

„DOBBLE": STARA DOBRA ROZGRYWKA W NOWEJ ODSŁONIE

Tym razem do popularnej gry wkroczyli rezolutna Kicia Kocia oraz bohaterskie psiaki z Psiego Patrolu. Będą oni wspierać dzieci w ćwiczeniu spostrzegawczości i refleksu podczas poszukiwania par identycznych symboli. Zadanie graczy jest proste: wystarczy spojrzeć na kartę trzymaną w ręku oraz na tę, która leży na środku stołu, znaleźć na nich wspólny symbol, nazwać go i szybko pozbyć się swojej karty. Aby nieco utrudnić zabawę, niektóre symbole na kartach zostały odwrócone i mają różne rozmiary.

Dlaczego gracze pokochają te gry?

- ✓ Zasady można wytłumaczyć w minutę.
- ✓ W krótkim czasie rozruszają towarzystwo.
- ✓ Poręczne metalowe puszki ułatwiają transportowanie.

„DOBBLE XXL": TRENING CIAŁA I UMYSŁU

Pokaźne opakowanie skrywa 20 „kart" o średnicy 45 cm wykonanych z wytrzymałego PCW. Podstawowa zasada rozgrywki pozostaje niezmienna: celem graczy jest odnalezienie i wskazanie identycznych symboli, zanim zrobią to przeciwnicy. Jednak w tej wersji znalazły się zupełnie nowe warianty rozgrywek indywidualnych i drużynowych oparte na ruchu.

Dlaczego gracze pokochają tę grę?

- ✓ Zasady można wytłumaczyć w minutę.
- ✓ Wytrzymałe karty umożliwiają zabawę na każdej nawierzchni.
- ✓ Aż 4 warianty gry w trybach indywidualnych i drużynowych.

„DIXIT": OBRAZ WART TYSIĄCA SŁÓW!

W tej narracyjnej karciance gracze wymyślają i odgadują skojarzenia do wieloznacznych, bogato ilustrowanych kart. W każdej rundzie jeden z nich zostaje Bajarzem – wybiera dowolną kartę z ręki i podaje hasło, które jego zdaniem odzwierciedla ilustrację. Może to być pojedyncze słowo, zdanie, cytat bądź fragment piosenki. Kolejne osoby wybierają spośród swoich kart po jednej pasującej do słów Bajarza, a następnie wszystkie obrazki są tasowane. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, który obrazek był tym pierwszym.

Dlaczego gracze pokochają tę grę?

- ✓ Uniwersalna zabawa rozwijająca kreatywność.
- ✓ Nie wymaga przyswojenia wielu zasad.
- ✓ Pudełko zawiera 84 oryginalne karty-dzieła sztuki.
- ✓ Może służyć jako narzędzie pedagogiczne i terapeutyczne.
- ✓ 8 pokręteł do głosowania umożliwia grę 3-8 osobom.

„TAJNIACY DISNEY": GRA DEDUKCYJNA DLA NAJMŁODSZYCH

Nowa odsłona bestsellerowej imprezowej karcianki bazującej na skojarzeniach. Dwie drużyny rywalizują o to, która jako pierwsza odgadnie przypisany do niej zestaw haseł. Wyzwanie polega na tym, że wspomniane słowa ukryte są na planszy pod postacią obrazków lub wieloznacznych wyrazów. Tylko kapitanowie wiedzą, które z nich przypisane są do poszczególnych drużyn. Ich zadaniem jest przygotowywanie zwięzłych podpowie-

Zdjęcia: Rebel

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

dzi naprowadzających grupę na odpowiednie karty. Podobnie jak w wersji klasycznej karty z hasłami są dwustronne, jednak tym razem z jednej strony zawierają obrazki, zaś z drugiej słowa i nazwy ściśle związane z poszczególnymi filmami. Wersja disnejowska zawiera również zestaw kluczy pozwalających na grę na dwóch poziomach trudności poprzez wykładanie haseł w kwadracie 4x4 lub 5x5.

Dlaczego gracze pokochają tę grę?

- ✓ Umożliwia zabawę w większym gronie.
- ✓ Pomaga ćwiczyć abstrakcyjne myślenie, uczy kojarzenia faktów.
- ✓ Oferuje różne tryby zabawy, dopasowane do wieku i możliwości uczestników.

„PLUSZOWYCH SNÓW!": PRZEGANIACZ SENNYCH KOSZMARÓW

Gra polega na umiejętnym wybieraniu żetonów o odpowiednim rozmiarze. Gracz wybiera pluszaka, który jego zdaniem całkowicie zakryje koszmar znajdujący się na karcie. Jeśli tak się stanie, zdobywa żetony snów, którymi zapełnia swoją planszę. Zwycięża osoba, która jako pierwsza uzbiera 12 żetonów snów.

Dlaczego gracze pokochają tę grę?

- ✓ Pierwszy krok w świat gier dla maluchów.
- ✓ Wspiera naukę obserwacji i oceniania rozmiarów.
- ✓ Instrukcja opisuje tryb kooperacyjny (wiek: 3+) oraz wariant dla starszaków.

„CORTEX 3": GIMNASTYKA MÓZGU

Gra ćwiczy m.in. spostrzegawczość, pamięć i logiczne myślenie. 2-6 graczy będzie rywalizować ze sobą, ekspresowo rozwiązując zadania z ośmiu kategorii. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymają części układanki. Pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie cztery części i ukończy swój obrazek mózgu, zostaje zwycięzcą.

Dlaczego gracze pokochają tę grę?

- ✓ Zasady można wytłumaczyć w 3 minuty.
- ✓ Obejmuje osiem zupełnie nowych rodzajów wyzwań.
- ✓ Specjalne wyzwanie stanowią karty zapachowe.

Reklama

WOOPIE

Sklep-wózek z lodami i słodyczami

W zestawie: lizaki, lody i inne słodycze, kanapki, przekąski oraz butelka na sok. Dołączone pieniążki zachęcą dzieci do nauki matematyki i podejmowania decyzji zakupowych. Zabawka posiada liczne funkcje dźwiękowe i świetlne. Wiek: 3+.

Dystrybutor: LEKER.PL

WOOPIE

Traktor Farmer GoTrac Maxi z przyczepą

Opatentowany system sterowania kierownicą ułatwia jazdę. Siedzenie posiada 6-stopniową regulację. Dodatkowo pojazd wyposażony został w kierownicę z klaksonem, napęd łańcuchowy na tylne koła oraz przyczepkę. Wiek: 3+.

Dystrybutor: LEKER.PL

AZ TOYS INTERNATIONAL

Piesek Baw się i ucz

Ten mądry szczeniaczek stanie się najlepszym przyjacielem maluszka. Opowie mu o zwierzętach na farmie, nauczy liczyć od 1 do 5, pomoże zapamiętać alfabet, kształty i kolory, a nawet zaśpiewa mu piosenki. Posiada trzy przyciski uruchamiające dźwięki i muzyczną kartkę.

Producent: AZ TOYS INTERNATIONAL

AZ TOYS INTERNATIONAL

ABC Jeżyk

Poznaj mądrego i wesołego jeżyka, który pomaga dzieciom poznawać zwierzęta i odgłosy, jakie wydają, uczy alfabetu, liczb i kształtów. Wystarczy poczęstować go grzybkiem! Aby usłyszeć skoczne melodie i świetnie się bawić, wciśnij przycisk z jabłkiem. W zestawie 15 dwustronnych płytek w kształcie grzybków. Dostępne dwa tryby gry.

Producent: AZ TOYS INTERNATIONAL

TINY LOVE

Karuzela do łóżeczka Boho Chic

Modny design i wyjątkowa paleta kolorów z kolekcji Boho Chic. Trzy urocze pluszowe zawieszki i ozdobne listki. Pięć dźwięków: szum, bicie serca, fale, spadający deszcz i śpiew ptaków. Do 30 minut ciągłej muzyki (aż 17 różnych melodii). Automatyczny timer: 10/20/30 min.

Dystrybutor: MARKO

LIL' MONKEY

Drabinka dla dzieci Dome Climber

Konstrukcja drabinki pozwala dzieciom na wspinaczkę, zawisanie lub huśtanie się, może też służyć jako namiot (po jej przykryciu). Maksymalna waga: 80 kg. Wiek: 3-6 lat.

Dystrybutor: MARKO

EPOCH TRAUMWIESEN

Rodzinny piknikowy van

Auto pomieści ośmioosobową rodzinę. Na dachu znajduje się bagażnik, w którym zmieszczą się wszystkie walizki. Oparcia tylnych kanap można złożyć, pokrywę bagażnika zamienić w stolik, a dwie tylne kanapy ustawić obok jak ławki. Wiek: 3+.

Producent: EPOCH TRAUMWIESEN

EPOCH TRAUMWIESEN

Świat wróżek Aquabeads

Zestaw zawiera ponad 820 koralików w 16 kolorach i różnych kształtach oraz unikatowe akcesoria, dzięki którym można stworzyć własną magiczną biżuterię: tiarę, bransoletkę, broszkę, pierścionki i inne ozdoby. Wiek: 4+.

Producent: EPOCH TRAUMWIESEN

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

WADER-WOŹNIAK

Gra sensoryczna „Secret Pocket – Mistrz konstrukcji”

Gry sensoryczne od Wader-Woźniak oddziałują na dotyk, wzrok lub słuch dzieci, stymulując ich rozwój fizyczny i umysłowy. Prezentowana gra odwołuje się do uniwersalnych zabaw w odgadywanie kształtów, które są podstawowymi grami wieku dziecięcego rozwijającymi koncentrację i zmysł dotyku. „Secret Pocket” dostarcza bodźców do rozwoju wrażeń dotykowych, ale podczas radosnej zabawy ćwiczone są również inne umiejętności, zmysły i sprawność manualna.

Producent: WADER-WOŹNIAK

WADER-WOŹNIAK

Gra rodzinna „Weź mnie na barana”

Zagrajcie w grę, która rozwinie waszą spostrzegawczość, myślenie analityczne i zmysł obserwacji, ale wpłynie również na rozwój relacji w rodzinie i da pretekst do ciekawych rozmów. Na kolorowych klockach znajdują się wizerunki 15 członków rodziny, m.in.: mamy, taty, córki, syna, dziadka, babci, wujka, a także ulubionych zwierząt domowych, takich jak kot czy pies. Zadaniem graczy jest ułożenie różnych sekwencji z klocków, zgodnie z dołączonymi do zestawu 20 kartami. Wszystkie sekwencje podzielone są na pięć grup tematycznych, można zatem je układać w ramach jednej grupy/tematu.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Reklama

KW TRADE

Pisaki metrowe Carioca

W zestawie 96 wysokiej jakości pisaków. Wyrazisty tusz na bazie wody łatwo usunąć ze skóry lub tkaniny za pomocą wody. Końcówki są wyposażone w blokadę, dzięki czemu nie ma możliwości wciśnięcia ich do środka. Opakowanie zawiera kartonowy pojemnik na pisaki, który można wyciąć, złożyć i pokolorować.

Dystrybutor: KW TRADE

KW TRADE

Zestaw puzzli do rysowania Carioca

Duże kartonowe puzzle z konturami do kolorowania. Dwustronne: dwa wzory do ułożenia i pokolorowania. Zestaw małego artysty i łamigłówka w jednym. Efektowne pudełko zawiera 35 dużych puzzli oraz łatwo zmywalne pisaki: 24 Carioca Joy z cienką końcówką oraz 12 Carioca Jumbo z grubą końcówką. Wymiary puzzli po złożeniu: 70 x 100 cm.

Dystrybutor: KW TRADE

SIMBA TOYS

Hulajnoga 2 w 1

Rowerek biegowy i hulajnoga w jednym. Łatwy do przetransformowania bez użycia narzędzi, ergonomiczne kształty, ciche koła, metalowa konstrukcja, regulowana wysokość kierownicy (dwie różne pozycje: 53 i 63 cm). Wymiary: 60 x 30 x 63 cm. Wiek: 18 miesięcy – 3 lata.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

SIMBA TOYS

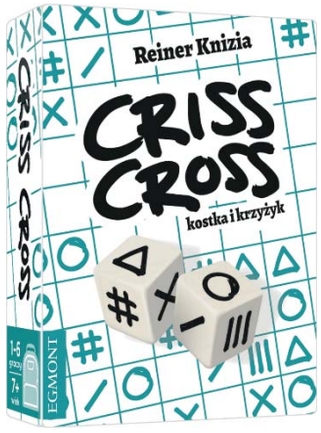
Steffi ciężarna z dźwiękami niemowlęcia i melodią

Mała mama może wsłuchać się w bicie serca nienarodzonego bobasa – wystarczy nacisnąć na naszyjnik lalki w kształcie serca. Podczas przyjścia bobasa na świat usłyszymy płacz dziecka zwiastujący jego zdrowie i szczęście młodej mamy (wystarczy ponownie nacisnąć na naszyjnik). Wysokość lalki: 29 cm. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

EGMONT POLSKA

Gra „Criss Cross"



Wykreślanka dla całej rodziny od Reinera Knizii. Każdy gracz otrzymuje arkusz gry oraz ołówek, a jego zadaniem będzie rysowanie symboli pojawiających się na kościach. Należy tak planować rozmieszczenie symboli, aby było najwięcej tych samych w linii. Po 14 rundach gracze podsumowują punkty z kolumn i szeregów. Wiek: 7+.

Wydawca: EGMONT POLSKA

EGMONT POLSKA

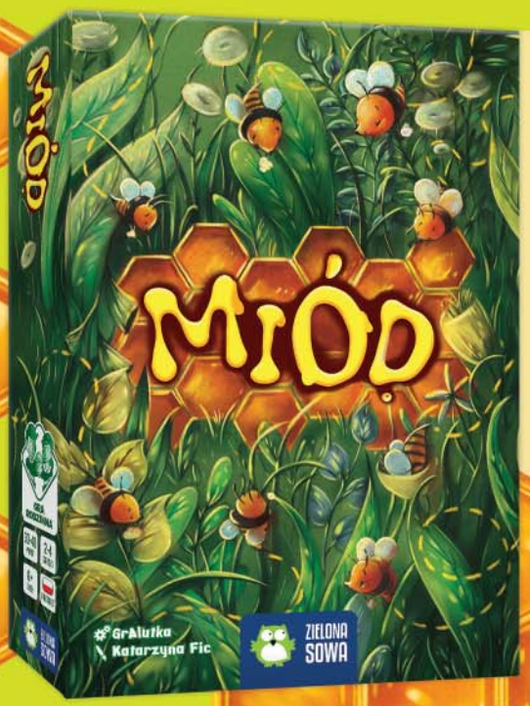
Gra karciana „Kaczki"

Gracze otrzymują po 7 kart kaczek, a następnie wykładają je na stół według określonych zasad (mogą wykładać te same numery albo ciągi numerów). Wygra osoba, która najszybciej pozbędzie się swoich kart, albo ta, która zaryzykuje i właściwie założy, że ma najmniejszą wartość kart na ręce. Do gry została dołączona wersja dla dwóch graczy. Wiek: 8+.

Wydawca: EGMONT POLSKA

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Najsłodsza gra tego sezonu!



Lipowy, wrzosowy, a może wielokwiatowy? Jaki jest twój ulubiony miód? Wciel się w bartnika, który dba o swoje ule, podczas gdy jego pszczele rodziny wytrwale zbierają kwiatowy nektar. Wygrasz, jeżeli to twoje pszczoły okażą się najbardziej pracowite i wyprodukują najwięcej miodu! Miód to urokliwa gra karciana z odrobiną główkowania i kombinowania.

30–40 minut | 2–4 graczy | 6+ wiek

Emocjonująca rozgrywka do ostatniego... zęba!

Przenieś się do krainy Wróżek Zębuszek i rozpocznij walkę o zęby! Twoja Wróżka na pewno Ci w tym pomoże, ale pamiętaj aby wystrzegać się pozostałych magicznych opiekunek. Słyną one ze swojej złośliwości i sprytu. Nim się obejrzysz, a w twojej buzi… nic nie zostanie. Czy uda Ci się je przechytrzyć?

Wróżki Zębuszki to dynamiczna gra o dużym poziomie rywalizacji dla całej rodziny! Uwaga: na tej grze zjecie wszystkie zęby!

25–30 minut | 2–4 graczy | 6+ wiek

ZIELONA SOWA

Śledź nas na @ZielonaSowaGRY
www.zielonasowa.pl

TUBAN

Megazestaw do dużych baniek

Zestaw składa się z dużej ilości płynu do dużych baniek oraz niezbędnych akcesoriów. Idealny na prezent lub gotowa recepta na udaną imprezę w ogrodzie.

Producent: TUBAN

TUBAN

Zestawy Slime: Diamenty i Kameleon

Nowości w slime'owej ofercie Tubana. Zestawy DIY zawierają klej, aktywator oraz wyjątkowe dodatki. Dzięki nim dziecko będzie mogło stworzyć slime zmieniający kolor jak kameleon lub błyszczący slime diamentowy.

Producent: TUBAN

EPEE

Świecąca w ciemności Neo-Lina

Daj się wplątać w fantastyczną zabawę z nową Neo-Liną świecącą w ciemności! Twórz nieograniczoną ilość figur sam lub z przyjaciółmi. Odwiedź Akademię Neo-Liny i poznaj 45 zakręconych sztuczek. Dostępne kolory Neo-Liny: czerwony, niebieski, różowy oraz zielony.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

EPEE

Smoczusie XL – Moc kryształów

Każdy Smoczuś posiada świecący kryształek, który można nosić jak naszyjnik. Naciśnij kryształek, a magicznie rozbłyśnie. W kolekcji trzy prześliczne Smoczusie: Crimson, Electra i Draga. Zawartość opakowania: smocze jajko 26 cm, Smoczuś ze świecącym kryształkiem, ulotka kolekcjonerska, baterie 3 x LR41.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

DUMEL

JollyBaby – książeczki 4 w 1

Zestaw czterech książeczek, które nauczą malucha nazw zwierzątek, smakołyków, cyfr i pór roku oraz nazywania zjawisk atmosferycznych. Każda kolorowa książeczka wyposażona została w gryzak umieszczony w rogu okładki oraz praktyczne kółeczko ułatwiające przyczepienie jej w dowolnym miejscu. Wiek: 0+.

Dystrybutor: DUMEL

DUMEL

GiliGums – gryzak pierścień rybka

Gryzaczek składa się z silikonowej obręczy o nieregularnej krawędzi i fakturze oraz dwóch zawieszek (które pełnią również funkcję gryzaka): drewnianego kółeczka i silikonowej rybki. Zróżnicowane kształty wypustek delikatnie masują obolałe dziąsła malucha, przynosząc mu ulgę. Wiek: 0+.

Dystrybutor: DUMEL

UGEARS

Kolarz

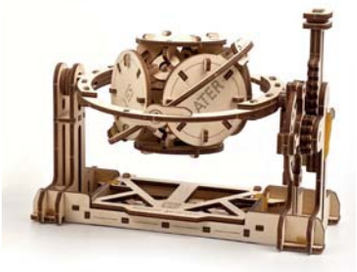
Zainspirowany klasycznymi kronikami Tour de France kolarz uosabia ducha rywalizacji, wielki sport i jeszcze większy smak zwycięstwa. Charakterystyczne wzornictwo Ugears czyni ten model wyjątkowym – jest to zabawna konstrukcja i oryginalny element wystroju każdego domu lub biura.

Dystrybutor: MECHANICAL MODELS

UGEARS

Generator losowy

Urządzenie, które generuje losowe wyniki w oparciu o teorię prawdopodobieństwa. Sposób, w jaki to robi, zaprezentuje nowy model STEM LAB od Ugears.



Dystrybutor: MECHANICAL MODELS

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

W świecie książek wszystko jest możliwe!

Wciągające historie, nietuzinkowi bohaterowie i nieoczekiwane zwroty akcji! Wspólnie z dziećmi sięgnijcie po najpiękniejsze opowieści, które przeniosą Was do świata pełnego przygód i zaszczepią miłość do książek na długie lata!

ZIELONA SOWA

Śledź nas na @wydawnictwo_zielona_sowa
www.zielonasowa.pl

REBEL

Gra „Harry Potter i Magiczny Quiz”

Gra, w której uczestnicy będą mieli okazję zabłysnąć wiedzą na temat bohaterów i wydarzeń znanych z serii o małym czarodzieju. W pudełku znajduje się zasilany bateriami mechanizm, który głosem dyrektora Hogwartu przeprowadzi graczy przez całą zabawę: przedstawi zasady, odczyta pytania oraz przypilnuje przestrzegania reguł.

Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Cortex 3”

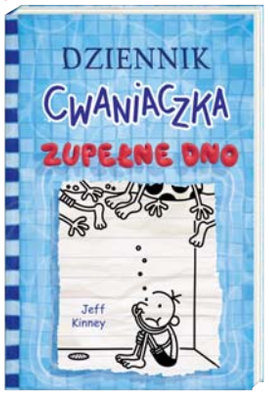
„Cortex 3” to osiem zupełnie nowych rodzajów wyzwań, które możemy dołączyć do tych znanych z wcześniejszych odsłon serii. Dodatkowo w tej wersji specjalne wyzwanie stanowią karty nasączone rozmaitymi zapachami (do rozpoznawania z zamkniętymi oczami).

Wydawca: REBEL

NASZA KSIĘGARNIA

„Dziennik cwaniaczka. Zupełne dno”

Wakacje w starym wozie kempingowym wujka Gary’ego? Brzmi jak przygoda! Rodzina Grega zamierza spędzić to lato w najprawdziwszej głuszy. Tylko że w głuszy na ogół grasują namolne niedźwiedzie, żarłoczne kleszcze i najgorsze z nich wszystkich – skunksy. Czy urlop na łonie natury, który był szczytem marzeń Heffleyów, okaże się zupełnym dnem? Wiek: 6-14 lat.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Jeszcze większa księga detektywa Pozytywki”

Wyjątkowe, jubileuszowe wydanie wszystkich „kryminalnych” spraw, z jakimi dotychczas zmierzył się bohater, uzupełnione o dodatkowe opowiadanie napisane przez Grzegorza Kasdepke z pewnej specjalnej okazji... Jakiej? To zagadka! Wiek: 6-10 lat.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „7 Złotych Miast”

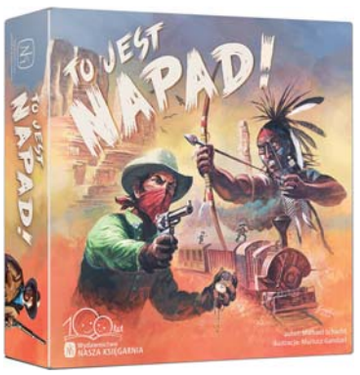
Gracze rywalizują o skarby legendarnej krainy. Muszą je odnaleźć w wielkiej świątyni. Uwaga! Należy to zrobić, zanim świątynia się zawali! Wiek: 8+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „To jest napad!”

Poczuj się jak na Dzikim Zachodzie! Blefuj i napadaj na pociągi przewożące złoto, dynamit i pieniądze. Wygra osoba, która zdobędzie najcenniejsze łupy. Wiek: 10+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Zaproś Mario, Luigiego, księżniczkę Peach, Yoshiego a nawet Bowsera do swojego pokoju zabaw.

Oficjalnie licencjonowane fotele gamingowe z głęboką, miękką tapicerką, pokryte sztuczną skórą dla łatwego czyszczenia, **zaprojektowane dla młodych graczy.** Świetnie nadają się również jako **siedzisko do czytania** lub **leżak do oglądania telewizji.**

Fotele gamingowe z systemem audio podnoszą przyjemność z grania na wyższy poziom.

Fotel gamingowy Mario, z systemem audio i podstawą, pozwoli cieszyć się głębokim, krystalicznie czystym dźwiękiem dzięki 2 głośnikom i subwooferowi umieszczonym na oparciu. **Fotel jest wyposażony w piankową wyściółkę X-Cool, która pochłania temperaturę podczas siedzenia.** Dzięki **podstawce** fotel nadaje się zarówno **dla dorosłych, jak i dla dzieci**.

PlayStation fotel do gier AUDIO Geist, oficjalnie licencjonowany produkt PlayStation® z wbudowanym w zagłówku systemem audio 2.0 (2 głośnikami), jest kompatybilny z większością urządzeń do gier.

GRANNA

Gra „Jaś i Małgosia”

W czasie rozgrywki gracze będą mogli uratować Jasia i Małgosię ze szponów Baby Jagi. Jak? Przekonacie się o tym już wkrótce! Ilustracje do gry wykonał znany ilustrator Maciej Szymanowicz. Wiek: 5+.

Wydawca: GRANNA

GRANNA

Gra „Kto pozmywa?”

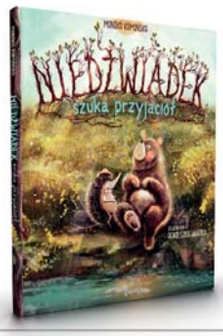
Miska po sałatce świeci pustkami? Zniknął już ostatni kawałek ziemniaka? Ciszę przy stole przerywa pytanie: „Kto pozmywa?”. Prosta, szybka gra rodzinna pomoże rozwiązać wiele dylematów i kłótni domowych. Wiek: 6+.

Wydawca: GRANNA

DWUKROPEK

„Niedźwiadek szuka przyjaciół”

Piękny picture book o sile bezinteresownej przyjaźni. Niedźwiedź jest postrachem całego lasu – wszyscy się go boją, bo jest głośny i niezdarny. Jedynie jeżyk dostrzega w nim miłego i dobrodusznego niedźwiadka, ofiarowując mu swoją przyjaźń. Liczba stron: 24. Wiek: 3-5 lat.

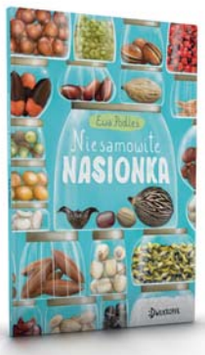


Wydawca: DWUKROPEK

DWUKROPEK

„Niesamowite nasionka”

Książka pełna pięknych ilustracji i zaskakujących ciekawostek o nasionach występujących na ziemi. Może być zachętą dla dzieci i dorosłych do odkrywania niezwykłego świata roślin. Liczba stron: 36. Wiek: 7-8 lat.



Wydawca: DWUKROPEK

PZPN

Kolekcjonerskie karty 3D

Karty 3D wyprodukowane na folii lentikularnej to dodatek do oficjalnej kolekcji kart z piłkarzami i piłkarkami reprezentacji Polski. Efekt przestrzenności nadaje im niepowtarzalny charakter i wyjątkowy wygląd. Prawdziwa gratka dla małych kolekcjonerów i pasjonatów futbolu. Łączy nas piłka!

Producent: MacGraf na licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej

PZPN

Piłkarzyki Reprezentacja Polski

Rozegraj wyjątkowy pojedynek na biało-czerwonym stadionie! Steruj piłką za pomocą figurek na sprężynkach i sprawdź, kto wygra mecz. To gra zręcznościowa rozwijająca refleks zarówno dla małych, jak i dużych kibiców. Łączy nas piłka!

Producent: Artyk na licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej

IUVI GAMES

Gra „Psiaki na spacerze”

Podczas spaceru trzymaj zwierzaki na krótkiej smyczy, tak aby nie pogryzły się z innymi psami i kotami. Rozmieść psy w taki sposób, by nie wdały się w walkę między sobą i nie poplątały się ich smycze. Spróbuj rozwiązać wszystkie 80 zadań – od prostych do bardziej skomplikowanych.

Wyłączny dystrybutor: ATENEUM

IUVI GAMES

Gra „Żabki”

Przepraw się przez staw, lecz strzeż się ryby! Pomóż swojej żabiej rodzinie przedostać się na drugą stronę stawu, lecz nie pozwól, by inni dotarli tam przed tobą. Bądź przy tym ostrożny! Staw zamieszkuje groźna ryba, która może odstraszyć twoje żaby. Liczba graczy: 2-6.

Wyłączny dystrybutor: ATENEUM

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

PAOLA REINA

Lalka Carmelo Ciclista

Lalka w całości wykonana z pachnącego karmelem winylu. Idealnie nadaje się do zabawy, czesania, przebierania, a także do kąpieli. Wysokość: 32 cm.

Wyłączny dystrybutor: MARIO

PAOLA REINA

Lalka Claudia

Lalka została starannie wykonana, ma gęste włosy, idealnie zachowane proporcje i śliczne oczy z rzęsami. Ze szczególną dbałością zostało również uszyte ubranko. Wysokość: 32 cm.

Wyłączny dystrybutor: MARIO

POLESIE

Koparka Ekspert nr 2

Model posiada obrotową platformę z kabiną dla kierowcy i ruchomą łyżkę. Wyróżnia się kształtem podwozia, które ma mocno zaokrąglone krawędzie. Wymiary: 21,1 x 14 x 13,3 cm.

Producent: POLESIE

POLESIE

Samochód-wywrotka Ekspert nr 2

Nowy model wywrotki z serii Ekspert wyróżnia się wysokim zawieszeniem. Wymiary: 20,5 x 14,2 x 15,2 cm.

Producent: POLESIE

Reklama

MUDUKO

Gra „Chmury”

Szybka rodzinna gra, w której liczą się zręczność i wyobraźnia. Z fragmentów chmur postaraj się ułożyć przedmiot z obrazka. Kto pierwszy go odgadnie, otrzyma kartę. Punkty może zdobyć również gracz, który układa chmurę. Gra ćwiczy refleks i rozwija kreatywność. Produkt polski. Liczba graczy: 3-6. Czas gry: 15 min. Wiek: 6+.

Wydawca: MUDUKO

MUDUKO

Gra „Znajdź pluszaka”

Gra, w której dzieci wspólnie zbierają wskazówki pozwalające rozwiązać zagadkę: gdzie w pokoiku ukrył się jaki pluszak? Czy małym detektywom uda się odnaleźć pluszaka przed nadejściem nocy? Dodatkowo z dwustronnych puzzli, na których są wskazówki, można ułożyć mapę nieba. Produkt polski o walorach biobójczych, wykonany z materiałów ekologicznych. Liczba graczy: 1-4. Czas gry: 5 min. Wiek: 3+.

Wydawca: MUDUKO

M&Z

Bladez Toyz – Łapacz snów Barbie DIY

Gratka dla dzieci, które uwielbiają ozdabiać i zaplatać oraz kochają kolor różowy. Ponad 20 możliwości przyozdobienia i wykonania łapacza. Projekt utrzymany jest w pięknych, jasnych barwach. Zestaw zawiera drewnianą obręcz, kolorowe sznurki, piórka i koraliki. Bądź kreatywny i pamiętaj: „You can make anything”.

Dystrybutor: M&Z

TOMY

Ricky Zoom – Turbo RC

Zdalnie sterowany tytułowy bohater potrafi robić niesamowite sztuczki kaskaderskie. Spójrz, jak staje na jednym kole i wykonuje obroty o 360 stopni! Wszystko to jest możliwe dzięki prostemu kontrolerowi RC. Jego opony sprawdzą się zarówno na dywanie, jak i na płaskich powierzchniach.

Dystrybutor: M&Z

MGAE

Little Baby Bum – jeździk Autobus

Idealny pojazd do jeżdżenia oraz pchania. Powstał przy współpracy Little Tikes z kanałem Little Baby Bum. W serii znajdują się ponadto chodzik oraz grający autobusik. Cechy: wygrywa 4 piosenki, melodie oraz frazy (piosenki w języku polskim i angielskim), posiada działający klakson, kluczyk, światełka, szerokie koła dla lepszej równowagi oraz schowek pod siedziskiem.

Dystrybutor: MGAE

MGAE

Na! Na! Na! Surprise! Samochód

Pierwszy samochód z miękkiej tkaniny z pełnym nadrukiem w uroczym stylu. Jego koła naprawdę się kręcą, a drzwi otwierają się i zamykają. Pasuje do obu rozmiarów lalek Na! Na! Na! Surprise!

Dystrybutor: MGAE

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

REPREZENTACJA POLSKI

PRODUKTY Z REPREZENTACJĄ POLSKI W SKLEPIE KIBICA.
GRASZ Z NAMI?

SKLEP.LACZYNASPILKA.PL

PZPN SKLEP KIBICA

CENTRUM PIŁKARSKIE R-GOL
WARSZAWA | UL. PUŁAWSKA 255

REPREZENTACJA POLSKI

SKLEP KIBICA REPREZENTACJI POLSKI

MATTEL

Matchbox – Straż pożarna

Dzieci mogą kierować akcją w kilku obszarach, otwierając bramki, aktywując światła, dźwięki oraz inne funkcje. Wystarczy wprawić w ruch dołączony do zestawu pojazd Matchbox™.

Dystrybutor: MATTEL POLAND

MATTEL

Fisher-Price Linkimals – Interaktywny żółw

Muzyczna zabawka aktywizująca, która oferuje dwa sposoby zabawy: na siedząco i podczas raczkowania, a także uczy literek, liczenia i kształtów za pomocą wesołych piosenek i wypowiedzi.

Dystrybutor: MATTEL POLAND

CARTAMUNDI

Gra „Harry Potter Quidditch Tryouts”

Dopasowuj kolory i rzucaj swoje karty kafli na karty pętli. Aby wygrać, musisz szybko myśleć i jeszcze szybciej zdobywać punkty. Gracz, który po wyczerpaniu wszystkich kart pętli będzie miał najwyższą liczbę punktów, zostanie nowym zawodnikiem Gryffindoru.

Wydawca: CARTAMUNDI

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Kroniki zbrodni: 1900”

Najnowsza gra z serii „Kroniki zbrodni” przenosi graczy do roku 1900, czyli czasów rozkwitu Paryża, znanych jako La Belle Époque. Gracze będą kierować poczynaniami Victora Lavela, ambitnego reportera specjalizującego się w rozwiązywaniu zagadek kryminalnych.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

HOT HIT

Klocki piankowe

Zestaw zawiera 95 klocków piankowych (w różnych kolorach i kształtach) wykonanych z wysokiej jakości pianki. Można je dowolnie układać, tworząc różne budowle. W zestawie również wygodne wiaderko do przechowywania. Wiek: 3+.

Dystrybutor: REKMAN

HOT HIT

Wielofunkcyjny wózek dla lalek

Nowoczesna konstrukcja umożliwia zmianę wózka z gondolą w spacerówkę. Model posiada kosz, a także system składania z zabezpieczeniami przed samoczynnym złożeniem się. Siedzisko zostało zaprojektowane tak, aby można je było regulować w kilku pozycjach. Wiek: 3+.

Dystrybutor: REKMAN

KAPITAN NAUKA

Seria Gryzmołki

Gryzmołki to pakiety kreatywnych zadań dla dzieci. W każdym zestawie książeczka z zagadkami oraz flamaster suchościeralny. Zadania opracowane przez ekspertów wspomagają rozwój najmłodszych, a piękne ilustracje zachęcają do zabawy.

Producent: KAPITAN NAUKA

KAPITAN NAUKA

„Sprzątanie. Gra edukacyjna”

Pełna humoru gra dla przedszkolaków, dzięki której zaczną kojarzyć porządkowanie z wesołą zabawą. Udoskonali myślenie logiczne, pamięć, spostrzegawczość i refleks. Proste zasady oraz trzy warianty rozgrywki umożliwią rywalizację z innymi graczami, kooperację, a nawet grę w pojedynkę.

Wydawca: KAPITAN NAUKA

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY

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

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

KOSMOS

Kostki dźwiękowe – Gospodarstwo

Kostki dźwiękowe, które przeniosą nas do prawdziwego gospodarstwa. Prawidłowe dopasowanie kostek aktywuje dźwięk odpowiadający obrazkowi. Automatyczna sygnalizacja prawidłowego dopasowania umożliwia samodzielną zabawę. Wiek: 2+.

Dystrybutor: PIATNIK

KOSMOS

Zestaw Fun Science – Squishy Organs

Jak pokazać dzieciom, gdzie są nerki, żołądek czy wątroba? Najlepiej przez zabawę! Stwórzcie organy z mączki chleba świętojańskiego i sprytnej plasteliny. Poukładajcie je w modelu ludzkiego tułowia. Dobra zabawa połączona z nauką anatomii. Wiek: 8+.

Dystrybutor: PIATNIK

FOXGAMES

„Dziennik Wyprawa 1907: Zakazane kopalnie”

Rozwiązuj zagadki i łamigłówki, aby zdobyć kolejne klucze i móc kontynuować rozgrywkę. To interaktywna książka, która równocześnie jest pełną niespodzianek grą. Przekonaj się, czym jest tytułowy dziennik odnaleziony w korytarzach opuszczonej przed stu laty kopalni!

Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

Gra „Sagrada Pasja”

Sagrada Familia w Barcelonie znajduje się w budowie, tworząc żyjące, budzące zachwyt dzieło ludzkiego geniuszu. Tak jak kolejne nazwy dodają bazylice splendoru, tak kolejne dodatki zachwycają graczy swoją głębią i nowatorstwem.

Wydawca: FOXGAMES

MY BUBBLE

Maszyna do baniek mydlanych

W zestawie maszynka w kształcie radia o pojemności 110 ml. Po naciśnięciu na przycisk oraz napełnieniu pojemnika płynem do baniek maszynka zaczyna pracować i wypuszczać bańki. Do zestawu dołączono płyn.

Dystrybutor: EURO-TRADE

MEGA CREATIVE

Pistolet na wodę

Dostępny w dwóch rozmiarach, a każdy z nich występuje w dwóch wersjach kolorystycznych. Większy posiada odkręcany zbiornik na wodę.

Dystrybutor: EURO-TRADE

DANTE

Gra „Mind Skills. Kim jesteś?”

Klasyczna gra w nowej odsłonie. Podczas zabawy należy znaleźć odpowiednią postać, opierając się na zadawaniu odpowiednich pytań i wykluczając te, które nie pasują do odpowiedzi.

Dystrybutor: DANTE

DANTE

„Life Skills. Poznaję moje emocje”

Miniseria „Uczę się” skierowana jest do najmłodszych. Podczas zabawy rodzic odczytuje historyjki, które umożliwiają dzieciom zapoznanie się z różnymi emocjami, nazwanie ich i oswojenie się z nimi.

Dystrybutor: DANTE

HASBRO

Ciastolina Play-Doh – Słoik

Kreatywny zestaw z masą plastyczną Play-Doh składa się ze słoika, w którym znajdują się 4 tubki ciastoliny w różnych kolorach oraz akcesoria umożliwiające stworzenie ciastolinowych łakoci. Łączna masa ciastoliny w zestawie to aż 168 g.

Dystrybutor: DAMI

DAMI

Maskotka Hello Kitty

Wykonana z miękkiego i przyjemnego w dotyku materiału maskotka Hello Kitty. Zabawka występuje w trzech różnych wariantach. Wysokość: 20 cm.

Dystrybutor: DAMI

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

TUPIKO

Zjeżdżalnia mała

Mała, składana zjeżdżalnia wykonana została z wysokiej jakości trwałych materiałów. Model posiada schodki z antypoślizgową nawierzchnią. Po złożeniu zajmuje niewiele miejsca. Wiek: 18 m+.

Producent: TUPIKO

TUPIKO

Piłeczki basenowe w plecaku

Zestawy 30, 70 i 90 plastikowych piłeczek o średnicy 70 mm zapakowanych w foliowy plecak. Piłeczki zostały wyprodukowane w Polsce. Są wyjątkowo elastyczne oraz odporne na pękanie i zgniatanie. Dostępne w różnych wersjach kolorystycznych.

Producent: TUPIKO

HEMAR FAMILY

Komplet Kwiatek – 6 elementów

Hemar Family w swojej ofercie ma piękne, kolorowe wiaderko z sitkiem, grabkami i łopatką. Dołączone do zestawu foremki w kształcie foczki i delfinka rozweselą każdą smutną minkę. Wiek: 3+.

Producent: HEMAR FAMILY

HEMAR FAMILY

Komplet Zamek – 5 elementów z młynkiem

Zestaw do piasku składający się z wiaderka w kształcie zamku z sitkiem, łopatki i grabek. W komplecie znajdziemy też dwukolorowy młynek, który może służyć zarówno do przesypywania piasku, jak i przelewania wody. Wiek: 3+.

Producent: HEMAR FAMILY

Reklama

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

FOXGAMES

CZUCZU

Puzzle obserwacyjne Stadnina koni

Zestaw zawiera 84-elementowe puzzle (po ułożeniu: 48 x 68 cm) oraz duży plakat edukacyjny pełen ciekawostek o koniach. Zabawa rozwija spostrzegawczość i inspiruje do zdobywania wiedzy. Wiek: 5+.

Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CZUCZU

Duuuże puzzle z dziurką Alfabet

Wielkoformatowa (96 x 64 cm) edukacyjna układanka przedstawia 24 zwierzątka na kolejne litery alfabetu. Zestaw zawiera 48 dużych elementów, w tym 24 wyjmowane kółeczka, oraz poradnik z pomysłami na rozwijające zabawy dostosowane do umiejętności dzieci. Wiek: 3+.

Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CONQUEST

RC auto Carrera 181066 Mario Kart

Samochód zdalnie sterowany Carrera z napędem na tylne koła charakteryzuje się wysoką jakością, długim czasem jazdy (20 min), krótkim czasem ładowania, najnowszymi technologiami i specjalnymi funkcjami, które zapewniają niezapomniane doznania dzieciom już od 6. roku życia.

Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

CONQUEST

Samolot zdalnie sterowany B-17 Fleg

Dwukanałowy samolot B-17 do zdalnego sterowania ma 100-metrowy zasięg. Przy rozmiarze 46 cm i niewielkiej wadze świetnie radzi sobie w powietrzu. Czas lotu: 20 min. Czas ładowania: około 60 min.

Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

COBI

Treasure X Ninja Gold Hunters – Łowca skarbów

W najnowszej kolekcji do znalezienia jest mnóstwo nowych figurek, miecze Ninja i skarby, w tym najcenniejszy – pokryty złotem. W zestawie do odkrycia 10 poziomów przygody. Kolekcja Treasure X Ninja Gold obejmuje trzy zestawy: Łowcy skarbów, Smoki i największy – Bitwa. Kolekcja wsparta kampanią TV i online.

Dystrybutor: COBI

NEFERE

Airbrush Fun

Magiczny długopis z kolorowymi mazakami. Wystarczy wybrać kolor i wcisnąć guzik, aby na kartce pojawił się barwny wzór. Długopis daje efekt podobny do sprayu. W zestawie: długopis, mazaki, szablony oraz kabel do ładowania.

Dystrybutor: NEFERE

ASKATO

Metalowa bramka piłkarska

W komplecie znajdziemy wszystko, co potrzebne do rozegrania emocjonującego meczu z kolegami.

Wymiary bramki po rozłożeniu: 213 x 150 x 90 cm. Wiek: 3+.

Dystrybutor: ASKATO

ASKATO

Piramidka

Zestaw składa się ze stabilnej podstawy do układania i 5 kolorowych krążków (w tym jeden przezroczysty z kuleczkami w środku, który pełni funkcję grzechotki). Wszystkie elementy posiadają gładką powierzchnię i zaokrąglony kształt. Duże rozmiary krążków ułatwią ich chwytanie. Wymiary: 14 x 13 x 20,5 cm. Wiek: 12 m+.

Dystrybutor: ASKATO

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

AWM

„Obrazki i naklejki. Autka”

Seria prostych kolorowanek z naklejkami przeznaczona dla przedszkolaków. Świetnie rozwija motorykę małą i w atrakcyjny sposób przygotowuje dzieci do nauki pisania.

Wydawca: AWM

BRUDER

Koparka czerpakowa CAT

Zabawka posiada m.in.: gumowy bieżnik gąsienicy, ramię koparki sterowane dzięki wygodnej dźwigni z uchwytem, oszkloną kabinę operatora, obrotowy korpus koparki. Pasują do niej wszystkie figurki z serii bWorld. Wiek: 4+.

Dystrybutor: ATA

ARTYK

Zestaw gier zręcznościowych 5 w 1

Dzięki zestawowi od Funny Toys for Boys można bawić się razem, trenując zręczność i refleks. Zabawa nigdy nie będzie nudna – wystarczy przebudować boisko, by dostosować je do nowej gry: koszykówki, ping-ponga, cymbergaja czy kręgli. Piłkarzyki zostały wbudowane po drugiej stronie stolika.

Dystrybutor: ARTYK

ARTYK

Łóżeczko piętrowe dla lalek Natalia Collection

Łóżeczko jest łatwe w montażu, a dzięki drabince i balustradom wygląda jak prawdziwe. Do tego pomieści aż dwie ulubione lalki. W zestawie z łóżeczkiem także dwa zestawy pościeli, buteleczka, miseczka ze sztućcami i smoczek.

Dystrybutor: ARTYK

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

PLAYMOBIL

Festiwal w Miradero

Nowe zestawy Playmobil nawiązują do kolejnej części historii o odważnej dziewczynce imieniem Lucky i jej przyjaciela dzikiego Mustanga Ducha (premiera kinowa przewidziana na lato br.). Największy zestaw z serii pozwoli dzieciom przenieść się na Dziki Zachód, do miasteczka Miradero, na czas bardzo kolorowych i wesołych dni festiwalu. Wiek: 4-12 lat.

Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

PLAYMO Beach Hotel

Nowość z serii Family Fun, która przybliży smak upragnionych wakacji. Rozległy teren hotelowy zachęca do rodzinnego wypoczynku na plaży. Przy recepcji przyjazny pies wita gości, którzy będą mieszkać w świetnie wyposażonych domkach. Z restauracją z bufetem, basenem, kartami do otwierania drzwi oraz wieloma innymi akcesoriami. Wiek: 4-10 lat.

Producent: PLAYMOBIL

HARPERKIDS

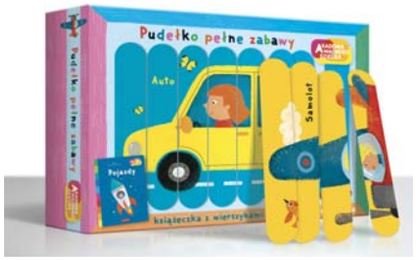
Podkładki pod talerz z zadaniami

Zagadki, kolorowanki, wyszukajki i wiele innych ciekawych aktywności umieszczonych na wytrzymałym papierze wielkości podkładki pod dziecięcy talerz to propozycja, która przyciągnie do stołu nawet największego niejadka. W tym formacie znajdziemy ulubionych bohaterów dziecięcych, takich jak: Bing, Masza i Niedźwiedź, Kot-O-Ciaki, Muminki oraz My Little Pony.

Producent: HARPERKIDS

HARPERKIDS

Pudełko pełne zabawy – Akademia Mądrego Dziecka



Zestaw składający się z książeczki z rymowankami o zwierzątkach, 8-elementowych puzzli o prostym kształcie oraz specjalnej podkładki pod nie. Po przeczytaniu wierszyków dziecko może złożyć z puzzli ilustracje z książeczki, umieszczając je na specjalnej tacce ułatwiającej układanie elementów. Do złożenia 8 różnych obrazków.

Producent: HARPERKIDS

MULTIGRA

Przybijanka

Kreatywna zabawka edukacyjna pozwalająca tworzyć niemal nieskończoną ilość fantazyjnych obrazków, oferująca wspaniałą zabawę oraz idealny sposób na rozwijanie wyobraźni. Wiek: 7+.

Producent: MULTIGRA

MULTIGRA

Gra „Zaczarowana mikstura”

Gra edukacyjna, która stawia na naukę przez zabawę. Zadaniem graczy jest przygotowanie eliksirów. Jednak aby tego dokonać, muszą rozwiązywać zróżnicowane działania matematyczne i w ten sposób zbierać kolejne składniki. Rozgrywkę wyróżnia możliwość dostosowania poziomu trudności i wyboru, czy trenujemy dodawanie i odejmowanie, czy mnożenie i dzielenie, a może wszystkie działania naraz. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.

Wydawca: MULTIGRA

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

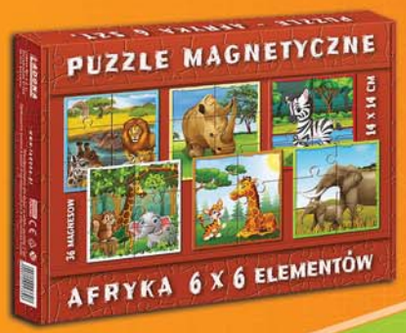
ZESTAWY DOŚWIADCZEŃ SMARTBEE
ZABAWA W ŚWIECIE NAUKI!

SMARTBEE CLUB

Wyłączna dystrybucja:
MG Dystrybucja

LADONA

GRY I ZABAWKI
NIE TYLKO MAGNETYCZNE
DZIECI KOCHAJĄ MAGNESY



Wyłączna dystrybucja:
MG Dystrybucja

spaghetti PAD start

SPAGHETTI PAD START
NAWLEKAJ, PRZYCZEPIAJ, RYSUJ!

Dystrybutor: MG Dystrybucja

KONTAKT:

MG DYSTRYBUCJA

Magdalena Graczyk
tel.: 606 417 041
e-mail: magda@mgdystrybucja.pl

MALIS

Aparat cyfrowy 30 MPx wersja 1.

Dzieci mogą z łatwością wybrać tło i ramkę do zdjęcia, po czym uwieczniać piękne chwile. Aparat posiada pojemny akumulator (ładowanie przez dołączony kabel USB). Na obudowie dodatkowo znajdują się port ładowania, wbudowany mikrofon oraz wejście na kartę pamięci microSD.

Dystrybutor: BEMAG

TOYS GROUP

Piłka buźki emotikony w maseczkach

Żyjemy w czasach, w których noszenie maseczek zapewnia nam bezpieczeństwo. Kolorowe piłeczki wzięły sobie to zalecenie do serca i założyły maski. Ale ich uśmiech nadal pozostaje widoczny!

Dystrybutor: BEMAG

TM TOYS

VIP Pets

Figurki psich dziewczynek z długimi i kolorowymi włosami (30 cm) wyposażone w akcesoria pozwalające na tworzenie wyjątkowych fryzur. W różowych butelkach przypominających opakowanie pianki do włosów znajduje się jeden z 12 słodkich piesków niespodzianek gotowych na fryzjerskie stylizacje. Wiek: 3+.

Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

Fru Blu – bańki mydlane Big Set

Zestaw do tworzenia niesamowitej ilości baniek mydlanych zawiera dwie obręcze: żółtą do tworzenia ogromnych baniek oraz zupełną nowość – zieloną obręcz „drzewko", dzięki której stworzysz jednocześnie chmurę małych baniek.

Dystrybutor: TM TOYS

VTECH

Kuferek transporterek

Interaktywna zabawka pomoże w nauce literek, liczb, kolorów, kształtów i wiele więcej. Kuferek oferuje dwa warianty zabawy (nauka i odgrywanie ról). Dodatkowo przycisk „piesek" uruchamia piosenki, zabawne odgłosy i anegdoty o pieskach.

Dystrybutor: TREFL

TREFL

Fontanna radości

Zabawka sensoryczna, która dostarcza dziecku wiele zróżnicowanych wrażeń dotykowych ze względu na różne faktury poszczególnych elementów. Zabawka umili również czas kąpieli. Zestaw zawiera przyssawkę, która mocuje elementy fontanny do ściany lub wanny.

Dystrybutor: TREFL

SŁOWNE MŁODE

„Czerwony Kapturek"

„Baby Shark", czyli bohater popularnej piosenki dla dzieci, zagościł w Polsce w wersji książkowej. Charakterystyczny motyw muzyczny „du, du, du, du, du" przewija się nawet w książce o podwodnym Czerwonym Kapturku. Oczywiście rekinek śpiewa ją, jadąc Rybobusem do babci.

Wydawca: SŁOWNE MŁODE

SŁOWNE MŁODE

„Kolory w oceanie"

Z Rekinkiem, bohaterem serii książek „Baby Shark", dzieci bawią się, kolorując zdjęcia rekiniej rodziny, uczą się kolorów, bo każdy członek rekiniej rodziny (Rekinek, jego rodzice i dziadkowie) ma inny kolor, i ćwiczą spostrzegawczość, odnajdując ich na zdjęciach. I wreszcie – śpiewają, bo chyba każde dziecko zna już „Baby Shark Dance" i śpiewa „du, du, du, du, du".

Wydawca: SŁOWNE MŁODE

honeycombs plastry miodu · Tik Tak Boom · ACTIVITY · RYNEK ZABAWEK

ADAMADA

„Całuski dla maluszka”

Książka pełna miłości i czułości dla maluszków i ich rodziców.

Wydawca: ADAMADA

ADAMADA

„Zgadnij, co to!”

Odkryj uroki niezwykłej książki z ruchomymi obrazkami. Zgadnij, co się kryje za kwiatkiem, parasolem lub liściem.

Wydawca: ADAMADA

SWEDE

Lalka Dorotka w nosidełku

Lalka śpiewa trzy piosenki oraz mówi po polsku. W zestawie butelka. Wymiary: 14 x 29 x 9 cm.

Dystrybutor: SWEDE

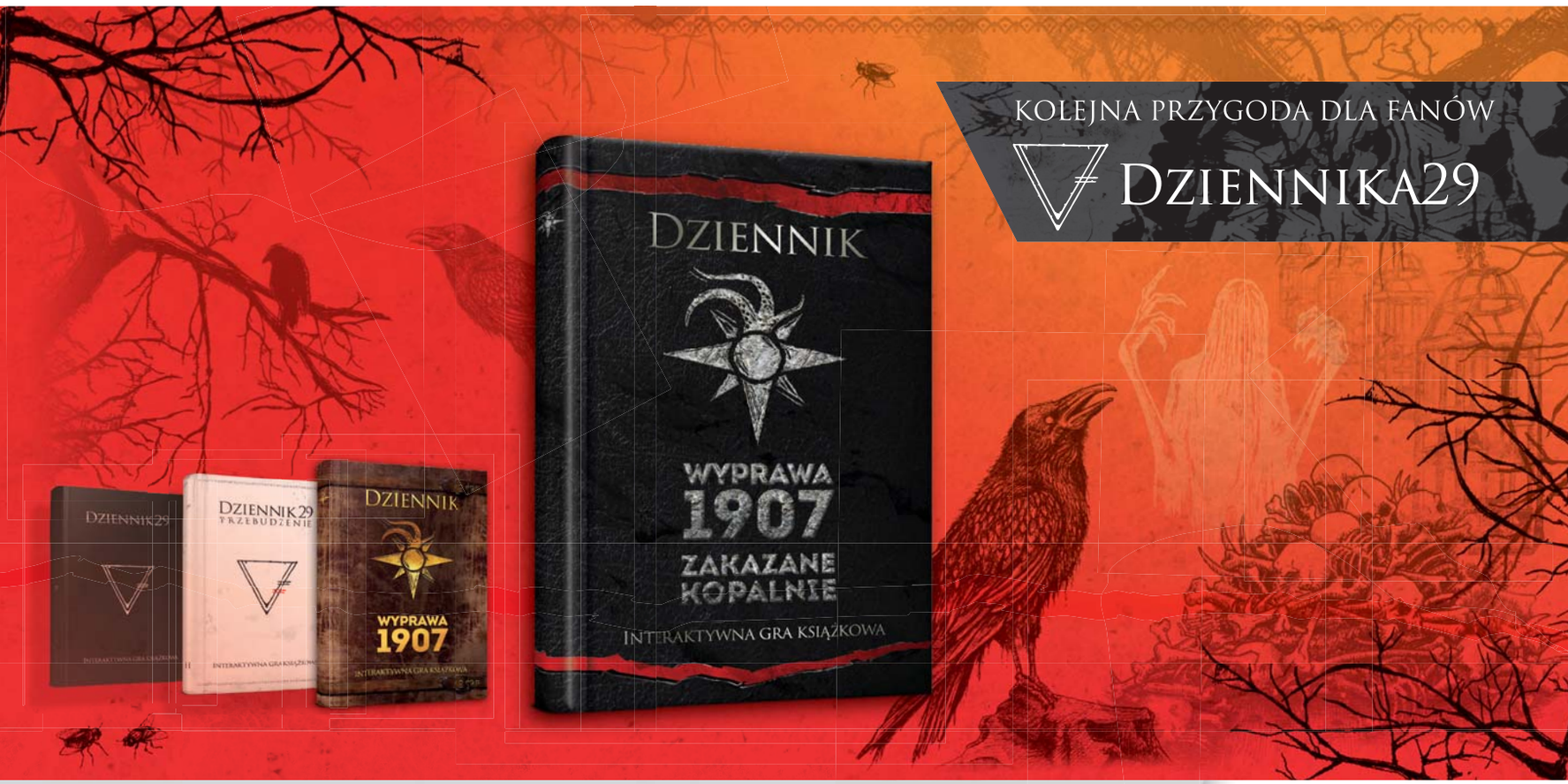
SWEDE

Zestaw gier letnich

Zestaw gier 2 w 1: piłka nożna i hokej na trawie. W komplecie: bramka, piłka dmuchana i pompka, 2 kije i 2 piłeczki do hokeja. Wymiary w opakowaniu: 67 x 17 x 7 cm.

Dystrybutor: SWEDE

Reklama



Zapraszamy do naszych partnerów handlowych: **Ablex** – 60-003 Poznań, ul. Sycowska 48, tel. 61/661-62-37; **Abro** – 03-310 Warszawa, ul. Staniewicka 7, tel. 22/819-41-35; **Anek** – 05-850 Ożarów Mazowiecki, ul. Poznańska 320, tel. 22/721-17-77; **Azymut** – 02-460 Warszawa, ul. Gottlieba Daimlera 2; **Dictum** – 01-942 Warszawa, Kabaretowa 21; **Euro-Trade** – 31-263 Kraków, ul. Lokietka 155, tel. 12/61-44-100; **MIKI** – 32-085 Modlniczka, ul. Handlowców 2, tel. 12/685-03-01; **M&Z** – 81-571 Gdynia, ul. Chwaszczyńska 131B, tel. 58/629-85-89; **Panda** – 21-500 Biała Podlaska, ul. Sidorska 117B, tel. 83/ 342-60-60; **Platon** – 05-850 Macierzysz, Sławęcińska 16; **Rekman** – 55-040 Magnice, ul. Europejska 4, tel. 71/39-37-818

FOXGAMES

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

Centrala: ul. Zwycięzców 6a/4, 03-941 Warszawa
Tel.: +48 22 616 17 17, faks: +48 22 616 20 00, mobile: +48 601 33 33 38
e-mail: biuro@zabawki-modele.pl
www.bruder.de www.bruder.pl

ATA
ŚWIAT MODELI

AMEET

Lego® Buduj i naklejaj: wyjątkowe samochody

50 klocków Lego® dołączonych do zestawu daje ponad 10 możliwości tworzenia modeli samochodów wyścigowych według instrukcji zawartych w środku. Premiera: druga połowa maja 2021 r.

Producent: AMEET

AMEET

Lego® Dots. Kodujemy razem!

Książka zawiera ponad 100 inspiracji do tworzenia własnych wzorów, dwie wyjątkowe bransoletki z elementami świecącymi w ciemności, 36 ozdobnych płytek i mnóstwo kolorowych naklejek.

Producent: AMEET

ALEXANDER

Gra „Folwark marzeń”

Gracze muszą zmagać się z przeciwnościami losu i niecnymi zamiarami rywali, by rozwinąć swój folwark i osiągnąć sukces finansowy. To uczestnicy decydują, czy będą specjalizować się w roślinach, zwierzętach, a może wyruszą traktorem na swoje pola. Liczba graczy: 3-6. Wiek: 10+.

Wydawca: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Dekoder”

Gra logiczna oparta na układaniu szyfrów na planszy w taki sposób, by powstały niepowtarzalne układy. Osiem cyfr i osiem kolorów – żaden nie może pojawić się więcej niż raz w rzędzie lub kolumnie na siatce planszy. Im sprawniej będziesz kodować, tym więcej zgarniesz punktów i tym szybciej wykonasz zadanie. Liczba graczy: 1-5. Wiek: 7+.

Wydawca: ALEXANDER

KANGUR

„Dzieci kontra rodzice. Czy wiesz, co jesz?”

Pytania o wiele różnych dań dostarczą świetnej zabawy, a także pozwolą poznać ciekawe smaki. W grze znajdziecie pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i ich rodziców. Liczba graczy: dwie drużyny.

Wydawca: KANGUR

KANGUR

„Dzieci kontra rodzice. Poznaję pory roku”

Poznaj pory roku i dowiedz się, z czym się nam kojarzą. Układaj żetony na właściwych miejscach na planszach, aby pasowały do pór roku. Gra zawiera krótkie opisy, które pomogą rodzicom przybliżyć dziecku pory roku.

Wydawca: KANGUR

ZIELONA SOWA

Gra „Miód”

Wciel się w bartnika, który dba o swoje ule, podczas gdy jego pszczele rodziny wytrwale zbierają kwiatowy nektar. Wygrasz, jeśli to twoje pszczoły okażą się najbardziej pracowite i wyprodukują najwięcej miodu. Zadaniem graczy jest zapełnić miodem ule w swojej pasiece. Liczba graczy: 2-4. Czas rozgrywki: 20-40 min. Wiek: 6+.

Wydawca: ZIELONA SOWA

ZIELONA SOWA

Gra „Wróżki Zębuszki”

W krainie Wróżek Zębuszek trwa odwieczna walka o zęby. Wróżki nie cofną się przed niczym, by zdobyć jakikolwiek ząbek. To dynamiczna rozgrywka pełna złośliwości w sam raz dla całej rodziny. Liczba graczy: 2-4. Czas rozgrywki: 20-30 min. Wiek: 6+.

Wydawca: ZIELONA SOWA

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

ALBI

„Myriorama – Tajemny dwór”

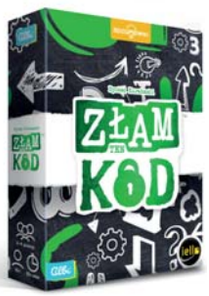
„Myriorama” z serii „RozuMówki” to 20 kart z obrazkami, które łączą się w panoramę. Na jej podstawie gracze opowiadają historie. Karty dają niemal nieskończoną ilość kombinacji – łączą się w poszczególnych punktach, tworząc spójną scenerię, która daje możliwość wymyślenia nieograniczonej liczby historii.

Wydawca: ALBI

ALBI

Gra „Złam ten kod”

Szybka i ekscytująca gra logiczna. W swoich turach gracze zadają pytania, na podstawie których drogą dedukcji muszą odgadnąć poprawny kod przeciwnika (w grze dwuosobowej) bądź ze stołu (w przypadku rozgrywki trzy- lub czteroosobowej).



Wydawca: ALBI

AKSJOMAT

„Bawię się, naklejam, czytam”

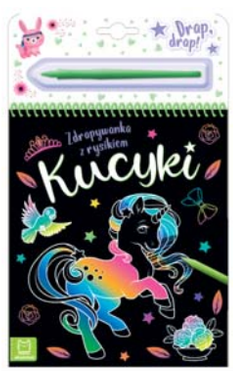
Seria książeczek z naklejkami dla dziewczynek, które lubią bawić się modą i dobierać stroje swoim bohaterkom. Zamieszczone w książkach krótkie teksty stwarzają okazję do ćwiczeń w czytaniu, a dobieranie odpowiednich naklejek uczy precyzji i koncentracji.

Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

„Zdrapywanka z rysikiem”

Użyj rysika jak magicznej różdżki, a na pokrytych czernią stronach wyczarujesz kolorowy świat syren, księżniczek, kucyków i wróżek.



Wydawca: AKSJOMAT

ZNAJDŹ NAS NA: / Alexandergryizabawki

www.alexander.com.pl

HEMAR FAMILY

Kufer duży z klockami K2

Klocki konstrukcyjne rozwijają zdolności manualne dzieci i przenoszą je w świat wyobraźni. Zestaw proponowany przez Hemar Family składa się z około 280 elementów, wśród których są klocki o szerokości 30 mm, okienka, drzwi, daszki, drzewka, ludziki, pociągi i samochodziki. Wymiary kuferka: 390 x 290 x 410 mm. Wiek: 3+.

PLAYMOBIL

Zestaw upominkowy Księżniczka

Księżniczki spędzają czas w ogrodzie. Prezentowe pudełeczko ma przewidziane miejsce do wpisania imienia i krótkich życzeń. Zestawy powiązane są z najpopularniejszymi tematami nowości Playmobil na rok 2021. Wiek: 4-10 lat.

UGEARS

Mini Buggy

Ten miniaturowy wydmowy buggy jest gotowy zabrać cię na przejażdżkę. Jeśli jesteś nowicjuszem w świecie inteligentnych mechanizmów Ugears, Mini Buggy jest jednym z modeli, od których warto zacząć. Nie przytłoczy liczbą elementów, jak bardziej zaawansowane modele, a mimo to jego montaż okaże się ciekawym i angażującym procesem.

DWUKROPEK

„Rozśpiewane emocje, czyli piosenki o uczuciach"

Czy radość może mieć własną piosenkę? A smutek? Zazdrość? Ależ tak! Uczucia możemy wyrażać na różne sposoby, także w wierszach oraz w piosenkach. Tym razem dobrze znani bohaterowie książki „Uczuciometr inspektora Krokodyla" śpiewają piosenki o... sobie. Liczba stron: 52. Wiek: 4+.

TUBAN

Tubi Jelly z akwarium – Syrenka

Zestaw do samodzielnego tworzenia żelowych figurek 3D. Namaluj figurkę, zanurz w aktywatorze i odczekaj kilka minut. Gotowego żelka zanurz w wodnych kryształach. W zestawie 8 kolorowych żelowych płynów, aktywator, akwarium z wodnymi kryształami i szablony z morskimi wzorami. Produkt w 100% polski.

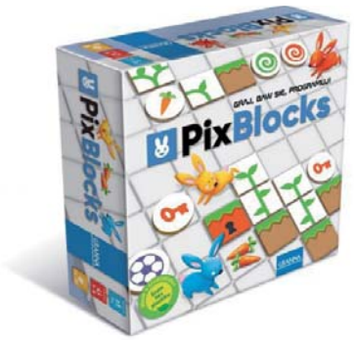
DUMEL

Zwierzęta Magic Jinn

Hitowe Magic Jinn teraz w nowej, odświeżonej odsłonie! To rewolucyjna zabawka, która potrafi czytać w myślach. Pomyśl o jakimś zwierzątku, a Magic Jinn odgadnie, co to za stworzenie. Odpowiadaj na pytania zadawane przez Jinna! Zna setki zwierząt, w tym takie, które dawno zniknęły z naszej planety! Jeżeli będziesz sprytniejszy i okaże się, że znasz zwierzę, którego on nie zna – wygrasz! Wiek: 5+.

GRANNA

„PixBlocks"



Gra służy rozwojowi wyobraźni programistycznej. Gracz, rozwiązując zadania, „programuje" poruszającego się królika. Doprowadzenie królika do marchewek oznacza dobrze napisany program. Gra zawiera zadania o różnym poziomie trudności zarówno dla jednego gracza, jak i kilku. Wiek: 7+.

IUVI GAMES

Gra „Jaś i magiczna fasola"

Dawno, dawno temu żył sobie chłopiec o imieniu Jaś. Zasadził w ogródku magiczne ziarenko fasoli, z którego wyrosła gigantyczna roślina sięgająca nieba. Pomóż Jasiowi wspiąć się po łodydze i dotrzeć do zamku ukrytego w chmurach. Czy zdołasz tak opuszczać elementy układanki wzdłuż łodygi fasoli, aby odtworzyć obrazek z wybranego zadania?

EPEE POLSKA

Pinypon City – Burgerownia z laleczką

Odkryj fantastyczną burgerownię z dozownikami lodów, obrotowym menu dnia, kuchnią z miejscem do gotowania i tacami, stołem oraz wieloma innymi akcesoriami. Tutaj Twoje Pinypon zjedzą ulubione przysmaki, a zamówienie będą mogły złożyć bez wysiadania z auta. W opakowaniu unikatowa laleczka Pinypon 7 cm, burgerownia z uchwytem i szlabanem dla aut oraz ponad 30 akcesoriów.

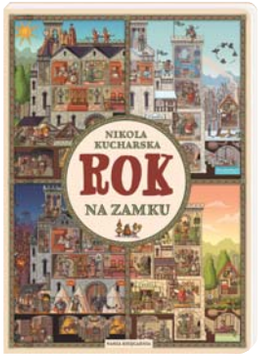
honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

WADER-WOŹNIAK

Gra „Wieża małpek”

Te ruchliwe zwierzątka nie mogą usiedzieć na miejscu i ciągle tworzą jakieś figury. Każdy z graczy otrzymuje zestaw klocków z wizerunkami małpek w trzech różnych pozycjach: stojących na stopach, na rękach oraz przeskakujących z drzewa na drzewo. Ich zadaniem jest zbudowanie wieży z klocków-małpek. W zależności od wariantu gry wieżę należy ustawić w jak najkrótszym czasie lub zgodnie z rysunkami przedstawionymi na kartach. Buduj na poziomie amatorskim, zawodowym lub mistrzowskim. Zadanie zostaje zaliczone, jeżeli ustawiona wieża utrzyma się przez 10 sekund.

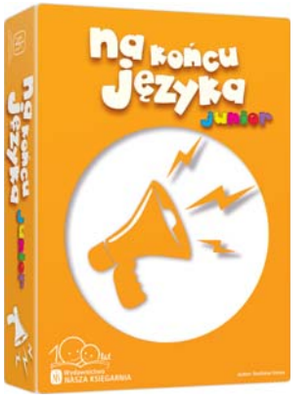
NASZA KSIĘGARNIA



„Rok na zamku”

Witajcie na zamku króla Bolebora i królowej Drogomiry! Spędzicie na nim cały rok. Poznacie jego mieszkańców: królewskie córki, szukającego miłości barda, samotnego ducha, mnicha Bławatka, płatającego figle błazna Dzwonka, wiecznie kłócących się królewskich doradców i wielu innych. Dowiecie się, jak przez przypadek można doprowadzić do wojny i czy królewnie Samboi uda się zostać rycerką. Liczba stron: 28. Wiek: 3-5 lat.

NASZA KSIĘGARNIA



Gra „Na końcu języka Junior”

Dziecięca wersja bestselleru! Bądź szybszy od rywali – powiedz, z czym kojarzą się rysunki na kartach! Podaj słowo, które masz na końcu języka! Gra posiada warianty rozwijające umiejętność głoskowania i rymowania. Wiek: 5+.

LEKER.PL

Stół wodny Statek piracki

Wypływająca z wierzchołka masztu (lub wlewana przez dziecko) woda wprawia w ruch kolorowe młynki. Istnieje możliwość strzelania z armatek wodnych. W zestawie 2 figurki piratów, strzykający wodą rekin oraz zabawki przydatne do zabawy w morskich głębinach. Produkt został wykonany z solidnych materiałów. Wiek: 2+. Producent: Little Tikes.

AZ TOYS

Piesek A kuku!

Piesek, który lubi bawić się w chowanego, zna wiele popularnych melodyjek i piosenek z podstawowymi pojęciami i z przyjemnością opowiada bajki! Jego szeleszczące uszka i łapki wspomagają rozwój sensoryki u dziecka, a kolorowe przyciski pomogą uruchomić wyobraźnię. Zaprzyjaźnij się z tym ślicznym zwierzątkiem i zapomnij o nudzie!

POLESIE

Samochód-jeździk SuperCar nr 2

Pojazd posiada realistyczny design (z imitacją chromowanych powierzchni: felg, reflektorów, grilla). Oprócz tego wszystkie auta z serii SuperCar posiadają muzyczną kierownicę z efektem dźwiękowym. Kierownica ma cztery przyciski: klakson, dźwięk pracującego silnika, resetowanie efektów dźwiękowych i czwarty, który aktywuje trzy odgłosy syreny.

MUDUKO

Gra „Królewski wyścig"

Wyścigowa gra planszowa, którą pokochają wszyscy, ale przede wszystkim rodziny z dziećmi. To idealny sposób, by rozpocząć swoją przygodę z planszówkami. Szybka, z prostymi zasadami, pełna interakcji między graczami. Atrakcyjność gry dopełniają królewski temat i ilustracje. Produkt został wyprodukowany w Polsce. Czas gry: 15 min. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+.

Reklama

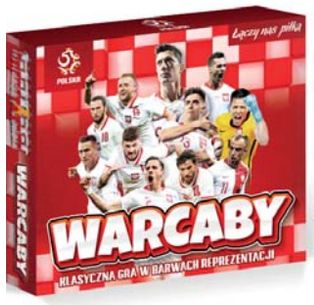
REBEL

Gra „Dobble XXL"

Zestaw zawiera 20 „kart" o średnicy 45 cm wykonanych z wytrzymałego PCW, odpornego na działanie warunków atmosferycznych. Podstawowa zasada rozgrywki pozostaje bez zmian: uczestnicy muszą jak najszybciej znajdować na kartach pary identycznych symboli. Jednak tym razem instrukcja opisuje cztery warianty zabawy (indywidualnej i drużynowej) oparte na ruchu.

PZPN

Gra „Warcaby – Łączy nas piłka"



Klasyczna gra w barwach piłkarskiej reprezentacji. Dzięki niej młody kibic zagra w klasykę wśród planszówek, szlifując umiejętność logicznego myślenia. Gra ćwiczy również cierpliwość i czujność, cechy ważne w codziennym życiu oraz na boisku. Łączy nas piłka! Producent: Artyk na licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej.

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Calico"

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

M&Z

Ricky Zoom – Dom Ricky'ego

Zestaw zawiera ekskluzywny motor zabawkowy Ricky Zoom oraz wielopoziomową bazę ratowniczą Ricky'ego z wyposażeniem i efektami dźwiękowymi. Dom Ricky'ego to superplac zabaw prosto z bajki! Ma obrotową platformę obserwacyjną z teleskopem, stację kontroli opon oraz wiele ramp. Producent: Tomy.

REKMAN

Drewniana kuchnia z oświetleniem LED

Stylowa i modna kuchnia z bogatym wyposażeniem, takim jak palniki, zlew, otwierana pralka i mikrofalówka. W zestawie wiele akcesoriów kuchennych. Stonowane kolory sprawią, że doskonale wpasuje się w każde wnętrze. Wiek: 3+. Producent: Malowany Las.

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

MECHANICZNE MODELE UGEARS

PRODUKTY, KTÓRE SAME SIĘ SPRZEDAJĄ!

Modele możesz składać bez kropli kleju! Edukuj i ucz się poprzez zabawę, dzięki metodologii **STEM** w połączeniu z drewnianą sklejką.

Napisz lub zadzwoń, żeby rozpocząć dochodową dla Ciebie współpracę!

commerce@ugearsmodels.pl

+48 534 852 707

EPOCH TRAUMWIESEN

Przytulny domek wiejski Sylvanian Families

Piętrowy domek wyposażony jest 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. Wiek: 3+. Reklama TV (Dzień Dziecka).

KAPITAN NAUKA

„Zakodowany zamek. Gra na kodowanie"

Gra, w której wcielisz się w sprytnego czarodzieja i opracujesz strategię zebrania czterech skarbów, zanim duch wyjdzie z zamkowej wieży. Poznaj język znaków i symboli graficznych, wykorzystaj pomysłowość i myślenie logiczne, by opracować trasę do zakodowanych trofeów.

EGMONT POLSKA

Gra „Pędzące żółwie"

Celem każdego z graczy jest dotarcie swoim żółwiem do sałaty. Wyjątkowe zasady gry zapewniają doskonałą zabawę i ogromne emocje. Gracze nie wiedzą, które żółwie należą do ich rywali, a żółwie wskakują na siebie i w ten sposób podróżują za darmo w stronę mety.
Wiek: 5+.

FOXGAMES

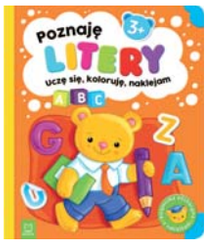
„Zombie Teenz: Ewolucja"

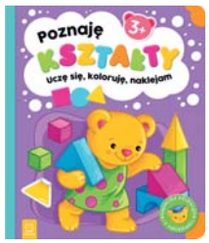
Kontynuacja „Zombie Kidz: Ewolucja", czyli pierwszej tego typu gry legacy dla dzieci (1. miejsce w rankingu BGG gier dla dzieci; Gra Roku 2020 dla Dzieci). Jest to samodzielna gra z innym zestawem reguł, więc nie musicie grać w pierwszą grę, aby przejść do drugiej. Możecie jednak połączyć obie gry, aby mieć jeszcze więcej zabawy!

AKSJOMAT

Seria „Malowanki edukacyjne"

Doskonała pomoc w nauce podstawowych kształtów i kolorów oraz literek i liczb. Książeczki zawierają odpowiednie dla malucha obrazki do pokolorowania oraz duże kolorowe naklejki. Dzięki nim dziecko utrwali nazwy kolorów i kształtów, pozna podstawowe litery i liczby oraz rozwinie sprawność manualną.





SIMBA TOYS

Domek Tipi

Pierwsze plastikowe tipi na rynku cechujące się wysoką wytrzymałością, nowoczesnym wzornictwem, optymalną trwałością oraz łatwą naprawą i recyklingiem. Domek jest odporny na warunki atmosferyczne i promienie UV. Może mieć dwie wysokości: 159 cm lub 183 cm, zaś materiałowe drzwi (zamykane na rzep) dostosowane są do obu wielkości. Wymiary: 121 x 127 x 159 cm lub 140 x 147 x 183 cm. Wiek: 2+.

PIATNIK

„Honeycombs – Plastry miodu"

W pokaźnym, ważącym niespełna kilogram worku znajduje się ponad 50 żetonów z obrazkami. Zadaniem graczy jest dokładanie ich do wyłożonych wcześniej płytek. Gra oferuje trzy różne warianty, w których gracze konkurują lub współpracują, wykładając swoje żetony. Rozgrywkę urozmaicają pszczoły-jokery oraz płytki specjalne. Liczba graczy: 1-8. Wiek: 6+.

EURO-TRADE

Masy plastyczne

Zabawa z masami pozwala rozwijać kreatywność, zdolności manualne i artystyczne. Lepienie to także świetny pomysł na wspólne spędzenie czasu. Podczas zabawy można korzystać z dołączonych foremek i akcesoriów lub dać się ponieść wyobraźni i tworzyć dowolne kształty. Dostępne są zestawy m.in. z plastikową krową oraz foremkami kucyków i dinozaurów. Producent: Mega Creative.

MGAE

L.O.L. Surprise! OMG Dance Doll

Każda modna lalka OMG jest inspirowana tańcem i ma swój wyjątkowy, dziki styl. Rozpakuj pakiet telewizyjny, w którym każda postać porusza się po soczewkowym „ekranie" po obróceniu pokrętła. W zestawie 15 niespodzianek widocznych w podczerwieni. W kolekcji cztery lalki: B-Gurl, Major Lady, Miss Royale i Virtualle.

honeycombs plastry miodu · Tik Tak Bum · ACTIVITY · RYNEK ZABAWEK

Tiny Love™

Boho Chic

Spokojny rozwój w naturalnym stylu

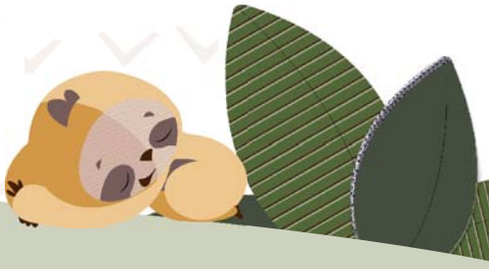
20 kreatywnych aktywności

Gimnastyka dla bobasa
z drewnianym stojakiem - Boho Chic
TL1206806830

Lampka / projektor muzyczny / pozytywka
3w1 Boho Chic (dostawa ok. IX 2021)
TL1306806830

Karuzela do łóżeczka - Boho Chic
TL1306706830

Zostań sklepem Patronackim nowej kolekcji Tiny Love Boho Chic. Skontaktuj się
z opiekunem kolekcji: Edyta Pustelny, tel. kom. 607 240 122, epustelny@marko-baby.pl



DANTE

Nanobytes

Edukacja połączona z kolekcjonowaniem w zupełnie nowym wydaniu. Rozgrywka przebiega w aplikacji, która jest całkowicie darmowa. Podczas niej dzieci mogą rozbudowywać swoje wirtualne miasto, budynki i rezydencje. Dodatkowym wsparciem gry są realne produkty, które mogą zostać zeskanowane do aplikacji i przyspieszyć rozbudowę.

DAMI

Ciężarówka z pętlą

Kaskaderski zestaw Hot Wheels zawiera ciężarówkę, która pomieści aż 18 samochodzików w skali 1:16, wyposażoną w skocznię i wyrzutnię autek. Można przymocować do niej dwie końcówki, aby stworzyć pętlę dla pojazdu Hot Wheels, który również jest częścią zestawu.

CONQUEST ENTERTAINMENT

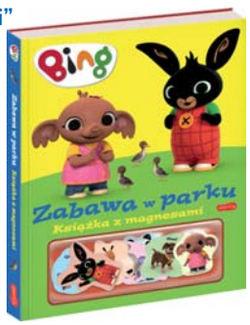
Interaktywny robot – pies Dackel

Dackel to przyjazny interaktywny pies robot, który dotrzymuje kroku dzieciom i naśladuje ich ruchy. Jego oczy świecą się, a on sam potrafi się rozciągnąć na długość 26 cm! Piesek wchodzi w interakcje i reaguje na dotyk oraz głaskanie. Dołączona do zestawu piłeczka stwarza jeszcze więcej możliwości zabawy.

HARPERKIDS

„Bing. Zabawa w parku. Książka z magnesami"

Propozycja dla najmłodszych wielbicieli Binga. Są tu wytrzymałe kartonowe strony z kolorowymi ilustracjami, a do tego 8 magnesów z ulubionymi bohaterami! Magnesy można umieszczać w dowolnych miejscach na poszczególnych stronach, tworząc za każdym razem własne, niepowtarzalne ilustracje do przygód Binga i jego przyjaciół.



BEMAG

Laser Pegs 8 in 1 Tank Runner

Seria Laser Pegs Runners pozwala twoim budowlom jeździć z różnymi prędkościami i pobijać rekordy szybkości. Możliwość zbudowania aż 8 różnych modeli. Dwa świecące Laser Pegs® oraz 24 kolorowe elementy konstrukcyjne dostarczą zabawy na długie godziny.

ST.MAJEWSKI

Pamiętnik Rainbow Cat

Gadżeciarski pamiętnik z uwielbianej przez dzieci kolekcji My Little Friend. Cechują go miła w dotyku, włochata okładka z modnym motywem graficznym, efekt 3D, kartki z dekoracyjnym zadrukiem, ozdobna tasiemka i kłódeczka z dwoma kluczykami. Liniatura: linia. Liczba kartek: 96. Format: A5.

CZUCZU

CzuCzu Czytamy razem. Zestaw do nauki czytania

Zestaw zawiera 6 książeczek harmonijek, elementy z literami, wyrazami i obrazkami oraz scenariusze zabaw. Zachęca maluchy do sięgania po książeczki, a starszaki do zabaw z literami, co pozwoli im stopniowo opanować sztukę samodzielnego czytania. Wiek: 2+, 3+, 4+, 5+.

COBI

Squeakee – interaktywny balonikowy piesek

Innowacyjny interaktywny piesek, który wydaje dźwięki i zachowuje się tak, jakby był pieskiem z balonika, podczas gdy został stworzony z wykorzystaniem najnowszej technologii. Posiada ponad 60 dźwięków i ruchów, a dzięki 10 czujnikom reaguje na dotyk. Można „przekłuć" go jego pinezką – wtedy zachowa się tak, jakby wypuszczał powietrze, po czym się położy.

TM TOYS

Fru Blu bańki mydlane – kosiarka + płyn

Idealny zestaw do zabawy w parku podczas spaceru, w ogrodzie lub na placu zabaw. Do kosiarki dołączone jest 0,5 l płynu Fru Blu. Płyn produkowany jest w Polsce i gwarantuje megazabawę bez końca! Kosiarka posiada dwie funkcje: stacjonarną (przycisk uruchamia bańki) oraz w ruchu (wytwarzanie baniek podczas jazdy kosiarką).

TREFL

Gra „5 sekund. Junior"

Wydanie kultowej gry „5 sekund" zaprojektowane z myślą o dzieciach. Z pewnością bez trudu jesteś w stanie wymienić trzy smaki dżemu, ale czy dasz radę zrobić to pod presją czasu? Spiesz się, masz tylko 5 sekund!

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

Planszowa Gra Roku 2021

XVII edycja najstarszego konkursu
dotyczącego gier planszowych w Polsce rusza już niebawem!

2021
PLANSZOWA
GRA ROKU

Harmonogram konkursu:

- **kwiecień** – powołanie kapituł,
- **maj** – zgłoszenia gier przez wydawców,
- **czerwiec-lipiec** – I etap,
- **lipiec-wrzesień** – II etap,
- **wrzesień-październik** – III etap,
- **28 listopada** – ogłoszenie wyników.

Szczegółowe informacje:
www.planszowagraroku.pl

Zapraszamy do kontaktu:
kamil.traks@planszowagraroku.pl

PARTNER STRATEGICZNY KONKURSU
RYNEK ZABAWEK

ARTYK

Mądra sowa pluszowa E-Edu

Niepozorna zabawka, która wiele potrafi! Sowa śpiewa sześć piosenek, opowiada dwie bajki, 11 wierszyków i naśladuje odgłosy 24 zwierzaków. Jest miła w dotyku i bardzo miękka – idealnie nadaje się do tulenia. Bez wątpienia szybko stanie się najlepszą przyjaciółką każdego dziecka! Dostępna w dwóch wersjach kolorystycznych: różowej i niebieskiej.

AMEET

„LEGO® Iconic. Zbuduj ponad 100 modeli!"

Ponad 100 pomysłów na konstrukcje z klocków LEGO®. W książce znajdują się ciekawe gry i zagadki oraz niezwykłe wyzwania. Wszystkie zadania można wykonać za pomocą dołączonych do zestawu 50 klocków LEGO®. Każde z nich zostało zaprojektowane tak, by zajęło najwyżej 5 minut.

MULTIGRA

Gra „Zakręcona kolejka"

W grze należy zebrać jak najwięcej wagonów, pasażerów i towarów. O zwycięstwie nie decyduje kolejność na mecie, przeciwnie – im dłużej grasz, tym większa szansa na wygraną. Brak typowej punktacji sprawia, że mogą w nią grać nawet przedszkolaki. Ruchoma, dwustronna obrotnica montowana pośrodku planszy dodaje rozgrywce emocji. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.

MULTIGRA

Gra „Piraci"

Dynamiczna gra, w której gracze mogą wykazać się zmysłem taktycznym. Zadaniem uczestników jest jak najszybsze dotarcie do wyspy, gdzie czeka na nich ukryty skarb. Jednak podczas wyprawy muszą zmierzyć się nie tylko z naturalnymi utrudnieniami, takimi jak huragany, ale także z rywalami, którzy będą ich taranować, ostrzeliwać i rzucać im kłody pod nogi. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+.

ALEXANDER

Mały Konstruktor 7 w 1 Skip

Każdy model składa się z elementów metalowych o różnej wielkości i kształtach oraz jest wzbogacony o kolorowe części z tworzyw sztucznych. Dzięki dołączonemu zestawowi narzędzi można zbudować wyjątkowy pojazd zgodnie ze wskazaniami instrukcji lub wedle własnej wyobraźni. Seria 7 w 1 gwarantuje jeszcze więcej zabawy. Wiek: 8+.

ALEXANDER

Gra „Sport & Fun. Strzał w 10"

Gracze rzucają woreczkami do punktowanej tarczy, starając się udowodnić rywalom, kto ma naprawdę sokole oko! Rzuty na czas? Rzuty w pełnym pędzie? Rzuty pełne precyzji? Dzięki ośmiu wersjom zabawy można przetestować je wszystkie! Gra świetnie sprawdzi się zarówno w domu, jak i na świeżym powietrzu. Wymusza ruch, poprawiając kondycję fizyczną. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 3+.

WHISBEAR

Szumiący Miś Śpioszek

Niewielkich rozmiarów przytulanka w kształcie słodkiego misia ułatwi maluszkom wyciszanie i zasypianie. Umieszczone w misiu urządzenie emituje przez 40 minut uspokajający szum. Miś Śpioszek sprawdzi się podczas codziennych aktywności, spacerów oraz podróży. Ten mały przyjaciel będzie idealnym uzupełnieniem wyprawki maluszka. Produkt posiada pozytywną opinię IMiD.

ZIELONA SOWA

„Zuzanna. Co było najpierw: kura czy przyjaźń?"

Zuzanna lubi wyzwania, nie znosi nudy, jest żywiołowa i sprytna jak lis. Pewnego dnia dziewczynka wybiera się z tatą rowerem do parku. Kiedy zauważa grzebiącą w ziemi chuderlawą kurę, natychmiast rusza w jej stronę. Czuje, że ona i kura są sobie przeznaczone! „Jeśli uda ci się ją złapać, będziesz mogła ją zatrzymać" – mówi tata. Liczba stron: 88. Wiek: 4+.

ASKATO

Śrubkowe konstrukcje

Kreatywna zabawa dla małych konstruktorów, mechaników i wszystkich miłośników tworzenia. Elementy zestawu można dowolnie ze sobą łączyć, przykręcać i rozkręcać, bawiąc się w płaszczyźnie i przestrzeni. Ograniczeniem jest jedynie wyobraźnia dziecka.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

TUPIKO

Tablica regulowana wielofunkcyjna

Dzięki zastosowanemu mechanizmowi regulacji można dostosować ją do wzrostu dziecka. Wyposażona w dwie płyty: czarną do pisania kredą oraz białą o właściwościach magnetycznych i suchościeralnych. Zegar z ruchomymi wskazówkami pomoże dziecku w nauce odczytywania i poprawnego wskazywania godzin, zaś liczydło szkolne oraz zestaw cyferek – w nauce liczenia oraz radzeniu sobie z podstawowymi równaniami matematycznymi.

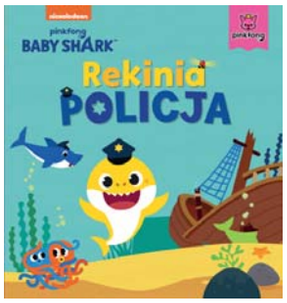
MARKO

Łuk z zabawkami – Zabawa na łące

Zabawka jest łatwa w montażu dzięki uniwersalnemu uchwytowi mocującemu. Ruchomy pałąk umożliwia ustawienie kąta nachylenia. Na łuku wiszą: grzechotka zajączek z szeleszczącą główką, zawieszka truskawka z lusterkiem, przezroczysty graniasty lisek z szeleszczącą główką i łapką, grzechotka pszczółka oraz uruchamiany przez dziecko wiatraczek z uchwytem-gryzaczkiem marchewką. Producent: Tiny Love.

SŁOWNE MŁODE

„Baby Shark. Rekinia policja”



I-ooo, i-ooo, nadciąga rekinia policja! Wiele dzieci i ich rodziców zna już melodię „Baby Shark dance”, a teraz mogą poznać rodzinę Rekinka. Książki z serii „Baby Shark” to okazja do wspaniałej zabawy. A „Rekinia policja” w ciekawy sposób pokazuje, że zadania prawdziwych policjantów to nie tylko interwencje, ale także pomoc... Ponadto na dzieci czekają zadania do wykonania.

ALBI POLSKA

„Moje pierwsze literki”

Na kartach książki zostały zaprezentowane litery alfabetu, które dziecko będzie mogło zarówno zobaczyć, jak i usłyszeć. Litery są pokazane w formie drukowanej i pisanej, po to by najmłodsi nauczyli się rozróżniać oba sposoby zapisu. Ponadto usłyszą zabawne wierszyki, dialogi, ciekawostki i zagadki. Zapisane na kartach wyrazy zostały podzielone na sylaby, co pozwala dzieciom znacznie szybciej opanować sztukę płynnego czytania.

Reklama

PUCiO

10 lat
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

PUZZLE - GRY - KSIĄŻKI - ZABAWKI

Zmyślne gierki na początek planszówkowej przygody

Coraz więcej wydawców podczas tworzenia swoich planów wydawniczych myśli o najmłodszych graczach. Dla nich to nie tylko szansa na wciągnięcie się od małego w to jakże przyjemne towarzyskie hobby, ale też okazja do poćwiczenia umiejętności, które okażą się przydatne na początku edukacji szkolnej.

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Kociaki łobuziaki"

Gra o kotach biegających za kłębkiem. Piękne ilustracje, wyjątkowe elementy: sznurki i specjalne plansze! Doskonała i rozwijająca zabawa dla dzieci. Wiek: 5+.

NEFERE

Chińczyk – Wyścig leśnych zwierząt

Tradycyjna gra w nowoczesnym wydaniu. Śliczna plansza i pionki zachęcą do zabawy.

GRANNA

„Piżamki"

Po dniu pełnym wrażeń małe zwierzaki przygotowują się do snu. Jeszcze tylko odnajdą swoje piżamki i będą mogły przytulić się do miękkich poduszek. Dzieci mogą bawić się w ubieranie zwierzątek w kolorowe piżamki lub zagrać w grę z elementem memory. Wiek: 2-4 lata.

CARTAMUNDI

„Color Addict Kids"

Kolorowa gra karciana, która idealnie sprawdzi się podczas rodzinnych wieczorów, na placu zabaw, w parku i jako szybka rozrywka podczas szkolnych przerw. Pozbądź się jak najszybciej wszystkich kart z ręki, zagrywając właściwy kolor lub kształt albo obydwa i na odwrót...

NASZA KSIĘGARNIA

„Feluś i Gucio grają w sylaby"

Feluś i Gucio zapraszają do wspólnej zabawy w układanie sylab! Ta gra edukacyjna, przepięknie zilustrowana przez Mariannę Schoett, daje możliwość układania dwu- oraz trzysylabowych słów. Opisane w instrukcji warianty różnicują rozgrywkę, czyniąc każdą niepowtarzalnym przeżyciem. W pudełku: 4 unikatowe plansze (na rewersie każdej znajdują się nowe trzysylabowe hasła), 60 płytek z ilustracjami i 48 dwustronnych płytek z sylabami. Dołączony separator sprawi, że po zabawie każdy element gry trafi na swoje miejsce. Czas gry: 20 min. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 5-105 lat.

PIATNIK

„My First Activity"

Dwa wesołe słonie wędrują przez dżunglę do wodopoju. W wyprawie pomagają im gracze, umiejętnie prezentując i odgadując przeróżne hasła. Mogą przy tym poćwiczyć kreatywność, pewność siebie i poszerzyć słownictwo, a ich ręce i nogi są w ciągłym ruchu! Liczba graczy: 3-16. Wiek: 4+.

WADER-WOŹNIAK

„Cztery pory roku"

Dlaczego na Ziemi zmieniają się pory roku? Czy w każdym klimacie można wyróżnić cztery pory roku? Skąd bierze się śnieg? Dzieci są ciekawe świata wokół, chcą go poznawać i zadają wiele pytań. Najlepiej odpowiadać na nie w trakcie zabawy! Tematyka gry skupiona jest wokół przyrody i zjawisk w niej zachodzących. W czasie rozgrywki dzieci nauczą się rozpoznawać pory roku, cechy charakterystyczne dla danego okresu oraz otrzymają możliwość zadania wielu pytań dotyczących ekologii i ochrony naszej planety.

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

TM TOYS

„Dodo – gra rozwijająca spostrzegawczość”

Gracze rzucają kostkami zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie każdy musi znaleźć takiego Dodo, jakiego wskażą dwa kolory wyrzucone na kostkach. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej obrazków. Inne gry z serii: „Babeczki”, „Dinozaury”, „Lemoniada”. Wiek: 3+.

KANGUR

„Dzieci kontra rodzice. Zagadki 4+”

Celem gry jest rozwiązanie jak najwięcej zagadek zamieszczonych na kartach. Karty zawierają rysunkowe odpowiedzi na pytania, dzięki czemu podczas gry będą również doskonale bawić się dzieci, które jeszcze nie potrafią czytać. Zestaw zawiera 100 kolorowych zagadek. Liczba graczy: 2 drużyny.

DAMI

„Wystrzałowy jeż jeżozwierz”

Gra, w której kolce jeża są piankowymi strzałkami. Zasady są dziecinnie proste. Gracze będą rzucać kostką i naciskać na nos wystrzałowego jeżozwierza tyle razy, ile wskaże kostka. Nigdy nie wiadomo, kiedy kolce jeża wystrzelą. Gracz, który uniknie wystrzelenia kolców, wygrywa.

BEMAG

Sówka Mądra Główka. Układanka w zagrodzie

Układanka przedstawiająca gospodarstwo, którą niekoniecznie trzeba ułożyć według wzoru. Elementy są tak wycięte, że wyzwalają w malcu kreatywność, dzięki której może stworzyć własną kompozycję przestrzeni. Wydawca: Alexander.

Reklama

EPOCH TRAUMWIESEN

„Super Mario™ Rozchwiana wieża 7356”

Zabawna gra towarzyska dla dzieci i dorosłych. Zadaniem pierwszego gracza jest umieszczenie figurek na platformach wieży. Kolejny uczestnik zabawy musi zdjąć figurki. Wieża chwieje się, a znajdująca się na szczycie wielka kula Bowsera powoduje dodatkowo, że przechyla się na wszystkie strony. Jeżeli kula spadnie, strąci wszystkie figurki, a to oznacza przegraną. W zestawie 7 figurek kolekcjonerskich Super Mario™. Reklama TV (Dzień Dziecka).

REBEL

„Opowiadanki”

Przepięknie zilustrowana gra stworzona z myślą o wspólnym spędzaniu czasu. Rodzice z dziećmi poznają bajki i decydują o tym, jakie zwierzaki zostaną bohaterami opowieści. Kotek to odważny rycerz, a może samotny muzykant? Wiewiórka to ciekawska wiedźma czy niezdarna wojowniczka kung-fu? Ulubiona historyjka nie przestanie was bawić, jeśli za każdym razem będziecie zmieniać występujące w niej zwierzęta, tak aby zły strażnik z jednej opowieści w kolejnej stał się nieustraszonym kapitanem.

TREFL

„Przeprowadzka z Rodziną Treflików”

Rodzinna gra zręcznościowa z trzema poziomami trudności, która uczy współpracy i integruje graczy. Złóżcie samochód i meble, a następnie postarajcie się zmieścić je wszystkie na aucie. Drewniana kostka wskaże, który kolor mebla dokładacie jako kolejny. Uważajcie, aby nie strącić Małego Wujcia, który pomoże wam zapakować wszystko, jak należy. Wiek: 3+.

EGMONT POLSKA

„Basia w zoo”

Gra na podstawie książek o Basi. Gracze po kolei odkrywają zakryte kafelki ze zwierzętami rozłożone na stole. Należy tylko uważać, aby nie zebrać pary tych samych zwierząt albo zbyt wielu kafelków w tym samym kolorze tła. Pod koniec gry, kiedy skończy się możliwość dobierania kafelków, gracze liczą punkty z zebranych zwierzaków. Ten, który ma ich najwięcej, wygrywa. Trzy poziomy trudności pozwolą dostosować grę do wieku i umiejętności uczestników. Wiek: 4+.

DUMEL

„5 rybek”

Sprawdź swoją pamięć i koncentrację, biorąc udział w ekscytującym połowie kolorowych rybek! Wylosuj kartę z podobizną rybki, wybierz spośród pięciu teleskopowych rybek tę, której kolor ogonka będzie identyczny jak kolor rybki na wylosowanej karcie, po czym złów ją na wędkę. Jeśli sprostasz wyzwaniu, możesz zatrzymać kartę, jeśli nie – odłóż ją do pudełka, aby nie pomyliła się z kartami zebranymi przez innych graczy. Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów. Wiek: 3+.

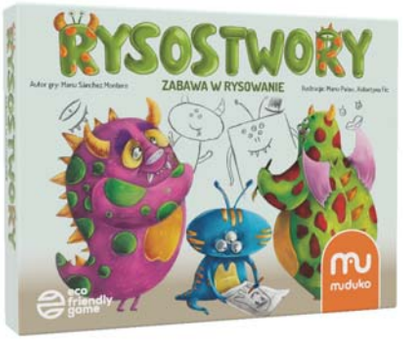
IUVI GAMES

„Zwierzaki na wsi”

Gra logiczna, w której dziecko, korzystając z kolorowych komponentów, pomoże farmerowi umieścić zwierzęta gospodarskie w osobnych zagrodach. Proste zasady i narastający poziom trudności zadań sprawią, że młodzi gracze w naturalny sposób rozwiną swoje zdolności manualne oraz wykorzystają logiczne myślenie. Przyjazna dziecku tematyka i atrakcyjne wydanie zapewnią wiele godzin świetnej zabawy!

MUDUKO

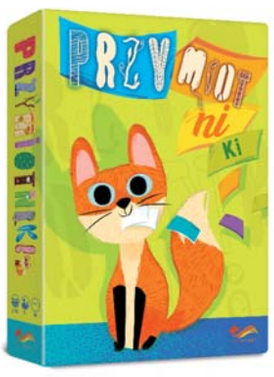
„Rysostwory”



Kreatywna zabawa rozwijająca umiejętności rysowania i pisania oraz doskonałe narzędzie do rozmowy o emocjach z przedszkolakami. Gra oferuje 9 wariantów zabawy. Polecana przez psychologów. Posiada walory biobójcze. Wyprodukowana w Polsce z materiałów eko. Czas gry: 15 min. Liczba graczy: 1-10. Wiek: 4+.

FOXGAMES

„Przymiotniki”



Gra, która może być doskonałym narzędziem do wykorzystania zarówno na zajęciach specjalistycznych, jak i podczas zabawy w domu. Dzieci mają rozwijać wyobraźnię, tworząc opowiadania, w których występują słowa przedstawione na kartach. Sympatyczny lisek pomoże najmłodszym poszerzyć zasób ich słownictwa.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

zRĘCZNE drobiazgi

DLA KAŻDEGO

majdan zabawek

Kontakt:
Majdan Zabawek
Majdan Sieniawski 378
37-534 Adamówka
tel.: +48 884 885 830
e-mail: biuro@majdanzabawek.pl

DANTE

„Life Skills. Uczę się dbać o naszą planetę”

Światowa Organizacja Zdrowia wyodrębniła 10 umiejętności życiowych, które są potrzebne, by wyrosnąć na lepszą i szczęśliwszą osobę, która jest w stanie prowadzić godne życie. I to właśnie te umiejętności są rozwijane w grach z serii. Dzięki grze planszowej „Life Skills. Uczę się dbać o naszą planetę” dzieci nauczą się szacunku do przyrody – poznają różnego rodzaju zanieczyszczenia i razem z rodzicami omówią sposoby ich usuwania.

KAPITAN NAUKA

„Alfabet. Smart Bingo”

Gra edukacyjna, która ułatwi dziecku poznanie liter i wprowadzi je do nauki czytania. Najmłodsi nauczą się kojarzyć litery z dźwiękami oraz rozpoznawać słowa rozpoczynające się od danej litery. Kolorowe wesołe ilustracje na elementach gry wzbudzą zainteresowanie graczy. Zabawa z Bingo to także doskonały trening umysłu, percepcji wzrokowej i słuchowej oraz spostrzegawczości.

M&Z

„Tor przeszkód 2.0”

Gra zręcznościowa to zaskakująca zabawa i niezapomniana przygoda. Przeprowadź jako pierwszy kulkę przez przeszkody lub samodzielnie trenuj precyzję i refleks. Dodatkowo gra w połączeniu z pierwszą częścią tworzy zupełnie nowy tor, zapewniając pole do popisu. Wygrywa gracz, który przejdzie go najszybciej! Do biegu... gotowi? Start! Zegar odlicza minutę! Producent: Tomy.

EPEE POLSKA

„Kule spryciule”

Gracze otrzymują taką samą liczbę białych kulek. Każdy z nich, powolutku i sprawnie, z pomocą patyczka umieszcza swoje białe kulki na podwieszonej gromadzie kolorowych kulek. Spójrz, jak się trzęsą! Kule spryciule tego nie lubią... Trzymaj rękę pewnie, uważając, by cała gromada spryciul nie spadła! Wygra osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich białych kulek. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.

CZUCZU

Seria „CzuCzulotto”: „Zwierzątka”, „Na zakupy”

Jedna z ulubionych gier edukacyjnych dla najmłodszych z kilkoma wariantami rozgrywki. Zadaniem dziecka jest dopasowanie żetonów do planszy. To jednocześnie wciągająca gra, układanka oraz inspiracja do zabawy. Podczas rozgrywki maluchy poznają nowe słowa, ćwiczą spostrzegawczość, pamięć oraz zdolność radzenia sobie z emocjami pojawiającymi się podczas gry. Wiek: 2+. Wydawca: Bright Junior Media.

ASKATO

„Trening pamięci”

Gra została zaprojektowana w taki sposób, aby trening pamięci był również dobrą zabawą. Słabsza pamięć wzrokowa może być powodem popełnianych przez dziecko błędów w pisaniu, trudności z ortografią oraz matematyką. „Trening pamięci” to zabawka stymulująca rozwój dziecka. Każda z 24 plansz została zaprojektowana inaczej i ma zróżnicowany stopień trudności, dzięki czemu ćwiczenia pamięci wzrokowej będą doskonałą zabawą dla szerokiej grupy wiekowej.

MATTEL POLAND

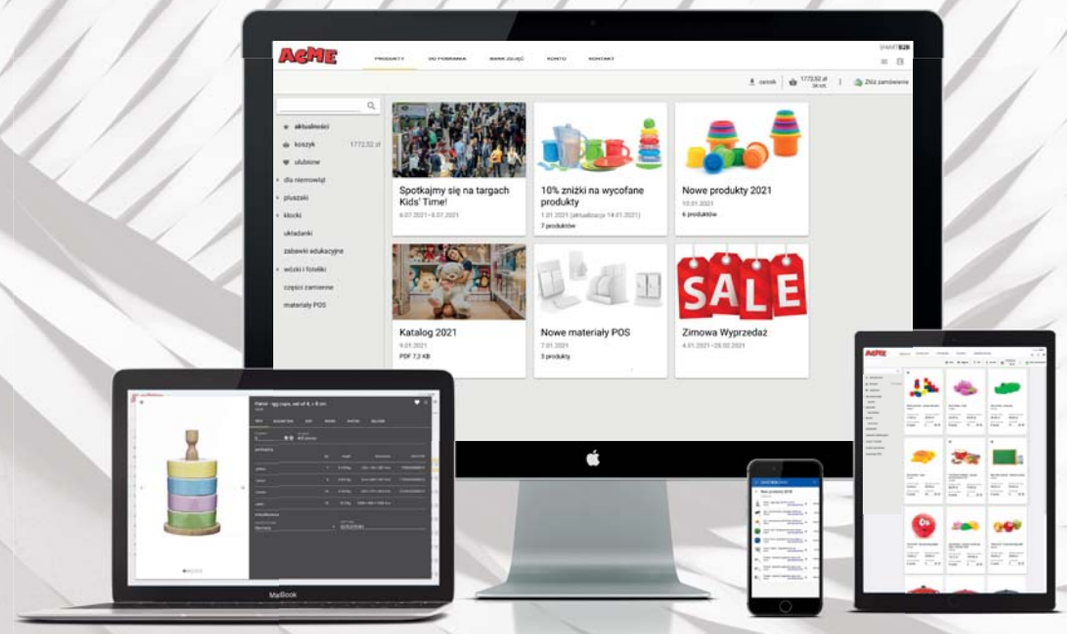
„Memory”

Stworzone we współpracy z Fisher-Price® klasyczne gry memory zawierają grafiki ulubionych zabawek oraz obrazki z filmów i seriali dla najmłodszych. Zasady gry są bardzo proste: odkryj dwie karty, a jeśli obrazki na nich będą identyczne, możesz odłożyć je na swój stosik i odkryć kolejne! Dopasowuj obrazki, aby zebrać jak najwięcej punktów i wygrać. Liczba graczy: 2+. Wiek: 3+.

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

na hasło
RYNEK ZABAWEK
pierwsze 2 miesiące gratis

SMART**B2B**



ŁATWY W UŻYCIU, OSZCZĘDZAJĄCY CZAS, SZYBKI WE WDROŻENIU, PRZYSTĘPNY CENOWO, WSZECHSTRONNY I ROZBUDOWANY **PORTAL KLIENTA B2B** ORAZ **APLIKACJA DLA HANDLOWCÓW**

- **intuicyjny interfejs**
- **kompleksowa obsługa różnych warunków handlowych i promocji**
- **integracja z systemami sprzedaży**
- **wgląd w historię zamówień, faktur i rozliczeń**
- **pobieranie faktur PDF, XLS, EPP...**
- **pliki XML dla sklepów internetowych**
- **bank zdjęć i plików**
- **wiele dodatkowych modułów: obsługa reklamacji, przesyłki kurierskie...**

Z systemu SmartB2B korzystają od 2019 roku zarówno nasi handlowcy, używający go do zbierania zamówień podczas targów i wizyt w sklepach, jak i sami klienci, którzy mają możliwość samodzielnego przygotowania zamówienia, pobrania faktury czy zdjęć produktów.

Marian Suchanek, Marioinex

Używamy SmartB2B od ponad roku. Wdrożenie przebiegło szybko i sprawnie, a nasi handlowcy oraz klienci nie mieli żadnych problemów z rozpoczęciem korzystania z nowego portalu B2B. Już od pierwszych dni po uruchomieniu zaczęli przy jego pomocy składać zamówienia, które trafiają od razu do naszego systemu sprzedaży, co wyeliminowało konieczność ich ręcznego przepisywania.

Jakub Bochenek, Tuban

SMART**B2B**

Przetestuj wersję demonstracyjną oraz umów się na prezentację systemu.
Skontaktuj się z nami:
www.smartb2b.eu • biuro@smartb2b.eu • +48 22 122 82 32

ZIELONA SOWA

„Misia i jej mali pacjenci"

Marzysz o tym, by pomagać potrzebującym zwierzętom? Zagraj w wyjątkową grę rodzinną i wspólnie z małą weterynarz Misią uratuj chore zwierzęta w Lipowej Klinice! Każdy z graczy otrzymuje swoją kartę z Lipową Kliniką. Następnie uczestnicy gry odkrywają kolejne karty (jest ich łącznie 32) i podejmują decyzję, które zwierzę chcą leczyć. Za wyleczone zwierzęta gracze otrzymują punkty. Kto zdobędzie ich najwięcej, zwycięża. Czas gry: 10-15 min. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

PZPN

„Mały Reprezentant"

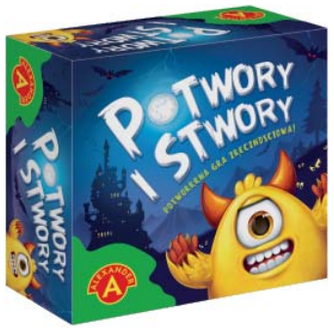
Gra planszowa poszerzająca wiedzę na temat reprezentacji Polski i zasad gry w piłkę nożną oraz zachęcająca do aktywności fizycznej. Poznaj historię i ciekawostki dotyczące reprezentacji Polski. Kompletuj akcesoria kibica, wypełniaj zadania i poszerzaj swoją piłkarską wiedzę. Łączy nas piłka! Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+. Producent: Artyk na licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej.

ALEXANDER

„Kwaki rozrabiaki"

Przystępna gra dla najmłodszych, w której odnajdą się także dzieci nieumiejące jeszcze czytać. Uczestnicy wcielają się w role kaczek szukających drogi do domu. Niebanalna mechanika pozostawia uczestnikom wybór ścieżki, a konfiguracja planszy zmienia się w każdej rozgrywce. Idealne wprowadzenie do świata gier planszowych. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

ALEXANDER



„Potwory i stwory"

Prosta gra pełna emocji, w której liczą się spostrzegawczość i refleks. Gracze mają do dyspozycji rozłożone na stole karty z potworami oraz trzy kostki, które wskażą kształt, kolor oraz wzór poszukiwanego stworka. Zadanie polega na jak najszybszym dopasowaniu detali i odkryciu, którego potwora wskazują kostki. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej kart. Liczba graczy: 2+. Wiek: 5+.

MULTIGRA

„Klik klak"

Gra dla bystrzaków, która rozwija pamięć, refleks i spostrzegawczość. Zadaniem uczestników jest połączenie 20 kłódek i 20 kluczy w pary. Trudność polega na znalezieniu odpowiednich elementów, które na pierwszy rzut oka mogą wydawać się dziecku takie same. Różnią się one jednak nie tylko kolorem, ale także kształtem i wzorem. Prosta instrukcja i aż trzy warianty rozgrywki sprawiają, że gracze będą chętnie po nią sięgać.

MULTIGRA

„Tropimy dźwięki"

W grze czeka na najmłodszych wiele ciekawych ćwiczeń słuchowych. Gracze wcielają się w postaci badacza i wieloryba. W zależności od wariantu gry muszą w różnoraki sposób zapamiętywać dźwięki poruszanych klocków dźwiękowych. Ćwicząc pamięć słuchową, realizują zadanie polegające na ułożeniu 16 elementów w pary. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.

ARTYK GAME

„Sprytne oko"

Świetna zabawa dla całej rodziny. Gra karciana trenująca refleks i spostrzegawczość. Każdy z graczy odkrywa karty z obrazkami i szuka pośród nich graficznej odpowiedzi na wylosowane pytanie. Zwycięża ten, który odgadnie najszybciej lub wygra najwięcej rund. Możliwe dwa tryby zabawy.

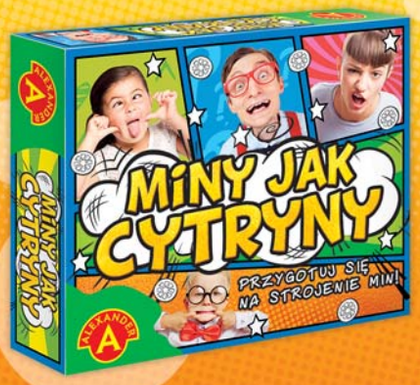
ALBI POLSKA

„Zwierzęta"

Znana wszystkim gra memo w całkiem nowej odsłonie. Ćwiczy nie tylko pamięć wzrokową, ale także słuchową. Na żetonach są zakodowane różne odgłosy zwierząt (łącznie 24 dźwięki). Zadaniem gracza jest odnalezienie jak największej liczby par. Memo „Zwierzęta" zawiera aż trzy warianty gry, które można dopasować do wieku i poziomu zaawansowania gracza (uwaga: warianty z dźwiękami wymagają użycia mówiącego pióra Albik).

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY Piatnik

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

ALEXANDER

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 stworka. 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:
/ Alexandergryizabawki

www.alexander.com.pl

WADER

dotykaj i zgaduj

NOWOŚĆ!

GRY SENSORYCZNE

Wyostrz zmysły i pokonaj przeciwnika!

Zabawki można zamówić na platformie sprzedażowej

www.b2b.wader.toys

lub w naszych oddziałach w Polsce:

DĄBROWA GÓRNICZA	KRAKÓW	WARSZAWA NADARZYN	WARSZAWA STARE BABICE	GDYNIA	POZNAŃ
tel. +48 32 264 60 40	tel. +48 608 635 472	tel. +48 22 739 99 30	tel. +48 22 299 74 80	tel. +48 601 686 842	tel. +48 61 819 02 53
sprzedaz@wader.toys	krakow@wader.toys	nadarzyn@wader.toys	warszawa@wader.toys	gdynia@wader.toys	poznan@wader.toys

www.wader.toys