RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 5 (48) 2021 www.rynekzabawek.pl 9 zł (w tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

WITAJ, SZKOŁO!

FIGURKI AKCJI I MINILALECZKI

SZYBKIE DECYZJE VS. NAJLEPSZE WYBORY

PINK FROG GRY

NIBY PROSTE

absolutnie

PRZEPIĘKNA

rodzinna gra planszowa

Gra w której wcielisz się w motyle Monarchy i odbędziesz coroczną wędrówkę z Meksyku do Kanady. Poruszając się po kolejnych polach będziesz mógł zbierać nektar z kwiatów, mnożyć swoje owady i odwiedzać miasta na swojej trasie.

Dróg do zwycięstwa jest wiele!

Albi

Drodzy Czytelnicy,

mamy tę przyjemność ogłosić wszem wobec, że już niebawem pełną parą ruszają jesienne kontraktacje! A na horyzoncie coraz wyraźniej zarysowują się targi wrześniowe, których zwieńczeniem będzie kielecka wystawa Kids' Time (28-30 września br.).

Na sierpień zaplanowanych zostało wiele ważnych wydarzeń targowych w hurtowniach i firmach. Wszyscy czekaliśmy na ten moment z zapartym tchem! I nasza cierpliwość została nagrodzona! Naturalnie nadal musimy stosować się do zasad sanitarnych, zachowywać bezpieczny dystans i dbać o higienę, jednak czymże są te niedogodności w obliczu tak optymistycznej perspektywy?

To wydanie zostało przygotowane właśnie z myślą o sierpniowym targowaniu. Dlatego prezentujemy w nim tak wiele premier: zabawek, gier i książek. Nie zabrakło też nowości z popularnych linii produktowych oraz nowych technologii, które z powodzeniem wykorzystywane są w branży zabawkarskiej.

Eksperci „Rynku Zabawek" podpowiadają między innymi, w jaki sposób realnie wpłynąć na wzrost sprzedaży (Elc Brands), jak wykorzystać potencjał licencji (Rebel), dlaczego warto postawić na tradycyjne zabawki, takie jak klocki (Hemar Family). O problemach, z jakimi zmagają się obecnie wydawcy gier planszowych, opowiada specjalista z Muduko. Mocy zabaw międzypokoleniowych z wykorzystaniem swoich produktów dowodzi marka Wader-Woźniak. Niezawodne sposoby na zaaranżowanie działu szkolno-papierniczego w sklepie z zabawkami zdradzają przedstawiciele firmy ze 130-letnią tradycją – St.Majewski. Z kolei nasz recenzent Marcin Korzeniecki tym razem zagłębił się w „Dzienniki: Zagadkowe podróże" od FoxGames. Patrząc zaś po okładce tego wydania, nie da się też ukryć, że na rynek gier planszowych z impetem wkroczyła właśnie… Różowa Żaba! Co ma do zaoferowania? Piszemy o tym na s. 53.

Dzieje się na rynku zabawek, oj dzieje! I trzeba przyznać, że bardzo mu z tym zamieszaniem do twarzy…

Anna Wakulak
Redaktor Naczelna

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

WYDAWCA
Kurka Wodna Sp. z o.o.

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

rynekzabawek.pl

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

REDAKCJA
Agnieszka Chwiłka-Florek
Lidia Lewandowska

KOREKTA
Agnieszka Chwiłka-Florek

SKŁAD
Paweł Wolski
Studio First Group

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

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

PRODUKCJA DYSTRYBUCJA
Marcin Olech
molech@rynekzabawek.pl

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

„Rynek Zabawek" – 5/2021 (lipiec/sierpień)

NAKŁAD KONTROLOWANY
PBC – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy

KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka

PSBZiADz

Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach

Szukaj nas:
rynekzabawek.pl facebook YouTube

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

Spis treści

Wiadomości 4

Sprawdzony sposób na wzrost sprzedaży 10

Małe jest piękne! 12

Nieznane oblicze Kosmosu, czyli... pobawmy się w designerów! 14

Popkulturowe inspiracje w grach planszowych 16

Temat wiecznie żywy: dobre klocki dla dzieci 20

Wszystkie drogi znów poprowadzą do Kielc... 22

LEGO® Books – książki, które rozbudzają pasję! 24

NanoBytes: mały świat wielkich możliwości 26

Wydawcy oko w oko z problemami 28

Ogromna moc zabaw międzypokoleniowych 30

Dla takich „smarków" nie ma zegarków? 34

Kompleksowy dział szkolno-papierniczy w sklepie z zabawkami 36

Klocki z plastiku recyklingowanego 39

Owocny rok dla „SmartGames"! 40

Nieznane oblicze znanej gry towarzyskiej 42

Jak przechytrzyć prawa fizyki? 44

Alexandrowe cuda z papieru 47

„Dziennik: Zagadkowa podróż" i „Dziennik: Zagadkowa podróż przez czas" 50

Różowa Żaba wskakuje na salony! 53

Ambitni młodzi śledczy pilnie poszukiwani! 58

5 pytań do... eksperta od torebek 60

Nowości 62

Figurki akcji i minilaleczki 90

Kurs na wszechstronny rozwój 93

Szybkie decyzje vs. najlepsze wybory 98

Małe centra dziecięcych aktywności 104

Witaj, szkoło! 106

W tym wydaniu zareklamowali się

PINK FROG

www.pinkfrog.pl

Aksjomat	19
Albi Polska	II okł.
Alexander	25, 35, 43, 46, 52, 83, 87, 89, 91,97, 99, 103
Ameet	109
Askato	7
Ateneum/IUVI Games	111
Agencja Wydawnicza Mostowski	8, 94
Bemag	82
Branded Toys	31
Dami	4
Dante	3, 5
Egmont Polska	15
Epoch Traumwiesen	77
FoxGames	21, 51
Garett Electronics	34-35
Granna	93
HarperCollins Polska	75
Kluwi/Piatnik	pagina
Lucky Duck Games	59
M&Z	63
Macyszyn-Toys	39
Majdan Zabawek	73
Mario	82
Marko	71
Meli	90
MGAE	13
Muduko	29
MultiGra	23, 27, 33, 41, 45, 65, 81, 85, 95, 101, 105
Nasza Księgarnia	9, 11, 56-57
Playmobil	69
Pink Frog	I okł., III okł.
Polesie	61
Rebel	17
Słowne Młode	107
St.Majewski	37
Trefl	79
Tuban	67
W&K	60
Wader-Woźniak	IV okł.
Wojtex	66

Zdjęcia: Shutterstock.com, Lego, Wader-Woźniak

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
Piatnik

life Skills®

Mind Skills

Poznaj serię minigier rodzinnych Mind Skills

Idealny wybór na wakacje!

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

ATENEUM

Wielka metamorfoza hurtowni

Największy polski dystrybutor książek, gier, zabawek i artykułów papierniczych po 17 latach działalności przeprowadził rebranding, w wyniku którego nastąpiła zmiana identyfikacji wizualnej przedsiębiorstwa. Dotychczasowe czarno-pomarańczowe logo z wpisaną w trójkąt sową zastąpił nowoczesny prostokątny biały znak Ateneum na granatowym tle. Nawiązaniem do wcześniejszej identyfikacji wizualnej jest pomarańczowy kolor kropki.

– Ateneum jako lider branży potrzebował zmiany wizualnej odzwierciedlającej atrybuty firmy na miarę naszych czasów. Krój czcionki w nowym logotypie podkreśla nowoczesność i dynamikę działalności dystrybucyjnej, zaś granatowe tło jest symbolem mądrości w działaniu i gwarancji stabilności Ateneum. Nowy logotyp w pełni odzwierciedla pozycję i charakter Ateneum jako niezawodnego partnera w biznesie, innowacyjnego, wielokrotnie odznaczonego prestiżowymi nagrodami: Diamentami Forbesa i Gazelami Biznesu, a także wyróżnianego w elitarnym gronie najbardziej wpływowych polskich przedsiębiorstw przez cenione europejskie instytucje oraz media biznesowe – komentuje Sławomir Żywczak, PR manager Ateneum.

Za przygotowanie nowej identyfikacji wizualnej odpowiedzialne jest studio projektowe Blokdesign.

Ateneum.

Reklama

KSIĄŻNICA POLSKA

KSIĄŻNICA POLSKA®

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

1. Kicia Kocia maskotka (Media Rodzina)
2. Fru Blu Bańkowy Shooter (TM Toys)
3. „Top Trumps Minecraft" (Winning Moves)
4. Pachnąca Chmurkolina (Epee Polska)
5. Tęczowy kwadrat Pop It (różni dostawcy)
6. „Gra słów" (Nasza Księgarnia)
7. CzuCzu Układam połówki Zwierzątka (Bright Junior Media)
8. LEGO Minecraft Rafa Koralowa (LEGO Polska)
9. Puzzle 3 w 1 Moc Anny – Kraina Lodu (Trefl)
10. Gra „Ale pary" (Alexander)

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

1. „Kicia Kocia na plenerze" (Media Rodzina)
2. „Dziennik cwaniaczka. Zupełne dno" (Nasza Księgarnia)
3. „Pucio w mieście" (Nasza Księgarnia)
4. „Księga dźwięków" (Dwie Siostry)
5. „Harry Potter i Kamień Filozoficzny" (Media Rodzina)
6. „Nie tylko robale" (Papilon)
7. „Uwaga! Groźne dinozaury" (Debit)
8. „Baśniobór. Smocza straż. Mistrz Igrzysk Tytanów" (Wilga)
9. „Szkoła szpiegów" (Agora)
10. „Lato na ulicy Czereśniowej" (Dwie Siostry)

WARSZAWSKIE DNI RODZINNE

Piknik pod chmurką

Już po raz piętnasty Zwalcz Nudę zaprasza na Warszawskie Dni Rodzinne. 10-12 września br. odbędą się bezpłatne wydarzenia dla dzieci i rodzin, natomiast wielki finał zaplanowano na 11 września na błoniach PGE Narodowego.

Projekt promuje wspólne aktywne spędzanie czasu przez dzieci i rodziców. Zajęcia prowadzą teatry, muzea, szkoły językowe i artystyczne oraz inne placówki o różnorodnym profilu działalności. W dotychczasowych edycjach wzięło udział już ponad 100 tysięcy rodzin.

– Zachęcamy wszystkich chętnych do zgłaszania swoich wydarzeń do Warszawskich Dni Rodzinnych. Jest to też świetna okazja dla organizacji i firm do promocji swoich zajęć i oferty – mówi Krystyna Radkowska, prezes Zwalcz Nudę.

Aby zgłosić wydarzenie organizowane w ramach Warszawskich Dni Rodzinnych, wystarczy wypełnić formularz zgłoszeniowy na stronie www.warszawskiednirodzinne.pl. Udział w imprezie w charakterze partnera jest bezpłatny.

Partner projektu: miasto stołeczne Warszawa.
Patron medialny: „Rynek Zabawek".

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI WIĘCEJ NA STRONIE 14

Poznaj serię gier rodzinnych

Quercetti®

Opakowania i instrukcje zawierają **język polski.**

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

WARSZAWSKIE TARGI KSIĄŻKI

Święto literatury w plenerze

Tegoroczna edycja Warszawskich Targów Książki odbędzie się 9-12 września br. na Placu Defilad przed Pałacem Kultury i Nauki w Warszawie. Wystawie od lat towarzyszy rozbudowany program wydarzeń literackich, edukacyjnych i branżowych. Na kilku scenach równolegle odbywać się będą spotkania z autorami, w strefie dziecięcej zajęcia dla najmłodszych, miłośnicy komiksów będą mogli skorzystać z oferty Festiwalu Komiksowa Warszawa, a tym, którzy lubią kryminały, zaproponowane zostaną spotkania w ramach Festiwalu Kryminalna Warszawa.

W roli gościa honorowego tegorocznych Warszawskich Targów Książki wystąpią Czechy. Rada programowa złożona z przedstawicieli czeskiego i polskiego środowiska literackiego zaprosiła do udziału w wydarzeniu 11 autorek i autorów: Michala Ajvaza, Biancę Bellovą, Davida Böhma, Radkę Denemarkovą, Petra Hruškę, Petrę Hůlovą, Galinę Miklínovą, Ivę Procházkovą, Jaroslava Rudiša, Marka Šindelkę i Kateřinę Tučkovą, a także Pavla Čecha, który weźmie udział w Festiwalu Komiksowa Warszawa.

Wszystko, co najlepsze w literaturze czeskiej, będzie można znaleźć w pawilonie Republiki Czeskiej – namiocie o powierzchni 300 mkw., obok którego na Scenie Czeskiej odbywać się będą spotkania z autorami. Ambasadorem programu jest pisarz, dziennikarz i propagator czeskiej kultury w Polsce Mariusz Szczygieł, który będzie nadawał ton wydarzeniom literackim, poprowadzi również wybrane spotkania z pisarzami.

Organizatorami wystąpienia Czech w roli gościa honorowego WTK 2021 są Ministerstwo Kultury Republiki Czeskiej, Morawska Biblioteka i Czeskie Centrum Literackie (CzechLit), zaś partnerami wystąpienia Czeskie Centrum w Warszawie, Polski Instytut w Pradze, Ambasada Republiki Czeskiej w Warszawie oraz Instytut Reportażu.

Stoiska wystawców 11. edycji Warszawskich Targów Książki zostaną zlokalizowane w niewielkich namiotach ustawionych na Placu Defilad przed PKiN, tak aby zwiedzający mogli swobodnie przemieszczać się między nimi na świeżym powietrzu. W zadaszonych przestrzeniach (otwarte namioty) znajdzie się też miejsce na wydarzenia branżowe.

Plenerowa odsłona Warszawskich Targów Książki oprócz oferty wydawniczej zainteresuje odbiorców programem spotkań literackich dla dorosłych i dla dzieci. Poza sceną główną (Kanapą Literacką) pojawią się mniejsze sceny i strefy, m.in. Festiwalu Kryminalna Warszawa, fantastyki i dziecięca.

W odpowiedzi na oczekiwania miłośników literatury kryminalnej i wszystkich jej gatunków podczas 11. Warszawskich Targów Książki kontynuowany będzie Festiwal Kryminalna Warszawa – cykl spotkań z autorami cieszącej się dużym zainteresowaniem literatury kryminalnej. W ramach wydarzenia odbędzie się „Konkurs o Grand Prix Festiwalu Kryminalna Warszawa". Jury nagrodzi w nim najlepsze powieści kryminalne wydane w języku polskim. Celem konkursu jest wyłonienie powieści kryminalnych najlepszych pod względem literackim. Książki są również oceniane ze względu na jakość poligraficzną, w wyniku czego nagrodzeni zostaną także wydawcy i drukarnie. Mecenasem Grand Prix Festiwalu Kryminalna Warszawa jest Stowarzyszenie Autorów ZAIKS.

Równolegle z WTK odbędzie się także druga w tym roku odsłona Festiwalu Komiksowa Warszawa: Meta. Fani komiksu będą mieli okazję kupić najnowsze publikacje, spotkać ulubionych twórców i otrzymać rysowaną dedykację.

Warszawskim Targom Książki 2021 towarzyszyć będą Targi Książki Akademickiej i Naukowej „Academia". Przedsięwzięcie zainicjowane zostało przez Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego i Oficynę Wydawniczą Politechniki Warszawskiej. Sektor wydawców akademickich i naukowych już od lat stanowi ważny element targów, podobnie jak konkurs na najlepszą książkę akademicką i naukową „Academia".

W roli współorganizatorów występują spółka Targi Książki i – po raz pierwszy – Fundacja Historia i Kultura.

Wstęp na Warszawskie Targi Książki jest bezpłatny dla wszystkich zwiedzających.

Więcej informacji: www.targiksiazki.com.

Patron medialny: „Rynek Zabawek".

Zdjęcia: WTK

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
Piątnik
RYNEK ZABAWEK

POMYSŁOWY SKRZAT

W ofercie ASKATO nowa linia zabawek drewnianych Pomysłowy Skrzat wspierająca rozwój motoryki małej

ASKATO

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

ROZETTE

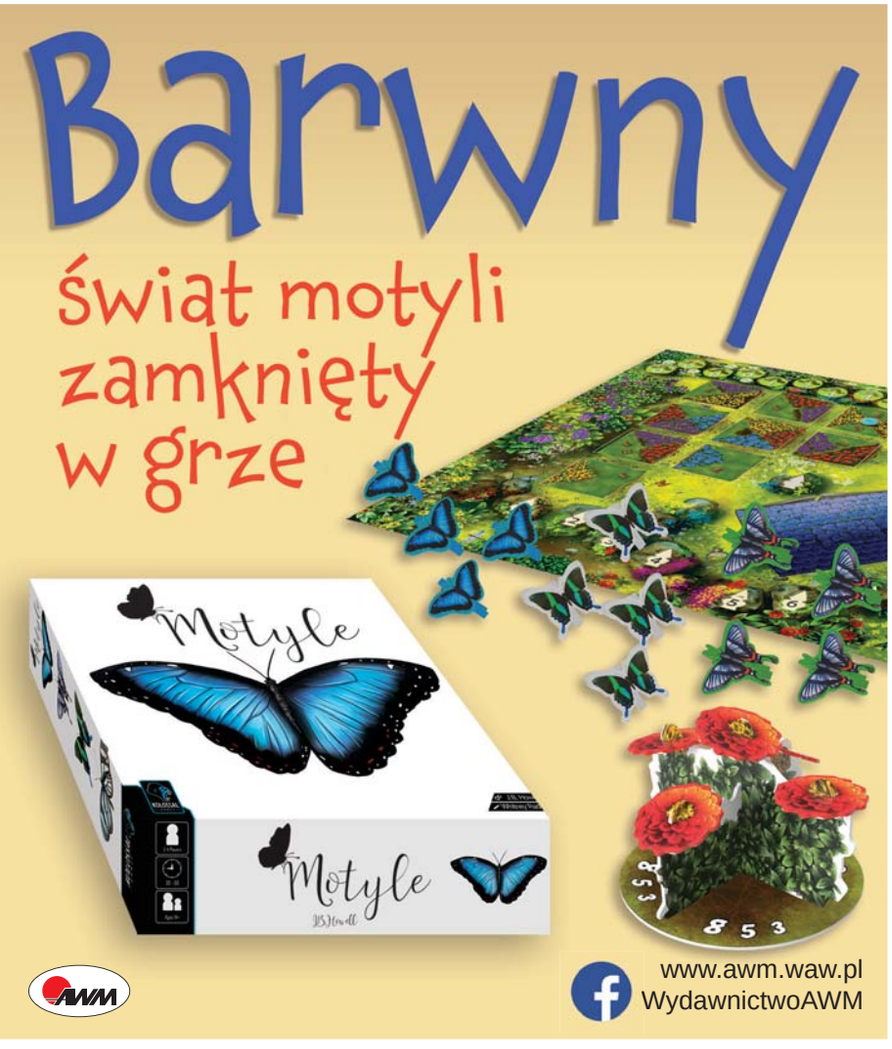
Gala otwarcia platformy B2B

30 czerwca br. w teatrze Sabat Małgorzaty Potockiej w Warszawie odbyła się uroczysta gala otwarcia platformy B2B firmy Rozette połączona z prezentacją nowości produktowych oraz przedstawieniem nowego programu lojalnościowego „Zwiedzaj z Rozette – Wycieczka do Amsterdamu".

Zaproszeni goście mieli również możliwość obejrzenia spektaklu rewiowego przygotowanego przez artystów teatru Sabat, po którym świetnie bawili się przy muzyce tanecznej.

Jak podkreślali przedstawiciele hurtowni oraz sklepów z artykułami papierniczymi i zabawkami, nic nie zastąpi bezpośrednich spotkań i możliwości obejrzenia na żywo nowości produktowych. Wszyscy z utęsknieniem czekają na zbliżające się kontraktacje w hurtowniach i firmach.

Reklama



LEKER.PL

Dystrybutor z 20-letnim doświadczeniem

Firma Leker została założona dokładnie 20 lat temu, 9 lipca 2001 r. Obecnie w swojej ofercie posiada szeroki asortyment zabawek drewnianych, edukacyjnych, ogrodowych i innych. Jest jedynym dystrybutorem renomowanych producentów krajowych i zagranicznych, takich jak Woopie, Masterkidz, Tooky Toy, Classic World, Big, Injusa oraz Feber. Posiada również szeroki asortyment marek Simba, Smoby, Little Tikes, MGA, Wader Quality Toys Polesie, Step2 oraz Rolly Toys (łącznie 35 marek).

Od początku działalności Leker na pierwszym miejscu stawiał jakość zabawek i bezpieczeństwo dzieci, dlatego każdy produkt z oferty dystrybutora jest pod tym kątem dokładnie testowany. A oto wszystkie zalety płynące ze współpracy z firmą Leker:

- ✓ Nowości wprowadza jako pierwsza. Wszystko dzięki wieloletniemu doświadczeniu i aktywnemu uczestnictwu w krajowych i zagranicznych targach branżowych.
- ✓ Posiada własne centrum logistyczne, co zapewnia stuprocentową dostępność zabawek. Realizuje szybkie wysyłki, a dodatkowo klienci mają możliwość odbioru towaru prosto z magazynów. Dodatkowo dział logistyczny zapewnia im pełną pomoc związaną z dystrybucją zamówionego towaru.
- ✓ Jako jedyny dystrybutor posiada ofertę outdoorową z dostawą bezpośrednio do klienta docelowego (również produkty gabarytowe).
- ✓ Oferuje pomoc w integracji dla e-sklepów. Współpracuje w modelu dropshipping, posiada gotowe rozwiązania oraz zapewnia wsparcie techniczne przy wdrażaniu, modyfikacjach i aktualizacjach asortymentu w sklepach klientów.

Zdjęcia: Rynek Zabawek

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

LUCKY DUCK GAMES

Podwójny sukces

Aż dwa tytuły wydawcy zostały nagrodzone przez kapitułę najważniejszej nagrody w branży – Spiel des Jahres 2021! Brawo!

I tak tegoroczna nowość – „MikroMakro: Na tropie zbrodni" – została nagrodzona w głównej kategorii i otrzymała tytuł niemieckiej gry roku. O samej grze piszemy szerzej na s. 58. Z kolei nagroda dla zaawansowanej gry Kennerspiel des Jahres przypadła grze kooperacyjnej „Paleo" – przygodówce osadzonej w epoce kamienia, której uczestnicy próbują utrzymać swoje plemię przy życiu, eksplorując okolicę i wspierając się w wykonywaniu zadań. Paleolityczna rzeczywistość niesie ze sobą wiele niebezpieczeństw. Jeśli graczom uda się stawić im czoła, po plemieniu pozostanie wieczne świadectwo – rysunek mamuta uwieczniony w skalnym malowidle. Wydawnictwo zapowiedziało polską premierę „Paleo" na listopad 2021 r.

Zdjęcia: Lucky Duck, Alexander

INFLUENCER'S TOP

Alexander z trzema nagrodami

W piątej edycji plebiscytu Influencer's Top, w którym gwiazdy i influencerzy testują produkty, a następnie wybierają te, które ich zadaniem potrafią umilić codzienne życie, znalazły się aż trzy gry Alexandra:

- ✓ w kategorii gry sportowe – seria „Sport & Fun";
- ✓ w kategorii zabawki kreatywne – seria Montino;
- ✓ w kategorii eko/naturalne – seria Składaki Drewniaki.

Gratulujemy serdecznie!

Reklama

gry.nk.com.pl

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

DODRUK JUŻ DOSTĘPNY!

Wielki hit ostatnich lat!
Takiego wyścigu jeszcze nie było – wygra najwolniejszy ślimak!

2019 GRA ROKU dla DZIECI

ŚLIMAKI to mięczaki

autor: Eugeni Castaño
ilustracje: Maciej Szymanowicz

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

Sprawdzony sposób na wzrost sprzedaży

Jak wykorzystać potencjał największych marek, niekoniecznie będąc największym graczem na rynku? W jaki sposób realizować skuteczne działania marketingowe oraz aktywności w sieciach sprzedaży, nie dysponując milionowymi budżetami? Odpowiedź jest prosta: wystarczy posiadać w portfolio marki licencyjne!

Licencja jest po prostu bardzo dobrą inwestycją. W jej ramach środki przeznacza się na tzw. marki licencyjne (kontrakt może obejmować kilka marek danego licencjodawcy), nabywając prawa do wizerunku najbardziej rozpoznawanych postaci.

Należy w tym miejscu wyraźnie podkreślić, iż licencja znajduje się w zasięgu budżetu lokalnych przedsiębiorców. Jej koszt każdorazowo kalkulowany jest indywidualnie i uzależniony od szacowanej wartości sprzedaży. Nie ma jednego, uniwersalnego kosztu.

Dodatkowo nie bez znaczenia jest wsparcie w całym procesie ze strony agencji licencyjnej oraz licencjodawcy (m.in. pomoc w tworzeniu produktów, dostęp do materiałów retailowo-marketingowych, konsultowanie przekazów marketingowych, możliwość uczestniczenia w dużych, wspólnych dla danej licencji aktywnościach promocyjnych). Należy bowiem pamiętać, że wykreowanie własnej marki oraz inwestycja w nią (budowa świadomości marki oraz jej utrzymanie) wymaga poniesienia sporych nakładów finansowych oraz pracy dedykowanego zespołu. Taka inwestycja nie zawsze jest udana. Tymczasem w przypadku popularnych licencji na półkę trafia produkt znany konsumentom, ponieważ tzw. marki licencyjne są rozpoznawalne.

Licencja jest czasowym przeniesieniem na licencjobiorcę praw do używania nazwy, wizerunku, marki lub logo, które zostały oficjalnie zastrzeżone i są chronione prawnie. Jest to narzędzie dostępne dla każdej firmy, nie tylko liderów rynkowych.

Licencjonowanie ma miejsce wówczas, gdy mamy do czynienia z bezpośrednim wykorzystaniem postaci lub znaku graficznego, a także w sytuacji, gdy zastrzeżone znaki służą jako inspiracja.

ROZWIĄZANIA DOPASOWANE DO POTRZEB

Istnieje kilka form współpracy licencyjnej:

- ✓ **produkt licencyjny** – wykorzystanie postaci licencyjnej na produkcie i/lub na jego opakowaniu (produkt taki może być promowany poprzez materiały z licencyjną grafiką, których projekty każdorazowo musi zatwierdzić licencjodawca);
- ✓ **produkt licencyjny kobrandowany** – mamy z nim do czynienia wówczas, gdy postać licencyjna zostaje użyta na produkcie i/lub jego opakowaniu, jednocześnie współistniejąc z własnym brandingiem licencjobiorcy;
- ✓ **direct-to-retail** – oznacza relację, w której detalista jest jednocześnie licencjobiorcą oraz dystrybutorem produktu (licencjobiorca sprzedaje produkty licencyjne w swoich sklepach);
- ✓ **promocja z gadżetami licencyjnymi** – występuje, gdy licencjobiorca wykorzystuje gadżety licencyjne do promocji swojego produktu bądź usługi (może także skorzystać z licencji na opakowaniu);
- ✓ **licencyjny program lojalnościowy** – polega na wykorzystaniu gadżetów licencyjnych i innych szytych na miarę rozwiązań marketingowych z użyciem licencji w celu nagrodzenia lub skłonienia do większych zakupów dotychczasowych klientów oraz zachęcenia do zakupów nowych osób;
- ✓ **clip licensing** – oznacza użycie istniejącej animacji (lub stworzenie nowej), fragmentów filmów, muzyki lub rozpoznawalnych ponad wszelką wątpliwość motywów filmowych do promocji produktu bądź usługi.

Współpraca licencyjna oznacza m.in. korzystanie z potencjału takich marek licencyjnych NBCUniversal, jak Minionki, Jurassic World, Spirit (pol. Mustang) oraz Trolle. Dodatkowo firmy mogą skorzystać z fenomenu marek MGA Entertainment, takich jak L.O.L. Surprise!,

Zdjęcie: Elc Brands

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

Na! Na! Na! Surprise, Rainbow High, Bratz oraz Little Tikes. Przedsiębiorcy mogą również wprowadzić do portfolio SKU na licencji Kot-O-Ciaków – cieszącej się dużą widownią animacji emitowanej w paśmie Puls Kids w Puls 2 oraz na YouTubie, a także sięgnąć po marki Moonbug: Cocomelona, Blippiego oraz Morple (Morfusia), które docierają do grupy dziecięcej i rodziców poprzez kontent dostępny na platformie YouTube.

Powyższe brandy to przykłady z portfolio Elc Brands, wiodącej agencji licencyjnej w Europie Środkowo-Wschodniej, Rosji oraz krajach bałtyckich. Elc Brands cieszy się zaufaniem rynku, skutecznie budując oraz zwiększając świadomość najbardziej rozpoznawalnych marek na świecie.

PROSTA DROGA DO CELU

Firma zainteresowana włączeniem rozwiązań licencyjnych do swojego portfolio powinna skontaktować się z agencją licencyjną (lub licencjodawcą, jeśli posiada własne struktury na danym terytorium). Lokalna agencja licencyjna bardzo dobrze zna rynek, skutecznie reprezentuje licencjodawców oraz wspiera lokalne firmy w pełnym wykorzystaniu potencjału licencji. Współpraca z agencją licencyjną nie wiąże się z dodatkowymi opłatami dla licencjobiorców lub firm zainteresowanych podpisaniem kontraktu (brak różnicy w koszcie versus kontakt bezpośredni, ponadto z uwagi na reprezentację licencjodawców na danych terytoriach agencje są właściwymi podmiotami do komunikacji).

Współpraca z agencją licencyjną nie kończy się w momencie podpisania kontraktu. Sformalizowanie jej oznacza tak naprawdę początek kooperacji. Agencja jest partnerem licencjobiorców, który wspiera ich od początku drogi, uczestnicząc w tworzeniu produktów. Ponadto bierze aktywny udział w komunikacji dotyczącej produktów licencyjnych oraz działaniach w sieciach sprzedaży. Agencja realizuje kampanie marketingowe oraz retailowe, tzw. projekty cross-category, niejako łącząc licencjobiorców. Niewielki lokalny przedsiębiorca uczestniczy w projekcie na tych samych prawach co duża międzynarodowa firma, np. MasterToy Partner. Takie podejście pozwala mu odkryć nowe kanały dystrybucji oraz zrealizować zasięgowe kampanie promocyjne. Należy również podkreślić wartość wsparcia merytorycznego agencji licencyjnej w postaci znajomości lokalnego rynku, doświadczenia w kreowaniu produktów, współpracy z sieciami sprzedaży, ekspertyz marketingowych. Licencjobiorcy, współpracując z agencją licencyjną, mają dostęp do wskazanego know-how.

Zachęcam do kontaktu w celu omówienia możliwości współpracy: info@elcbrands.com.

Dorota Dubielecka, marketing manager w Elc Brands Poland

Dorota Dubielecka
– marketing manager w Elc Brands Poland, wiodącej agencji licencyjnej w Europie Środkowo-Wschodniej, Rosji oraz krajach bałtyckich.

Reklama

10 lat
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Traktor Stasia

Interaktywna książka
z okienkami

zapoznaje najmłodszych z cyframi oraz zachęca do zabawy z wyrazami dźwiękonaśladowczymi

Małe jest piękne!

Od kiedy firma TM Toys wprowadziła na polski rynek linię VIP Pets, o posiadaniu własnego czworonożnego przyjaciela z długimi kolorowymi włosami marzyła każda dziewczynka. Teraz uroczym pieskom wyrosła pod bokiem poważna „konkurencja" w wyścigu o serca małych właścicielek. Są nią VIP Pets Mini, czyli mniejsza, a zarazem poręczniejsza wersja zwierzątek.

Każdy piesek ukryty jest w uroczym pudełeczku w kształcie serca. Aby go uwolnić, wystarczy umieścić opakowanie częściowo w wodzie – wówczas blokada zwolni się, a na tafli powstanie tęczowy ślad. Samo pudełeczko można następnie wykorzystać do przechowywania laleczki.

Pieski mają około 7 cm wysokości i piękne, długie, 20-centymetrowe włosy. Kolekcja obejmuje 12 nowych czworonogów oraz jedną unikatową postać (Bruna, Luna, Sarah, Lara, Emily, Lily, Chloe, Zoe, Lia, Sophia, Miranda, Amanda + Coco).

Zabawę uatrakcyjnią nowe, spersonalizowane akcesoria, które pozwolą wyczarować na głowach piesków nawet najbardziej wymyślne fryzury: lokówka, grzebyk, opaska, gumki, spinki oraz pasma włosów. Dodatkowo dzięki załączonym naklejkom dziewczynka może dowolnie przystroić swój salon fryzjerski lub pudełko.

Opakowanie w kształcie serca zawiera:

- ✓ jednego z 12 piesków + unikatową postać ze świata VIP Pets Mini;
- ✓ spersonalizowane akcesoria do tworzenia oryginalnych fryzur (dedykowane każdej figurce);
- ✓ naklejki, którymi można upiększyć pudełeczko/salon.

Wygląd

Każdy piesek posiada swoją psią idolkę VIP Pets, indywidualny styl oraz kolorystykę.

Jakość

Figurki z serii cechują się starannym wykonaniem oraz precyzyjnie dopracowanymi szczegółami. VIP Pets Mini zachwycają jakością włosów, kolorami oraz fantazyjną formą opakowania.

Bezpieczeństwo

Wszystkie akcesoria z zestawów VIP Pets Mini są w 100% bezpieczne. Zabawki dedykowane są dzieciom powyżej 3. roku życia.

Dostępność

Kolekcja VIP Pets Mini trafi do sprzedaży na polskim rynku już we wrześniu br.

Wsparcie marketingowe kolekcji VIP Pets Mini obejmie:

- ✓ reklamę TV, która będzie emitowana od połowy września;
- ✓ kampanie na YouTubie;
- ✓ współpracę z influencerkami.

Zdjęcia: TM Toys

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

L.O.L. SURPRISE!
TWEENS
NOWY ROZMIAR
YOU'RE INVITED
CELEBRATING MISS GLAM!
HAPPY BIRTHDAY!
L.O.L. SURPRISE!
O.M.G.
OUTRAGEOUS MILLENNIAL
PRESENT SURPRISE™
L.O.L. SURPRISE!
O.M.G.
OUTRAGEOUS MILLENNIAL
GUYS

Nieznane oblicze Kosmosu, czyli… pobawmy się w designerów!

Utarło się, że przedmiotów użytkowych do dziecięcego pokoju należy poszukiwać w sklepach z wyposażeniem wnętrz. I jest to prawda, ale od teraz tylko połowiczna. Co się zmieniło w tej materii? Ano to, że za sprawą firmy Piatnik do sklepów z zabawkami dumnie wkroczyły designerskie lampki Creatto! Przy czym nie ma tu mowy o żadnej pomyłce: linia z kategorii „zrób to sam" posiada wszystkie cechy produktu dedykowanego najmłodszym oraz niezbędne certyfikaty!

Lampkom Creatto niczego nie brakuje ani pod względem funkcjonalnym, ani designerskim. Przy okazji są oryginalnym sposobem na spędzenie czasu z dzieckiem i wspólne kreatywne pomajsterkowanie.

Cała zabawa polega na zaprojektowaniu (ściśle według instrukcji) z wytrzymałych plastikowych części trójwymiarowych figurek zwierzątek podświetlanych od wewnątrz dającymi jasne światło światełkami LED. Zadanie ułatwiają specjalne zatrzaski i łączniki, które pozwalają sprawnie spinać ze sobą poszczególne elementy.

Każdy zestaw umożliwia stworzenie aż czterech projektów – wszystko dzięki temu, że gotową lampkę można wielokrotnie rozkładać i składać od nowa, co sprawia, że szybko się nie znudzi małemu użytkownikowi.

Gotowe lampki mają różną wielkość, co wpływa na czas potrzebny do ukończenia zadania. W przypadku mniejszych modeli wynosi on 1,5 godziny, zaś największego, mierzącego około 80 cm jednorożca – 4-5 godzin. Te największe mają zasilanie elektryczne, zaś mniejsze do działania wymagają użycia baterii. Stopień zaawansowania każdego projektu również został ściśle dostosowany do wieku dziecka – dolna granica wynosi 6 lat, natomiast górna tak naprawdę nie istnieje!

OD CZEGO ZACZĄĆ?

Linki do filmów pokazujących krok po kroku etapy powstawania każdego projektu zamieszczone są na www.piatnik.pl/creatto. Dodatkowo do zestawów dołączone są czytelne instrukcje.

IDZIE NOWE!

Kolekcja lampek Creatto będzie sukcesywnie rozbudowywana, co sprawia, że każde dziecko z łatwością znajdzie zestaw modeli idealny dla siebie. A już niebawem firma Piatnik planuje wprowadzenie na rynek zabawek kolejnej nowości z kategorii DIY, jaką będą… roboty w formie modeli do składania!

DOSTĘPNE ZESTAWY CREATTO

MAXI (dla dzieci 9+)

- ✓ **Świecący jednorożec i przyjaciele** – można z niego zbudować lampki w kształcie jednorożca, królika, niedźwiedzia polarnego lub baletnicy. Zawartość zestawu: 80 światełek LED z zasilaczem, 43 elementy, 92 łączniki, 3 długie elementy, 2 łączniki z kółkami.
- ✓ **Świecący rekin i wodni przyjaciele** – można z niego zbudować lampki w kształcie rekina, ośmiornicy, mewy lub ryby. Zawartość zestawu: 100 światełek LED z zasilaczem, 44 elementy, 90 łączników, 4 elementy-zęby, 2 łączniki z kółkami.

MIDI (dla dzieci 8+)

- ✓ **Świecący kotek i przyjaciele** – można z niego zbudować lampki w kształcie kotka, misia, domku lub wiewiórki. Zawartość zestawu: 40 światełek LED (z pojemnikiem na baterie), 22 elementy, 46 łączników. Zasilanie: 2 baterie AA (tzw. paluszki; niedołączone).

MINI (dla dzieci 6+)

- ✓ **Świecący łoś i przyjaciele** – można z niego zbudować lampki w kształcie łosia, pawia, żuka lub podświetlane drzewko na biżuterię. Zawartość zestawu: 20 światełek LED (z pojemnikiem na baterie), 11 elementów, 24 łączniki, głowa. Zasilanie: 2 baterie CR2032 (tzw. guzikowe; niedołączone).
- ✓ **Świecący słoń i przyjaciele** – można z niego zbudować lampki w kształcie słonia, kangura, lisa lub uchwyt na telefon. Zawartość zestawu: 20 światełek LED (z pojemnikiem na baterie), 12 elementów, 27 łączników, głowa. Zasilanie: 2 baterie CR2032 (tzw. guzikowe; niedołączone).

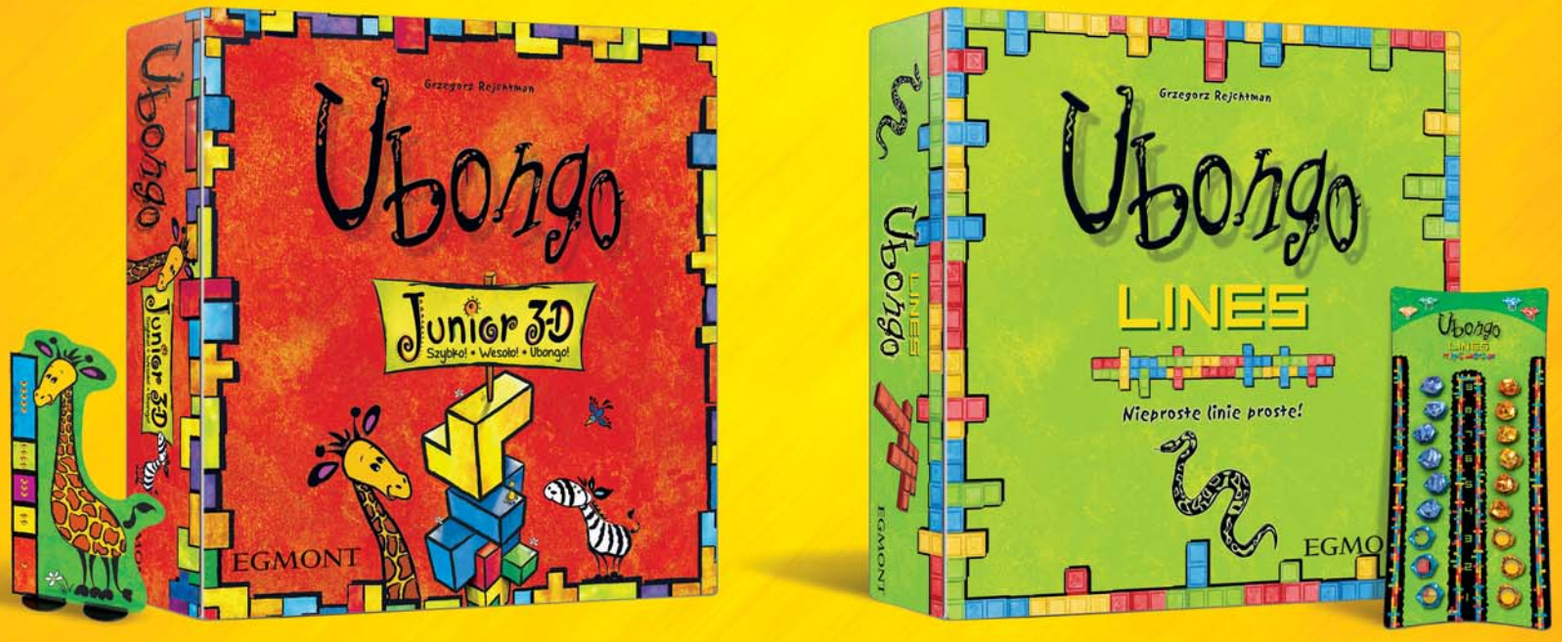
Zdjęcia: Piatnik

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY Piatnik

EGMONT

PAMIĘTAJ O OSTATNICH NOWOŚCIACH I HITACH!

NOWE Ubongo JUŻ WE WRZEŚNIU!



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

Popkulturowe inspiracje w grach planszowych

O tym, że elementy znane ze świata popkultury nieustannie się przenikają, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Światy książek, filmów, komiksów i gier wideo mieszają się na różne sposoby, w wyniku czego powstają mniej lub bardziej udane kombinacje. Garściami z tworów kultury czerpią również gry planszowe, w ślad za czym powiększa się społeczność samych graczy. Co to oznacza dla sprzedawców? W jaki sposób mogą oni skutecznie wykorzystać popularność takich „specyficznych" tytułów? Podpowiadamy!

SIŁA LICENCJI

Gry planszowe bazujące na popularnych licencjach mają kilka istotnych cech, które można wykorzystać w celu zwiększenia ich sprzedaży. Przede wszystkim dzięki rozpoznawalnemu tematowi w pewnym sensie same nawiązują relację z klientem – nierzadko bowiem to właśnie logo licencji, a nie samej gry przyciąga go do produktu.

Oprócz tego warto zwrócić uwagę na to, że planszówki tego typu:

- ✓ Pozwalają poszerzyć grupę docelową produktu i dotrzeć do nowych odbiorców. W przypadku gier jest to niezwykle istotne, pozwala bowiem na budowanie wśród klientów odpowiedniej identyfikacji marki. Za przykład mogą posłużyć „Dobble", w Polsce nadal uznawane raczej za grę dziecięcą niż imprezową, podczas gdy wersja z Harrym Potterem w roli głównej spotkała się właśnie z uznaniem dorosłych wychowanych na opowieściach o małym czarodzieju.
- ✓ Stwarzają okazję do podpięcia się pod cały szereg działań marketingowych związanych z samą licencją. Premiery filmów z kinowego uniwersum, nowe odcinki popularnych seriali oraz seanse w telewizji (która co jakiś czas emituje hity, nierzadko seriami) to doskonała okazja do przypomnienia o produkcie lub zorganizowania atrakcyjnej promocji.
- ✓ Doskonale nadają się do sprzedaży łączonej, tworzenia specjalnych pakietów oraz promocji ukierunkowanych na konkretną kategorię. W zależności od profilu sklepu można uzupełnić ofertę o zabawki, akcesoria lub przedmioty kolekcjonerskie związane z daną marką i promować je łącznie, zwiększając tym samym wartość koszyka.

Skoro już ustaliliśmy, jakie są zalety takich tytułów, przyjrzyjmy się bliżej kilku popularnym licencjom i ich udanym związkom z grami planszowymi.

WPROST ZE SREBRNEGO EKRANU

Najprostszą formą przenikania się tematów jest zaimplementowanie popularnej licencji na potrzeby szybkich gier karcianych. Świetnym przykładem mogą być popularne „Dobble" – tytuł niezwykle uniwersalny, z powodzeniem wykorzystywany zarówno w czasie zabaw dla najmłodszych, jak i imprez w gronie dorosłych.

Mechanika oparta na odnajdywaniu par identycznych symboli pozwala na uzupełnienie jej o dowolną tematykę. Dzięki temu na rynku z równie doskonałym odbiorem spotyka się wersja z Harrym Potterem, jak i z postaciami z „Krainy Lodu" czy „Minionków". Przy czym każda z nich pozwala dotrzeć do nowych odbiorców (łatwiej zachęcić dziecko do wspólnej zabawy, jeśli w grze pojawia się bohater, którego lubi) bez konieczności zmiany zasad gry.

LUŹNE NAWIĄZANIA

W podobny sposób powstał „Splendor Marvel". Tematyka jubilerstwa epoki renesansu została tu zręcznie zastąpiona superbohaterską krucjatą przeciwko największemu złoczyńcy kinowego uniwersum Marvela.

Zdjęcia: Rebel

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

wykorzystaj dostępne elementy, udoskonalaj strategię, zostaw przeciwników w tyle i sięgnij po zwycięstwo!

Projekt L to gra logiczna zachwycająca prostotą elementów i zasad, a jednocześnie pełna wyzwań, które rozpalą Twoje szare komórki do czerwoności! Podczas rozgrywki będziesz wykorzystywać wyobraźnię przestrzenną, by rozwiązywać kolejne łamigłówki i poszerzać pulę dostępnych elementów. Mądrze podejmowane decyzje oraz umiejętne planowanie pozwolą Ci lepiej przygotować się do kolejnych zadań i zostać mistrzem logicznych układanek!

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

Uczestnicy gry starają się przeszkodzić Thanosowi w zniszczeniu świata, rekrutując do swojej drużyny kolejne postaci i przejmując kontrolę nad ważnymi lokacjami. Ostatecznym celem jest sięgnięcie po Rękawicę Nieskończoności.

Pomiędzy tradycyjnym „Splendorem" a wersją z uniwersum Marvela występują dwie zasadnicze różnice. Pierwszą z nich jest zmiana warunków zwycięstwa. W wersji superbohaterskiej oprócz zebrania 16 punktów wymagane jest posiadanie określonego zestawu kolorów, w tym jednego zielonego kamienia. Drugą modyfikacją jest dodatkowy cel punktowy w postaci płytki Avengers. Obie zmiany są na tyle subtelne, że nie wpływają na prostotę zasad i przyjemność płynącą z rozgrywki. Jednocześnie odświeżają nieco grę, nadają jej klimat i zmuszają uczestników do nieco innego podejścia oraz przyjęcia nowej strategii.

DRUŻYNA SUPERBOHATERÓW

Skoro już jesteśmy przy superbohaterach, przyjrzyjmy się również nieco innemu sposobowi na wykorzystanie licencji, jakim jest stworzenie od podstaw ciekawej planszówki, w pełni odzwierciedlającej klimat filmowego czy też komiksowego pierwowzoru. Takim tytułem jest „X-Men: Bunt mutantów" – oparta na współpracy gra przygodowa, w której gracze wcielają się w słynnych bohaterów, takich jak Gambit, Rogue, Storm, Cyclops lub Wolverine.

Po wybraniu jednej z ośmiu dostępnych intryg uczestnicy wspólnie wsiądą na pokład Blackbirda i wyruszą na misje w najróżniejszych zakątkach świata. Będą musieli zrobić wszystko, by pokrzyżować szyki potężnym złoczyńcom i doprowadzić do ostatecznej konfrontacji! W ramach poszczególnych wyzwań będą odwiedzali kluczowe miejsca związane z wydarzeniami z komiksu, gdzie stawią czoła najniebezpieczniejszym przeciwnikom, podczas gdy kooperacyjny charakter gry odzwierciedli klimat panujący w superbohaterskiej drużynie.

RÓŻDŻKI W DŁOŃ!

Przykładem gry stricte tematycznej są również wszelkiego rodzaju quizy sprawdzające wiedzę uczestników z konkretnego obszaru. To propozycja zarówno dla młodszych, jak i starszych fanów danej licencji, która w dodatku stanowi doskonałą zachętę, by do niej powrócić. Jedna z czołowych stacji ma w planach przypomnienie widzom sagi o Harrym Potterze? Doskonale! To świetny powód, by jeszcze raz obejrzeć wszystkie odcinki, a następnie spróbować swoich sił w „Harrym Potterze i Magicznym Quizie". To gra, wobec której fani opowieści o małym czarodzieju nie mogą przejść obojętnie. Nie tylko sprawdzi ich wiedzę o serii, ale też pozwoli stać się mieszkańcem wybranego domu i przynieść mu chwałę w postaci punktów! W pudełku znajduje się mechanizm, który głosem dyrektora Hogwartu prowadzi uczestników przez całą rozgrywkę: przedstawia zasady, odczytuje pytania oraz pilnuje przestrzegania reguł.

GRA O GRZE

I choć mogłoby się wydawać, że gry wideo oraz planszówki to dwa przeciwstawne światy, również na tej płaszczyźnie pojawiają się liczne punkty styczne. Twórcy gier współpracują, by wspólnie rozszerzać grono odbiorców, i tworzą tytuły, które próbują przenieść do świata analogowego mechanizmy lub klimat znane z ekranów komputerów.

I tak np. owocem współpracy wydawnictwa Days of Wonder oraz komputerowego giganta Blizzard Entertaiment jest „Small World of Warcraft". Na kanwie popularnej planszowej gry rodzinnej, w której uczestnicy

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

za pomocą kolejnych fantastycznych ras starali się przejąć kontrolę nad jak największym obszarem, powstała gra planszowa osadzona w świecie Azeroth znanym z komputerowego uniwersum Warcrafta. To wyjątkowo udane połączenie, ponieważ „Small World" nie stracił nic ze swego uroku i prostoty, a jednocześnie doczekał się ciekawego odświeżenia. Elementy gry komputerowej idealnie wpasowały się zarówno w mechanikę, jak i w klimat, co przyniosło naprawdę ciekawy efekt.

PORADNIK SPRZEDAWCY

Decydując się na sprzedaż w swoim sklepie gier licencyjnych, należy zwrócić uwagę na dwa kluczowe aspekty: ekspozycję oraz marketing.

Jeśli prowadzimy wyłącznie sklep internetowy, warto zadbać o odpowiednie skategoryzowanie tytułów i system podpowiedzi, który w stosownym momencie zaproponuje klientowi inne produkty nawiązujące do lubianej licencji. Jako uzupełnienie koszyka (np. w celu uzyskania darmowej wysyłki) doskonale sprawdzą się mniejsze gry typu „Dobble" oraz atrakcyjne kolekcjonerskie gadżety nawiązujące do tych większych (np. „X-Men: Bunt mutantów").

Podobnie sprawa wygląda w przypadku sklepu stacjonarnego – z tą różnicą, że sprzedawca sam musi zadbać o wizualną oprawę ekspozycji. Produkty na tej samej licencji zwykle mają zbliżony design, dzięki czemu atrakcyjnie prezentują się ułożone blisko siebie w gablocie lub w witrynie. W ten sposób można wyeksponować je na stałe lub czasowo, np. gdy film z serii pojawi się w kinach lub w telewizji. Ciekawym uzupełnieniem takiej wystawy będą gadżety związane z wybraną licencją: akcesoria, przedmioty użytkowe lub figurki, np. Funko Pop. Wśród tych ostatnich znajdziemy szeroki wybór popkulturowych tematów: najpopularniejsze filmy, seriale, komiksy, animacje, gry komputerowe, gwiazdy i wiele innych. Planując ofertę produktów licencyjnych, warto o nich pamiętać!

Temat wiecznie żywy: dobre klocki dla dzieci

Klocki to wdzięczna kategoria zabawek. Pozwalają małym budowniczym wznieść się na wyżyny kreatywności, są uniwersalne, a przy tym posiadają ogromne walory edukacyjne. O ich licznych zaletach powiedziano już chyba wszystko. Dlatego tym razem postanowiliśmy usystematyzować wiedzę Czytelników z obszaru sprzedażowego. O pomoc poprosiliśmy Agnieszkę Wróblewską-Kazakin, dyrektor ds. badawczo-rozwojowych w firmie Hemar Family.

Dlaczego warto postawić na klocki Hemar?
Dzieci uwielbiają wprowadzać do zabawy własne pomysły. Wszechstronne zabawki, jakimi są klocki, pobudzają ich kreatywność, a tym samym uczą samodzielności. W tym miejscu należy podkreślić, że sama firma Hemar Family również nie jest zwolennikiem gotowych rozwiązań w postaci instrukcji postępowania, za to chętnie bawi się klockami, proponując dzieciom różnorodne scenki, które mogą zbudować z poszczególnych zestawów.

Od czego zacząć budować domową kolekcję klocków dla dziecka?
Rodzaj klocków powinien być ściśle dostosowany do wieku dziecka. Tak samo istotna jest liczba elementów w zestawie.

Najmłodszym dzieciom dedykowane są zestawy z mniejszą liczbą większych klocków wzbogacone o proste elementy dodatkowe. Maluch około 10. miesiąca życia potrafi ułożyć je obok siebie lub zbudować wieżę z dwóch kostek. Pół roku później bez problemu zbuduje już wieżę z czterech klocków, zaś dwulatek swobodnie poradzi sobie ze skonstruowaniem pociągu.

Jakie klocki Hemar Family proponuje dzieciom do 2. roku życia?
Firma posiada w swojej ofercie klocki K3 o szerokości 57 mm przeznaczone dla najmłodszych dzieci. Proponuje je w starannie przemyślanych zestawach ilościowych od 30 do 200 elementów, a także w atrakcyjnych kuferkach: małym (70 elementów) i dużym (100 elementów).

Kuferek mały z klockami K3

Dzieci powyżej 2. roku życia mogą już samodzielnie tworzyć większe, a tym samym bardziej skomplikowane konstrukcje, ucząc się przy tym cierpliwości i opanowania.

Jakie klocki Hemar Family proponuje dzieciom powyżej 2. roku życia?
W tej grupie wiekowej najkorzystniejsze są zestawy klocków K2 o szerokości 30 mm z większą liczbą dodatkowych elementów (takich jak okienka, drzwi, daszki, drzewka, pojazdy). Są one dostępne w zestawach od 40 do 350 elementów. Z kolei te sprzedawane w kuferku małym zawierają 180 elementów, zaś w kuferku dużym – 280 elementów.

W zabawie **dzieci w wieku przedszkolnym** można dostrzec zupełnie nową jakość. Do tej pory maluchy manipulowały klockami w sposób mniej zorganizowany, podczas gdy trzylatki potrafią już coraz bardziej świadomie projektować swoje budowle, starannie planując kolejne kroki.

Jakie klocki Hemar Family proponuje dzieciom przedszkolnym?
Wyobraźnię przedszkolaka najlepiej pobudzą klocki K1 o szerokości 16 mm, które pozwalają na projektowanie bardziej skomplikowanych budowli. Hemar Family proponuje je w zestawach od 50 do 140 elementów. W poręcznych kuferkach znajduje się zaś 600 elementów (kuferek mały) lub 1000 elementów (kuferek duży).

Kuferek mały z klockami K2

Zdjęcia: Hemar

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

Rzut oka do kuferka…

- ✓ Jakie zestawy marki Hemar są dostępne w poręcznych kuferkach?
- ✓ Z ilu klocków się składają?
- ✓ Jakie zawierają elementy dodatkowe?

Klocki	Kuferek mały 39 x 29 x 30 cm	Kuferek duży 39 x 29 x 41 cm	Elementy dodatkowe
K1 (szerokość klocka: 16 mm)	600 el.	1000 el.	okienka, drzwi, pojazdy, maszyny budowlane
K2 (szerokość klocka: 30 mm)	180 el.	280 el.	okienka, drzwi, daszki, drzewka, ludziki, pociągi, samochodziki
K3 (szerokość klocka: 57 mm)	70 el.	100 el.	okienka, drzwi, daszki, drzewka, ludziki, pociągi, samochodziki

Kuferek duży z klockami K1

W co powinna być zapakowana tradycyjna zabawka, jaką są klocki?

- ✓ Zarówno w sklepie stacjonarnym, jak i internetowym klocki muszą być atrakcyjnie podane. Hemar Family pakuje swoje zestawy w przezroczyste opakowania, a kuferki posiadają transparentną pokrywę. Dzięki temu klient łatwo może oszacować liczbę elementów, ich wielkość, rodzaj oraz jakość.
- ✓ W sklepie internetowym każdy zestaw klocków musi być zwymiarowany i posiadać czytelną informację dotyczącą liczby elementów. Niezwykle istotne jest także zdjęcie oddające jakość produktu.

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

Wszystkie drogi znów poprowadzą do Kielc…

Producenci i dystrybutorzy z branży zabawek i artykułów dziecięcych odliczają już dni do tegorocznych targów Kids' Time, które wyjątkowo odbędą się we wrześniu. Na międzynarodowe wydarzenie dedykowane branży dziecięcej zapraszają tradycyjnie Targi Kielce.

W ciągu ostatnich miesięcy branża targowa odmieniała słowo „pandemia" przez wszystkie przypadki. Ośrodki wystawiennicze w całej Europie zostały zmuszone do odwołania zaplanowanych wydarzeń, a wielu producentów i dystrybutorów od miesięcy nie mogło spotkać się na żywo z odbiorcami. Z tego też powodu organizatorzy Kids' Time podjęli decyzję o przełożeniu tegorocznej edycji targów na jesień (28-30 września br.).

– Naturalnie wystawa będzie różnić się od poprzednich. Nasz świat wygląda zupełnie inaczej niż przed pandemią. Wiele marek wciąż nie może zaprezentować się na imprezach wystawienniczych, część pracowników korporacji obowiązuje zakaz podróży – zauważa Aldona Matla, menedżer targów Kids' Time. – Robimy wszystko, aby wrześniowe targi były wystawą na wysokim poziomie, do czego przez lata przyzwyczailiśmy naszych klientów, miejscem rozmów i merytorycznych spotkań – dodaje.

Lista wystawców pozostaje otwarta, niemniej jednak organizatorzy zapewniają, że znajdują się na niej prestiżowe marki, również te zagraniczne. – Wciąż pracujemy nad kształtem wystawy. Pozostajemy w stałym kontakcie z kontrahentami i zapraszamy odwiedzających – zachęca Aldona Matla.

TARGI KOPALNIĄ WIEDZY

Kids' Time od lat kojarzy się nie tylko z największą w Europie Środkowo-Wschodniej wystawą zabawek, wózków, ubranek oraz fotelików samochodowych, ale również z merytorycznymi konferencjami i szkoleniami. Co roku w trakcie targów mają miejsce spotkania z polskimi oraz zagranicznymi specjalistami z sektora dziecięcego i marketingu. – Również podczas jesiennej odsłony wystawie towarzyszyć będą szkolenia dla sprzedawców i kadry kierowniczej, będzie także możliwość wzięcia udziału w prelekcjach prowadzonych przez profesjonalistów – zapowiada Aldona Matla.

Tradycyjnie mocnym punktem targów jest także ogłoszenie laureatów nagrody Kids' Time Star. To prestiżowe wyróżnienie dla najbardziej innowacyjnych i nowoczesnych produktów prezentowanych w czasie wystawy.

BEZPIECZEŃSTWO UCZESTNIKÓW

O pandemii nie da się zapomnieć nawet po zniesieniu obostrzeń. Zdają sobie z tego sprawę również organizatorzy tegorocznych targów Kids' Time. Załoga kieleckiego ośrodka dokłada starań, aby wydarzenie było w pełni bezpieczne. Już w ubiegłym roku na terenach wystawienniczych Targów Kielce pojawiły się kabiny dekontaminacyjne, które mierzą temperaturę oraz dezynfekują każdą osobę, która wchodzi na teren ośrodka. Jak zapewniają organizatorzy, podczas wydarzenia zachowane zostaną wszystkie niezbędne środki ostrożności, m.in. intensywna dezynfekcja elementów infrastruktury narażonych na bezpośredni kontakt. Na terenie kieleckiego ośrodka wystawienniczego nie zabraknie tablic informacyjnych oraz oznaczeń kierunku ruchu. We wszystkich halach i pomieszczeniach sanitarnych zainstalowano dozowniki z płynem do dezynfekcji rąk.

Dodatkowo każda osoba w momencie przekraczania terenu Targów Kielce zostanie zobowiązana do wypełnienia ankiety epidemiologicznej. Pracownicy poproszą także o informacje dotyczące szczepienia – będzie to pomocne w określeniu liczby osób, które mogą jednocześnie przebywać na terenie ośrodka.

NOWE ROZWIĄZANIA NA MIARĘ CZASÓW

Pandemia wymusiła na organizatorach stacjonarnych wystaw konieczność wypracowania nowych rozwiązań. Otworzyły one też przed nimi nowe możliwości. Organizatorzy targów Kids' Time przygotowują na wrzesień specjalną platformę Kids' Time Digital – nowoczesne rozwiązanie stwarzające dodatkową przestrzeń do kontaktu pomiędzy wystawcami i klientami. Oferuje ona wystawcom możliwość reklamy przed targami, w trakcie i po nich, poznania trendów i przeglądu najnowszych rozwiązań rynkowych. Prezentacja firmy w sieci zapewnia globalny zasięg i nieograniczone możliwości, takie jak umawianie spotkań w trakcie trwania targów i online – po ich zakończeniu, bezpośrednie relacje ze stoisk, pozyskanie nowych klientów z najdalszych zakątków świata.

Dzięki tym działaniom targi Kids' Time poszerzą swój zasięg i ułatwią podtrzymanie dotychczasowych relacji z klientami. Nie ma lepszej okazji do zaprezentowania się przed zwiedzającymi z całego świata: zarówno obecnymi stacjonarnie w Kielcach, jak i online. To doskonała okazja do pokazania swoich marek na wystawie o ugruntowanej pozycji, podczas której w ciągu trzech dni w jednym miejscu i czasie spotyka się cała branża dziecięca!

Zdjęcie: Kids' Time

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

SŁONIK BALONIK
SŁONIK BALONIK
Układanka w kwadracie
TO TU PASUJE!
KOLORY
wiek 2+
SŁONIK BALONIK
Układanka
GÓRA i DÓŁ
owoce i warzywa
wiek 2+
SŁONIK BALONIK
ZNAJDŹ MNIE!
KIM JESTEM?
wiek 2+
SŁONIK BALONIK
odkrywam
Piłki
wiek 2+
ZABAWA,
KTÓRA ODKRYWA
ŚWIAT!
SŁONIK BALONIK
odkrywam
ZWIERZAKI
wiek 2+
SŁONIK BALONIK
poznaję
KOŁO
UKŁADANKA DLA MALUSZKA
wiek 18m+
SŁONIK BALONIK
Zwierzęta
małe i DUUUŻE
MOJE PIERWSZE PUZZLE
wiek 2+
SŁONIK BALONIK
odkrywam
JEDZONKO
wiek 2+
MULTIGRA
GRY DLA KAŻDEGO
MULTIGRA.COM.PL
HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

LEGO® Books – książki, które rozbudzają pasję!

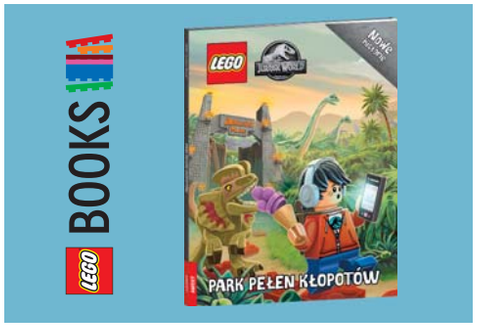
Marka LEGO® od lat kojarzy się przede wszystkim z zestawami klocków. Jednak świat LEGO® jest tak naprawdę dużo bardziej rozbudowany. Popularność brandu przyczyniła się do powstania opartych na nim filmów, seriali i gier, a także książek osadzonych w uniwersum LEGO®. Na polskim rynku partnerem strategicznym duńskiego producenta jest wydawnictwo AMEET, które zadedykowało licencji serię wydawniczą LEGO® Books.

W tym przypadku jednak nastąpiło odejście od typowej metody licencjonowania LEGO® Publishing. Nowy model współpracy z firmą LEGO® pozwolił wydawnictwu AMEET współtworzyć portfolio unikatowych książek w wielu kategoriach, łączących opowiadania, zabawę, naukę i kreatywność, a jednocześnie wzbogacających doświadczenia płynące z zabawy klockami LEGO®.

W dotychczasowej ofercie książek aktywizujących i nieszablonowych formatów uzupełnionych o klocki LEGO® pojawiły się wyjątkowe pozycje literackie przedstawiające historie z uniwersum LEGO®. Każdy tytuł to zupełnie nowa opowieść, która stanowi swego rodzaju pomost między światem zabawy a światem książek (dzięki czemu zachęca do czytania nawet tzw. czytelnicze niejadki).

NA DOBRY POCZĄTEK PRZYGODY Z LEGO® BOOKS

Dla dzieci w wieku 4-6 lat wydawnictwo AMEET proponuje nową serię książek z prostymi historiami podzielonymi na krótkie rozdziały wzbogacone o fantastyczne ilustracje, które pomagają zrozumieć fabułę. Książki mają objętość 48 stron i są skierowane do młodszych fanów LEGO®. Krótkie rozdziały, przejrzysty układ i duża czcionka stanowią zachętę do śledzenia tekstu i podejmowania



pierwszych samodzielnych prób czytelniczych. Lekturę uprzyjemnią zamieszczone na końcu każdej książki dodatki: dyplom, quiz i słowniczek.

PROPOZYCJE DLA PRAWDZIWYCH LEGO® CZYTACZY

W lipcu na rynku pojawiła się pierwsza książka z serii tytułów do czytania LEGO® dla nieco starszych dzieci 6-8 lat: LEGO® Jurassic World™. Operacja „Przetrwanie". Jest to 64-stronicowa książka zawierająca trzy opowiadania. Tekstu na stronie jest tu trochę więcej niż w poprzednich pozycjach, a zdania są nieco dłuższe i bardziej skomplikowane, jednak dostosowane do możliwości czytelniczych dziecka w tym wieku. Każdy tytuł to pełne humoru trzy nowe historie ze świata LEGO®. Książki zawierają też unikatowe niespodzianki fanowskie.

Dla fanów w wieku 8-10 lat, którzy o LEGO® wiedzą już dużo, a chcą wiedzieć jeszcze więcej, wydawnictwo AMEET przygotowało zaś 144-stronicowe książki z podzielonymi na krótkie rozdziały opowieściami, które dają przedsmak „dorosłej" lektury. Ich wyróżnikiem są czarno-białe, pełne akcji i humoru ilustracje. Zawarte w nich historie kryją fanowskie smaczki – dzięki nim ta lektura będzie atrakcyjna nawet dla dzieci, które wcześniej nie były zapalonymi czytelnikami.

Zdjęcia: AMEET

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

DLA FANÓW KOLEKCJONOWANIA W KAŻDYM WIEKU

Wydawnictwo AMEET kontynuuje też swoją bestsellerową serię książek z minifigurkami LEGO®. Każdy tytuł to miks aktywności: łamigłówki, zadania, komiksy i opowiadania oraz oryginalne klocki LEGO®. W ofercie dostępne są różne brandy:

- ✓ LEGO® City;
- ✓ LEGO® NINJAGO™;
- ✓ LEGO® Jurassic World™;
- ✓ LEGO® Harry Potter™;
- ✓ LEGO® Star Wars™.

LEGO BOOKS

Oferta wydawnictwa AMEET obejmuje ponadto kolorowanki oraz najróżniejsze książki z zadaniami i naklejkami. Ogromną popularnością wśród klientów cieszą się też zestawy prezentowe łączące książki z zabawkami. O tym, z jak doskonałym przyjęciem się spotykają, najlepiej świadczy Nagroda Dzieci przyznana w konkursie „Zabawka Roku 2021" aż trzem tytułom z serii „Buduj z wyobraźnią". „Stworki", „Pojazdy" i „Boże Narodzenie" to tytuły, które rozeszły się jak ciepłe bułeczki i ponownie będą dostępne w sprzedaży w październiku br.

ŚCIĄGA DLA SPRZEDAWCY

LEGO® Books to kompleksowa oferta książek LEGO ze wszystkich kategorii.

- ✓ Dla młodszych dzieci dobrą propozycją są kolorowanki z naklejkami.
- ✓ Kolekcjonerom w każdym wieku wydawca poleca książki z minifigurkami, minizestawami i akcesoriami LEGO®.
- ✓ Literatura dziecięca: trzy serie dla różnych grup wiekowych, a każdy tytuł to nowe historie ze świata LEGO®.
- ✓ Zestawy prezentowe: połączenie książki z zabawką, idealna propozycja na różne okazje (urodziny, święta itp.).

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

NANOBYTES: mały świat wielkich możliwości

Idziemy o zakład, że duża część osób, które po raz pierwszy wezmą do rąk dowolną figurkę NanoBytes, będzie miała poczucie, że służy ona do rozbudowy świata w „Minecrafcie" lub „The Sims". Jednak nic z tych rzeczy!

Pierwsze miłe zaskoczenie jest takie, że temat nie został jeszcze w najmniejszym stopniu ograny, dzięki czemu stanowi przyjemny powiew świeżości na rynku gier mobilnych. Nie mniej istotne jest to, że mamy tu do czynienia z zabawkami, którymi można się również bawić poza aplikacją. Po kolejne, kolekcja umożliwia wykreowanie zupełnie nowej, oryginalnej rzeczywistości. Wreszcie bardzo mocnym argumentem in plus jest też to, że oprócz warstwy elektronicznej oferuje sporych rozmiarów pakiet edukacyjny w postaci ciekawostek popularnonaukowych i nie tylko.

NanoBytes to zupełnie nowe, idące z duchem czasów spojrzenie na kolekcjonowanie. Seria obejmuje łącznie ponad 100 figurek, które mogą być wykorzystane na trzy sposoby:

- ✓ w dedykowanej kolekcji grze „NanoBytes" na smartfony,
- ✓ do zabawy w świecie realnym,
- ✓ jako przyjemny sposób odkrywania ciekawostek.

Pikselowe figurki dostępne w mniejszych i większych zestawach oraz saszetkach niespodziankach (blindbagi, 2-paki i 10-paki) należy skanować do aplikacji, która jest całkowicie po polsku. Kolejnym krokiem jest przypisanie każdej z nich do jednego z biznesów wewnątrz gry. Stwarza to możliwość zbierania wirtualnej waluty – ByteCoinów służących do rozbudowy budynków, rezydencji mieszkańców i różnego rodzaju dodatków, za pomocą których można personalizować swoje miasto.

Zdjęcia: Dante

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
Piatnik

Podczas zabawy dzieci odkrywają w aplikacji różnego rodzaju ciekawostki, które mogą następnie wykorzystywać w quizach będących okazją do zebrania dodatkowej waluty na rozbudowę swojego miasta. Ciekawostki dotyczą zeskanowywanych przedmiotów i podzielone są na różne obszary tematyczne.

– Wprowadzenie kolekcji na rynek stanowiło dla nas niemałe wyzwanie. Zdawaliśmy sobie bowiem sprawę z tego, że mamy do czynienia z produktem innowacyjnym, który łączy tradycyjną zabawę ze światem wirtualnym – zdradza Martyna Stupnicka, dyrektor działu handlowego w Dante. – Z drugiej strony byliśmy pewni, że NanoBytes okażą się sukcesem. W tej sytuacji decyzja mogła być tylko jedna! A sądząc po wynikach sprzedażowych naszych partnerów handlowych, okazała się ona strzałem w dziesiątkę! Polski rynek zabawek potrzebował tego typu produktu – dodaje.

Marketingowe plany dystrybutora

- ✓ trwająca miesiąc kampania telewizyjna,
- ✓ szeroka obecność w mediach społecznościowych (Tik Tok, Instagram, Facebook, YouTube).

Dzieci kochają kolekcjonować, a możliwość wykorzystania realnej kolekcji w świecie wirtualnym tylko wzmaga w nich chęć zebrania wszystkich dostępnych figurek. 100 figurek w pierwszej serii to dopiero początek zabawy w świecie NanoBytes. Na jesień planujemy kolejne działania promocyjne, a na wiosnę nowe atrakcje, których jeszcze nie możemy zdradzić. Plan rozwoju aplikacji obejmuje cały nadchodzący rok, dzięki czemu mogę zapewnić, że ten realistyczno-wirtualny świat co rusz będzie zaskakiwać czymś nowym!

Marcin Maciejewski, prezes zarządu firmy Dante, która jest wyłącznym dystrybutorem marki NanoBytes w Polsce

Wydawcy oko w oko z problemami

Kiedy na rynku jak grzyby po deszczu wyrastają dopracowane do perfekcji tytuły dla graczy w różnym wieku i o różnym doświadczeniu przy planszy, konsumenci coraz chętniej wybierają tę formę rozrywki (zwłaszcza w czasie lockdownów związanych z trwającą od niemal dwóch lat pandemią koronawirusa), a sprzedaż gier z roku na rok notuje kolejne rekordy, trudno mówić o kryzysie. A jednak! Problemami branży w tych – zdawałoby się – wymarzonych czasach dla wydawców planszówek podzieliła się z nami Katarzyna Czerewko, dyrektor Wydawnictwa Muduko oraz dyrektor marketingu Fabryki Kart.

Według danych Statisty, niemieckiej firmy specjalizującej się w danych rynkowych i konsumenckich, światowy rynek gier bez prądu osiągnął w tym roku wartość 15,5 mld dol. W ciągu najbliższych lat tendencja wzrostowa ma zostać utrzymana – eksperci szacują, że w roku 2025 kwota ta będzie wyższa aż o 7%. Inne dane mówią nawet o 13-procentowym wzroście, co oznacza, że już za pięć lat światowy rynek gier osiągnie wartość 30 mld dol.

Polskie podwórko growe wyceniane jest odrobinę niżej, bo na około 550 mln zł. Jednak w tym przypadku można mówić o większej dynamice wzrostów, nawet na poziomie 20% rocznie. Brzmi to bardzo optymistycznie i przynajmniej w teorii rodzimi wydawcy nie powinni mieć powodów do narzekań. Tymczasem rzeczywistość wcale nie wygląda różowo. Mimo że na półkach jeszcze tego nie widać, wydawnictwa stanęły w obliczu wyzwań, z jakimi nigdy wcześniej nie musiały się mierzyć.

PROBLEM NR 1

Pierwszym i chyba najważniejszym problemem branży jest powszechny kryzys surowcowy. – Dotyczy to przede wszystkim celulozy, która jest kluczowym materiałem w produkcji papieru – mówi Katarzyna Czerewko, dyrektor Wydawnictwa Muduko oraz dyrektor marketingu Fabryki Kart. – Jej dostępność już od kilku lat jest ograniczona, a popyt istotnie przewyższa podaż. Taka sytuacja musiała mieć wpływ na ceny, które obecnie rosną z dnia na dzień. Drożeją również chemikalia niezbędne do produkcji materiałów papierowych. Producenci papieru wprowadzili nawet 30-procentowe podwyżki i zapowiadają, że na tym nie koniec zmian cen w tym roku – dodaje.

Nie ma się co oszukiwać: w ślad za tym szykują się podwyżki cen gier planszowych, puzzli, zabawek kartonowych i kart do gry. Będą one spore, bo oprócz papieru drożeją też inne składowe niezbędne do produkcji gier: drewno, komponenty z plastiku, farby, kleje i energia elektryczna. Do tego dochodzą wyższe koszty pracy.

PROBLEM NR 2

Równie istotnym problemem jest dostępność samych gier. W tym przypadku nałożyły się na siebie dwa czynniki. Po pierwsze, istotnie podrożał transport z Chin, a ponadto dużo trudniej go zorganizować. – Dotychczas transport z kierunków azjatyckich odbywał się drogą morską. Jednak z uwagi m.in. na mniejszą liczbę kontenerowców, a w wielu przypadkach wręcz ich brak, czas przewozu uległ znacznemu wydłużeniu. Dodatkowo wzrosły ceny dostaw, przy czym ustalone terminy są niewiążące. Wiele branż przestawiło się na dotychczas droższy, lecz pewniejszy

Zdjęcia: Wydawnictwo Muduko

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

transport kolejowy. W efekcie również na tym odcinku zaczęły powstawać tzw. zatory. Do tego stopnia, że pociągi mają opóźnienia sięgające nawet kilkunastu dni – opowiada Katarzyna Czerewko.

Jak nietrudno się domyślić, w tej sytuacji wielu wydawców zdecydowało się na przeniesienie produkcji do Europy. Przemawia też za tym czynnik ekologiczny: skrócenie drogi transportu pozwala istotnie ograniczyć ślad węglowy powstający podczas przewozu towarów. Nie pozostało to jednak bez wpływu na terminy produkcji gier, które wydłużyły się z kilku tygodni do co najmniej sześciu miesięcy. A jeśli dodamy do tego braki kadrowe spowodowane pandemią, otrzymamy kolejny czynnik istotnie ograniczający dostępność.

NAJBLIŻSZE PROGNOZY

Taka sytuacja nie mogła pozostać bez wpływu również na Wydawnictwo Muduko. – Możemy jednak zapewnić, że tegoroczne nowości ukażą się zgodnie z planem. Co istotne, nie wprowadzimy w tym roku podwyżek cen gier. Zadbaliśmy odpowiednio wcześnie o potrzeby naszych klientów i przy pierwszych sygnałach o podwyżkach zagwarantowaliśmy odpowiednie zapasy. W produkcji jest już ogromny dodruk „Wirusa", więc w okresie świątecznym tego bestselleru z pewnością nie zabraknie. W magazynie czeka też jeden z naszych tegorocznych hitów – trójwymiarowa gra planszowa „Holi. Festiwal kolorów", a wkrótce odbierzemy zapas przepięknej zręcznościówki „Ghost Adventure" – zapewnia Katarzyna Czerewko.

Rzeczywiście, Wydawnictwo Muduko ma ten komfort, że poprzez powiązanie z Fabryką Kart, jednym z największych europejskich producentów gier planszowych i kart do gry, może z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na zmiany sytuacji rynkowej. – Rezerwujemy już terminy produkcyjne na rok 2022, zaś firma podejmuje kolejne inwestycje w park maszynowy i automatyzację procesów. Między inymi dzięki trzem nowym liniom do produkcji kart do gry nasze możliwości produkcyjne tylko w tym roku wzrosną o około 50% – podkreśla Katarzyna Czerewko.

Reklama

Ogromna moc zabaw międzypokoleniowych

Coraz więcej rodziców i opiekunów narzeka, że dzieci na długie godziny zaszywają się w wirtualnym świecie. Jedni próbują rozwiązać problem poprzez ustalenie limitów czasowych, inni decydują się na całkowite odcięcie najmłodszych od technologii. Warto jednak pamiętać, że skrajności nigdy nie są dobrym rozwiązaniem. Znacznie lepszym tropem jest poszukanie ciekawych pomysłów na wspólne spędzenie czasu, zacieśnienie więzi, zbudowanie pięknych wspomnień. A tutaj z pomocą przychodzi marka Wader, która od zawsze kojarzy się właśnie z rodzinną rozrywką, zabawą i integracją z dala od komputerów i telewizorów.

GRA KONTRA... GRA

Kto powiedział, że dobre gry to tylko gry elektroniczne?! Nowoczesne, dopracowane do perfekcji planszówki w niczym im nie ustępują! Mało tego, one dają całej rodzinie znacznie więcej: stwarzają okazję do wspólnego spędzenia czasu, doświadczenia najprawdziwszych emocji, zbudowania relacji w realnym świecie, w którym nawet przegrana przychodzi łatwiej, bo jest autentyczna i wychowawcza, a dodatkowo zawsze można liczyć na wsparcie współgraczy. W ten sposób właśnie powstają najpiękniejsze wspomnienia.

Ponadto gry planszowe jak żadne inne rozwijają umiejętność komunikacji. Wszyscy bez wyjątku uczą się dzięki nim formułować czytelne komunikaty, stają się otwarci na informacje przekazywane przez pozostałych uczestników zabawy. Rozmowa, która rozpoczyna się od komentowania przebiegu gry, często kończy się na podjęciu kolejnych tematów ważnych dla dziecka i całej rodziny. W okresie wakacyjnym nie bez znaczenia jest również fakt, że niektóre gry planszowe stanowią ciekawą alternatywę dla tabletów lub minikonsol podczas długich podróży. Jedną z nich jest „Secret Pocket" od marki Wader: zajmuje tak niewiele miejsca, że z łatwością zmieści się nawet w bagażu podręcznym!

NIBY PROSTE, A JEDNAK DZIAŁA!

Budowanie to wyzwanie, a jak wiadomo, wspólne wyzwania są najlepszym przepisem na udaną integrację. Damy radę? Oczywiście, że tak! Nieograniczone warianty zabawy w połączeniu z możliwością zaangażowania w nie mamy, taty, babci, dziadka oraz pozostałych członków rodziny sprawiają, że w jednej chwili formuje się zespół do zadań

Zdjęcia: Wader-Woźniak

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

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 :)”

specjalnych. Wystarczy tylko w odpowiednim momencie przejąć inicjatywę… „Tato, ale ja chcę pograć!" – tak postawione żądanie skwitować słowami: „To może zorganizujmy konkurs w budowanie zamków!". Przy czym drobna uwaga: słowo „budowanie" jest niezwykle pojemne, można przecież wznosić budowle z piasku, ale równie dobrze z klocków… Najważniejsze to się nie ograniczać! Pomysły na proste zabawy nigdy nie zawodzą, proste zabawki od Wader również!

WYŚCIGI, POŚCIGI, RAJDY…

Koc, trawa lub dywan w połączeniu z różnorodnymi zabawkami od marki Wader w zupełności wystarczą do zorganizowania profesjonalnego wyścigu autek lub szalonego „rajdu" w jeździku. Grunt to dobrze wykorzystać wszystkie możliwości, jakie stwarza zabawka. Już wspólne stawianie tras pozwoli nieźle się zintegrować, nie mówiąc o wymyślaniu np. scenariuszy policyjnego pościgu czy akcji ratunkowej…

Poradnik sprzedawcy

WRAZ Z ZABAWKĄ SPRZEDAJEMY EMOCJE…

Współczesne maluchy coraz częściej są przestymulowane. W świecie zdominowanym przez elektronikę oraz przeróżne inne bodźce oczekiwania dzieci i rodziców w stosunku do zabawek ulegają zmianom. Nie pozostaje to bez wpływu na sposób ich sprzedaży. Dlatego w komunikacji z rodzicem warto postawić na ścisły związek pomiędzy mądrymi zabawkami i sferą emocji, nawiązanie właśnie do tych oczekiwań.

Zaproponujmy więc klientowi alternatywny dla gier elektronicznych sposób spędzania czasu, pokażmy zabawki wciągające, ale i atrakcyjne wizualnie, zainspirujmy rodziców do zaangażowania się we wspólną zabawę i nawiązania w ten sposób bliskiej relacji z dzieckiem. Dajemy dożywotnią gwarancję, że w ten sposób nie tylko zyskają Państwo stałych klientów, ale też bezcenny tytuł ekspertów ds. wartościowych zabawek i zabaw!

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

MOJA

torebka

JUŻ W SPRZEDAŻY!

ZESTAW KREATYWNY

SERIA TOREBEK Z FILCU DO SAMODZIELNEGO USZYCIA

W ZESTAWIE:
WYCIĘTE ELEMENTY, IGŁA, WŁÓCZKA I OZDOBY.

MULTIGRA

FRAJDA DLA KAŻDEGO

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

Dla takich „smarków” nie ma zegarków?

Któż z nas nie pamięta zabawnej rymowanki z dzieciństwa, która stawiała wyraźną granicę między światem dorosłych a światem dzieci? Tak, w tamtych czasach widok pięciolatka z nowoczesnym jak na ówczesne standardy zegarkiem elektronicznym z melodyjkami nie mieścił się w głowie! Tymczasem już kilkadziesiąt lat później dylematem nie jest to, czy w ogóle warto kupić maluchowi smartwatcha, ale raczej na którego producenta postawić i jaki model wybrać, by spełniał określone funkcje.

Liderem na rynku dziecięcych smartwatchy jest od lat firma Garett Electronics. Producent z każdym sezonem proponuje najmłodszym użytkownikom nowych technologii modele idące z duchem czasu i ich zmieniającymi się oczekiwaniami w stosunku do funkcji nowoczesnych zegarków.

I tak np. bazujące na systemie Android smartwatche z serii Garett Kids oferują m.in. możliwość prowadzenia rozmów oraz wideorozmów (współpracują z kartami SIM wszystkich operatorów, wystarczy połączyć kartę z telefonem rodzica poprzez darmową aplikację Garett Tracker), a także funkcję GPS. Dzięki tej ostatniej rodzice przez cały dzień mają pełną kontrolę nad tym, gdzie przebywa ich dziecko, co w połączeniu z dostępnym w każdym modelu przyciskiem SOS oraz zdalnym podsłuchem daje im pewność, że jest bezpieczne. Oprócz funkcjonalności sprzętu nacisk położony został na jego ogromną wytrzymałość, a także modny design.

W czołówce najlepiej sprzedających się modeli dla dzieci jest od lat działający w technologii 2G GPS Junior 2. W II półroczu firma Garett Electronics zaplanowała wprowadzenie na rynek kolejnych modeli działających w nowatorskiej technologii 4G:

- ✓ **GARETT KIDS FUNKY 4G,**
- ✓ **GARETT KIDS AGENT 4G,**
- ✓ **GARETT KIDS CHAMELEON 4G,**
- ✓ **GARETT KIDS CYBER 4G.**

Zdjęcia: Garett Electronics

Oferują one użytkownikom m.in.:

- ✓ **wodoszczelność IP66** – certyfikat gwarantuje pełną ochronę przed skutkami kontaktu z pyłem, a także ze strumieniem wody;
- ✓ **łączność 4G, LTE i WiFi** – umożliwia najwyższą jakość połączeń i transmisji danych;
- ✓ **pomiar pulsu i ciśnienia tętniczego krwi** – funkcja mierzenia pulsu, ciśnienia krwi oraz jej natlenienia;
- ✓ **rozmowy wideo oraz wiadomości głosowe;**
- ✓ **lokalizację z wykorzystaniem modułów GPS, LBS i WiFi** (lokalizator z dokładnością do 5 m w czasie rzeczywistym pokazuje, gdzie znajduje się dziecko);
- ✓ **wbudowany system Android;**
- ✓ **przycisk SOS** – umożliwia szybkie powiadomienie osoby bliskiej o niebezpieczeństwie;
- ✓ **monitoring głosu** – funkcja umożliwia podsłuchanie, co w danym momencie robi dziecko;
- ✓ **wbudowany aparat fotograficzny;**
- ✓ **GEOogrodzenie** – umożliwia ustawienie strefy placu zabaw dla dziecka.

Z jakich powodów warto wyposażyć dziecko w nowoczesny smartwatch?

- ✓ Stwarza możliwość prowadzenia rozmów oraz wideorozmów, a także przesyłania krótkich wiadomości tekstowych i głosowych.
- ✓ Zgubienie go jest niemal niemożliwe.
- ✓ Rodzic po uruchomieniu w swoim smartfonie mapki może zlokalizować zegarek pociechy, a także odtworzyć trasę, jaką pokonała.
- ✓ Funkcja GEOogrodzenie informuje, gdy dziecko znajdzie się poza wyznaczonym obszarem.
- ✓ W sytuacji zagrożenia dziecko może wezwać pomoc poprzez wciśnięcie przycisku SOS w smartwatchu.

Mocne argumenty handlowe:

- ✓ coraz większa popularność smartwatchy dziecięcych,
- ✓ smartwatch to oryginalny prezent dla dziecka z różnych okazji,
- ✓ producent zapewnia liczne materiały promocyjne, wsparcie merytoryczne oraz szkolenia produktowe dla sklepów,
- ✓ niska awaryjność sprzętu,
- ✓ bezobsługowe reklamacje bezpośrednio u producenta,
- ✓ wysokie marże.

Dystrybutorami smartwatchy dziecięcych Garett są na polskim rynku hurtownie M&Z oraz Euro-Trade.

Z ostatniej chwili

Smartwatch nagrodzony przez rodziców!

Smartwatch dziecięcy Garett Kids Sun 4G znalazł się wśród laureatów XIV edycji konkursu „Zabawka Roku". Model zdobył Nagrodę Rodziców przede wszystkim za swoją funkcjonalność, ciekawą stylistykę i wysokiej jakości materiały. Jurorzy zwrócili uwagę na bardzo przydatną funkcję lokalizowania dziecka w czasie rzeczywistym za pomocą GPS oraz GEOogrodzenia, a także dostrzegli pozytywy płynące z posiadania wbudowanego telefonu komórkowego oraz przycisku SOS. Zdaniem jury odkrywanie pozostałych funkcji, takich jak gry, stoper, krokomierz, latarka, wbudowany aparat, system nagród i przesyłanie notatek dźwiękowych, może dać początek wyśmienitej zabawie wspólnie z rodzicami. Na doskonałą ocenę modelu wpłynęły również możliwość pomiaru temperatury ciała, pulsu, ciśnienia i natlenienia krwi.

Kompleksowy dział szkolno-papierniczy w sklepie z zabawkami

Zatowarowanie sklepu przed gorącym sezonem back to school to niełatwe zadanie. Nie dość, że oferta producentów i dystrybutorów jest z każdym rokiem coraz bardziej rozbudowywana, to jeszcze trzeba idealnie wpasować się w szybko zmieniające się trendy wśród dzieci i nastolatków. Skutkiem mniej lub bardziej ryzykownych eksperymentów będą stoki. Od czego zatem zacząć, by skompletowanie oferty przebiegło łatwo, lekko i przyjemnie? Poniżej krótkie wprowadzenie w meandry budowania działu szkolno-papierniczego w sklepie z zabawkami.

1. Zastanów się, jakie korzyści może przynieść wprowadzenie do sklepu oferty back to school.

Żyjemy coraz szybciej, a co za tym idzie – niechętnie tracimy czas wtedy, gdy nie jest to konieczne. Coraz bardziej zabiegany klient z pewnością doceni to, że w ulubionym sklepie z zabawkami znajdzie szeroką, a co równie istotne – atrakcyjną i pozostającą w zgodzie z obowiązującymi trendami ofertę szkolno-papierniczą. Z drugiej strony warto rozważyć taką możliwość ze względu na samych małych konsumentów: dotychczas sklep z zabawkami kojarzył im się z miłymi chwilami, więc jeśli znajdą w nim również ciekawe wzory akcesoriów szkolnych, rozpoczęcie nauki już na zawsze będzie im się kojarzyć z ekscytującą przygodą.

Nasza rada: Polecamy zapoznanie się z kompleksową ofertą z kategorii back to school firmy St.Majewski, która obejmuje ogromny przekrój produktów, w tym marki premium, economy, brandy globalne oraz własne, produkty licencyjne i autorskie. Co istotne, firma jest poważnym graczem: działa nieprzerwanie na polskim rynku od ponad 130 lat!

2. Określ, jaką powierzchnią dysponujesz.

To ona determinuje rozległość oferty, jaką można zaproponować klientom. A ponieważ z reguły w stacjonarnym sklepie z zabawkami każdy metr kwadratowy jest na wagę złota, warto przemyśleć, w jaki sposób atrakcyjnie wkomponować ofertę w dotychczasową aranżację. Niezwykle istotne jest wykorzystanie każdego centymetra, ale bez zaburzenia dotychczasowego porządku (klienci lubią, kiedy mogą instynktownie poruszać się między regałami), a jednocześnie sprawienie, by ekspozycja oferty back to school przykuwała wzrok.

Nasza rada: Aby produkty szkolno-papiernicze były atrakcyjnie wyeksponowane w sklepie z zabawkami, warto skorzystać z pomocy specjalistów od visual merchandisingu lub osób, które na co dzień z nimi pracują.

3. Starannie przemyśl, jakie produkty zaoferować klientom.

Klienci kupują oczami. Jeśli wpadnie im w oko topowy wzór lub popularny bohater licencyjny, zatrzymają się na dłużej przy wybranym

Zdjęcia: St.Majewski

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY Plastik

RYNEK ZABAWEK

DO SZKOŁY Z MODOWYMI LALECZKAMI L.O.L. SURPRISE!™

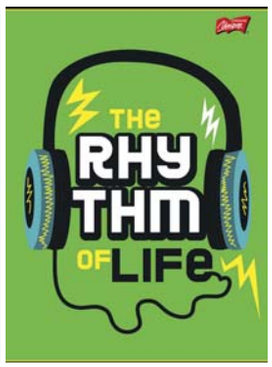
L.O.L. SURPRISE!™

© MGA

BACK TO SCHOOL

St.Majewski st-majewski.pl

© MGA Entertainment, Inc. L.O.L. SURPRISE!™ is a trademark of MGA in the U.S. and other countries. All logos, names, characters, likenesses, images, slogans, and packaging appearance are the property of MGA. Used under license by St-Majewski Spółka Akcyjna Sp. k.



produkcie, nawet jeśli to nie on był głównym powodem wizyty w sklepie z zabawkami. W kwestii obowiązujących trendów warto zasięgnąć języka bezpośrednio u producenta, a także wsłuchać się w głos samych młodych klientów.

Nasza rada: Doświadczeni przedstawiciele firmy St.Majewski służą profesjonalną pomocą w skrojeniu atrakcyjnej, kompleksowej oferty back to school na miarę potrzeb i specyfiki wybranego punktu.

4. Zadbaj o komplementarność.

Listy zakupowe przed każdym rokiem szkolnym wyglądają podobnie. Najtrudniejsze zadanie stoi naturalnie przed rodzicami pierwszoklasistów, którzy muszą wyposażyć swoje pociechy do szkoły od A do Z: począwszy od idealnie dobranego pod względem funkcjonalnym i estetycznym plecaka lub tornistra po zabawną gumkę do ścierania.

Nasza rada: Warto zaoferować klientom komplementarną ofertę, by mogli zrobić wygodne zakupy z kategorii szkolno-papierniczej w jednym miejscu, łącznie z tak prozaicznymi rzeczami, jak portfelik na legitymację czy worek na kapcie. Firma St.Majewski ma w swojej ofercie pełen wachlarz produktów z szeroko pojętej kategorii back to school.

5. Zwróć uwagę na nowoczesne rozwiązania.

Plecak lub piórnik jaki jest – każdy widzi. Jednak myliłby się ten, kto sądzi, że każdy model jest podobny! Ogromne różnice ujawniają się najczęściej po zajrzeniu do środka. Nowoczesne wzory dysponują przeróżnymi przegrodami, które ułatwiają organizację miejsca wewnątrz. Producent z ponadstuletnią historią, jakim jest firma St.Majewski, dba o komfort użytkowników w wielu obszarach: musi być bezpiecznie, zdrowo, wygodnie, funkcjonalnie i modnie. Dość powiedzieć, że od jakiegoś czasu w sprzedaży znajdują się m.in. plecaki marki St.Right z kieszenią termiczną, które za swoją innowacyjność otrzymały nagrodę podczas międzynarodowych targów we Frankfurcie.

Nasza rada: Aby wprowadzenie do oferty nowej kategorii produktów przyniosło spodziewane efekty, warto zaufać ekspertowi, jakim jest z pewnością St.Majewski. Tylko w ten sposób sklep może zaoferować klientom najwyższej jakości, unikatowe i w pełni bezpieczne produkty, dzięki czemu zyska przewagę konkurencyjną. Firma nieustannie pracuje nad nowoczesnymi rozwiązaniami w swoich produktach, wśród których są m.in. wspomniana kieszeń termiczna w plecakach, pomysłowo zamocowane zawieszki na klucze, kieszenie na smartfon, wyjścia na słuchawki, a także anatomiczne wyprofilowane plecy.

6. Złota zasada na koniec.

Decydując się na rozbudowę sklepu z zabawkami o dział szkolno-papierniczy, warto oprócz atrakcyjnej, nowoczesnej oferty postawić na sprawdzonego dostawcę, przywiązującego wagę do kwestii jakości, bezpieczeństwa produktów, wykorzystującego wyłącznie bezpieczne, certyfikowane surowce o sprawdzonym pochodzeniu. Tylko wtedy obędzie się bez nieprzyjemnych reklamacji, przez które mógłby ucierpieć wypracowany przez lata wizerunek sklepu.

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

GRUPA LEGO

Klocki z plastiku recyklingowanego

Grupa LEGO zaprezentowała prototyp klocka LEGO® wykonanego w całości z plastiku pochodzącego z recyklingu. To kolejny krok na drodze do wytwarzania produktów z ekologicznych materiałów.

Prototyp został wykonany z przetworzonego plastiku PET pochodzącego od dostawców ze Stanów Zjednoczonych, którzy w celu zapewnienia jakości materiału stosują procesy zatwierdzone przez amerykańską Agencję ds. Żywności i Leków (FDA) i Europejski Urząd ds. Bezpieczeństwa Żywności (EFSA). Średnio z litrowej butelki PET pozyskuje się ilość surowca wystarczającą do wyprodukowania 10 klocków LEGO 2 x 4. Szacuje się, że testowanie i rozwijanie materiału PET potrwa co najmniej rok.

Wysiłki Grupy LEGO na rzecz zrównoważonych innowacji materiałowych to tylko jedna z wielu inicjatyw, które firma wdraża w celu wywierania pozytywnego wpływu na środowisko. Grupa do 2022 r. zamierza zainwestować nawet 400 mln dol. w przyspieszenie realizacji swoich ambitnych planów w zakresie zrównoważonego rozwoju. Więcej informacji o tym, w jaki sposób chce odbudować świat na lepsze, można znaleźć na stronie LEGO.pl/Sustainability.

Reklama

Macyszyn TOYS

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY

HURTOWNIA ZABAWEK

ul. Lwowska 58
Częstochowa

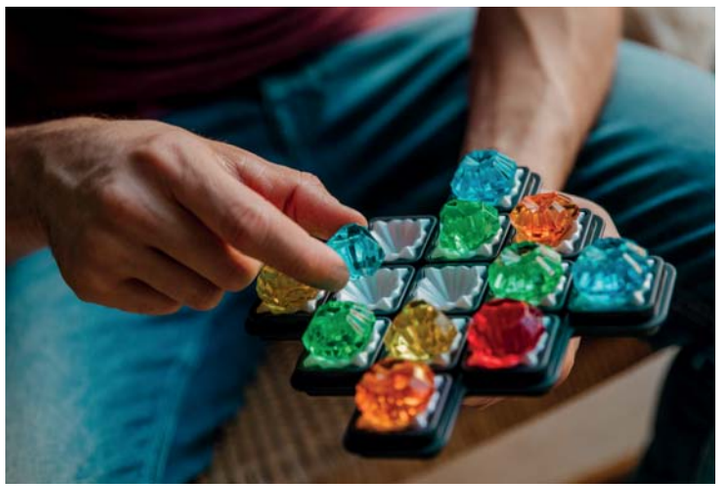
HURTOWNIA INTERNETOWA i stacjonarna

własna produkcja

40 lat doświadczenia w branży zabawkarskiej

Tel.: +48 34 362 01 72
e-mail: zamowienia@macyszyn-toys.pl
www.macyszyn-toys.pl

Owocny rok dla „SmartGames”!



„SmartGames” to znana i lubiana seria gier logicznych od IUVI Games, zachwycająca nietuzinkowym podejściem do tego typu rozrywki, świetnym designem oraz największą dbałością o produkt. Oferta łamigłówek wydanych w całości po polsku stale się poszerza – jeszcze w tym roku na rynku zadebiutuje kolejnych 11 tytułów. Ale na tym nie koniec: niebawem powieje też nowościami!

JESZCZE WIĘCEJ „SMARTÓW” PO POLSKU!

Oferta „SmartGames” obejmuje łącznie ponad 30 tytułów wydanych w języku polskim. Do końca roku ta kolekcja znacznie się rozrośnie. – Wsłuchaliśmy się w głosy klientów i okazało się, że wielu z nich woli mieć do czynienia z produktami w całości polskojęzycznymi. Tłumaczymy zatem kolejne tytuły i wprowadzamy na rynek. W ten sposób tworzymy silną ofertę wydawniczą gier „SmartGames”, w której każdy znajdzie coś dla siebie – podkreśla Viola Kijowska, redaktor prowadząca w wydawnictwie IUVI Games.

Wśród nowych tytułów w polskojęzycznym wydaniu są dobrze znane tytuły, m.in. z linii „IQ” („IQ XOXO”, „IQ Arrows” oraz „IQ Focus”), wyczekiwane nowości dla najmłodszych („Królewna Śnieżka” i „Śpiąca Królewna”), gry magnetyczne („Robaczki”, „Kopalnia złota”, „Magiczny las”), klasyczne „Parking Puzzler” oraz „Pingwiny na lodzie” czy wreszcie lubiany przez wszystkich „ZigZag Puzzler” z serii gier przestrzennych.

TEGO NIE WOLNO PRZEGAPIĆ!

W najbliższym czasie w ramach serii „SmartGames” pojawią się też cztery nowości:

✓ **„IQ Digits”** – prawdziwe wyzwanie dla fanów logicznych układanek z elementem matematycznym w tle. Cel gry jest prosty: na planszy należy umieścić wszystkie cyfry od 0 do 9 w taki sposób, by żadna z nich nie pozostała poza nią. Wraz z rosnącym poziomem trudności przed graczem staje dodatkowe wyzwanie: na planszy oznaczone jest pole z sumą, którą należy uzyskać poprzez odpowiednie rozłożenie elementów układanki.

✓**„Monsters: Hide & Seek”** – klasyczny tytuł z serii kompaktowej. Gracz za pomocą czterech elementów układanki musi ukryć wszystkie stworki oprócz wskazanych w zadaniu. Zadania na pierwszy rzut oka wydają się proste, jednak każde z nich stawia przed graczem wyzwanie, w którym będzie musiał wykazać się nieszablonowym podejściem do rozwiązywania problemów.

Zdjęcia: IUVI Games

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

✓**„Apple Twist”** – gra logiczna, której celem jest umieszczenie trójwymiarowych gąsienic na planszy. Ale uwaga: gąsienice mają ruchome elementy! Podobnie jak podzielona na pięć obrotowych części plansza. Na początek gracz wybiera wyzwanie z broszury i obraca segmenty jabłka zgodnie ze wskazówkami. Następnie zgina gąsienice w taki sposób, aby dopasować je do planszy.

✓**„Diamond Quest”** – pięknie wydana gra logiczna, która wspiera rozwój umiejętności dedukcyjnych. Zadaniem gracza jest wskazanie, w którym miejscu znajduje się czerwony diament. Korzystając ze wskazówek oraz umiejętności dedukcyjnych, gracz ma za zadanie ustalić położenie kryształów na planszy. Każde wyzwanie oferuje wiele wskazówek, jak ułożyć klejnoty, by odkryć lokalizację unikatowego czerwonego kamienia, co jest ostatecznym celem gry. Niektóre lokalizacje kryształów nie są podane, przez co gracz musi ustalić ich położenie na podstawie wskazówek.

– Wszystkie nasze nowości z serii „SmartGames” będą stanowiły świetne uzupełnienie bogatej oferty, a jednocześnie przyjemny trening mózgu dla młodszych oraz starszych fanów gier logicznych – komentuje wprowadzenie nowych tytułów Marcin Ropka, doradca ds. kluczowych klientów, specjalista ds. gier.

PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

Rozbudowana oferta nowości przewidziana na pierwszą połowę roku to nie wszystko, co ma do zaoferowania IUVI Games. Z myślą o fanach serii „SmartGames” wydawca przygotował więcej niespodzianek, o których będzie sukcesywnie informować. – W naszych kanałach społecznościowych pojawiło się już kilka wskazówek dotyczących planów wydawniczych, jednak jest to zaledwie procent tego, co przygotowaliśmy – mówi Natalia Białopiotrowicz, specjalista ds. marketingu gier planszowych w IUVI Games.

Wyłącznym dystrybutorem serii „SmartGames”, „SmartMax” oraz „GeoSmart” jest w Polsce hurtownia Ateneum.

NIEZNANE OBLICZE

ZNANEJ GRY TOWARZYSKIEJ

Alexander to wydawca, który nie znosi nudy i monotonii. Ostatnio do tego stopnia poeksperymentował z jedną z najpopularniejszych gier towarzyskich na świecie – kalamburami, że powstały z tego… „Kalambury na odwrót”! Wszystko dzięki modyfikacji zasad, dodaniu nowych elementów oraz przykuwającej wzrok szacie graficznej. W efekcie gracze otrzymali nowoczesny i angażujący tytuł dla całej rodziny.

Zasady gry zostały wywrócone do góry nogami. To, co niedozwolone w klasycznej rozgrywce, w „Kalamburach na odwrót” staje się kwintesencją zabawy. Uczestnicy tradycyjnej wersji pokazują hasła za pomocą gestów, min i ruchów, tak aby nie zdradzić hasła za pomocą słów. W najnowszej grze od Alexandra to właśnie słowny opis hasła jest podstawą gry. Kolejnym wyróżnikiem są dwa rodzaje kart, które pozwalają na pokazywanie haseł z puli lub zaproponowanych przez samych graczy.

JAK GRAĆ?

Na początku zabawy każdy z graczy otrzymuje specjalną suchościeralną kartę, na której zapisuje wymyślone przez siebie hasło. Po dokonaniu zapisu kładzie ją przed sobą rewersem do góry. Następnie w łatwo dostępnym miejscu uczestnicy gry układają w kwadrat dołączone do gry karty z gotowymi hasłami (mają ich do dyspozycji aż 165) oraz dzwonek (naciśnięcie go oznacza chęć udzielenia odpowiedzi).

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Losuje kartę i słownie opisuje znajdujące się na niej hasło. Opis może mieć dowolną długość, ale nie może zawierać elementów nazwy prezentowanego hasła w żadnej formie.

Zadaniem uczestników jest nie tylko znalezienie właściwej odpowiedzi, ale również sformułowanie jej w formie pytania.

Przykład

Gracz wylosował słowo „PUMA”. Może powiedzieć na głos: „To dzika koleżanka domowego mruczka występująca w logo firmy sportowej”. Kto się domyśli, o jakie słowo chodzi, musi uderzyć w dzwonek, a następnie ułożyć pasujące pytanie, które jednocześnie będzie zawierało słowo widniejące na karcie, np. „Czym jest PUMA?”.

Zdjęcia: Alexander

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

„Kalambury na odwrót” wyróżniają dwa rodzaje kart. Na jednych znajdują się zabawne ilustracje kota lub psa, na drugich – trzy hasła zapisane na różnokolorowych polach. Kiedy gracz trafi na kartę z obrazkiem, jego zadaniem jest przedstawienie hasła zapisanego wcześniej na własnej karcie. W drugim przypadku należy dokonać rzutu specjalną trójkolorową kością – wynik wskaże, które hasło należy opisać.

Czas na zgadywanie haseł jest mocno ograniczony, a każdą sekundę odmierza dołączona klepsydra lub aplikacja Alexander Timer. Co istotne, premiowana jest zarówno osoba, która udzieli poprawnej odpowiedzi, jak i gracz opisujący hasło.

Wydawca proponuje także specjalny wariant zabawy w formie maratonu kalamburowego dla zawodowców! Punkty w nim zdobędą jedynie uczestnicy, którzy zdążą odgadnąć wszystkie trzy hasła z karty przed upływem czasu. To prawdziwe wyzwanie nawet dla najbardziej doświadczonych graczy, dlatego warto najpierw nabrać wprawy w podstawowej rozgrywce.

JEDNYM SŁOWEM...

„Kalambury na odwrót” to dobrze przemyślana i dopracowana gra, która dla części uczestników będzie stanowiła wprowadzenie do świata gier towarzyskich, zaś innym zapewni nieco nostalgiczny powrót do rozrywki z czasów dzieciństwa.

Liczba graczy: 3-5.
Wiek: 7+.

„Kalambury na odwrót" będą dostępne w sprzedaży już we wrześniu.

„Kalambury na odwrót” – mocne strony

- ✓ Nieszablonowe podejście do znanej i lubianej rozrywki towarzyskiej.
- ✓ Gra wyzwala kreatywność dzięki możliwości włączenia do niej haseł wymyślonych przez uczestników.
- ✓ Tytuł jest odpowiedni dla dzieci, ale jednocześnie sprawi frajdę dorosłym.
- ✓ Łatwe do zapamiętania zasady zachęcą do zabawy nawet osoby, które nie grają regularnie.

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

Jak przechytrzyć prawa fizyki?

Wystarczy sięgnąć po „Drewnianą wieżę" od MultiGry! Zadaniem uczestników zabawy jest wyciąganie kolejnych elementów utrzymujących budowlę, ale bardzo ostrożnie i w sprytny sposób, by nie zniszczyć misternej konstrukcji.

Zabawa do złudzenia przypomina scenariusz najlepszych filmów Hitchcocka. Zaczyna się od wielkiego napięcia, a emocje rosną z każdym ruchem… aż do wielkiego finału, który obwieszcza głośny krzyk radości lub hałas rozpadającej się budowli.

JAK GRAĆ?

Gracze budują ośmiopiętrową wieżę składającą się z drewnianych obręczy podtrzymywanych przez sześć różnokolorowych słupków na każdym piętrze. Wraz z ukończeniem budowli rozpoczyna się rozgrywka, w której kluczowe jest dobre panowanie nad emocjami.

Tym, co wyróżnia „Drewnianą wieżę" na tle innych gier tego typu, jest włączenie do zabawy specjalnych kości liczby i koloru. Wskazują one, ile drewnianych słupków i w jakim kolorze należy usunąć z budowli. Warto przy tym liczyć na szczęśliwy traf i wylosowanie jokera. Sprawia on, że kolejka automatycznie przechodzi na rywala. Kości wprowadzają też do zabawy element nieprzewidywalności, zwiększając napięcie towarzyszące kolejnym ruchom w grze.

Przed swoją turą gracz sięga po obie kości i rzuca nimi, aby poznać wyzwanie dla siebie. Wraz z każdym kolejnym usuniętym elementem wieża destabilizuje się, a strach coraz bardziej zagląda w oczy zawodnikom.

W formule „jeden przegrany" gra kończy się wraz ze zburzeniem wieży przez jednego z uczestników. Z kolei „eliminacja" opiera się na systemie kilku rund. W przypadku zniszczenia wieży przez jednego z graczy zostaje on wyeliminowany, a budowla odtworzona, po czym rywalizacja trwa do momentu pozostania w grze tylko jednego zawodnika.

JEDNYM SŁOWEM…

Nowa propozycja od MultiGry sprawdzi się świetnie w każdych okolicznościach. Urozmaici rodzinne spotkania, sprawi mnóstwo frajdy podczas imprezy, a także zmusi do najwyższej koncentracji graczy, którzy lubią wymagającą rywalizację. „Drewniana wieża" idealnie nadaje się również do zabaw międzypokoleniowych, zaś dwa warianty rozgrywki pozwalają ją zmodyfikować i lepiej dopasować do liczby uczestników oraz długości wolnego czasu.

LICZBA GRACZY: 2-4.
WIEK: 6+.

„Drewniana wieża" będzie dostępna w sprzedaży już od września.

Zdjęcia: Multigra

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

DOSTĘPNE JUŻ OD WRZEŚNIA!

DUŻE FORMATY OBRAZKÓW: 57 X 39 CM

KILKA STOPNI TRUDNOŚCI: OD 12 DO 36 ELEMENTÓW

RÓŻNORODNA TEMATYKA!

MULTIGRA

MAXI PUZZLE

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

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

Alexandrowe cuda z papieru

3D ORIGAMI

Polski producent po raz kolejny wzniósł się na wyżyny kreatywności, zaskakując rynek nową propozycją dla wszystkich twórczych dusz. Trzeba przy tym oddać sprawiedliwość, że postawił sobie cel najambitniejszy z ambitnych: inspirując się pochodzącą z Dalekiego Wschodu ponadtysiącletnią sztuką origami, zaprojektował serię, z którą bez trudu poradzą sobie nawet najmłodsi adepci zabaw z papierem!

Tradycyjne origami opiera się na tworzeniu rozmaitych kształtów z pozaginanych w odpowiedni sposób kawałków papieru. Z czasem sztuka projektowania papierowych rzeźb ewoluowała, w wyniku czego pod koniec XX wieku w USA narodziło się origami modułowe. Podstawowym elementem wykorzystywanym do projektowania oryginalnych dzieł pozostał papier, jednak tym razem przybrał on formę prostokątnych kawałków, z których tworzono bardziej złożone, trójwymiarowe dzieła. Uzyskiwany w ten sposób efekt był spektakularny, jednak wymagał nakładu pracy i niewyczerpanych pokładów cierpliwości. Jak nietrudno przewidzieć, z tak wymagającym zadaniem raczej nie poradziłoby sobie żadne dziecko.

Na szczęście origami modułowe również z czasem ewoluowało. Prawdziwej rewolucji dokonało w nim birmańsko-włoskie małżeństwo San San Oo i Luca Achino, które opracowało, a następnie opatentowało technikę pozwalającą na ograniczenie z ośmiu do trzech liczby ruchów niezbędnych do stworzenia pojedynczego modułu. Wykorzystany w niej kształt trapezu z odpowiednimi bigami sprawił, że wymagająca sztuka zmieniła się w relaksującą zabawę dla każdego.

Zdjęcia: Alexander

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

I właśnie tę nowatorską technikę postanowił wykorzystać Alexander, który w tym roku nawiązał współpracę z twórcami origami modułowego, w wyniku czego powstała kolekcja „Origami 3D". Dzięki wykorzystanemu w niej patentowi miłośnicy DIY nie muszą już samodzielnie wycinać i składać setek kawałeczków papieru – otrzymują za to precyzyjnie wycięte kształty z wyraźnie zaznaczonymi liniami zgięcia oraz instrukcjami sugerującymi kolejność, w jakiej należy to zrobić. Podstawowe moduły, które następnie służą do projektowania papierowych rzeźb 3D, wykonuje się w zaledwie trzech prostych ruchach, a następnie łączy ze sobą bez użycia kleju.

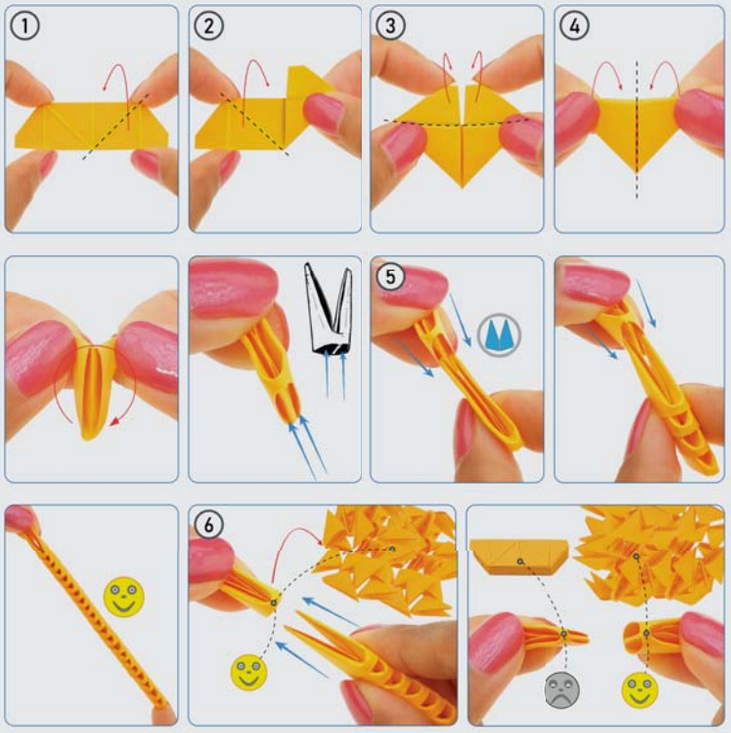
Alexandrowe zestawy kreatywne z serii „Origami 3D" dostępne będą w Polsce już we wrześniu. Na początek do sprzedaży wprowadzonych zostanie 12 modeli. Produkty są zróżnicowane pod względem liczby elementów oraz stopnia trudności papierowych składanek, tak aby każdy, zarówno początkujący, jak i wprawiony miłośnik DIY znalazł pośród nich coś dla siebie. Do każdego zestawu dołączona jest szczegółowa instrukcja, która krok po kroku przeprowadzi artystów przez proces tworzenia. Mogą oni również bezpłatnie pobrać instrukcję wideo (kod QR jest zamieszczony na opakowaniu), w której sam San San Oo pokazuje, jakie czynności należy wykonać, aby na koniec pracy móc cieszyć się ze spektakularnego efektu.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

„Origami 3D"
ne w sprzedaży już od września.

Seria „Origami 3D" – to naprawdę proste!

- ✓ Każdy zestaw zawiera gotowe moduły, które składa się w trzech ruchach.
- ✓ Do złożenia oryginalnej rzeźby nie potrzeba ani nożyczek, ani kleju.
- ✓ Zestawy mają różne poziomy trudności (łącznie jest ich 12); z najłatwiejszymi bez trudu poradzą sobie nawet ośmiolatki.
- ✓ Intuicyjna instrukcja krok po kroku prowadzi artystę przez kolejne etapy tworzenia papierowej rzeźby.
- ✓ Zamieszczony na opakowaniu kod QR przenosi użytkownika do instrukcji wideo.

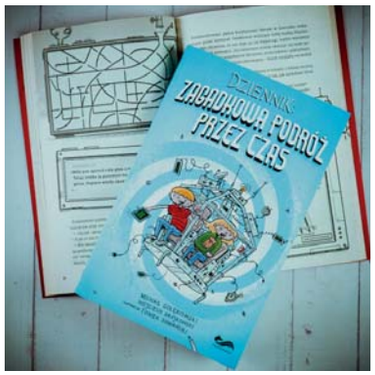


Raz, dwa, trzy... i gotowe!

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

„Dziennik: Zagadkowa podróż" i „Dziennik: Zagadkowa podróż przez czas"

Kiedy zaczynają się wakacje, trudno przekonać dziecko do sięgnięcia po książkę. Bo jest za ciepło, na podwórku za dużo się dzieje, a może lepiej pojechać nad wodę… Znajdzie się tysiąc wymówek, byle nie siąść do lektury. No chyba że książka wciągnie prosto w przygodę… A w dodatku nie do końca jest książką…



SKOK W PRZYGODĘ!

Poznajcie Karolę i Kazika. Są rodzeństwem i mają dość nietypowych rodziców. Otóż ich mama i tata pracują w Gdyni, gdzie zawodowo zajmują się wymyślaniem i konstruowaniem przedmiotów mających poprawić komfort życia. Właśnie zaczynają się wakacje, rodzice mają wyjechać na ważną konferencję, ale przed podróżą proszą dzieci o pomoc. Chodzi o najnowszy wynalazek – Zagadroida, którego młodzież może przetestować. Niewielki robocik na jednym kółeczku posiada fantastyczną umiejętność: wymyśla zagadki dotyczące tego, co widzi, a dzięki łączności satelitarnej wysyła je następnie do terminala razem ze współrzędnymi geograficznymi. Jednak zanim rodzeństwo na dobre zaprzyjaźni się z nową zabawką, ktoś ją kradnie…

DZIENNIK BADACZA

„Zagadkowa podróż" jest książką-dziennikiem. Tak jakby jeden z bohaterów pisał opowieść. Wydarzenia dzieją się w czasie rzeczywistym i czytelnik ma wrażenie, że sam również uczestniczy w wyprawie.

Razem z Karolą i Kazikiem rozpoczynasz pogoń za złodziejem. Zagadroid ciągle działa i wysyła swoje współrzędne oraz zagadki dotyczące tego, co widzi. Rodzeństwo bez chwili zastanowienia rusza w podróż, a szlak prowadzi przez różne zakątki globu. Od Wenecji po Pireneje, od Japonii po Rotterdam. Każdy rozdział to inny kraj i inne zagadki.

GDZIE KLUCZ?

Zagadki stanowią lwią część opowieści. Są niemal na każdej stronie i wymagają rozwiązania, aby akcja mogła pójść do przodu. Najtrudniej odnaleźć klucz do rozwiązania. Czasem oglądasz jakiś obrazek i jedno zdanie przesłane przez Zagadroida. Żadnych instrukcji, tylko lakoniczna wypowiedź. Zaczynasz myśleć i jeśli prawidłowo skojarzysz elementy, odgadniesz szyfr oraz rozwiązanie, które może być cyfrą lub słowem. Jeśli zagadka jest zbyt trudna, użyj podpowiedzi. Na końcu książki jest indeks i specjalna, deszyfrująca zakładka. Używając jej, otrzymasz podpowiedź. Jeśli nadal jest zbyt trudno, odwróć zakładkę na drugą stronę i wyszukaj rozwiązanie w indeksie.

DŁUGA PODRÓŻ

Karolina i Kazik w pierwszej części, goniąc złodzieja, podróżują po całym świecie. Na końcu książki trafiają do tajemniczego warsztatu i… cofają się w czasie! Drugi tom opowiada o podróżach wehikułem czasu i przygodach w różnych epokach historycznych, bo pogoń trwa, a Zagadroid nadal działa. Obie książki mają sprytnie ukryty walor edukacyjny. W pierwszej części (tej czerwonej) dziecko poznaje różne kraje i kultury, w drugiej (niebieskiej) – różne epoki historyczne. Dzieciaki zaglądają do Rzymu, spotykają George'a Stephensona i robią skok w przyszłość, by zobaczyć, jak będzie wyglądał świat za kilkadziesiąt lat.

Zdjęcia: FoxGames

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

HIACYNTA, CZYLI GARŚĆ HUMORU

Czym byłby Madagaskar bez króla Juliana? A wyprawa na księżyc bez Minionków? W bajkach dla dzieci często drugoplanowy bohater, który ma rozśmieszać, jest tak dobry w swej roli, że wybija się na pierwszy plan.

Hiacynta jest wydrą i podróżuje razem z rodzeństwem. Zazwyczaj w torbie. Wydra jest ciekawa i czasem rusza tam, gdzie Karola i Kazik nie mają odwagi. Hiacynta nie lubi być głodna, więc szuka jedzenia, nie bacząc, czy to współczesny Rotterdam, czy starożytny Rzym. Ryba zawsze smakuje tak samo dobrze. Dzięki kresce rysownika wydra zyskuje spory udział w opowieści. I uroczo rozśmiesza.

ŁYK EDUKACJI

Książki mają podwójne dno. Oprócz warstwy rozrywkowej ćwiczą umysł zagadkami i w nieinwazyjny sposób pokazują kulturę różnych krajów oraz charakterystykę wybranych okresów historycznych. Czytając „Dzienniki", można poczuć się trochę mądrzejszym, zwłaszcza po sporej dawce zagadek. Znalazło się tu miejsce na rebusy słowne i matematyczne oraz na szukanie podpowiedzi po całej książce, łącznie z grzbietem, okładką i cenówką :) Zagadki są zróżnicowane: od całkiem prostych po takie, w przypadku których nawet dorosły sięgnie po podpowiedź.

Warstwa edukacyjna została sprytnie ukryta, bo na pierwszy plan wybija się całkiem płynna i sprawnie napisana historia przygodowa, której bohaterowie zawsze spadają na cztery łapy. Trochę jak w „Podróży za jeden uśmiech", którą starsze pokolenie jeszcze z nostalgią wspomina.

WYKONANIE

Obie książki są całkiem spore. Mają format większy niż zeszytowy i liczą ponad 100 czarno-białych stron, na których zmieściło się 40 zagadek. Miękka okładka jest jedyną kolorową częścią każdej książki, ale za to wewnątrz znajdują się fantastyczne ilustracje.

OCENIAJ PO… OKŁADCE!

Okładka każdej książki od razu sugeruje, że ruszasz tropem przygody. Książki najlepiej sprawdzą się u nastolatków, chociaż nieco młodsze dzieci też mogą sięgnąć po „Dzienniki", pod warunkiem że… potrafią czytać. Kiedy młodzież zaśnie, możesz, drogi rodzicu, też sięgnąć po lekturę. Czeka cię całkiem przyjemna wakacyjna przygoda.

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.

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

ECO FUN

NAJLEPSZE KLASYCZNE GRY W DREWNIANEJ ODSŁONIE!

ALEXANDER

ZAPOWIEDŹ!
W SPRZEDAŻY OD WRZEŚNIA

ZNAJDŹ NAS NA:
/ Alexandergryizabawki

www.alexander.com.pl

Różowa Żaba wskakuje na salony!

Już we wrześniu na stoły graczy w całej Polsce wskoczy uśmiechnięta od ucha do ucha różowa żaba. „Pink Frog" to nowa marka gier planszowych, która zamierza rozgościć się tam na dobre. Wydawca oferuje zróżnicowane tytuły, po które gracze będą wielokrotnie sięgać. Zostały one tak dobrane, by zaciekawić odbiorców w różnym wieku, a tym samym połączyć we wspólnej zabawie całe pokolenia. Seria premierowych produktów to zaproszenie do zaprojektowanych z prawdziwą pasją światów, w których każdy znajdzie coś bliskiego sercu.

Twórcy za cel obrali sobie uzyskanie efektu w postaci pełnego zaangażowania w zabawę dzieci, ich rodziców oraz dziadków. Stąd łatwe do przyswojenia zasady, krótka i dynamiczna rozgrywka, sporo humoru z lekkim przymrużeniem oka, a także trochę klasyki w odświeżonej formie.

Eleganckie wydania, ciekawe plansze 3D, unikatowe rekwizyty z papieru oraz drewniane i piankowe elementy – to wszystko sprawia, że do gier spod znaku Różowej Żaby chce się wracać i chłonąć je bez końca.

„SMOK W BOK"

Podzielone królestwo może połączyć jedynie drużyna do zadań specjalnych. Dzielna armia, której lśniące zbroje nie ugną się nawet przed bandą smoków! To właśnie wy! Rycerze, którzy zapiszą się złotymi zgłoskami w historii ludzkości. „Smok w bok" to kooperacyjna zabawa dla całej rodziny, w której decyzje każdego z graczy wpływają na losy całego zespołu. Zadanie ułożenia drogi przez Smoczy Las jest odpowiednie nawet dla małych, ale dzielnych wojowników, którzy nie umieją jeszcze czytać, lecz ich wola współpracy bije innych na głowę! To świetna lekcja partnerstwa, planowania i krytycznego myślenia, która rozpali wyobraźnię graczy.

„UCHO OD ŚLEDZIA"

Ogromna porcja spontanicznego śmiechu, podwójna dawka pozytywnej energii, a to wszystko suto doprawione wspólną zabawą w sosie ćwiczeń intelektualnych. Oto przepis na najlepszego śledzia pod słońcem! „Ucho od śledzia" to familijna gra imprezowa, w której co chwila wybucha gromki śmiech, a najlepsze odpowiedzi wyłaniają się z totalnego chaosu. Gracze kolejno zakładają na głowę opaski z umieszczoną w nich kartą, po czym usiłują odgadnąć przedstawione na niej hasło. Nie będzie to łatwe, gdyż jedynymi podpowiedziami są dźwięki wydawane przez innych uczestników. Wśród haseł nie zabraknie tak oryginalnych propozycji, jak ZOMBIE NA DYSKOTECE, OSTATNI OSIOŁ oraz ŚPIEWACZKA OPEROWA POD PRYSZNICEM.

„PABLITO"

Odkryj w sobie artystę, poczuj ducha Picassa i zorganizuj wernisaż, który przyciągnie tłumy widzów! Najwyższą ceną, jaką może osiągnąć twoje dzieło, jest laur zwycięstwa i miano nowego „Pablito"!

Wyjątkowa gra imprezowa zaskakuje rozmachem i ciekawym sposobem punktacji.

We wspólnej zabawie mogą wziąć udział wszyscy, którym bliska jest świetna zabawa, nawet jeśli ich zdolności artystyczne nie stoją na najwyższym poziomie. Zadaniem graczy jest odzwierciedlenie na planszy za pomocą tekturowych figur geometrycznych oraz drewnianych patyczków i sznurka obrazów przedstawionych na kartach. Im szybciej ich wizja zostanie rozszyfrowana, tym więcej punktów zdobędą.

„GŁOWA W CHMURACH"

Piękna plansza 3D w formie drzewa, piankowe elementy żyrafy i specjalna, miękka, niemal bezgłośna kostka sprawiają, że ta gra zręcznościowa olśniewa od pierwszej chwili. Zadaniem uczestników jest układanie kolejnych elementów w taki sposób, by odpowiednio wydłużyć szyję żyrafy, a tym samym zdo-

Zdjęcia: Pink Frog

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

PINK FROG

być punkty w formie kolorowych liści. Jednak aby zgarnąć nagrodę, będzą musieli się natrudzić, gdyż elementy o różnych kształtach mogą spowodować upadek żyrafy, zanim dosięgnie jedzenia! Zabawa ćwiczy zdolności manualne oraz podejmowanie prostych, ale jednocześnie ważnych decyzji strategicznych.

„TOKKEN"

Wyobraź sobie, że grasz w chińczyka, lecz zamiast kostki masz na ręku karty z różnymi opcjami ruchu… Możesz się cofnąć, przesunąć pionek przeciwnika, rozdzielić ruch na dwa pionki, zamienić je miejscami, a nawet przejść przez środek planszy i w jednym rozdaniu znaleźć się w domku… Taki właśnie jest „Tokken" – gra, która w porywający sposób odczarowuje klasykę, dodając jej niebywałej dynamiki, taktycznego pazura oraz nieustannych zwrotów akcji. Dwa warianty rozgrywki (indywidualny oraz drużynowy),

proste zasady, drewniane elementy oraz szeroki wachlarz możliwości za każdym razem gwarantują zacięty bój i emocje do ostatniej minuty.

„WOOOLNIEJ!"

„Ślimak, ślimak, wystaw rogi, dam ci sera na pierogi" – magiczne hasło sprawiające, że te małe, uwielbiane przez dzieci mięczaki pędzą przed siebie bez opamiętania, z pewnością przyda się w tej grze… ale tylko po to, by wpuścić rywala w maliny! W „Wooolniej!" wygra osoba, której ślimak najdłużej utrzyma się na planszy 3D, co wraz z obrazkowymi kartami czyni ten wyścig prawdziwie emocjonującym i zjawiskowym. Wyjątkowo proste zasady pozwalają najmłodszym na swobodną rywalizację z dorosłymi. Także dzieciom, które nie potrafią jeszcze czytać ani liczyć! Spychaj przeciwników i walcz o zwycięstwo w potencjalnie najlepszej grze o ślimakach w Polsce!

„ZA GÓRAMI, ZA LASAMI"

Kot Marzyciel śpi w najlepsze. Śni o drodze do cudownego Zamku Snów, gdzie słoneczko wciąż ogrzewa futerko, fosą płynie świeże mleko, a dni upływają na słodkim lenistwie… Rzuć kostką i wyciągnij kartę, aby na jej podstawie rozpocząć własną bajkową opowieść. Każda karta oznacza przedłużenie historii o jedno zdanie, w którym kolejny gracz musi ująć następny element. Jednak za każdym razem całą bajkę trzeba opowiedzieć od początku, dokładnie przytaczając słowa poprzedników. Na graczy czeka pełna inwencji i humoru zabawa, obfitująca w zmiany akcji oraz zaskakujące zakończenia.

„MRUCZANDO"

Bo muzyka łączy pokolenia! Gra powstała z miłości do szlagierów, które nieodzownie towarzyszą nam w wielu wyjątkowych momentach. Zakręć kołem, wybierz piosenkę z listy i zacznij nucić. „Mruczando" rozśpiewa wasze życie! W „Mruczniku" znajdziecie siedem kategorii z przeróżnymi szlagierami: od Izabeli Trojanowskiej, przez Lady Pank, Myslovitz, Stachursky'ego, po Viki Gabor oraz TSA. Od Beatlesów i Stonesów, przez Queen, ABBĘ, Modern Talking, po Eda Sheerana i Billie Eilish. W tej grze każdy znajdzie coś dla siebie. Niezależnie od tego, czy na we-

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

NIBY PROSTE GRY

selu tańczyliście w rytm walca z filmu „Noce i dnie", czy przy ognisku wykrzykiwaliście

tekst „Autobiografii", a może uczyliście się angielskiego z utworów Bryana Adamsa lub podróżowaliście w stronę słońca z Empire of the Sun, w tej zabawie wyruszycie w sentymentalną podróż do najdalszych zakątków pamięci!

„KRÓL KUR"

Połączenie gry w kości z dynamiczną karcianką. W kurniku istny kurmagedon! Wszystkie koguty walczą ze sobą o totem króla kur, póki nie stracą swoich jaj. Atak może przyjść w każdej chwili i od któregokolwiek z graczy, zatem graj sprytnie! Czy lepiej samemu zaatakować któregoś z rywali, czy zagrać kartę obronną? A może pozostać neutralnym? Tylko że jeśli nikt cię nie zaatakuje, okażesz się tchórzem i też stracisz jajko. Zatem wybierz

mądrze i żongluj sojuszami, chroniąc jedynie własny interes. Gra oferuje dużą interakcję między graczami (w każdej rundzie gracze

GRY DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY JUŻ OD WRZEŚNIA!

decydują, kogo zaatakować), proste zasady i sporą dawkę dobrego humoru.

„ALFA ZULU"

Zabawa słowem dla małych i dużych, którzy dzięki grze jeszcze bardziej pokochają nasz język i opanują go do perfekcji. Prosta mechanika i wysoka regrywalność sprawiają, że wszyscy zapamiętają zasady w kilka chwil, a później przez dłuuuugi czas nie będą mogli oderwać

się od rozgrywki. Zabawa polega na odgadnięciu hasła z karty pytań i podania go w formie innych wyrazów, których pierwsze litery utworzą wyraz klucz! Jednak zadanie nie jest takie proste, gdy z przerażeniem obserwujesz sekundy odmierzane przez klepsydrę, a żadne ze słów podanych podczas całej zabawy nie może się powtórzyć! Gra to świetny sposób na naukę dla młodszych i zacięty pojedynek dla starszych wyjadaczy gier słownych.

CO WYRÓŻNIA GRY Z SERII „PINK FROG"?

- Każda ma smaczek, który nie pozwoli przejść obok niej obojętnie.
- Przystępne instrukcje + nieskomplikowane zasady. Pozwala to na szybkie zrozumienie i opanowanie zasad rozgrywki.
- Unikatowe, starannie wykonane rekwizyty z najróżniejszych materiałów: plansze 3D, drewniane pionki, elementy wykonane z miękkiej pianki itp.
- Efektowne wydanie z dbałością o każdy szczegół, przyciągająca oko grafika.
- Gwarancja wspaniałej zabawy.

PROMOCJA GIER Z SERII „PINK FROG"

- Reklama TV: październik-grudzień 2021 r. (Polsat, TV Puls, Puls 2, TVP, Tele 5).
- Każda zostanie wyposażona w film instruktażowy pozwalający na szybkie zapoznanie się z zasadami gry.
- Kampania internetowa.
- Reklama w radiu, prasie i mediach społecznościowych.

KONTAKT W SPRAWIE GIER
Hurtownie i sklepy:
Polska północna: tel. 606 716 056
Polska południowa: tel. 696 437829
Sieci: tel. 606 979 019
Internet: www.pinkfrog.pl

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

Nowe tytuły w bestsellerowej serii

PREMIERA - 11.08

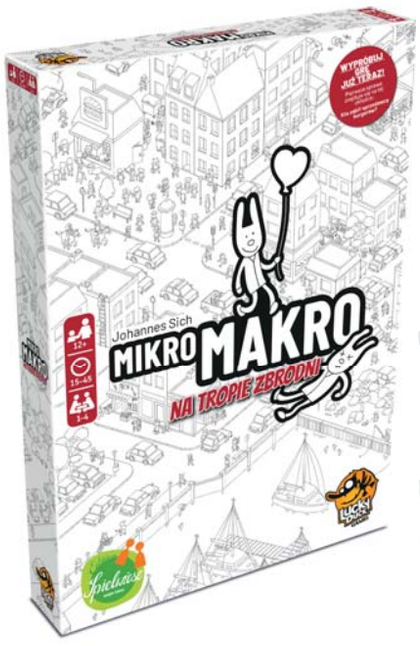
PUCiO

książki - gry - puzzle - zabawki

Kontakt handlowy:
Karol Popiński

k.popinski@nk.com.pl,
sprzedaz.zabawka@nk.com.pl
tel. (22) 338-92-11

10 lat
Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



AMBITNI MŁODZI ŚLEDCZY

PILNIE POSZUKIWANI!

Lucky Duck Games rozpoczyna właśnie rekrutację na stanowiska DETEKTYWÓW!

Miejsce pracy: dotychczas spokojne, ale ostatnio bardzo niebezpieczne miasteczko.
Wymagania: dobra spostrzegawczość, zdolność dedukcji, zacięcie detektywistyczne, bystry umysł, umiejętność wiązania faktów, zdolności interpersonalne.
Wiek: dolna granica wiekowa: 12 lat, górna: nie istnieje.
Zakres obowiązków: rozwiązywanie spraw kryminalnych, dociekanie motywów, szukanie dowodów, wskazywanie winnych.
Oferujemy: intrygujące śledztwa palcem po mapie, wiele scenariuszy do gry zarówno kooperacyjnej, jak i jednoosobowej, różną tematykę i poziom spraw dla różnych grup wiekowych.
Termin aplikowania: od 22 lipca 2021 r.

Pierwsze miłe zaskoczenie ma miejsce tuż po otwarciu pudełka z najnowszą grą wydawcy. Rozgrywki nie musi poprzedzić uważna lektura obszernej instrukcji. Uczestnicy z miejsca wchodzą w swoje role, wyruszając tropem przestępców. Do rozwikłania mają łącznie 16 spraw (z mniej lub bardziej kryminalnymi wątkami, co akurat jest ogromną zaletą: w planszówkę można zagrać zarówno ze starszymi dziećmi, jak i z dorosłymi), a niezbędne wskazówki znajdują się na dołączonych kartach (łącznie jest ich 120).

Detektywi podążający tropem złoczyńcy mają do dyspozycji:

1. Ogromną (75 x 110 cm) i bardzo szczegółową mapę miasteczka, w którym zaczęły dziać się niepokojące rzeczy.
2. Szkło powiększające, dzięki któremu w czasie śledztwa nie umknie im żaden detal.
3. 16 kopert z umieszczonymi wewnątrz kartami ze wskazówkami, które mają za zadanie przybliżyć ich do rozwikłania zagadki kryminalnej.
4. Krótką i bardzo przejrzystą księgę zasad.

Gigantyczna mapa miasta skrywa wiele sekretów. Jednak jak to w poważnym dochodzeniu bywa, detektywi muszą kierować się przede wszystkim faktami. Gracze już na początku śledztwa wiedzą, co się wydarzyło – ich zadaniem jest ustalić przebieg zdarzeń i wytypować sprawcę, a po drodze wydedukować, kto z kim i w jaki sposób jest powiązany. Przydatne okaże się w tym dobre główkowanie i łączenie ze sobą rozmaitych scen.

Przebieg rozgrywki

1. Jeden z graczy zostaje głównym śledczym, który odpowiada za czytanie na głos opisów spraw (naturalnie uczestniczy również w ich rozwiązywaniu).
2. Uczestnicy zabawy decydują, którą sprawę chcą rozwiązać (każdy kolejny poziom zaawansowania wymaga od nich dedukowania na wyższym poziomie i wiązania ze sobą większej liczby faktów: kto gdzie był, co tam robił, jaką drogę przebył itd.).
3. Główny śledczy czyta pierwszą kartę śledztwa.
4. Gracze eksplorują mapę miasta i odpowiadają na kolejne pytania dotyczące sprawy.
5. Gra kończy się w momencie, w którym ostatni wątek sprawy zostanie poprawnie rozwiązany.

Mocny fakt na koniec

„MikroMakro: Na tropie zbrodni" to tytuł z imponującą historią. Gra została doceniona przez graczy na całym świecie, zdobywając liczne trofea, w tym:

- ✓ prestiżową nagrodę Spiel des Jahres,
- ✓ tytuł Gry Roku we Francji (l'As d'Or 2021),
- ✓ Golden Geek Awards w kilku kategoriach.

Tymczasem wszystkim kandydatom na detektywów życzymy powodzenia w rekrutacji, a następnie wielu owocnych śledztw!

Zdjęcia: Lucky Duck Games

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

WYPRÓBUJ GRĘ!

Kto zabił sprzedawcę burgerów?

1. Znajdź punkt z burgerami.
2. Sprawdź, gdzie poszedł sprzedawca.
3. Co się stało po drodze?
4. Gdzie jest teraz sprawca?

ROZWIĄZANIE

Sprzedawca wyszedł z burgerowni i ruszył przez miasto, kierując się na południe. Jego tropem podążał zamaskowany królik z oklapniętym uszkiem. Nad brzegiem rzeki, pod odsłoną drzew, królik zaatakował sprzedawcę kijem bejsbolowym, po czym uciekł z jego torbą.

WIĘCEJ O GRZE NA LUCKYDUCKGAMES.COM

LUCKY DUCK GAMES

5 pytań do... eksperta od torebek

W roli naszego specjalisty zgodził się wystąpić WOJCIECH WAŚNIEWSKI, właściciel firmy W&K, która jest czołowym dystrybutorem w Polsce torebek do pakowania prezentów.

1. Z jakich powodów w każdym sklepie z zabawkami powinna się znaleźć bogata oferta torebek do pakowania prezentów? – Tych powodów jest kilka. Po pierwsze i najważniejsze, torebka nadal jest najpopularniejszym sposobem na atrakcyjne i zarazem szybkie zapakowanie prezentu. Z tego powodu każdy sklep powinien oferować torebki dopasowane wielkością do rozmiarów zabawek, jakie ma w ofercie, tak aby konsument nie musiał szukać ich w innych punktach sprzedaży, co zajmuje czas i bywa frustrujące. Przy czym warto zaproponować mu jak największy wybór wzorów, tj. torebki dla chłopca młodszego/starszego, dziewczynki młodszej/starszej, o tematyce bajkowej, dedykowane lalkom/klockom/autom, na imieniny/urodziny/narodziny/chrzest itd. Ładne opakowanie potrafi podnieść wartość samego prezentu. Z punktu widzenia sklepu istotne jest również to, że posiadanie opakowania do każdej zabawki zwiększa wartość koszyka zakupowego, a tym samym przekłada się na dochody.

2. W jaki sposób kompletować ofertę torebek i eksponować w zależności od dostępnej powierzchni? – Torebki powinny być dopasowane do gabarytów zabawek, nawet tych największych. W tym przypadku egzamin zdają duże torebki z szerokim dnem, których w W&K jest ogromny wybór. Opakowania powinny być na wyciągnięcie ręki klienta, tj. najlepiej, aby zostały wyeksponowane przy zabawkach i w strefie przykasowej. Jeśli w sklepie jest mało miejsca, powinny znajdować się na stojaku tuż przy kasie. Optymalne sposoby ich ekspozycji najlepiej skonsultować z samym dostawcą. Firma W&K ma do tego bardzo indywidualne podejście: w zależności od dostępnej powierzchni pomagamy dopasować taki stojak, kosz na papier lub ekspozytor, aby najlepiej wpasował się w dostępną powierzchnię.

3. Jakie wzory są obecnie najmodniejsze? – Jeśli chodzi o licencje, najbardziej poszukiwany jest Psi Patrol. Co ciekawe, każdy region Polski ma nieco inne podejście do grafiki na torebce. W jednych lepiej sprzedają się np. pieski, a w innych kotki. Są też wzory ponadczasowe, takie jak auta, dinozaury lub księżniczki. W kategorii „torebki uniwersalne" modne są biel, biel ze złotem, srebrem oraz wzory ekskluzywne. Ma być z klasą!

4. A co jest najlepszą alternatywą dla torebek, jeśli chodzi o pakowanie prezentów? – Nasze życie z każdym miesiącem nabiera większego tempa, dlatego klienci w pierwszej kolejności poszukują ułatwienia, jakie gwarantuje właśnie torebka. Alternatywą dla niej jest papier do pakowania prezentów w połączeniu z ładną wstążką lub rozetką. To rozwiązanie świetnie sprawdza się w przypadku dzieci, które uwielbiają celebrować sam moment rozpakowywania podarunku. Firma W&K ma w asortymencie papier do pakowania prezentów w segmentach premium i economy oraz na licencji bajek Disneya. Są też oczywiście pudełka do prezentów, jednak z uwagi na to, że zajmują sporo miejsca na półce, na ich wprowadzenie do swojej oferty decyduje się niewiele sklepów.

5. Gdzie w najbliższym czasie będzie można na żywo zobaczyć pełną ofertę W&K? – O ile sytuacja pandemiczna nie ulegnie zmianie, będzie można nas spotkać na targach organizowanych przez hurtownie M&Z (Gdynia), Euro-Trade (Kraków), Mabel (Nowy Sącz), Candy (Rzeszów), Resgraph (Rzeszów), Hasta (Wrocław), Abro (Zielonka k. Warszawy) oraz Atut (Wrocław).

Każdy sklep powinien oferować torebki dopasowane wielkością do rozmiarów zabawek, jakie ma w ofercie, aby konsument nie musiał szukać ich w innych punktach sprzedaży, co zajmuje czas i bywa frustrujące.

Wojciech Waśniewski, właściciel firmy W&K

Zdjęcia: W&K; materiał sponsorowany

POLESIE®

Art. 84811

Art. 84842

Art. 84798

Zabawki z serii Klocki-Transport – to edukacyjne pojazdy dla dzieci powyżej 3. roku życia. Łączą zabawę z nauką. Mocno wpływają na wszechstronny rozwój dzieci. Największy walor edukacyjny mają zabawki, którymi dziecko może bawić się na różne sposoby..

Każdy pojazd można za pomocą śrubokrętu rozkręcić na części pierwsze. W tym momencie zaczyna się zabawa: dziecko otrzymuje wszystkie narzędzia niezbędne do złożenia wymarzonego pojazdu i może na nowo go zbudować. A kiedy mały miłośnik samochodów odniesie pierwszy sukces inżynierski, może bawić się własnoręcznie stworzonym autkiem lub ponownie go przebudować.

Art. 84804

Zalety zabawek serii Klocki-Transport:

- Nowoczesne wzornictwo
- Bezpieczeństwo
- Atrakcyjna cena
- Najwyższa jakość wykonania

Art. 84835

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

AMEET

„LEGO® Jurassic World™”

„Park pełen kłopotów” i „Operacja przetrwanie” to tytuły z najnowszej serii „LEGO® Books”. Książki są dedykowane fanom LEGO® w różnym wieku. Nieznane przygody bohaterów znanych z zestawów klocków i seriali LEGO®, dynamiczne ilustracje i pełna humoru fabuła to doskonały sposób na rozbudzenie czytelniczej pasji.

Wydawca: AMEET

AMEET

„Disney Maluch. Elementarz ekologiczny”

Prawdziwa skarbnica wiedzy dla maluszka, która wspiera dzieci w poznawaniu otaczającego je świata, uczy m.in. segregowania śmieci i wykorzystywania ich ponownie (np. pod postacią ekozabawek), porządkuje wiedzę: jak oszczędzać wodę, jeść zdrowe rzeczy i dbać o przyrodę, a także ułatwia przyswajanie nowych pojęć i rozwija słownictwo.

Wydawca: AMEET

BAMBINO

Kredki Bambino w oprawie drewnianej

Polskie kredki w nowej odsłonie! Zwierzaki Uczniaki to nowi bohaterowie Bambino, którzy prowadzą małych adeptów sztuki przez świat kolorów, nauki i wyobraźni. Kredki wykonane są z glinki kaolinowej, dzięki czemu miękko się nimi rysuje. Mają intensywne kolory, są grube, ergonomiczne i odpowiednio wyważone, co sprawia, że idealnie dopasowują się do małej dłoni dziecka. Dostępne w zestawach 6, 10, 12, 18, 24, 26 kolorów z temperówką gratis.

Producent: ST.MAJEWSKI

ST.RIGHT

Plecak ST.RIGHT Gamer

Stylowy, solidny i wygodny czterokomorowy plecak ST.RIGHT, idealny do szkoły, na deskę, rolki i wypad za miasto. Posiada liczne kieszonki, przegródki, organizer z zawieszką na klucze oraz specjalne miejsce na smartfon z wyjściem na słuchawki. Wyraź siebie i wyróżnij się z tłumu.

Producent: ST.MAJEWSKI

PLAYMOBIL

Duży zamek księżniczek

Nowość Playmobil (w sprzedaży od lipca br.). Utrzymany w pastelowych kolorach zamek księżniczek, w którym uczą się one dworskich zwyczajów. Zamek wyposażony jest w ogromne komnaty, okazałe schody prowadzące do pokoju w wieży, dwuskrzydłową bramę oraz obrotowy podest do tańca. Wiek: 4+.

Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

Przenośne przedszkole

Zestawy Playmobil z serii 1.2.3. dedykowane są dzieciom w pierwszych latach ich życia. Nowe możliwości łączenia oraz wiele akcesoriów sprawiają, że z każdym kolejnym etapem rozwoju zabawki stają się coraz bardziej interesujące. W przenośnym przedszkolu nie ma czasu na nudę! Zabawa odbywa się na huśtawce, zjeżdżalni oraz karuzeli. Wszystkie części zestawu mogą być przechowywane w kuferku. Wiek: 18 m+.

Producent: PLAYMOBIL

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

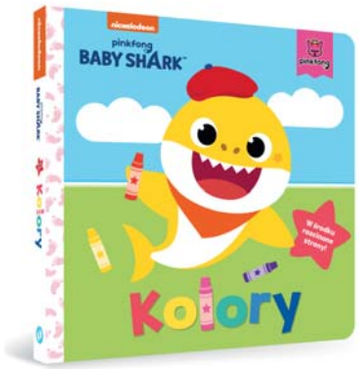
www.miz.gda.pl poczta@miz.gda.pl tel.: +48 58 629 85 89

M&Z

SŁOWNE MŁODE

„Baby Shark. Kolory”

Kartonowa książka z rozcinanymi stronami, dzięki której dziecko pozna i utrwali nazwy kolorów. Czy Mama Rekin jest szara, a Rekinek niebieski? Oj, chyba nie! Przekładaj strony i pomóż mieszkańcom oceanu odnaleźć właściwe kolory. Zapraszamy do nauki i zabawy z serią „Pierwsze kroki”.



Wydawca: SŁOWNE MŁODE

SŁOWNE MŁODE

„Baby Shark. Poznaję kolory. Księga zadań”

Książka pełna różnorodnych zadań, dzięki którym maluch pozna kolory oceanu. Wystarczą tylko kolorowe kredki i pomoc rodzica, by przyjemnie spędził czas. Dodatkowo w książce jest mnóstwo kolorowych naklejek z bohaterami popularnej piosenki „Baby Shark Dance”. Du, du, du!

Wydawca: SŁOWNE MŁODE

GARETT ELECTRONICS

Smartwatch Kids Agent 4G

Najważniejsze cechy produktu: wodoszczelność IP66, dotykowy wyświetlacz, łączność 4G, LTE i WiFi, moduł wibracji, wbudowany system Android, pomiar pulsu i ciśnienia, rozmowy wideo, lokalizacja (moduł GPS, LBS i WiFi), wykonywanie i odbieranie połączeń, przycisk SOS, monitoring głosu, wysyłanie wiadomości głosowych, wbudowany aparat, krokomierz. Możliwość ustawienia w zegarku planu lekcji z powiadomieniami.

Dystrybutor: GARETT ELECTRONICS

GARETT ELECTRONICS

Smartwatch Kids Funky 4G

Najważniejsze cechy produktu: wodoszczelność IP66, dotykowy wyświetlacz, łączność 4G, LTE i WiFi, moduł wibracji, wbudowany system Android, pomiar pulsu i ciśnienia, rozmowy wideo, lokalizacja, (moduł GPS, LBS i WiFi), wykonywanie i odbieranie połączeń, przycisk SOS, monitoring głosu, wysyłanie wiadomości głosowych, wbudowany aparat, krokomierz. Możliwość ustawienia w zegarku planu lekcji z powiadomieniami.

Dystrybutor: GARETT ELECTRONICS

GRANNA

Gra „Ryby mają głos”

Hodowanie ryb ozdobnych staje się pasją coraz większej liczby miłośników zwierząt. Nic dziwnego, w końcu widok niezwykle barwnej podwodnej krainy morskich stworzeń jest nie tylko fascynujący i hipnotyzujący, lecz też ma działanie uspokajające. Świat akwarium jest tak samo różnorodny, jak różnorodni są gracze. Wiek: 8+.

Wydawca: GRANNA

GRANNA

Gra „Fiesta Mexicana”

Sabrina i Pedro organizują wielką rodzinną uroczystość na cześć zmarłych, a ty zamierzasz im pomóc. Zaproszono wielu gości, a menu jest niezwykle obfite. Czas zakasać rękawy – niech ta uczta zakończy się sukcesem! W trakcie gry opiekujesz się jednym ze stołów. By wygrać, musisz zaprezentować jak najwięcej dań w możliwie jak najatrakcyjniejszy sposób. Wiek: 7+.

Wydawca: GRANNA

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

HEMAR

Komplet Kogucik 9 el.

W zestawie wiaderko Kogucik z sitkiem, łopatka, grabki, cztery foremki w kształcie zwierzątek oraz konewka Stokrotka. Poszczególne elementy są małe i lekkie, idealne w podróży, zwłaszcza samolotem. Wiek: 10 m+.

Producent: HEMAR FAMILY

HEMAR

Taczka z kompletem Kwiatek 6 el.

Idealny zestaw na plażę. Taczka ma długość ponad 70 cm. Dostępne akcesoria: wiaderko z sitkiem, grabki, łopatka oraz dwie foremki w kształcie foczki i delfinka. Wiek: 3+.

Producent: HEMAR FAMILY

COBI

Squeakee Minis

Trzy urocze zwierzątka, które wyglądają jak balonikowe i są interaktywne! Powiedz coś do Squeakee Minis, a on powtórzy to helowym głosem. Dmuchnij go w nosek, a wyda dźwięki, jakby był nadmuchiwany. Dmuchnij drugi raz – „nadmucha się" bardziej, a za trzecim razem usłyszysz, jakby pękał. Squeakee Minis uwielbiają być głaskane i wydają dźwięki jak baloniki. Dostępne wzory: różowy królik, niebieski piesek i fioletowa małpka.

Dystrybutor: COBI

WADER-WOŹNIAK

Gra „Weź mnie na barana”

Dla tej wesołej rodzinnej gromadki nie ma rzeczy niemożliwych, a czasami wszystko wręcz staje na głowie! I to dosłownie! Czy dzieci rzeczywiście wchodzą na głowę dorosłym, a wysoko postawionym członkiem rodziny okazuje się być kot? Zagrajcie w grę, która rozwinie waszą spostrzegawczość, myślenie analityczne i zmysł obserwacji, a także wpłynie na wzmocnienie relacji w rodzinie i da pretekst do ciekawych rozmów.

Producent: WADER-WOŹNIAK

WADER-WOŹNIAK

Gra „Play House Auto Service”

Wymiana oleju, pompy, naprawa zawieszenia lub wykonanie przeglądu – wystarczy wjechać, a młody mechanik zajmie się wymagającym reperacji samochodem! Pracownicy warsztatu mają do dyspozycji dwa stanowiska serwisowe, podjazdy, podnośniki oraz windy. Dwupiętrowy domek posiada wiele ruchomych elementów, takich jak otwierane drzwi, winda oraz dźwig. W zestawie trzy samochody, podjazdy oraz 34 naklejki do samodzielnego przyklejenia.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Reklama

TUBAN

BIG BUBBLES

DUŻE BAŃKI MYDLANE
NAJLEPSZA ZABAWA W PLENERZE!

Nowa odsłona graficzna, oryginalna receptura płynu

SHOCK!

wysokiej jakości nawilżający pianko-żel posiadający właściwości multisensoryczne.

WYSTĘPUJE W 5 RÓŻNYCH ODSŁONACH

o zapachu truskawki, jabłka, wanilii, mrożący ice oraz neutralny

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)

EPIDEIXIS

Książeczki „PUS Matematyka na starcie”

Książeczki z pierwszymi zabawami i zagadkami matematycznymi dla przedszkolaków. Małe dziecko w naturalny sposób interesuje się matematyką, przelicza różne przedmioty, porównuje, czego jest więcej, a czego mniej. Warto to zainteresowanie pobudzać i rozwijać.

Wydawca: EPIDEIXIS

EPIDEIXIS

Książeczka „PUS Emocje i umiejętności społeczne”

Dziecko w wieku przedszkolnym jest na etapie intensywnych zmian w sposobie postrzegania świata wokół siebie, zaczyna zauważać i rozumieć rządzące nim zasady. Potrafi już w pewnym stopniu kontrolować swoje zachowania, a także dostrzegać emocje drugiego człowieka. Właśnie rozwojowi jego sfery emocjonalnej oraz umiejętności społecznych służy ta książeczka.

Wydawca: EPIDEIXIS

FOXGAMES

Gra „Santa Monica”

Kolorowa gra zabierze cię wprost na plażę słonecznej Kalifornii. Słodkie ilustracje to jednak nie tylko proste zasady: w tej rozgrywce naprawdę trzeba pokombinować! „Santa Monica” jest wielowymiarową grą, która z każdą rozgrywką zaskoczy cię czymś nowym. Wybieraj karty krajobrazu, umieszczaj je w swojej części miasta i zdobywaj punkty zwycięstwa za realizację celów.

Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

„Najlepsza gra o psach”

Urocza gra o zebraniu podwórka pełnego psów, które mają wspólny cel: muszą być jak najbardziej rozkoszne. Zaproś czworonogi do swojego ogródka i zostań najlepszym opiekunem w okolicy. Twoi pupile nie potrzebują wiele do szczęścia: chcą wykopywać dziury i ukrywać w nich kości. Dobrze wychowane psiaki znają też sztuczki. Im więcej wytresowanych psów, tym silniejszy będzie efekt sztuczki i przyniesie ona więcej punktów na koniec gry.

Wydawca: FOXGAMES

EPOCH

Trojaczki Króliczków z Czekoladowymi Uszami

Rodzina Królików z Czekoladowymi Uszami powiększyła się o trójkę maluchów. W zestawie trzy figurki dzieci uroczych zwierzątek Sylvanian Families ubranych w kolorowe stroje, potrójne łóżeczko z trzema kocykami, trzy krzesełka do karmienia oraz akcesoria. Wiek: 3+.

Producent: EPOCH TRAUMWIESEN

EPOCH

Animal Crossing – zestaw Aquabeads

Bijąca rekordy popularności gra komputerowa „Animal Crossing New Horizons” zawitała w świecie Aquabeads. Zestaw do zabaw kreatywnych Aquabeads Animal Crossing New Horizons zawiera 800 koralików, 4 zawieszki, dzięki którym kreacje można łatwo przymocować do torby lub kluczy, podkładkę, spryskiwacz i arkusze z szablonami. Wiek: 4+.

Producent: EPOCH TRAUMWIESEN

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

playmobil®

Family Fun

70438
Żaglówka

70439
Urlopowicze przy bankomacie

70440
Kids Club

70437
Kiosk na plaży

70434
PLAYMO Beach Hotel

70435
Bungalow z basenem

70436
Auto z przyczepką na kanu

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)

MEGA CREATIVE

Seria AGD Home on the Go

Sprzęty posiadają efekty świetlne i dźwiękowe, dzięki czemu idealnie odwzorowują pracę prawdziwych urządzeń AGD. W linii znajdziemy odkurzacz, pralkę, mikrofalówkę i żelazko. Każda zabawka wymaga zasilania bateriami (nie są dołączone zestawu).

Dystrybutor: EURO-TRADE

STARPAK

Torebki pluszowe Starpak

Torebka na ramię z motywem jednorożca. Dostępna w trzech wersjach kolorystycznych. Model posiada jedną główną komorę zapinaną na zamek. Torebka będzie świetnym uzupełnieniem stylizacji każdej małej dziewczynki.

Dystrybutor: EURO-TRADE

HARPERKIDS

„Zgadnij, kto to? Tajemnicze zniknięcie”

Kolekcja czterech książek z zagadkami i ilustracjami nawiązującymi do popularnej gry planszowej. Każda książka to pasjonująca historia dla starszych dzieci (8+) rozwijająca umiejętność logicznego myślenia. Czytelnik razem z bohaterami analizuje wskazówki, eliminuje podejrzanych i rozwiązuje zagadkę. Wiek: 8-12 lat.

Wydawca: HARPERKIDS

HARPERKIDS

„Wodne czary-mary. Masza i Niedźwiedź”

Masza i leśni przyjaciele przygotowują Niedźwiedziowi urodzinowe przyjęcie. Mają już tort, prezenty, balony, a nawet magnetofon, ale… żadnej z tych rzeczy nie widać na ilustracjach! Aby zobaczyć postaci i przedmioty ukryte w książeczce, wystarczy pokryć wodą białe pola na każdej stronie. Gdy papier wyschnie, ilustracje znów staną się niewidoczne. Wiek: 3-7 lat.

Wydawca: HARPERKIDS

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Tu i tam”

Eksploruj krainę w poszukiwaniu monet i zagubionych podróżników. Odnalezione postaci przyłączą się do ciebie i pomogą w kolejnych poszukiwaniach. „Tu i tam” łączy w sobie zalety gry logicznej i strategicznej. Łatwe do opanowania zasady zapewniają ciekawą rozgrywkę, w której zawarto elementy kontroli terytoriów, budowania talii oraz układania wzorów na planszy.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

LUCKY DUCK GAMES

Gra „MikroMakro: Na tropie zbrodni”

Gra kooperacyjna na dedukcję i spostrzegawczość. Będziecie wspólnie rozwiązywać sprawy kryminalne, dociekać motywów, szukać dowodów i skazywać winowajców. Bystre oko przyda się wam nie mniej niż przenikliwy umysł, by odnaleźć rozwiązania zagadek na olbrzymiej planszy 75 x 110 cm. Dołączone szkło powiększające pomoże wam dostrzec każdy detal.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

Tiny Love™

Gimnastyka dla bobasa z drewnianym stojakiem - Boho Chic

20 kreatywnych aktywności. Podwójnie wyścielana, miękka mata edukacyjna z zabawkami, wykonana z wysokiej jakości materiałów, połączona z drewnianym stojakiem, z możliwością odpięcia i wyposażonym w urocze zawieszki. Posiada: muzyczną zawieszkę Leniwiec, karuzele z szeleszczącymi liśćmi eukaliptusa, lusterko.

K's Kids®

Jestem Szefem - Dinozaur z 60 piłeczkami

Dzieci mogą rozpinać zamek znajdujący się na grzbiecie dinozaura, siadać w jego środku, czując się jak w basenie z piłeczkami. Gdy zabawka jest zapięta dziecko ma możliwość badania różnych struktur materiału, może bawić się grzechotką, przeglądać się w lusterku, a także wyciągać piłki z brzucha dinozaura przez otwory na jego grzbiecie.

The Original smarTrike® Keep exploring

Smart Trike Składany rowerek biegowy dla dziecka

Rewolucyjny, stylowy składany rowerek biegowy dla dziecka.
Wyjątkowy, sportowy design. Składanie za pomocą 1 kliknięcia.
Koła z pianki EVA - odporne na przebicia.
Ergonomiczna, regulowana kierownica.
Regulacja wysokości siodełka. Maksymalne obciążenie 23 kg.

miniland

Zjeżdżalnia, tor piłeczkowy

Wielopoziomowy tor z piłeczkami, który zapewni mnóstwo zabawy dziecku! Piłka zjeżdża po torze i omija przeszkody, a na końcu odbija się od trampoliny i wpada do dziury.
Zestaw składa się z 27 elementów, które można w dowolnej chwili składać i rozkładać. Dodatkowo dołączone są 3 piłeczki.

Zapraszamy do składania zamówień w Panelu dla Partnerów handlowych na naszej stronie www.marko-baby.pl
PPHU MARKO Spółka Jawna, ul. Marklowicka 17, 44-300 Wodzisław Śląski, tel. 32 453 0171, handel@marko-baby.pl

MACYSZYN-TOYS

Bąk bajkowy lux

Ponadczasową frajdę czas zacząć! Nakręć bączka i obserwuj, jak wiruje. Często bywa tak, że najprostsza zabawka sprawia najwięcej radości! Produkt występuje w kilku wersjach kolorystycznych.

Producent: MACYSZYN-TOYS

MACYSZYN-TOYS

Bąk przezroczysty

Tradycyjny bączek to zabawka niezbędna w kolekcji każdego dziecka. Dodatkową atrakcją są dźwięki wydawane w trakcie kręcenia. Produkt jest bezpieczny, wykonany z solidnego tworzywa posiadającego polskie atesty. Idealny do ćwiczenia koordynacji ruchowej, słuchowej i wzrokowej malucha.

Producent: MACYSZYN-TOYS

LIL' MONKEY

Drabinka Dome Climber

Konstrukcja drabinki pozwala dzieciom na wspinaczkę, zawisanie oraz huśtanie się, a po przykryciu może służyć jako namiot. Belki i łączniki drabinki wykonane zostały z wytrzymałego tworzywa sztucznego, które jest elastyczne, a co za tym idzie – bezpieczniejsze niż elementy stalowe. Produkt całoroczny. Maksymalne obciążenie: 80 kg. Wiek: 3-6 lat.

Dystrybutor: MARKO

TINY LOVE

Gimnastyka dla bobasa ze stojakiem Boho Chic

Mata dla niemowląt dostarczy dziecku aż 20 okazji do kreatywnych aktywności, wspierając wszystkie umiejętności na danym etapie rozwoju. Podwójnie wyścielana, miękka mata edukacyjna z zabawkami wykonana została z wysokiej jakości materiałów i połączona z drewnianym stojakiem (możliwość odpięcia) wyposażonym w urocze zawieszki.

Dystrybutor: MARKO

MANOLO

Lalka Diana

Laleczka (47 cm) w całości wykonana z najwyższej jakości hiszpańskiego winylu. Ubranko Diany zostało uszyte z dobrego jakościowo materiału. Laleczka posiada bluzeczkę, getry, torebkę, opaskę i buciki.

Wyłączny dystrybutor: MARIO

PAOLA REINA

Lalka Meily

Meily (32 cm) o numerze katalogowym 04453 jest laleczką wykonaną w całości z pachnącego karmelem winylu. Idealnie nadaje się do zabawy, czesania i przebierania. Ma gęste włoski, doskonale zachowane proporcje i śliczne oczy z rzęsami. Posiada sukienkę, wianek, maskotkę, szczoteczkę do czesania włosów i buciki. Zapakowana w eleganckie pudełko.

Wyłączny dystrybutor: MARIO

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

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

MGAE

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

Pierwsza w historii lalka modowa O.M.G. z motywem L.O.L. Surprise! Present Surprise! – Miss Glam. Ma oszałamiające rysy, stylizowane włosy i jest w pełni ruchoma. Jej osobowość jest tak potężna, że aby ją opisać, potrzeba równania: całkowicie nieziemski styl + kokardy = perfekcja. W czasie rozpakowywania lalki strzela konfetti! W zestawie 20 niespodzianek umożliwiających wykreowanie pięciu różnych stylizacji.

Dystrybutor: MGAE

MGAE

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

Pierwsza w historii lalka L.O.L. Surprise! OMG Guys w świecie L.O.L. Surprise! – Cool Lev. Uwielbia jazdę na deskorolce i wierzy, że każdy powinien podążać własną ścieżką. Ma luźny styl skatera, krótkie kolorowe włosy i deskorolkę, na której wykonuje akrobacje. Poza tym jest starszym bratem uwielbianej lalki L.O.L. Surprise! – Scribbles. W zestawie 20 niespodzianek. Opakowanie oferuje wyjątkowe emocje związane z rozpakowywaniem.

Dystrybutor: MGAE

CREATE IT!

Hello Kitty – naszyjnik

Stwórz piękną, niepowtarzalną stylizację dzięki naszyjnikowi Hello Kitty. Ozdoba zawiera jedną zawieszkę z wizerunkiem tej znanej i lubianej kotki. Hello Kitty szybko stała się światowym hitem i nie traci na popularności. Jej podobizna pojawia się w najnowszej linii biżuterii Create It! Do wyboru trzy wzory. Wiek: 3+.

Dystrybutor: M&Z

TOMY

Toomies – T-Rex – Zbieracz piłek

Zabawka prosto z najnowszej kolekcji Tomy – Jurassic World. Przenieś się razem z Toomies do świata dinozaurów. Zbieracz piłeczek to odjazdowa zabawa z kuleczkami w kształcie skałek. Dziecko popycha przed siebie T-Rexa, a kolorowe kuleczki skaczą dookoła i wypadają, zachęcając malucha do dalszej zabawy. Im szybciej dziecko się porusza, tym ruchy kuleczek stają się bardziej dynamiczne. Wiek: 1+.

Dystrybutor: M&Z

MELI

Meli Building Site 4 w 1

Zestaw dla małych fanów pojazdów budowlanych. Na złożenie i dobrą zabawę czekają koparka, walec, spychacz i ciężarówka.

Producent: MELI

MELI

Meli Fire Brigade 4 w 1

Zestaw pozwala na zbudowanie aż czterech pojazdów ratunkowych! Na odkrycie i złożenie czekają: wóz strażacki oraz mniejszy łazik, motorówka i samolot ratunkowy.

Producent: MELI

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

NAJPIĘKNIEJSZE OPOWIEŚCI O UCZUCIACH

Bestseller

NAWET NIE WIESZ, JAK BARDZO CIĘ KOCHAM

Poruszające, ciepłe historie pełne miłości

Ponadczasowe, nastrojowe ilustracje

Wspaniała lektura przed snem

Serial i reklama w telewizji

harperkids_polska | KsiazkosferaHarperKids | www.harperkids.pl

harperkids

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. Proste zasady, emocje dla całej rodziny. Wiek: 8+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „To jest napad!”

Poczuj się jak na Dzikim Zachodzie! Zdobywaj złoto, dynamit i pieniądze. Wygra osoba, która zgromadzi najcenniejsze łupy. Proste zasady, emocje dla całej rodziny. Wiek: 10+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„W domu. Moja pierwsza encyklopedia polsko-angielska z okienkami”

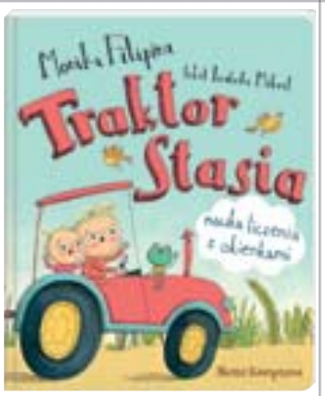
Książka edukacyjna, dzięki której najmłodsi poznają świat i nauczą się angielskich słówek. Pojawia się tu słownictwo związane z domem i rodziną: nazwy pomieszczeń i sprzętów, zabawek i ubrań, członków rodziny, części ciała i wielu drobiazgów (łącznie ponad 200 słówek). Na każdej rozkładówce można odszukać i otworzyć okienka (w całej książce jest ich ponad 50), co pozwala poznać kolejne szczegóły i słowa.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Traktor Stasia”

Wyrusz na wycieczkę ze Stasiem i jego siostrą. Otwieraj okienka, by poznać i policzyć wesołych pasażerów jadących w zwariowanych przyczepach. Czy uda ci się odnaleźć żabkę na każdej ilustracji? Interaktywna książka z okienkami zapoznaje najmłodszych z cyframi oraz zachęca do zabawy z wyrazami dźwiękonaśladowczymi.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

PIATNIK

Gra „Go! Doggy Go!”

Na miejsca, gotowi, start! Rozpoczyna się pasjonujący wyścig ulubionych czworonogów. Niestety, w trakcie biegu psy robią się coraz dłuższe… Czyj jamnik jako pierwszy przekroczy tylnymi łapami linię mety? Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

Wydawca: PIATNIK

PIATNIK

Gra „4Mation”

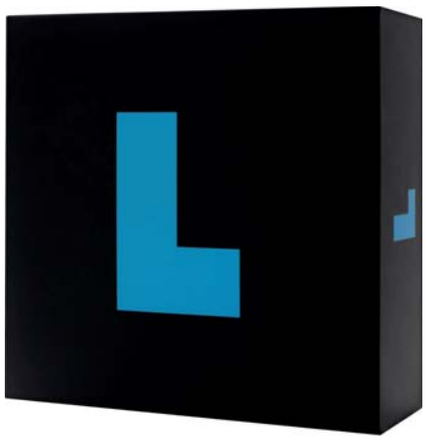
Celem gry jest ustawienie czterech kostek swojego koloru w jednej linii poziomej, pionowej lub na ukos. Nie jest to takie łatwe, bo dokładana kostka musi dotykać bokiem lub rogiem ostatniej kostki przeciwnika. Jeśli uda ci się zapędzić przeciwnika w ślepy zaułek, możesz przenieść rozgrywkę w dowolne, dogodne dla ciebie miejsce. Liczba graczy: 2. Wiek: 6+.

Wydawca: PIATNIK

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

REBEL

Gra „Projekt L”



Strategiczna gra logiczna zachwycająca prostotą elementów i zasad, a jednocześnie pełna wyzwań, które rozpala szare komórki do czerwoności! Podczas rozgrywki będziesz rozwiązywać kolejne łamigłówki, poszerzając pulę dostępnych elementów i ulepszając je, by przygotować się do kolejnych zadań. Mądrze podejmowane decyzje, umiejętne planowanie i wyobraźnia przestrzenna pozwolą ci zyskać przewagę i zostać mistrzem logicznych układanek.

Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Pluszowych snów”

Urocza gra planszowa opowiadająca o pluszakach pomagających dzieciom walczyć z koszmarami. Opiera się na szacowaniu i doskonale sprawdza w nauce określania wielkości. Zadaniem uczestników jest wybranie odpowiedniego kafelka pluszaka, który przykryje znajdujący się na środku koszmar. Co istotne, nie chodzi o to, by po prostu wskazać największy spośród dostępnych kafelków. Im mniejszego pluszaka wykorzystamy do pozbycia się koszmaru, tym więcej punktów zyskamy. Wiek: 4+.

Wydawca: REBEL

Reklama

DYSTRYBUTOR:
Euro-Trade®

Sylvanian Families®

5303
Przytulny domek wiejski

5535
Piknikowy van

4150
Króliki z Czekoladowymi Uszami

4018
Rodzina Jeżyków

4172
Rodzina Wiewiórek

© EPOCH

POLESIE

Bobas Wesoły ze smoczkiem i akcesoriami

Lalka ubrana jest w stylowe ubranko, ma uroczą minkę i słodkie oczy (nie zamykają się). Jej głowa, ręce i nogi są ruchome. Wykonana z miękkiej, przyjemnej w dotyku gumy. Bobas nie mówi, dzięki czemu nie jest hałaśliwy, i można go kąpać! Zapakowany w ozdobny kartonik.

Producent: POLESIE

POLESIE

Profi samochód-wywrotka (żółty)

Doskonale odwzorowana wywrotka wyposażona została w napęd inercyjny. Kabina jest oszklona, a koła ogumowane. Na kabinie samochodu znajdują się cztery przyciski do sterowania efektami dźwiękowymi i świetlnymi. Tuż obok są dwa koguty, które świecą po naciśnięciu przycisków na kabinie.

Producent: POLESIE

WOOPIE

Duża piła łańcuchowa

W zestawie bezpieczna dziecięca piła, kask, okulary oraz rękawice. Po naciśnięciu na guzik przy rączce piła zaczyna działać jak prawdziwa – łańcuch porusza się wzdłuż prowadnicy. Wiek: 3+.

Dystrybutor: LEKER.PL

WOOPIE

Zdalnie sterowana koparka

Zdalnie sterowana koparka-spycharka (skala: 1:16) wyposażona w szerokie gumowe gąsienice. W kabinie znajdują się kierownica oraz wszystkie dźwignie potrzebne do sterowania maszyną, a także światełka. Pilot do sterowania działa na częstotliwości 2,4 GHz. Wiek: 3+.

Dystrybutor: LEKER.PL

TESORO

Spacerówka – model S900

Nowoczesny wózek. Dzięki niskiej wadze (5 kg) i specjalnemu systemowi składania łatwo go przechowywać i transportować. Posiada obszerne, komfortowe siedzisko z oparciem rozkładanym do pozycji leżącej. Wymiary po złożeniu: 43 x 23 x 4 cm. Wiek: 3+.

Dystrybutor: REKMAN

HOT HIT

Stół do gry w piłkarzyki

Gra w piłkarzyki dla dwóch osób. Idealna do emocjonujących rozgrywek w domu i u znajomych. Wymiary: 47 x 25 x 13 cm. Wiek: 3+.

Dystrybutor: REKMAN

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY

TM TOYS

Gra „Rummikub Novo”

Rozgrywka polega na pozbyciu się wszystkich wylosowanych płytek z liczbami poprzez wykładanie sekwencji lub ciągów minimum trzyliczbowych. Najciekawsza możliwość to ingerencja w wyłożone płytki – w swojej kolejce można je dowolnie przesuwać i modyfikować. Nową wersję cechują wysoka wytrzymałość na uszkodzenia mechaniczne oraz wygodniejsze użytkowanie (zakrzywione płytki, które są łatwiejsze do układania jedna na drugiej, zakrzywione podstawki na płytki).

Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

Dodo puzzle + kolorowanka Jeżyk

Puzzle i kolorowanka do dwustronnej zabawy. Na jednej stronie znajduje się zwierzęcy obrazek, zaś na drugiej ten sam wzór w formie kolorowanki. W zestawie na obrazku znajdziemy sympatycznego jeżyka. Liczba elementów: 16. W serii dostępne są cztery zestawy o różnej tematyce: Jeżyk, Misiu, Pingwinek i Zajączek.

Dystrybutor: TM TOYS

Reklama

SIMBA TOYS

Seria Pamper Petz

W serii trzy urocze zwierzątka: piesek, kotek i królik. To słodkie pieszczoszki poszukujące opiekuna, który je adoptuje, nada imię i otoczy miłością. Potrafią pić z buteleczki i siusiać w pieluszkę, która zmienia kolor, gdy się ją zmoczy. Ich magiczne łapki podpowiadają, czy to chłopczyk, czy dziewczynka. W zestawie 15-centymetrowy pupilek w pieluszce (z funkcją siusiania), trzy niespodzianki oraz certyfikat adopcyjny. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

SIMBA TOYS

Strażak Sam – Remiza policyjna

Remiza policyjna z najnowszej serii „Strażaka Sama" gwarantuje wiele możliwości zabawy. Są tu parking dla jeepa, więzienie ze ścianą do wyłamywania, winda, alarm, platforma do lądowania helikoptera. Pomieszczenia na parterze i na piętrze są umeblowane. Remiza jest bogato wyposażona. W zestawie figurka nowej bohaterki Rose Ravani oraz wiele akcesoriów do zabawy. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

TREFL

Supercolor Panels Recycled – klocki magnetyczne

Zestaw zawiera magnetyczne patyczki w wielu kolorach i metalowe kulki, które poprzez łączenie tworzą niesamowite budowle. Mali konstruktorzy rozwiną swoje zdolności manualne, przy okazji ćwicząc koncentrację. Zabawa klockami pobudza ciekawość matematyczną. Elementy plastikowe zostały wykonane w 100% z tworzywa pochodzącego z recyklingu. Liczba elementów: 78.

Dystrybutor: TREFL

TREFL

Gra „Przeprowadzka z Rodziną Treflików"

Rodzinna gra zręcznościowa z trzema poziomami trudności. Kooperacja ucząca współpracy i integrująca graczy. Złóżcie samochód oraz meble i postarajcie się zmieścić je wszystkie na samochodzie. Drewniana kostka wskaże, który kolor mebla musicie dołożyć jako kolejny. Uważajcie, aby nie strącić Małego Wujcia, który pomoże wam zapakować wszystko, jak należy. Wiek: 3+.

Wydawca: TREFL

TUBAN

Lakiery Tubi Glam

Nowa seria lakierów do paznokci zmywanych wodą. Dzięki gorzkiemu smakowi lakier pomaga ograniczyć nawyk obgryzania paznokci. Lakiery są dostępne w siedmiu kolorach (perłowych oraz intensywnych).

Producent: TUBAN

TUBAN

Balony z folii TPU

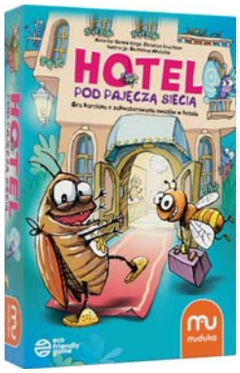
Balony z okolicznościowymi nadrukami oraz napisami w języku polskim sprawdzą się idealnie podczas przygotowywania wyjątkowych dekoracji. Z pomocą wkładanych do środka dodatków, takich jak piórka, styropianowe kuleczki, listki, mniejsze balony, można je aranżować na wiele sposobów. Są niezwykle mocne i wytrzymałe. Mają kształt kuli o średnicy około 45 cm. Do napełniania powietrzem lub helem.

Producent: TUBAN

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

MUDUKO

Gra „Hotel pod pajęczą siecią”



Biedronki, komary, skorki i inne sześcionożne stworzonka wybrały się na wakacje. Postaraj się, by zajęły wszystkie pokoje właśnie w twoim hotelu. Na jednym piętrze możesz zakwaterować wyłącznie owady jednego rodzaju. Ale uwaga! Inni hotelarze mogą próbować zwabić je pod swój dach… Wykonana z ekomateriałów gra posiada właściwości biobójcze. Czas rozgrywki: 15 min. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.

Wydawca: MUDUKO

ZIELONA SOWA

„#Nastolatka. Pytania i odpowiedzi”

Po sukcesie bestsellerowej „#Nastolatki” nadszedł czas na uzupełnienie wiedzy czytelniczek o najczęściej zadawane przez nie pytania. Forma poradnika Q&A (pytania i odpowiedzi) ułatwi odszukanie odpowiedzi na konkretne pytania dojrzewających dziewczynek. Atrakcyjna i sprawdzona forma graficzna, z licznymi ramkami i rysunkami, spodoba się współczesnym nastolatkom.

Wydawca: ZIELONA SOWA

ZIELONA SOWA

„Misia i jej mali pacjenci. Niesforne zwierzaki”

Misia wraz ze swoim psem Popikiem oraz dziadkiem Tadeuszem wyjeżdżają na wieś. Tak niesfornych pacjentów Misia jeszcze nie leczyła! Poznajcie klacz wujka Henia, zadziornego byczka, który zaplątał się w drut kolczasty, oraz małego perkoza, który nieroztropnie odłączył się od rodziny. Czy Misi i tym razem uda się pomóc wszystkim potrzebującym zwierzętom?

Wydawca: ZIELONA SOWA

MULTIGRA
STAŃ DO WYŚCIGU NA SZYBKIE SŁOWA!
WYŚCIG na SŁOWA
SŁOWNA GRA PLANSZOWA
RUSZ GŁOWĄ I SŁUCHAJ UWAŻNIE
GRA DŹWIĘKOWA
TROPIMY DŹWIĘKI
WCIEL SIĘ W ROLĘ BADACZA I POZNAJ DŹWIĘKI WIELORYBÓW!
GRY DLA KAŻDEGO
MULTIGRA.COM.PL HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

ALBI

Gra „Karak: Goblin”

Samodzielna gra karciana typu deck-building stanowi całkowicie nową odsłonę bestsellerowego „Karaka”. 30-minutowa rozgrywka przeznaczona jest dla 2-4 osób w wieku 7+.

Wydawca: ALBI POLSKA

ALBI

Gra „Karak: Minidodatek”

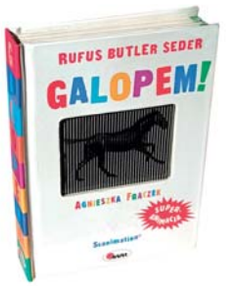
Do przygody w podziemiach zamku Karak dołączają nowi bohaterowie: wojownicza księżniczka Elspeth, ekscentryczny alchemik Sidhar oraz nieustraszona łowczyni Kirima. Każdy z nich posiada swoją planszę postaci oraz wyjątkowy zestaw umiejętności, dzięki którym wasze rozgrywki będą jeszcze ciekawsze! Do zabawy niezbędna jest podstawowa wersja gry „Karak”.

Wydawca: ALBI POLSKA

AWM

„Galopem!”

Rewelacyjna technika animacji obrazów sprawia, że możesz ożywić wszystkie zwierzęta, które zamieszkały na kartach tej fascynującej książki. Galopujący koń, dumnie kroczący kogut, skradający się kot i wiele innych zwierząt – poruszysz je za dotknięciem… kartki! Spróbuj wprawić je w ruch!

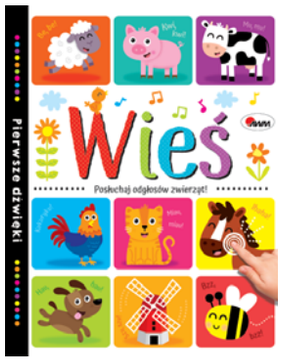


Wydawca: AWM

AWM

„Pierwsze dźwięki. Wieś”

Seria książeczek sensorycznych przeznaczona dla młodszych dzieci. Wprowadza w świat różnorodnych dźwięków. Uwagę przyciągają barwne ilustracje, krótkie opisy i wyrazy dźwiękonaśladowcze.



Wydawca: AWM

Reklama

TUPIKO

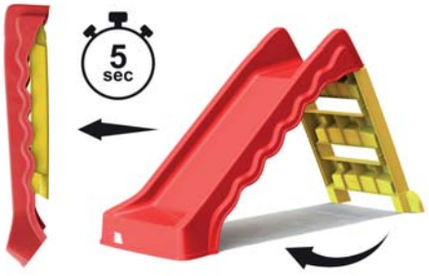
Domek do zabawy

Składany biały domek z czerwonym dachem przypominającym dachówkę. Posiada niebieskie otwierane drzwiczki z przodu oraz białe z tyłu. Niewątpliwym atutem domku jest łatwość i szybkość rozkładania. Wymiary po rozłożeniu: 115 x 98 x 91,5 cm. Wymiary po złożeniu: 77 x 91,5 x 19 cm. Maksymalne obciążenie: 25 kg. Wiek: 2+.

Dystrybutor: TUPIKO

TUPIKO

Zjeżdżalnia mała składana



Wykonana z wysokiej jakości, trwałych materiałów. Po złożeniu zajmuje bardzo mało miejsca. Wymiary: 124 x 72 x 46 cm. Maksymalne obciążenie: 30 kg. Wiek: 18 m+.

Dystrybutor: TUPIKO

DANTE

Puzzle 3D Cityline LED Dubai

Puzzle 3D ukazujące panoramę Dubaju. W opakowaniu znajdują się 182 puzzle wykonane z materiału przypominającego piankę. Są one ponumerowane, ponacinane i umieszczone na arkuszach. Wystarczy bez użycia siły wycisnąć element z arkusza i zmontować go zgodnie z dołączoną instrukcją, bez użycia kleju lub specjalnych narzędzi. Wielkość budowli po złożeniu: 53,2 x 15,3 x 48 cm.

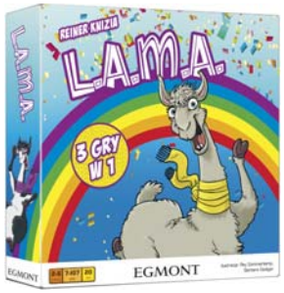
Dystrybutor: DANTE

ZNAJDŹ NAS NA: / Alexandergryizabawki

www.alexander.com.pl

EGMONT POLSKA

Gra „Lama”

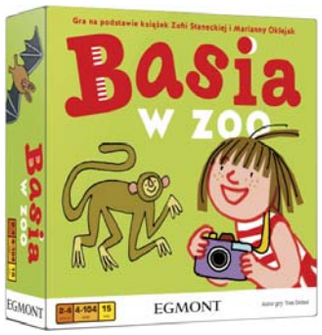


Kompilacja gier Reinera Knizii. Gracze pozbywają się kart, kładąc je po kolei na wspólny stos. Można zagrać kartę o tej samej wartości lub wyższą o jeden. Decydują, kiedy zagrać kartę, pociągnąć albo spasować. O zwycięstwie zadecyduje taktyka, ale i podjęcie ryzykownej decyzji we właściwym momencie. W zestawie strategiczna „Lama” podstawowa (nominowana do nagrody Spiel des Jahres), wredna „Lama Party” oraz nieprzewidywalna „Lama kościana”. Wiek: 7+.

Wydawca: EGMONT POLSKA

EGMONT POLSKA

Gra „Basia w zoo”



Gra na podstawie książek o Basi. Gracze po kolei odkrywają zakryte kafelki ze zwierzętami rozłożone na stole. Należy tylko uważać, by 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. Wiek: 4+.

Wydawca: EGMONT POLSKA

IUVI GAMES

Gra „Apple Twist”

Trzy głodne gąsienice zadomowiły się w tym samym jabłku i chcą je schrupać. Pomóż im ułożyć się w jego wnętrzu. Gąsienice posiadają ruchome części, podobnie jak plansza do gry w kształcie jabłka. Kręć nimi i ciesz się zabawą! Sprawdź, czy potrafisz nadać gąsienicom kształt, który pozwoli zmieścić je wszystkie w jabłku. Gra logiczna wymaga wyobraźni przestrzennej. Dzięki 60 zadaniom o rosnącym poziomie trudności będziesz miał niezły zgryz!

Wyłączny dystrybutor: ATENEUM

IUVI GAMES

Gra „IQ Digits”

Czy potrafisz umieścić wszystkie elementy układanki na planszy w taki sposób, by wybrane liczby się zsumowały? „IQ Digits” to gra podróżna oferująca 120 zagadek. Dzięki prostym zasadom i atrakcyjnej formie zyskasz wiele godzin rozwijającej rozgrywki.

Wyłączny dystrybutor: ATENEUM

CZUCZU

Duuuże puzzle z dziurką Zwierzęta

Edukacyjna układanka przedstawia sympatycznych mieszkańców różnych środowisk. Składa się z 34 elementów: 24 tradycyjnych puzzli i 10 wyjmowanych kółeczek, które należy dopasować do dziurek, a można to zrobić na wiele kreatywnych sposobów. Do zestawu dołączono poradnik pełen pomysłów na różnorodne rozwijające zabawy. Wiek: 2+.

Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CZUCZU

Duuuże puzzle z dziurką Alfabet

Wielkoformatowa (96 x 64 cm) edukacyjna układanka przedstawia 24 zwierzątka, których nazwy rozpoczynają się 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. Puzzle sprawdzą się zarówno w domu, jak i w przedszkolu. Wiek: 3+.

Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

GDD

Happy Color – kolekcja Cool Gang – długopisy

Trzon Cool Gangu stanowi osiem barwnych osobowości. Dzięki unikatowej formule tuszu napisany tekst można łatwo wymazać. Gumka do wycierania znajduje się na skuwce. Grubość linii: 0,5 mm. Wkład w kolorze niebieskim (Crystal Blue; wymienny, standard A). Dostępnych osiem różnych wzorów skuwek z bohaterami Cool Gangu.

Dystrybutor: GDD

POLESIE

Profi – samochód-ewakuator inercyjny

Samochód ciężarowy Profi to wysokiej jakości realistyczna zabawka, której konstrukcja wygląda identycznie jak w prawdziwym modelu. Pojazd posiada trzy pary kół na metalowych osiach, dodatkowo wyposażony jest w obrotnicę z ruchomym dźwigiem, co pozwala wymyślać różne scenariusze zabaw. W kabinie samochodu znajdują się cztery przyciski do sterowania efektami dźwiękowymi i świetlnymi.

Dystrybutor: BEMAG

BEMAG

Push Pop Bubble Fidget

Zabawka daje tę niezwykłą satysfakcję, która towarzyszy dźwiękowi pękającego pęcherzyka powietrza. Dzięki niej doświadczysz uczucia odprężenia i rozluźnienia, które pozwala odreagować stres i wyciszyć emocje.

Dystrybutor: BEMAG

AZTOYS

Mówiąca miarka wzrostu – Moje małe zoo

Rośnij razem z miękką miarką wzrostu! Wraz z nią nauczysz się liczyć, poznasz zwierzęta mieszkające w zoo i interesujące ciekawostki na ich temat. Posłuchaj popularnych melodyjek oraz towarzyszących im odgłosów zwierząt, twórz własne miksy. Następnie powieś miarkę na ścianie i sprawdzaj, jak szybko rośniesz. Cechy produktu: popularne melodyjki, zwierzęta z zoo, zabawa w liczenie, niezwykłe fakty o zwierzętach, interaktywna miarka.

Dystrybutor: AZTOYS

AZTOYS

Świecący piesek – Bystry szczeniaczek

Ten uroczy szczeniaczek stanie się najlepszym przyjacielem dziecka! Szczeka, mówi, porusza się, macha ogonkiem, śpiewa piosenki i uczy maluchy podstawowych pojęć. Dzięki niemu poznawanie świata to świetna zabawa. Cechy produktu: 14 dźwięków i melodii, liczby, kolory, kształty, zabawne zwroty, migające światełka, sensoryczne elementy, dźwięk i światło.

Dystrybutor: AZTOYS

KAPITAN NAUKA

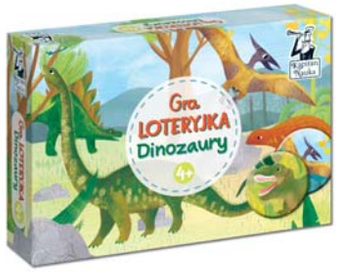
Duże puzzle z grą „Droga”

Niemal trzymetrowa układanka umożliwia zbudowanie wielu dróg o różnych kształtach, a następnie wykorzystanie ich podczas zabawy w wyścigi samochodowe. Wystarczy puścić wodze fantazji i stworzyć nawet najbardziej odjechane trasy. Miłośników szybkiej jazdy czekają natomiast niesamowite przygody – mogą sprawdzić swoje możliwości w grze rozwijającej myślenie strategiczne. Wiek: 3+.

Wydawca: KAPITAN NAUKA

KAPITAN NAUKA

Gra „Dinozaury. Loteryjka”



Tematyczna gra dla przedszkolaków, z którą poznają ponad 20 gatunków dinozaurów, a także poćwiczą pamięć, koncentrację i spostrzegawczość. Celem zabawy jest przyporządkowanie żetonów do plansz i ułożenie ich w odpowiednim miejscu. Przy okazji gracze zdobywają wiedzę m.in. o dinozaurach. Wiek: 4+.

Wydawca: KAPITAN NAUKA

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. 10 sekund. Kids”

Kto jest najbardziej spostrzegawczy, a kto ma najlepszą pamięć? Wytęż wzrok! Skup się! Masz tylko 10 sekund, by przyjrzeć się obrazkowi. Każdy szczegół ma znaczenie, aby poprawnie odpowiedzieć, co widziałeś. Udziel jak najwięcej odpowiedzi na pytania dotyczące obrazka i wygraj! Zawartość pudełka: 48 kart do gry, kostka, instrukcja. Wiek: 4+.

Wydawca: KANGUR

KANGUR

Gra „Zbierz 5”

Dopasuj do siebie karty mające wspólne elementy. Zbierz jak najszybciej pięć pasujących do siebie kart. Obserwuj odkładane karty i zapamiętaj elementy, jakie się na nich znajdują. Zbierz kolejnych pięć kart w następnych rundach i wygraj! Zawartość pudełka: 80 kart do gry, instrukcja. Wiek: 5+.

Wydawca: KANGUR

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

RAVENSBURGER

Gravitrax Pro – zestaw startowy

Zestaw z nowymi elementami pozwala zbudować konstrukcję na wysokość, a tym samym pokonać różnice wysokości i poprowadzić kulki między poszczególnymi piętrami w sposób inny niż standardowy. Spróbuj przepuścić kulkę przez ścianę i zobacz, co się stanie. Zbuduj nowe konstrukcje pełne unikatowych wyzwań! Liczba elementów: 153.

Producent: RAVENSBURGER

ASKATO

Gra „Genialny dzieciak. Skojarzenia”

Gra skupia uwagę dzieci, pozwala rozwijać wiedzę o świecie, odszukiwać elementy i dopasowywać je do siebie, co stanowi doskonały trening pamięci. Puzzle przedstawiają przedmioty z najbliższego otoczenia dziecka. Gra „Skojarzenia” to układanka dydaktyczna zachęcająca do logicznego myślenia i analizowania. Puzzle należy dobrać parami, łącząc je w związki funkcjonalne, np. statek – kotwica, koń – podkowa itd. Wymiary elementu: 8 x 8 cm. Wiek: 18 m+.

Dystrybutor: ASKATO

ASKATO

Genialny dzieciak – Puzzle magnetyczne zwierzęta

Zabawa polega na układaniu na planszy obrazków, które dziecko może łączyć w rozmaite wzory. Układanka stwarza wiele możliwości kreacji, ćwiczy logiczne myślenie oraz sprawność manualną. W zestawie plansza 27 x 22 cm, magnetyczne zwierzątka, karty z obrazkami zwierząt i inne akcesoria przyrodnicze oraz pisak suchościeralny, którym można domalować niezbędne elementy.

Dystrybutor: ASKATO

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

MULTIGRA

Gra „Klik klak”

Gra dla bystrzaków, która rozwija pamięć, refleks i spostrzegawczość. 20 kłódek i 20 kluczy – czy uda ci się odnaleźć wszystkie pary, zanim zrobią to inni gracze? Kilka wariantów sprawia, że gra nigdy się nie nudzi – sprawdzi się zarówno wśród rówieśników, jak i przy rodzinnym stole. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.

Wydawca: MULTIGRA

MULTIGRA

Gra „Oko nie”

Gra dla twardych zawodników z sokolim wzrokiem i bezbłędną pamięcią. Zmierz się z przyjaciółmi o tytuł najbardziej spostrzegawczego. Rozgrywka pozytywnie wpływa na zmysł obserwacji, a nieco podwyższony poziom trudności zmusza dzieci do koncentracji i dodatkowego wysiłku. Jednak dzięki temu smak wygranej jest jeszcze lepszy. Liczba graczy: 1-5. Wiek: 6+.

Wydawca: MULTIGRA

ALEXANDER

Gra „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 graczom wybór ścieżki, a konfiguracja planszy zmienia się w każdej rozgrywce. Idealne wprowadzenie do świata gier planszowych. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+. Gra została nagrodzona w plebiscycie „Influencer’s Top 2021”.

Wydawca: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Złap robala”

Wciel się w rolę ptasiej mamy i złap robale w tym samym kolorze, aby nakarmić swoje małe głodomorki. Musisz skompletować trzy części robaczka, aby móc dostarczyć go do gniazda. Nietypowa mechanika powoduje, że rozgrywka jest prosta, ale nie banalna: nie wymaga od dzieci umiejętności liczenia, za to uczy segregowania i różnicowania. Gra została nagrodzona w konkursie „Świat Przyjazny Dziecku”. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

Wydawca: ALEXANDER

AKSJOMAT

„Zaczarowana kredka”

Spotkanie z magicznymi kotkami, pieskami, kucykami oraz jednorożcami wprowadzi dzieci w bajkowy świat. Zwierzaki czekają jednak na wyjątkowe kolory! Dołączone naklejki oraz zaczarowana kolorowa kredka pomogą ozdobić finezyjne rysunki. Koloruj, naklejaj i baw się z magicznymi zwierzakami!

Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

„Koloruję i wycinam. Poznaję literki/Poznaję cyferki”

Dzieci znajdą tu drukowane i pisane wzory liczb, kolorowanki z liczbowym kodem, wycinanki i naklejanki. Zamieszczone w książce zadania pozwalają kształtować nie tylko poznawcze umiejętności malucha, ale również jego sprawność manualną i koncentrację uwagi. Atrakcyjne, nowoczesne opracowanie stanowi dodatkową zachętę do pracy z książką.

Wydawca: AKSJOMAT

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

EPEE

Neo-Guma do skakania

Kultowa guma do skakania w nowej odsłonie. Posiada wszechstronne zastosowanie: można z nią tańczyć, skakać na niej, grać samemu lub w drużynie, wymyślać nowe kroki i triki. Neo-Guma to więcej niż zabawka – wokół Skippy Dance Academy skupia się społeczność graczy tworzących coraz to nowsze choreografie i układy. Produkt dostępny w trzech kolorach.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

DAMI

Mata piankowa z uliczkami na licencji

Miękka mata piankowa jest łatwa w przechowywaniu, można ją zwinąć w rulon. W zestawie akcesoria nawiązujące do ruchu drogowego oraz autka, które mogą poruszać się uliczkami. Na kolekcję składają się takie modele, jak Pidżamersi, Świnka Peppa, Psi Patrol i Hot Wheels.

Dystrybutor: DAMI

DAMI

„Kalejdoskop gier – Psi Patrol"

Zestaw najpopularniejszych gier, które zdobią postacie z bajki „Psi Patrol". W pudełku dzieci znajdą takie tytuły, jak „Młynek", „Warcaby, „Wilk i owce", „Drabiny", „10.000" lub „Belzebub".

Dystrybutor: DAMI

EDUKACYJNA GRA DLA MŁODSZYCH DZIECI

Polecam!

AUTORSTWA SUPERNIANI DOROTY ZAWADZKIEJ

ALEXANDER

www.alexander.com.pl

Nazwa	Laleczki z kręconymi włosami	Mama z dzieckiem w chuście	Lalka bobas Nella – Mega Creative	Dzikie dinozaury
Opis	Wykonane z miękkiego tworzywa. Mają sympatyczny wyraz twarzy i burzę ciemnych loczków. Ubrane w letnie kwiatowe ubranka i opaski na włosy. Posiadają ruchome ręce i nogi. Dostępne w różnych wariantach i wersjach kolorystycznych ubranek. Wysokość: 30 cm. Pakowanie: display 9 szt. Wiek: 3+.	Figurki Playmobil w różnych wydaniach tematycznych. Zestaw zawiera 7,5-centymetrową figurkę i wiele dodatków dla urozmaicenia zabawy. W zestawie mama z dzieckiem w chuście i butelka do karmienia. Wiek: 4-10 lat.	Malutki bobas Nella od Mega Creative będzie doskonałym towarzyszem każdego dziecka podczas zabawy, podróży oraz snu. Zmieści się nawet w małej torebce! Lalka występuje w różnych ubrankach oraz z różnymi nakryciami głowy (lub bez nich). Wiek: 3+.	Przygotuj się na wartką akcję i przygody prosto ze świata Jurassic World! Dzikie dinozaury są znane z tego, że tworzą stada i polują oraz atakują wspólnie. Każda figurka ma punkty zgięcia, realistyczny wygląd i wiernie odwzorowane detale. Wszystkie są gotowe do efektownej zabawy i pokazu swoich umiejętności. Wiek: 3+.
Producent/ dystrybutor	ASKATO	PLAYMOBIL	MEGA CREATIVE/EURO-TRADE	MATTEL/MATTEL POLAND

Reklama

Nazwa	Rodzina Królików z Czekoladowymi Uszami	Auto Disney: Mickey, Scrooge, Donald, Goofy
Opis	Rodzina Królików z Czekoladowymi Uszami Sylvanian Families. Zestaw zawiera cztery figurki. Tata Frasier jest piekarzem, mama Teri dba o dom, syn Coco jest doskonałym piłkarzem, zaś córeczka Freya uwielbia rysować, jest zawsze wesoła i ma dużo koleżanek. Figurki zostały wykonane z największą starannością i miłością do szczegółów. Ich główki, rączki i nóżki są ruchome. Wiek: 3+.	Seria samochodów w skali 1:64 przedstawiająca postaci i samochody rodem z Kaczogrodu, miejsca zamieszkania głównych bohaterów komiksów ukazujących disneyowski „świat Kaczora Donalda". W ofercie także inne modele samochodów w skali 1:64, tj. Duck Avenger, Phantom Blot, Chief O'Hara, Fire Truck, The Beagle Boys Truck, Mickey Big Foot, Paperoga Taxi oraz Duck Avenger Helicopter.
Producent/ dystrybutor	EPOCH TRAUMWIESEN	MOTORAMA/MARKO

Nazwa	L.O.L. Surprise! Tweens	Figurki do wykopania Horse Friends
Opis	Poznaj zupełnie nowy rozmiar lalek L.O.L. Surprise, plasujący się pomiędzy lalkami L.O.L. a lalkami modowymi O.M.G. Lalki mają 15 niespodzianek i opakowania wielokrotnego użytku, które zamieniają się w zestaw do sypialni!	W glinianym sercu znajduje się ukryta figurka konia, którą dziecko musi wydobyć za pomocą dołączonego dłutka. Do zebrania osiem różnych, dobrze wykonanych koni. Do zestawu dołączono składaną książeczkę. Wiek: 5+.
Producent/ dystrybutor	MGAE	KOSMOS/PIATNIK

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

Nazwa	Ricky Zoom – Motocykle podstawowe	Pinypon City – laleczka Emoji	Cry Babies Tutti Frutti	NanoBytes – blister 10 el.
Opis	Miks kolekcjonerskich figurek przedstawiających bohaterów serialu animowanego „Ricky Zoom". Główny bohater – Ricky – to czerwony motocykl ratunkowy, który uwielbia prędkość. Swoje przygody przeżywa wspólnie z grupą przyjaciół, z którymi ściga się, bije rekordy i świetnie się bawi! W kolekcji pięć postaci: Ricky, Scootio, DJ, Loop oraz Toot. Zbierz całą paczkę Bike Buddies! Wiek: 3+.	Pinypon City to linia, która oferuje dzieciom wiele możliwości zabawy. Dzięki wymiennym akcesoriom można mieszać i łączyć dowolne elementy laleczek. W serii Emoji znajdują się cztery różne laleczki Pinypon. Każda z nich ma przepiękną buzię, a po obróceniu laleczki wyraz jej twarzy będzie przypominał jedną z popularnych emotek. W opakowaniu laleczka Pinypon z dwiema buźkami oraz wymienne akcesoria.	Pachnące owocami laleczki do kolekcjonowania, które płaczą żelowymi łzami, a lekarstwem na nie jest smoczek. Każda postać występuje w owocowym ubranku i posiada spersonalizowane akcesoria (m.in. okulary, śliniak, miseczka, klapki/butki, łyżka, buteleczka, smoczek, zestaw naklejek). Laleczki zapakowane są w domek w kształcie owocowego shake'a.	Rozgrywka przebiega w darmowej aplikacji. Dzieci mogą rozbudowywać swoje wirtualne miasto, budynki i rezydencje. Wsparciem w grze są produkty, które mogą zostać zeskanowane do aplikacji, by pomóc w szybszej rozbudowie. Dzięki aplikacji dzieci poznają różnego rodzaju ciekawostki, które następnie będą mogły wykorzystać podczas quizów. W blistrze: 8 widocznych NanoBytes, ukryty NanoByte, postać ze świata ByteWorld i naklejka z kodem do użycia w aplikacji, szkatułka oraz przewodnik kolekcji.
Producent/ dystrybutor	TOMY/M&Z	EPEE/EPEE POLSKA	TM TOYS	DANTE

Nazwa	Minecraft – display z nanofigurkami	Disney Księżniczki – Minilaleczki	Polish Army 1939 (2049)	Figurka z bajki „Tomek i przyjaciele"
Opis	Metalowe figurki kolekcjonerskie zapakowane w saszetki. W displayu znajdują się 24 figurki (pakowane oddzielnie) z różnymi postaciami. Wysokość: 4 cm. Wiek: 8+.	W zestawie znajduje się sześć minilaleczek, kultowych bohaterek seriali animowanych Disneya: Arielka, Aurora, Bella, Kopciuszek, Jasmina i Roszpunka. Każda lalka ma strój, który można zdjąć, co pozwala na zabawę w modowe przebieranki.	Zestaw trzech figurek przedstawiających wrześniowych żołnierzy polskich. Kawalerzysta i żołnierze piechoty wyposażeni są w liczne akcesoria i doskonale uzupełnią zestawy z polskich klocków konstrukcyjnych Cobi. Buduj historię, klocek po klocku!	Figurka kolekcjonerska ze znanej bajki „Tomek i przyjaciele", która jest oparta na serii książek autorstwa Wilberta Vere Awdry'ego. Figurka jest ręcznie malowana i została wykonana z najwyższej jakości materiałów z dbałością o szczegóły.
Producent/ dystrybutor	SIMBA TOYS/SIMBA TOYS POLSKA	DAMI	COBI	COMANSI/BEMAG

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

Kurs na wszechstronny rozwój

Quizy, zagadki, łamigłówki oraz gry edukacyjne od lat są jedną z najpopularniejszych, najprzyjemniejszych i jednocześnie najbardziej zabawnych form zdobywania wiedzy o świecie i doskonalenia różnorakich umiejętności. Oto, jakie nowości z tych kategorii oferują przed gorącym sezonem back to school polscy wydawcy i dystrybutorzy.

WADER-WOŹNIAK

„Secret Pocket Tangram Pop Art gra sensoryczna"

Gra wzorowana na łamigłówkach typu tangram, które od stuleci wciągają do zabawy dzieci i dorosłych. Głównym zadaniem graczy jest ułożenie tangramu zgodnie ze wzorem przedstawionym na wylosowanej karcie. Gracze odnajdą w zestawach elementy tangramów wykonane z wysokiej jakości tworzywa sztucznego, ale również karty z wieloma barwnymi i inspirującymi wzorami układanek. Wybierz temat, pociągnij karty, poszukaj prawidłowych elementów, ułóż wzory i zostań mistrzem tangramów!

ZIELONA SOWA

„Jestem bystrzakiem. Zagadki logiczne"

Jesteś bystrzakiem? No pewnie! Łap za kredki albo flamastry i sprawdź się, rozwiązując różne ciekawe zagadki i zadania. Znajdziesz tu mnóstwo łamigłówek! Ćwicz spostrzegawczość, koncentrację oraz umiejętność logicznego myślenia. Wyjątkowa, aktywnościowo-edukacyjna seria oferuje nowoczesną szatą graficzną i ciekawe zadania, dzięki którym dziecko może dobrze się bawić i ćwiczyć umiejętność logicznego myślenia. Różnorodne zagadki poszerzają wiedzę, rozwijają spostrzegawczość oraz przynoszą mnóstwo radości. W serii ukazały się również „Jestem bystrzakiem. Super zadania".

Reklama

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

Michał Krzyżanowski 512 217 802, michalkrzyzanowski@granna.pl
Anna Tomczyszy 502 222 788, annatomczyszyn@granna.pl
Paweł Wieczorkowski 512 966 870, pawelwieczorkowski@granna.pl
Bartosz Narejko 501 433 729, bartosznarejko@granna.pl"

GRANNA

TM TOYS

Gra „Milionerzy eko. Wyzwanie dorośli kontra dzieci"

Sposób na pełne wrażeń rodzinne popołudnie. Rywalizacja i pragnienie zwycięstwa przeplatają się tu ze sprawdzianem wiedzy ekologicznej. Sprawdźcie się w dziedzinie środowiska, ekologii oraz polskiej fauny i flory. Każdy element został wykonany z dbałością o detale, a użyte materiały są gwarancją odporności na zniszczenie. Grajcie indywidualnie, w parach lub w większych grupach. Gra została wyprodukowana w Polsce. Wszystkie jej elementy, wykonane z papieru i drewna, prezentują się wyjątkowo efektownie. Liczba graczy/drużyn: 2-4. Wiek: 8+.

Reklama

MUDUKO

„Gra pomyłek"

Czy wiesz, do jakiego gatunku zwierząt należy Reksio? Myślisz, że do psów? A może jednak nie? No właśnie! Sprawdź się w rozgrywce, w której prawidłowe odpowiedzi nie zawsze są właściwe, a absurdalne gwarantują sukces i dobrą zabawę! „Gra pomyłek" to zabawna edukacyjna karcianka na wakacje, w podróż lub na wieczór z rodziną i przyjaciółmi. W zestawie znajdują się 54 karty z pytaniami. Gra wyprodukowana w Polsce. Czas gry: 15 min. Liczba graczy: 3-10. Wiek: 10+.

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Dlaczego tak jest?"

Dlaczego mężczyźni mają niższy głos? Dlaczego jabłko spada na ziemię? Dlaczego doba ma 24 godziny? Dlaczego owady mają czułki? Dlaczego tak jest?! Wiele ciekawych pytań, które na co dzień sobie zadajecie, oraz zabawne odpowiedzi sprawią, że szybko wciągniecie się w grę. Odpowiadaj na pytania i wygraj. Dzieci rywalizują z rodzicami. W grze znajdziecie pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców. Zawartość: 52 karty do gry, 156 pytań, 2 karty pułapki, instrukcja.

HARPERKIDS

„Podano do stołu. Podkładki pod talerz z zadaniami"

Książka z pomysłowymi i bardzo prostymi łamigłówkami. Policz, ile naleśników zjadł Muminek, i poznaj zdrowe warzywa razem z Małą Mi. Dołączone kolorowanki i zadania pomogą doskonalić zdolności manualne malucha, ćwiczyć spostrzegawczość oraz umiejętność logicznego myślenia, ale przede wszystkim sprawią, że zajęte dzieci nie będą się nudziły w oczekiwaniu na posiłek. Objętość: 48 stron. Wiek: 3-7 lat.

GRANNA

Gra „Przewrotne żabki"

Szybka logiczna gra rodzinna, zgodnie z zasadą: minimum zasad, maksimum „KUMbinowania"! Wygrzewanie się na słońcu w tropikalnym lesie... żabki to lubią, oj lubią! Niestety, liczba miejsc na słoneczne kąpiele jest ograniczona. Pomóż małym kolorowym żabkom hopnąć na skąpane w promieniach słońca miejsca. Dołóż żabkę na planszę. Obróć inne żabki. Dobierz nową żabkę do ręki! Wiek: 6+.

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

DANTE

Gra „I'm a Genius. Quiz. Matematyka"

Gra rozwijająca wiedzę z arytmetyki i tabliczki mnożenia. Uczestnicy odpowiadają na pytania i przesuwają swój pionek po planszy, zdobywając przy tym specjalne odznaki. Quiz z pytaniami został przygotowany na podstawie programu nauczania w szkole podstawowej i podzielony na dwa poziomy trudności, dzięki czemu młodsze i starsze dzieci mogą razem spędzać czas przy planszy.

MULTIGRA

Gra „Ktoś ty?"

Gra, która gwarantuje świetną zabawę! Do opasek na czole przyczepcie karty. Musicie jak najszybciej odgadnąć, kim jesteście. Jak się tego dowiedzieć? Zadawajcie pytania! Ale tylko takie, na które odpowiedź brzmi „Tak" lub „Nie"! Dwa warianty rozgrywki sprawiają, że odnajdą się w niej również dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

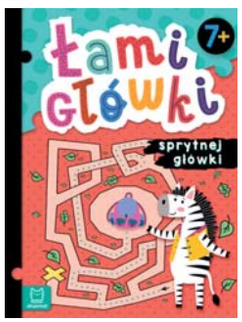
MULTIGRA

Gra „Mądra głowa"

Zmierz się ze 110 ciekawostkami z całego świata! To nie tylko gra planszowa, ale także kopalnia wiedzy. Czasem są to dziwaczne ciekawostki, czasem wiedza wydawałoby się niekonwencjonalna, ale zawsze będą to fascynujące odkrycia! Sprawdź, czy to prawda, że elegantki na dworach królewskich domalowywały sobie na ciele farbami niebieskie żyłki? Czy ryba latająca potrafi skoczyć na odległość większą niż długość boiska piłkarskiego? Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.

AKSJOMAT

Łamigłówki



Co znajduje się na kartach łamigłówek? Ćwiczenia manualne i takie, które sprawdzają umiejętność liczenia. Dzięki operowaniu kolorami i krzyżówkom dziecko poszerzy słownictwo i wprawi rękę w pisaniu. Słowem: przyjemna i kształcąca rozrywka na każdą porę dnia!

AMEET

„Kraina Lodu. Disney Pixar. Zagadki"

„Zagadki" to zbiór wciągających łamigłówek i zadań, przy których główka pracuje! Quizy, labirynty, układanki – każdy znajdzie tu coś dla siebie. W pokonywaniu kolejnych wyzwań dzieci dopingować będą ulubieni bohaterowie ze świata Disneya.

MULTIGRA
DOSTĘPNE JUŻ OD WRZEŚNIA!
PUZZLE DLA NAJMŁODSZYCH
MULTIGRA.COM.PL HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

PIATNIK

Gra „Activity”

Kultowa gra potocznie nazywana kalamburami. Przebój imprez wśród znajomych i rodziny, świetna forma integracji, ale przede wszystkim doskonała rozrywka! Drużyny zmierzają do mety poprzez odgadywanie prezentowanych haseł na trzy sposoby: graficznie, ustnie lub na migi. Z biegiem czasu zwierają szyki, a emocje wymykają się spod kontroli. Gra generuje mnóstwo śmiesznych sytuacji i odsłania nieznane oblicza nawet najbliższych osób! Liczba graczy: 3-16. Wiek: 12+.

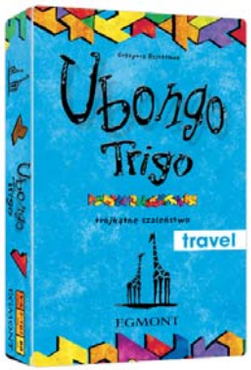
BEMAG

Sowa Mądra Głowa – Zgadywanka

Zgadywanka ułatwia automatyzowanie głosek szeregu syczącego s – z – c – dz. Przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. W czasie zabawy dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo pamięć wzrokową i słuchową, spostrzeganie, koncentrację uwagi i myślenie. Grę można zmodyfikować stosownie do wieku dziecka, jego umiejętności lub liczby graczy. Producent: Alexander.

EGMONT POLSKA

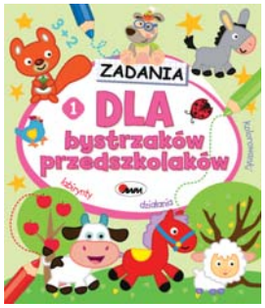
Gra „Ubongo Trigo Travel”



Najnowsza gra autora bestsellerowego „Ubongo”! Każdy gracz otrzymuje kafelki o wielorakich, trójkątnych kształtach, które co rundę będzie musiał jak najszybciej układać na kartach zadań. Buduj, obracaj, przekręcaj i kombinuj z kafelkami, aby zapełnić dwa pola na karcie. Kto najszybciej rozwiąże swoją łamigłówkę, zdobywa punkty zwycięstwa. Po ośmiu rundach wygrywa ten, kto ma ich najwięcej. Gra ma tryb rozgrywki dla jednego uczestnika.

AWM

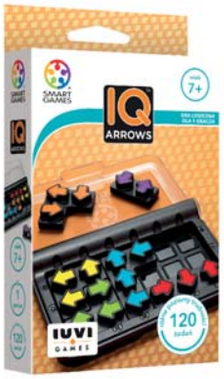
„Zadania dla bystrzaków przedszkolaków”



Seria wesołych książeczek edukacyjnych dla najmłodszych czytelników. Obejmuje różnorodne zadania, dzięki czemu wspiera rozwój dziecka na wielu płaszczyznach. Pozwala przedszkolakom miło spędzić czas, poszerza ich wiedzę oraz umiejętności. Książka w przyjaznej dla maluchów formie proponuje trening takich aktywności, jak: liczenie, znajdowanie podobieństw i różnic, przechodzenie labiryntów, rysowanie po śladzie, łączenie kropek, kolorowanie. Barwna szata graficzna zachęca do podejmowania aktywności.

ATENEUM

Gra „IQ Arrows”



Kolejna z serii przenośnych gier logicznych dla ciebie i twojego dziecka. Wybierzcie jedno ze 120 zadań o narastającym poziomie trudności i spróbujcie umieścić wszystkie elementy układanki na planszy. To takie proste! Dzięki sprawdzonej formule dziecko otrzyma możliwość jednoczesnej zabawy oraz treningu koncentracji i intelektu. Kompaktowa forma umożliwia zabawę w każdej sytuacji, nawet w podróży.

ASKATO

Genialny dzieciak – trening pamięci

24 plansze zostały zaprojektowane w urozmaicony sposób i mają zróżnicowany stopień trudności, dzięki czemu ćwiczenia pamięci wzrokowej będą doskonałą zabawą dla szerokiej grupy wiekowej. Wczesne ćwiczenie pamięci dziecka ma duży wpływ na łatwość uczenia się w późniejszych latach. Rozwój umiejętności zapamiętywania przyniesie dziecku wiele korzyści zarówno w sytuacjach szkolnych, jak i codziennych. Wiek: 3+.

REBEL

Gra „Harry Potter i Magiczny Quiz”

Różdżki w dłoń, jesteście w Hogwarcie! Stańcie w szranki, odpowiadajcie na pytania dotyczące świata Harry'ego Pottera i przynieście swoim barwom chwałę oraz Puchar Domów. Gra pozwoli wam zabłysnąć wiedzą na temat znanych bohaterów i wydarzeń. W pudełku znajdziecie mechanizm, który głosem dyrektora Hogwartu przeprowadzi was przez całą rozgrywkę. Waszym zadaniem będzie wyłącznie udzielanie odpowiedzi.

EPEE POLSKA

Gra „Od słowa do słowa”

Gra, która bawi i pobudza do myślenia szare komórki. Wymyśl słowo i zakryj literę, na jaką się zaczyna. Uruchom timer i bezzwłocznie przekaż kostkę kolejnej osobie. Następny gracz ma 10 sekund na podanie skojarzenia do twojego wyrazu. Skojarzenie musi rozpoczynać się na jedną z dostępnych liter. Zawartość opakowania: kostka do gry z wbudowanym timerem odmierzającym 10 sekund, zasady gry. Liczba graczy: 2-8.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY

ALEXANDER

Gra „Ostatnia litera”

Sprawdź, jak bogatym zasobem słownictwa dysponujesz! Jak szybko jesteś w stanie dobrać nowe słowo z danej kategorii? Gra polega na naprzemiennym tworzeniu nowych słów zaczynających się na ostatnią literę wyrazu podanego przez przeciwnika. Aby nie było zbyt prosto, gracze losują karty kategorii, które wyznaczają im dziedziny, jakich mogą dotyczyć wskazywane przez nich hasła. Liczba graczy: 2-8. Wiek: 8+.

ALEXANDER

Gra „Bitwa na skojarzenia”

Dynamiczna gra na wyobraźnię i kojarzenie. Idealna rozrywka dla graczy, którzy potrafią działać pod presją czasu! Przekonaj się, czy potrafisz dobrze skojarzyć ze sobą obrazki, tak aby wyprzedzić rywali. W tej grze na czas liczy się każde słowo! Aż trzy warianty sprawiają, że z pewnością nie zabraknie w niej wyzwań nawet dla największych bystrzaków. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.

CZUCZU

Seria CzuCzu Zagadki z dziurką

W edukacyjnych książeczkach obrazkowych znajdują się rymowane zagadki z odpowiedziami i ciekawostkami. Aby zabawa była jeszcze bardziej ekscytująca, fragmenty ilustrowanych odpowiedzi są widoczne przez specjalne dziurki. Dostosowane do wieku, pomysłowe zadania poszerzają wiedzę dzieci. Książeczki mają 80 stron i poręczny format. Wiek: 2+, 3+, 4+, 5+.

NASZA KSIĘGARNIA

„Absolutnie fantastyczne dinozabawy”

Ponad 100 stron dinozabaw! Przygotuj się na tworzenie i odkrywanie! To prawdziwe dinoszaleństwo! Ponad 100 ekscytujących dinozadań do rozwiązania, kolorowania i narysowania! Kredki w dłoń!

TREFL

Gra „Kto da więcej?”

Pojedynek o tytuł najtęższej głowy czas zacząć! Rozruszaj szare komórki i nie daj się pokonać w tej niesamowitej grze, w której nie wystarczy znać odpowiedzi na pytanie – trzeba jeszcze wiedzieć więcej niż pozostali!

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

Szybkie decyzje vs. najlepsze wybory

Odruchowe sięganie przez klientów po przypadkowe produkty to powszechna praktyka w każdym sklepie stacjonarnym. Jednak jak sprawić, by pod wpływem impulsu podejmowali oni najlepsze decyzje zakupowe? W przypadku rynku zabawek do głosu dochodzi jeszcze jeden aspekt, jakim jest odpowiedzialność za młodego konsumenta… Zapewniamy, że poniższe propozycje będą jak znalazł!

MUDUKO

„Pierwsza ekoksiążeczka twojego dziecka"

Seria czterech ekoksiążeczek o walorach biobójczych wykonanych z ekomateriałów. Obejmuje dwie książeczki dla niemowląt w pierwszym półroczu życia (z kontrastowymi obrazkami pomagającymi wyostrzyć wzrok) oraz dwie z barwnymi ilustracjami przedstawiającymi najbliższe otoczenie dziecka (zwierzęta gospodarskie oraz owoce i warzywa), które są odpowiednie dla dzieci w drugim półroczu życia. W serii ukazały się: „Moje pierwsze kształty", „Moje pierwsze kolory", „Moje pierwsze zwierzęta" oraz „Moje pierwsze owoce i warzywa". Wiek: 0-12 m+. Wydawca: Zu&Berry by Muduko.

M&Z

Create It! – lakier do paznokci z ozdobami

Stwórz swój styl i własny lakier! Do wyboru masz aż cztery fiolki z kolorowymi dżetami. Za pomocą drewnianego patyczka umieść błyszczące ozdoby na paznokciach. Następnie nałóż warstwę przezroczystego lakieru i gotowe! Dzięki zestawowi od Create It! dziewczynki odkryją własny styl! Całość zamknięta jest w wygodnym kolorowym opakowaniu. Modne produkty od Create It! można efektowanie wyeksponować w displayu lub na wieszaku. W zestawie cztery różne kolory dżetów, drewniany patyczek i lakier typu „top". Idealny pomysł na prezent, pidżama party u przyjaciółki lub uzupełnienie letnich stylizacji! Wiek: 6+.

HARPERKIDS

„Wodne kolorowanie"

Książeczka do zabawy w odkrywanie barw! Aby pokolorować osiem prostych ilustracji z najbardziej kultowymi samochodami Ferrari, potrzeba tylko czystej wody i pędzla. Gdy papier zostanie zwilżony, na pokrytych kropkami polach obrazka pojawią się kolory! Dzieci mogą zgadywać, jakie barwy są ukryte na kolejnych fragmentach ilustracji, a gdy praca wyschnie – uzupełnić ją kredkami, papierem kolorowym lub metalicznymi mazakami. Malowanie czystą wodą pomoże maluchom w sprawnym operowaniu pędzelkiem, zanim w ruch pójdą klasyczne farby. Objętość: 16 stron. Wiek: 3-7 lat.

NASZA KSIĘGARNIA

Puzzle Rok w lesie. Rodzice i dzieci

Niespodzianka dla najmłodszych fanów bestsellerowego „Roku w lesie"! Piękne i trwałe dwuelementowe puzzle z mieszkańcami lasu. Zabawa polega na łączeniu rodziców z dziećmi. Wśród par znalazły się niedźwiadki, jeże, żubry, ryjówki oraz szopy. W przypadku najmłodszych najlepiej zacząć od kilku par i stopniowo dodawać kolejne, kiedy dziecko będzie już na to gotowe. Puzzle Rok w lesie. Rodzice i dzieci zachęcają do poznawania nowych zwierząt, a także rozwijają wyobraźnię, ćwiczą dokładność i cierpliwość. Zjawiskowe grafiki Emilii Dziubak sprawiają, że są doskonałym pomysłem na prezent.

MATTEL POLAND

Małe samochodziki Matchbox

Realistyczne detale i dekoracje oraz kręcące się koła sprawiają, że te zainspirowane prawdziwymi samochodami pojazdy zachęcają dzieci do ekscytującej zabawy. Wybieraj z bogatego asortymentu aut dla miejskich odkrywców, wielbicieli jazdy w terenie i bohaterów dnia codziennego. W kolekcji samochody miejskie, pojazdy ratunkowe i budowlane oraz terenówki. Sprzedawane oddzielnie, w zależności od dostępności. Uwaga: samochody mogą nie pasować do niektórych zestawów Matchbox™, a ich kolory i elementy dekoracyjne różnią się od siebie.

MARKO

Mali Odkrywcy – Wonder Buddies

Zabawka interaktywna wyposażona w inteligentne czujniki. Wykonuje siedem zabawnych czynności: zabawmy się w a kuku, połaskocz mnie, nakarm mnie, potrząśnij mną, spraw, abym kichnął, skacz ze mną, połóż mnie do snu. Zabawka wchodzi w interakcję z maluchem na wiele sposobów. Dzięki inteligentnym czujnikom reaguje na to, co robi z nią dziecko. Jej rozmiary są dostosowane do dłoni dziecka i jego zdolności motorycznych. W zestawie siedem kart rozwojowych z zabawami. Dostępne trzy wzory: królik Thomas, lew Leonardo, myszka Coco. Producent: Tiny Love.

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

AMEET

„LEGO® Harry Potter™. Ruszaj do akcji!"
W najnowszej książce o przygodach ze świata LEGO® Harry Potter™ znajduje się mnóstwo ciekawych zadań, łamigłówek oraz niesamowitych ciekawostek o magicznych obiektach, stworzeniach i pojazdach. Gratka dla wszystkich kolekcjonerów: aż 20 magicznych gadżetów!

KANGUR

„Dzieci kontra rodzice. Memory"
Ulubiona zabawa dzieci! Gra ćwiczy pamięć oraz zdolność skupienia uwagi. Znajdziecie w niej 24 estetyczne elementy przygotowane specjalnie z myślą o maluchach. Liczba graczy: 2+.

TREFL

Puzzle 54 Mini – Myszka Miki
Puzzle, które oferują mnóstwo zabawy dla najmłodszych dzieci. Śmiało możesz je zabrać w podróż lub na piknik. Odkryj zestaw aż czterech układanek z Mikim oraz jego przyjaciółmi i przekonaj się, jaką frajdę sprawi ci ułożenie każdej z nich!

KAPITAN NAUKA

Układam i poznaję. Emocje
Trzyelementowe puzzle dla przedszkolaków, które pomogą im w rozpoznawaniu i nazywaniu emocji oraz zapewnią wsparcie rozwoju emocjonalnego i intelektualnego przez zabawę. Układanie puzzli rozwija wyobraźnię oraz jest świetnym ćwiczeniem spostrzegawczości i motoryki małej.

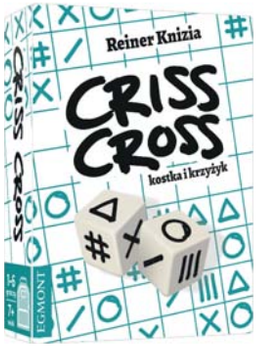
BEMAG

Antistress Squeezy Dog
Gniotek plastyczny piesek do ugniatania i rozciągania to doskonała propozycja dla wszystkich zestresowanych. Wykonany z przyjemnej w dotyku, miękkiej gumy silikonowej wypełnionej plastyczną masą. Pieska można zgniatać, rozciągać, uciskać – zawsze powraca do pierwotnego kształtu!

ALEXANDER
ZAPOWIEDŹ!
JUŻ WE WRZEŚNIU W SPRZEDAŻY!
KIEDY TO BYŁO?
KALENDARIUM
453
1316
1978
2020
PIERWSZY KOMIKS O TYTUSIU, ROMKU I ATOMKU
PREMIERA FILMU „GWIEZDNE WOJNY - NOWA NADZIEJA"
GRA, KTÓRA SPRAWDZI TWOJĄ WIEDZĘ!
KIEDY TO BYŁO?
www.alexander.com.pl
Alexandergryizabawki
@alexander_gryizabawki
Alexander Toys

EGMONT POLSKA

Gra „Criss Cross"



Wykreślanka dla całej rodziny od Reinera Knizii! Każdy gracz otrzymuje arkusz gry oraz ołówek, a jego zadaniem jest rysowanie symboli wypadających na kościach. Należy tak planować ich rozmieszczenie, aby było najwięcej tych samych w linii. Po 14 rundach gracze podliczają punkty z kolumn i szeregów. Wygrywa ten, który zdobędzie ich najwięcej. Dwa poziomy trudności pozwolą dostosować grę do wieku i umiejętności uczestników. Dostępny także tryb rozgrywki dla jednego gracza.

EPEE POLSKA

Świecąca w ciemności Neo-Lina

Podejmij wyzwanie i spróbuj zagrać w zaplątanie... po ciemku! Daj się wplątać w fantastyczną zabawę z nową Neo-Liną świecącą w ciemności! Przed tobą fantastyczna zabawa w domu, w szkole i na podwórku! Twórz nieograniczone ilości figur sam lub z przyjaciółmi i nie daj się zaplątać! Sprawdź Akademię Neo-Liny i poznaj 45 zakręconych sztuczek! Neo-Lina świecąca w ciemności dostępna jest w czterech kolorach: czerwonym, niebieskim, różowym oraz zielonym.

GRANNA

Gra „Jaś i Małgosia"

Kto z zapartym tchem nie śledził losu rodzeństwa uwięzionego przez złą wiedźmę? Uczestnicy gry będą mogli uratować Jasia i Małgosię ze szponów Baby Jagi. W jaki sposób? Przekonacie się o tym podczas rozgrywki! Ilustracje do gry wykonał znany ilustrator Maciej Szymanowicz. Wiek: 5+

PIATNIK

Gliniane jaja dino

Każde z tych intrygujących jaj skrywa jednego miniaturowego dinozaura. Dziecko za pomocą dołączonego dłuta musi wykopać go z prehistorycznej gliny! Do zebrania cała kolekcja 12 dinozaurów! Naucz się je rozpoznawać dzięki dołączonej książeczce! Wiek: 5+. Producent: Kosmos.

RAVENSBURGER

Puzzle Moment

Puzzle, które ułożysz dużo szybciej niż inne. Wystarczy 20-30 minut, aby 99-elementowa układanka została ukończona! Kolekcja obejmuje unikatowe wzory, które przyjemnie się układa. To świetny trening umysłu dla poszukujących sposobu na wyciszenie, ale też wszystkich chcących trenować swój mózg oraz pamięć! Dzięki zastosowaniu struktury naturalnego lnu na puzzlach uzyskano wyraźne motywy.

REBEL

Gra „Loopy Looper – Flow"

Innowacyjna gra zręcznościowa, która pozwoli ci opanować do perfekcji umiejętności manualne, wspierając ćwiczenie uważności i skupienia! „Loopy Looper – Flow" to doskonałe narzędzie do spokojnego, swobodnego spinningu. Możesz obracać nim tak wolno, jak chcesz, dbając, by umieszczona wewnątrz kulka kręciła się wraz z nim. Sprawdzi się zawsze, gdy potrzebujesz zwiększyć swoją koncentrację lub pobudzić kreatywne myślenie.

EPOCH TRAUMWIESEN

Przyjęcie kostiumowe. Torebki niespodzianki

Nowe torebki niespodzianki z serii Przyjęcie kostiumowe Sylvanian Families zawierają osiem figurek uroczych zwierzątek pokrytych mięciutkim futerkiem. Każda torebka niespodzianka skrywa figurkę przebraną w kostium oraz akcesoria. Zestaw zawiera także jedną tajemniczą, unikatową figurkę. Wiek: 3+.

EURO-TRADE

Piłka antystresowa 7 cm

Doskonały pomysł na zabawę i odstresowanie w jednym. Piłka będzie pomocna nie tylko w nauce radzenia sobie ze stresem, ale również świetnie sprawdzi się jako przyrząd do ćwiczenia dłoni. Posiada wesołe nadruki z owocowymi motywami, które na pewno spodobają się najmłodszym. Wiek: 3+. Producent: Mega Creative.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

SIMBA TOYS POLSKA

Laleczki Evi w sukienkach w owoce

W kolekcji dostępne są trzy laleczki: Evi w sukience z nadrukiem w soczyste arbuzy, Evi w sukience z nadrukiem w egzotyczne ananasy i Evi w sukience z nadrukiem w dojrzałe truskawki. Uroku dodają im nadrukowane na policzkach owoce nawiązujące do nadruków na ubrankach. Zapakowane w ekologiczne opakowania kartonowe z eurodziurką (do zawieszania na haku). Wysokość laleczek: 12 cm. Pakowanie: display 12 szt. Wiek: 3+.

TM TOYS

Goo Jit Zu

Zabawni bohaterowie stworzeni specjalnie z myślą o dzieciach, które uwielbiają eksplorować świat i swoje otoczenie. Figurki Go Jit Zu można zgniatać, rozciągać, skręcać i odkształcać, a one zawsze powracają do pierwotnej postaci. Każdy bohater posiada tajemniczą moc: jest wypełniony materiałami o różnej strukturze (m.in. piasek, slime, kostki), które w czasie zabawy pobudzają dziecięce zmysły. Figurka Dragon to ognisty smok wypełniony drobinami brokatu imitującego światło ognia i żelem, dzięki czemu jest elastyczny i zwinny. Wiek: 4+.

PLAYMOBIL

Playmobil Figures Boys – seria 20.

Nowość! 24 torebki niespodzianki z figurkami Playmobil do samodzielnego składania! Do montażu, zbierania lub zamiany elementów figurek, takich jak: głowa, korpusy, nogi i inne. Rozmontuj je i połącz inaczej! W sprzedaży od lipca 2021 r. Wiek: 5-10 lat.

POLESIE

Koparka Ekspert

Koparka wykonana została z najwyższej jakości plastiku, co gwarantuje trwałość i bezpieczeństwo podczas użytkowania. W przedniej jej części znajduje się łyżka na długim ramieniu. W kabinie kierowcy jest wystarczająco miejsca na figurkę ulubionego bohatera.

MULTIGRA
MATEMATYKA NIE MUSI BYĆ CZARNĄ MAGIĄ!
GRA MATEMATYCZNA
ZACZAROWANA MIKSTURA
STWÓRZ ELIKSIR Z MAGICZNYCH SKŁADNIKÓW!
PIÓRO FENIKSA
38+7
RÓG JEDNOROŻCA
6-2
BAW SIĘ SŁOWAMI!
słowna gra planszowa
LITERÓWKA
dla całej rodziny
Coś zimnego
Postać z bajki, książki
GRY DLA KAŻDEGO
MULTIGRA.COM.PL HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

WADER-WOŹNIAK

Kid Cars – Pociąg

Kid Cars to najmniejsze samochody w ofercie Wader--Woźniak. Można je kupić pojedynczo lub w minizestawach tematycznych składających się z trzech pojazdów. Prezentowany zestaw (Pociąg) składa się z lokomotywy i dwóch wagoników. Jak wszystkie zabawki marki Wader, Kid Cars zostały wykonane z najwyższej jakości materiału, z dbałością o każdy szczegół, dzięki czemu bez obaw mogą się nimi bawić już najmłodsze dzieci (12 m+). Inne zestawy tematyczne Kid Cars: Budowa, Straż pożarna, Policja, Szpital.

DANTE

NanoBytes Foilbag z pojedynczą figurką

NanoBytes to edukacja połączona z kolekcjonowaniem w zupełnie nowym wydaniu! Rozgrywka przebiega w darmowej aplikacji. Podczas niej dzieci mogą rozbudowywać swoje wirtualne miasto, budynki i rezydencje. Dodatkowym wsparciem są pikselowe figurki, które mogą być zeskanowane do aplikacji, by pomóc w szybszej rozbudowie. Wewnątrz aplikacji oraz w czasie skanowania dzieci poznają różnego rodzaju ciekawostki, które następnie będą mogły wykorzystywać podczas rozwiązywania quizów.

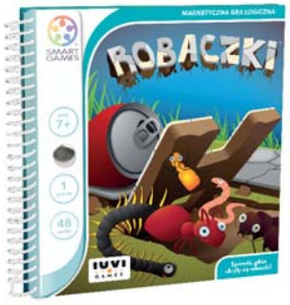
DAMI

Transformers Fidget Its

Kostka antystresowa jest kwadratowa i kształtem nawiązuje do bohatera znanego z filmu „Transformers". Produkt rozładowuje napięcie za sprawą wypustek do wciskania i pstrykania. Fidget Its działa antystresowo, a jego małe wymiary pozwalają mieć go zawsze przy sobie. W kolekcji dwa modele: Optimus Prime i Bumblebee.

ATENEUM

Gra „Robaczki"



Jeśli twoje dziecko lubi owady, pokocha tę grę! „Robaczki" to magnetyczna gra logiczna oparta na znanej i lubianej serii „Zabawa w chowanego". Posługując się wskazówkami, wspólnie rozwiążecie 48 całkiem nowych zadań. Pomóżcie nieśmiałym owadom skryć się pod kamieniami i pozostawcie tylko te, które są wymienione w zagadce. To takie proste! Wydawca: IUVI Games.

CZUCZU

Seria CzuCzu Dłuuugie kolorowanki

Seria Dłuuugie kolorowanki obejmuje pięć tytułów: Dinozaury, Kosmos, Wróżki, Syrenki i Konie. W każdym zestawie znajdują się dwie długie (96 cm) książeczki harmonijki z dwiema panoramicznymi kolorowankami oraz mnóstwem kreatywnych edukacyjnych zadań. Pełne humoru i zabawnych detali ilustracje z ulubionymi bohaterami zachęcą dzieci do sięgania po kredki. Rysowanie, kolorowanie i zabawa z rozwiązywaniem zadań to przyjemny sposób na trenowanie sprawności dłoni, koordynacji ręka-oko oraz logicznego myślenia i wyobraźni. Wiek: 4+.

ASKATO

Kaczuszka do wody nakręcana na kluczyk

Zabawka do kąpieli w kształcie kaczuszki, która sama pływa. Wystarczy nakręcić zwierzątko, żeby zaczęło odpychać się nóżkami i poruszać po wodzie. Idealnie nadaje się do zabawy w wannie, basenie, brodziku lub misce z wodą. Pluskająca kaczuszka zapewni dziecku rozrywkę podczas kąpieli wodnych i sprawi, że każda będzie fantastyczną przygodą. Nie wymaga użycia baterii, wystarczy ją nakręcić. Wykonana z wytrzymałego plastiku. Wiek: 1+.

AZTOYS

Magiczny zegarek Zabawne dinozaury

Grający zegarek to wyjątkowa nowość! Wystarczy założyć go na rękę, a zabawne dinozaury ożyją! Słuchaj wesołych melodyjek i niezwykłych dźwięków! Skoczne utwory muzyczne rozbawią każdego malucha. Światełko mruga w rytm muzyki! Cechy produktu: 11 niezwykłych melodyjek, 7 zabawnych dźwięków, mrugające światełko. Ćwiczy zdolności muzyczne oraz wrażliwość sensoryczną, rozwija wyobraźnię.

COBI

Hairdooz Mini

Superdodatek dla małej modnisi! Kolekcja obejmuje 12 różnych laleczek zamkniętych w butelkach przypominających kształtem lakiery do paznokci. Laleczki mają kolorowe nastroszone włosy i pachną owocami. A może uda się wam znaleźć unikatową brokatową laleczkę? Fotelik z laleczką można postawić na dowolnej powierzchni, a po zmianie podstawy nałożyć na ołówek. W buteleczce znajdziecie też naklejki do ozdabiania paznokci. W skład kolekcji Hairdooz wchodzą także laleczki zamknięte w butelkach szamponów i aparacie!

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

MULTIGRA

Piaskowe Malowanki

Twoje dziecko nudzi już tradycyjne malowanie farbami lub kredkami? Zapewnij mu świetną zabawę, która wciągnie je na długie godziny. Przyjemna w dotyku forma piasku sprawia, że wszyscy chętnie się nim bawią. Teraz jednak można dać upust swojej wyobraźni i wykorzystać go do stworzenia niezwykłych rysunków. Odkryj jeden element, przysyp go odpowiednim kolorem, jeszcze chwila cierpliwości i gotowe! Spójrz, jak szybko ilustracje nabierają pięknych, wyrazistych barw! Popuść wodze fantazji i oczaruj najbliższych pięknymi obrazkami. To nie tylko świetna rozrywka, ale także ćwiczenie kreatywności i zdolności manualnych. Wiek: 6+.

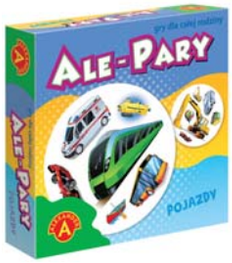
MULTIGRA

Buduję i koloruję. Domek 3D

Produkty z serii Buduję i koloruję to fantastyczna zabawa dla młodych artystów i konstruktorów. Domek 3D do samodzielnego złożenia pobudza wyobraźnię przestrzenną i rozwija kreatywność. Złożenie budowli nie wymaga kleju! Świetnie sprawdzi się jako indywidualna rozrywka, jak i pomysł na wspólne spędzanie czasu z najbliższymi. Budowla po złożeniu może zostać pomalowana kredkami lub farbami. Seria pozwala uwolnić wyobraźnię i stworzyć wyjątkową kolekcję czterech domków. Wiek: 5+.

ALEXANDER

„Ale-pary. Pojazdy"



Szybka, prosta gra karciana, w której wygrywa ten, kto wykaże się największą spostrzegawczością. W opakowaniu znajdziemy zestaw 31 kart z sześcioma obrazkami pojazdów na każdej z nich. Dwie dowolne karty zawsze mają po jednym wspólnym obrazku, ale żeby nie było zbyt łatwo, obrazki te często różnią się wielkością. Gra polega na jak najszybszym znalezieniu wspólnego obrazka. W zależności od wariantu wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej kart bądź jak najszybciej pozbędzie się wszystkich. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

ALEXANDER

Gra „Nie śmiej się! Wersja kieszonkowa"

Potrafisz rozśmieszyć innych do łez? Czujesz, że odnalazłbyś się w stand-upie lub kabarecie? Teraz możesz się sprawdzić! Przekonaj się, czy tak łatwo jest stanąć na scenie i rozbawić publikę! „Nie śmiej się!" jest świetną rozrywką, która pomaga przełamywać stres przed wystąpieniami nie tylko u najmłodszych. Zadaniem graczy jest zaprezentowanie wylosowanej kategorii w taki sposób, aby rozbawić wszystkich wokół. Wygrywa osoba, która najdłużej utrzyma grobową minę. Nowa wersja gry pozwala zabrać doskonałą zabawę dosłownie wszędzie. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 8+.

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

Małe centra dziecięcych aktywności

Nazwa	Interaktywna kostka Muzyczna farma	Toomies – Autobus piramidka	Piramida edukacyjna	Kości dźwiękowe Pojazdy
Producent/ dystrybutor	K'S KIDS/MARKO	TOMY/ M&Z	AKSJOMAT	KOSMOS/PIATNIK

Nazwa	Domek Bajka na kołach	Eichorn – Duża kostka edukacyjna	Domek edukacyjny sorter	Totem Infernal Power – Wirujące pierścienie
Producent/ dystrybutor	POLESIE	SIMBA TOYS/SIMBA TOYS POLSKA	WADER-WOŹNIAK	TM TOYS

Nazwa	Sorter Mądry maluch – Piłeczka edukacyjna	Kostka edukacyjna Bystry żółwik	Gra „Plug & Play Puzzler"	Kostka-sorter i zbijak z piłeczkami
Producent/ dystrybutor	TECHNOK/BEMAG	AZTOYS	IUVI GAMES/ATENEUM	ASKATO

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY

Nazwa	Kostki do układania – Farma	Little Tikes – Edukacyjna kubeczkowa wieża
Producent/ dystrybutor	TREFL	DAMI

Nazwa	Drewniana kostka edukacyjna – przeplatanka Pszczółka	Seria: CzuCzu Puzzle z dziurką Wóz strażacki, Lody! Lody!
Producent/ dystrybutor	IWOOD/REKMAN	CZUCZU/BRIGHT JUNIOR MEDIA

Nazwa	Sorter Daisy Box – kształty	Ciężarówka z garażem i funkcją sortera
Producent/ dystrybutor	QUERCETTI/DANTE	PLAYMOBIL

MULTIGRA
Piraci
EDUKACYJNA GRA STRATEGICZNA
AHOJ CZAS PODNIEŚĆ KOTWICĘ!
ROZPOCZNIJ RODZINNĄ RYWALIZACJĘ!
ZAKRĘCONA KOLEJKA
RODZINNA GRA PLANSZOWA
STACJA
PASAŻEROWIE
TOWARY
GRY DLA KAŻDEGO
MULTIGRA.COM.PL HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

Witaj, szkoło!

Nie ma co się oszukiwać: nowy rok szkolny zbliża się dużymi krokami! A to oznacza, że najwyższy czas zacząć przygotowywać sklep na ten gorący sezon zakupowy. Poniżej produkty, które nie tylko umilą dzieciom powrót do szkolnej ławy, ale też sprawią, że poważna nauka zamieni się w pasjonującą zabawę!

M&Z

Flappers – Machający plecak pluszowy Słoń

Plecak, który świetnie sprawdzi się jako towarzysz pierwszych wycieczek szkolnych lub wypraw do przedszkola. Słonik rozbawi każdego – spójrz, jak wesoło wachluje uszami po naciśnięciu na specjalną pompkę! Najważniejsze jednak, że jest lekki i pomieści niezbędny ekwipunek lub rzeczy, bez których maluch nie może się obyć. Posiada regulowane szelki, uchwyt do powieszenia oraz komorę zamykaną na zamek błyskawiczny. Plecak został wykonany z miękkiego ekopluszu, który powstał z przetworzonego plastiku wydobytego z mórz i oceanów (jeden słonik = 16 butelek!). Wiek: 0+. Producent: Canenco.

TM TOYS

Hey Clay

Połączenie kreatywnej zabawy z aplikacją edukacyjną. Dzięki miękkiej, delikatnej masie o jaskrawych kolorach można własnoręcznie wykonać piękne figurki/potworki/postaci. Aplikacja odgrywa rolę przewodnika w ich tworzeniu – zaczynając od prostych kształtów aż do sklejenia pełnowymiarowej postaci. W asortymencie różne zestawy do wyboru. Zestaw Potwory zawiera 18 pojemników z masą oraz kod dostępu do aplikacji dla zakupionej serii postaci. Kolory przedstawione na opakowaniu pozwalają na stworzenie wszystkich sześciu postaci. Część masy pozostaje do ponownego wykorzystania, dzięki czemu można zrealizować własny kreatywny pomysł. Masa wysycha na powietrzu w ciągu 24 godzin.

HARPERKIDS

„Czytam sobie. Pierwsze słowa"

Jeśli chcesz poprzez zabawę zachęcić swoje dziecko do samodzielnego czytania, sięgnij po zestaw edukacyjny „Czytam sobie. Pierwsze słowa". Doceniony Nagrodą Rodziców w XIII edycji konkursu „Zabawka Roku 2020". Pakiet w przyjazny sposób wspiera dziecko w poznawaniu liter oraz składaniu pierwszych wyrazów i zdań. W zestawie książka z serii „Czytam sobie" pt. „Doktor Ola", 60 kart edukacyjnych inspirowanych metodą Montessori, ruchomy alfabet, duża karta z alfabetem oraz poradnik dla rodziców „Od pierwszej litery do pierwszego zdania" przeznaczony do pracy z dzieckiem. Autorami „Pierwszych słów" są Rafał Witek i Anna Buchner, a ilustracje wykonała Ewa Poklewska-Koziełło.

WADER-WOŹNIAK

Leśna szkoła – sorter 32 el.

Powrót do szkoły i przedszkola wiąże się z koniecznością zakupu pomocy edukacyjnych dopasowanych do wieku dzieci. Jednym z polecanych przez pedagogów produktów, które wspierają rozwój najmłodszych dzieci, są sortery. Leśna szkoła to sorter, który składa się z ośmiu ścian, a do każdej z nich należy dopasować inny element: figurkę leśnego zwierzątka, kształt lub cyferkę. Ciekawy koncept zabawki i wysoka jakość materiałów to gwarancja udanej zabawy.

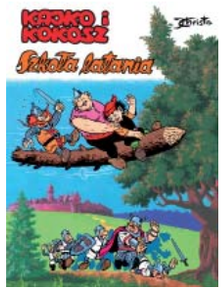
RAVENSBURGER

Puzzle 3D Trampek L.O.L. Surprise! 108 el.

Odkryj nowy, trójwymiarowy sposób układania puzzli. Elementy zostały wykonane ze sztywnego tworzywa sztucznego, które pozwala na utrzymanie się konstrukcji bez użycia kleju. Ułożone przedmioty nie rozwarstwiają się, a puzzle mocno trzymają się siebie. Materiał użyty do produkcji klocków jest łatwy w czyszczeniu (wystarczy użyć wilgotnej szmatki). Trampek z motywem L.O.L. Surprise! jest czymś, o czym marzy każdy fan serii laleczek. Konstrukcja z puzzli 3D łączy przyjemne z pożytecznym – rozwija wyobraźnię przestrzenną, a po złożeniu może posłużyć jako przybornik. Wiek: 8+.

EGMONT POLSKA

„Kajko i Kokosz. Szkoła latania"

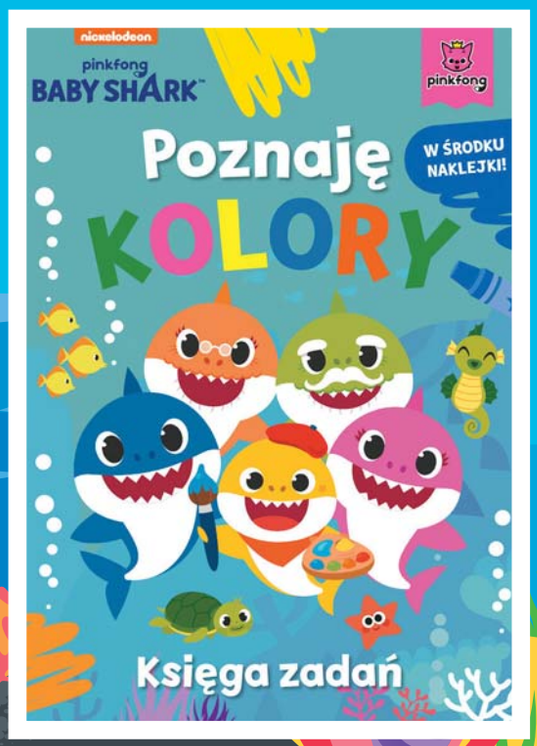


Nieopodal Mirmiłowa własną warownię zbudowali niegodni miana rycerzy okrutni Zbójcerze, których wodza, Krwawego Hegemona, najbardziej złościło, kiedy słyszał, że nie ma poczucia humoru. Pewnego dnia postanowił zdobyć gród kasztelana Mirmiła, a atak rozpocząć od opanowania Klubo-Gospody, aby tym posunięciem szybko złamać ducha obrońców. Dzięki Kajkowi i Kokoszowi szturm zostaje odparty, dlatego Hegemon wymyśla sposób na pozbycie się obu wojów z grodu. Namawia kasztelana, aby ten spełnił swe największe marzenie i wraz z przybocznymi wyruszył na Łysą Górę znajdującą się w kraju Omsów. Tam czarownice nauczą go latać...

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

pinkfong
BABY SHARK™

JESZCZE WIĘCEJ KSIĄŻECZEK O REKINKU



Bezpieczne, okrągłe rogi

© SMARTSTUDY. © 2021 Viacom.

Seria *Pierwsze kroki* to trwałe książeczki, które będą towarzyszyć maluchowi w poznawaniu świata. Poręczny format, wesołe ilustracje i edukacyjna treść idealnie sprawdzą się już u najmłodszych dzieci, wprowadzając je w świat liczb, kolorów czy liter.

słowne MŁODE

nickelodeon

pinkfong

MUDUKO

Gra „Kieszonkowy bystrzak"

Nowy pomysł na zabawę w państwa-miasta, a jednocześnie świetny trening umysłu. Szybka, prosta gra będzie idealna w podróży oraz podczas wieczoru z rodziną i rówieśnikami. Bądź pierwszym, który poda nazwę pasującą do wylosowanego tematu i rozpoczynającą się na wskazaną literę. Można grać na trzy sposoby. Talia składa się z 55 kart. Na ich awersach są litery, na rewersach – różne kategorie. Gra została wyprodukowana w Polsce. Czas gry: 15 min. Liczba graczy: 1-10. Wiek: 7+.

EURO-TRADE

Kredki pastelowe 24 kolory

Zestaw 24 kredek ołówkowych z kolekcji Starpak School. Kredki w modnych, pastelowych kolorach o wysokiej jakości rysików zapewniają łatwość rysowania i dokładne pokrycie kolorowanej powierzchni. Nie łamią się podczas strugania. Są zapakowane w ułatwiające przechowywanie kartonowe pudełko z zawieszką. Trójkątny kształt kredek pozwala ćwiczyć prawidłowy chwyt. Świetnie sprawdzą się zarówno podczas zabaw w domowym kąciku plastycznym, jak i na zajęciach w szkole lub przedszkolu. Producent: Starpak.

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Omnibus"

Kto z was jest prawdziwym omnibusem? Dzieci i rodzice rywalizują, odpowiadając na wiele ciekawych i podchwytliwych zagadek. W grze znajdziecie pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców. Zawartość: 156 pytań, 52 karty z pytaniami, 2 karty pułapki, instrukcja. Liczba graczy: 2-4.

MARKO

Torba śniadaniowa termiczna

Torba śniadaniowa Trunki posiada regulowany pasek, dzięki czemu można jej używać zarówno jako torby, jak i plecaka. Dodatkowa kieszeń służy do przechowywania żywności (można w niej umieścić również wkłady z lodu). Istnieje możliwość podpisania torby. Łatwa w czyszczeniu. Pojemność: 3,5 l.

GDD

Kolekcja Pixi: piórniki, worki i kołonotatniki

Kolekcja piórników i worków inspirowana motywem pikseli w trzech wariantach kolorystycznych. W jej skład wchodzą: piórnik/saszetka prostokątna mała, piórnik/saszetka w kształcie tuby, duży piórnik prostokątny z klapką oraz owalny z klapką, wykonane z wytrzymałego materiału worki na obuwie ze sznurkiem do zaciskania o wymiarach 34 x 40 cm oraz 80-kartkowe kołonotatniki w trzech wariantach kolorystycznych (w formacie B5 i A4) w sztywnej oprawie z białym papierem 80 g w szarą kratkę (ze spiralą dopasowaną kolorystycznie do designu okładki).

ZIELONA SOWA

„Blok zadań. Ortografia"

Zostań mistrzem ortografii! „Blok zadań" to świetna pomoc w nauce ortografii. Znajdziesz w nim różnorodne zadania, które pomogą ci zapamiętać pisownię wyrazów z „u", „ó", „ż" oraz „rz"! Książki mają formę bloku z wydzieranymi kartkami. Zadania można rozwiązywać w bloku albo wydrzeć pojedyncze kartki i zabrać je ze sobą w podróż! Dziecko może wypełniać po jednej karcie dziennie – wszak systematyczność czyni mistrza! Każda wolna chwila jest dobra, by poćwiczyć ortografię! W serii ukazały się również: „Ułamki", „Tabliczka mnożenia", „Angielskie słówka" i „Działania matematyczne".

SIMBA TOYS POLSKA

Majorette Tune Up's

Wyjątkowa linia kolekcjonerska łącząca w sobie pasję do motoryzacji i moc tuningu. Majorette Tune Up's rozbudzi w każdym dziecku kreatywność i ducha rywalizacji. Kolekcja obejmuje aż 18 modeli do zebrania. Długość autek: 7,5 cm. Opakowanie typu blind pack. Wymiary displaya: 46 x 33 x 22 cm (przy zamkniętej szufladzie). Wiek: 3+.

PLAYMOBIL

PlayBox Przedszkole

Powrót do szkoły lub przedszkola to zawsze ważne wydarzenie w życiu dziecka. Szczególnie dla tych maluchów, które dopiero zaczynają swoją przygodę z edukacją. Za zamkniętymi drzwiczkami zestawu znajduje się przedszkole z sympatyczną panią przedszkolanką i wesołymi dziećmi. W zestawie wiele kolorowych akcesoriów. Po zamknięciu drzwiczek zabawkę można wszędzie ze sobą zabrać.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY
RYNEK ZABAWEK

TREFL

Gra „English is Fun/Mistrz wiedzy"

Gra edukacyjna, która w prosty i przyjemny sposób pomoże dzieciom nauczyć się angielskiego oraz utrwalić poznane słownictwo. Jest to świetny sposób na wspomaganie rozwoju umiejętności językowych maluchów.

DAMI

Piórnik rozkładany różowy Emotikona

Bogato wyposażony piórnik dla dziewczynki, zamykany na zamek błyskawiczny, z podziałkami umożliwiającymi bezpieczne przechowywanie akcesoriów. Wyposażenie piórnika: 12 kolorowych kredek, linijka, 2 ołówki, długopis żelowy, gumka do mazania i temperówka.

DANTE

I'm a Genius – Poznaj Układ Słoneczny

Zestaw umożliwia stworzenie prawdziwego modelu Układu Słonecznego!
W opakowaniu planety wykonane z fluorescencyjnego plastiku (świecą w ciemności), ramię do zawieszenia planet, duży plakat z gwiazdozbiorami, puzzle z Układem Słonecznym oraz instrukcja.
Producent: Lisciani.

PIATNIK

Zestaw Fun Science – Squishy Organs

W jaki sposób pokazać dzieciom, gdzie są nerki, żołądek lub wątroba, aby to zapamiętały? Najlepiej przez zabawę! Stwórzcie organy z mączki chleba świętojańskiego i sprytnej plasteliny, a następnie poukładajcie je w modelu ludzkiego tułowia. Wiek: 8+.
Producent: Kosmos.

Reklama

Disney UCZY

Powrót do szkoły w bajkowym wydaniu!

Książki edukacyjne wydawnictwa AMEET to mnóstwo pomysłów na **naukę przez zabawę**. Ciekawe propozycje zadań, **opracowane przez doświadczonych pedagogów**, wspierają **rozwój kluczowych umiejętności dziecka** m.in.: sprawności manualnej, spostrzegawczości, logicznego myślenia i kreatywności. Dodatkowo podczas rozwiązywania różnorodnych ćwiczeń i zadań dzieci **poznają litery i cyfry, przygotowują się do nauki pisania i liczenia oraz wzbogacają słownictwo.** A wszystko to w towarzystwie ulubionych postaci znanych z ekranu.

© Disney, © Disney/Pixar

POLESIE

Moje pierwsze studio

Jak nakłonić dziecko do rysowania i nauki pierwszych literek oraz cyferek? Zapewniając mu ciekawe narzędzia, które zachęcą do poznawania i utrwalania zdobytej wiedzy. Oczekiwania zarówno maluchów, jak i ich rodziców spełni zestaw Moje pierwsze studio. Jest to duża tablica umieszczona na solidnym stojaku, która po złożeniu staje się stolikiem z wygodnym stołeczkiem. Do pisania na tablicy dziecko może używać kredy lub kredek. Po bokach umieszczono specjalne kieszonki do przechowywania akcesoriów. Oprócz tego w zestawie znajdziemy kolorowe kredy, gąbkę, ołówek, gumkę i temperówkę.

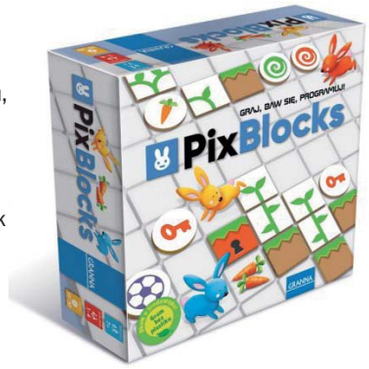
KAPITAN NAUKA

„Sylabuję i główkuję. Gra edukacyjna"

Gra edukacyjna, która sprawi, że nauka czytania nie będzie dla dziecka ani nudna, ani trudna! Dzięki sześciu wariantom zabaw o różnym stopniu trudności jest to świetna propozycja zarówno dla dzieci rozpoczynających dopiero naukę sylabowania, jak i tych, które pierwsze kroki w nauce czytania mają już za sobą. Każda rozgrywka to sylabowe wyzwanie dla przedszkolaków i uczniów pierwszych klas szkół podstawowych. Wystarczy zakręcić kołem i podążać za wskazówką, a następnie odszukać pary kart z sylabami i połączyć je w wyrazy.

GRANNA

Gra „PixBlocks"



Gra służy rozwojowi wyobraźni programistycznej. Rozwiązując zadania, gracz buduje program, który jest wykonywany przez poruszającego się królika. Dobrze wykonane zadanie – doprowadzenie królika do marchewek – oznacza dobrze napisany program. Gra zawiera zadania o różnym stopniu trudności zarówno dla jednego gracza, jak i kilku. Wiek: 7+.

EPEE POLSKA

MiniTrendy – Plecaczki pełne frajdy

Kolekcja artykułów szkolnych w miniaturowej odsłonie. MiniTrendy to pieczołowicie wykonane zestawy artykułów szkolnych. Każdy zestaw zapakowany jest w plecaczek z dużym karabińczykiem, dzięki czemu można mieć go zawsze przy sobie. W asortymencie 12 różnych zestawów, a w każdym z nich sześć niespodzianek (np. nożyczki, ołówek, gumka do ścierania, taśma klejąca, notatnik, naklejki).

CZUCZU

CzuCzu Puzzle obserwacyjne Mapa Polski

Pięknie zilustrowane, bajecznie kolorowe puzzle z lubianej serii Puzzle z dziurką w doskonały sposób łączą wakacyjny klimat letnich wycieczek z edukacyjnym charakterem. Wielkoformatowa 117-elementowa układanka przedstawia najciekawsze obiekty, zwierzęta i rośliny Polski. Do zestawu dołączono pełen ciekawostek plakat. Zabawa puzzlami rozwija spostrzegawczość oraz inspiruje do pogłębiania i zdobywania wiedzy o kraju, a przy okazji planowania własnych wycieczek. Wiek: 5+.

BEMAG

Plecak szkolny młodzieżowy BackUP 26 L Game

Plecak wyróżnia się starannym wykonaniem oraz ciekawym wzorem z motywem gry. Model uszyty został z wodoodpornego i wytrzymałego materiału. Jest pojemny – posiada trzy duże komory oraz małą kieszeń frontową. W jednej z komór znajduje się duża zakładka na laptop oraz tablet. Druga pojemna komora również swobodnie mieści format A4 oraz posiada kieszonkę zapinaną na zamek, zaś trzecia – poręczny organizer z karabińczykiem. Producent: Derform.

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Plus minus. Nauka liczenia"

Gra pomoże dzieciom utrwalić umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 10. Z kolejnymi wariantami przyspiesza ten proces i wprowadza dodatkowe pojęcia (parzyste, nieparzyste, mniejsze niż itd.). Gra ma trzy poziomy trudności. 90 kart działań i 20 kart celów zapewni godziny świetnej zabawy, przy okazji poprawiając u młodszych uczestników szybkość liczenia!

REKMAN

Tablica drewniana z akcesoriami

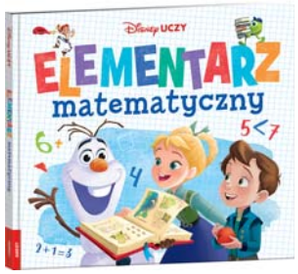
Dwustronna tablica – na jednej stronie można rysować kredą, a na drugiej markerami suchościeralnymi. Strona biała dodatkowo wyposażona jest w klips umożliwiający przypięcie kartek papieru i malowanie farbami lub kredkami. Wygodna półeczka z kubeczkami ułatwia malowanie farbami bez ryzyka rozlania wody. W zestawie kreda, uchwyt do kredy, magnesy literki i cyferki, ścierak oraz markery. Wiek: 3+. Producent: Malowany Las.

CREATTO® MAGICZNE LAMPKI
WIĘCEJ NA STRONIE 14

IUVI GAMES
SMART GAMES
Gotowi na nowy SMART?
Ponad 40 tytułów po polsku.
Łamigłówki jedno i wieloosobowe dla młodszych i starszych dzieciaków.
Wydawcą polskich wersji SmartGames jest IUVI Games. Wyłącznym dystrybutorem SmartGames, SmartMax i GeoSmart w Polsce jest Ateneum Sp. z o.o. sp.j. | Ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków

AMEET

„Disney uczy. Elementarz matematyczny z ćwiczeniami"



„Elementarz matematyczny" to cenna pomoc dla rodzica i dziecka na początkowym etapie nauki matematyki. Przygotowany przez ekspertów w dziedzinie edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej. Zawiera zbiór ciekawych ćwiczeń oraz matematycznych wyzwań dla ambitnych, takich jak nauka pisania cyfr i liczb, zadania o narastającym stopniu trudności (od prostych obliczeń do bardziej skomplikowanych działań), rysowanie kształtów i nauka korzystania z linijki, a także proste działania na osi liczbowej.

AWM

„Sprytne smyki 3"

Seria książeczek edukacyjnych dla najmłodszych czytelników to idealna propozycja dla rodziców, którym zależy na wszechstronnym rozwoju dziecka od najmłodszych lat. Dzięki odpowiednio dobranym, ciekawym zadaniom maluchy mogą ćwiczyć wiele umiejętności, świetnie się przy tym bawiąc. Książka w przyjaznej dla nich formie rozwija kompetencje matematyczne, doskonali sprawność grafomotoryczną, uczy logicznego myślenia, trenuje spostrzegawczość, wzbogaca wiedzę oraz zachęca do kreatywności.

ASKATO

Fiszki arytmetyczne

Zestaw 24 dwustronnych miniplansz, które pomogą dziecku w rozwinięciu umiejętności matematycznych. Zabawa fiszkami uruchamia automatyzację działań arytmetycznych oraz wysoką sprawność liczenia pamięciowego, dzięki czemu proces nauczania jest niezwykle efektywny. W zestawie pisak suchościeralny, dzięki czemu można ich używać wielokrotnie. W sprzedaży zestawy obejmujące dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie.

EPOCH TRAUMWIESEN

Świat wróżek Aquabeads

Zestaw zawiera ponad 800 koralików (gwiazdki, brokatowe i zwykłe), podkładkę do układania, spryskiwacz, stojaczek dekoracyjny, akcesoria do tworzenia spinek do włosów, pierścionków, bransoletek, broszek i zawieszek do kluczy. Koraliki Aquabeads łączą się po spryskaniu wodą. Po wyschnięciu koralikowe kreacje można przymocować do dekoracyjnego stojaczka, a biżuterię i zawieszki nosić na co dzień. Wiek: 4+.

MULTIGRA

Gra „Zaczarowana mikstura"

Dzięki niej matematyka stanie się najlepszym przyjacielem twojego dziecka! Ta świetna gra edukacyjna stawia na naukę poprzez zabawę. Zadaniem uczestników jest przygotowanie eliksirów. Jednak aby tego dokonać, muszą poprawnie rozwiązywać zróżnicowane działania matematyczne i zbierać kolejne składniki. Rozgrywkę wyróżnia możliwość dostosowania poziomu trudności i wyboru, czy chcą trenować dodawanie i odejmowanie, czy mnożenie i dzielenie (można też wszystkie działania jednocześnie). Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.

ALEXANDER

„Sowa Mądra Głowa – Maraton ortograficzny"

Zestaw gier edukacyjnych, w których nauka łączy się z rozrywką. W trakcie zabawy uczestnicy wykorzystują 110 kart z obrazkami i ich nazwami. W każdej nazwie brakuje jednak jednej lub kilku, której litery brzmią tak samo, ale różnie się je pisze. Gracze muszą wybrać i określić literę, której brakuje w wyrazie przedstawionym na karcie. W zestawie znajdują się również dwie emocjonujące gry planszowe, w których poruszanie się po torze planszy uzależnione jest od znajomości podstawowych zasad ortograficznych. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 7+.

AZTOYS

Tablet dla bystrzaków Umiem liczyć

Ten stylowy i zabawny tablet jest idealny do nauki i zabawy! Dzięki niemu dziecko nauczy się cyfr, kształtów, nazw egzotycznych zwierząt, a także dodawania, odejmowania i korzystania z kalkulatora do rozwiązywania zadań matematycznych. Funkcje: naucz się liczyć z kalkulatorem, zapamiętaj kształty, poznaj egzotyczne zwierzęta, posłuchaj śmiesznych dźwięków. Produkt ćwiczy samorozwój, pamięć wzrokową oraz zdolności matematyczne.

AKSJOMAT

Dyktanda Ferdynanda

Wstąp do dyktandowego klubu pana Ferdynanda i zostań mistrzem ortografii! Dyktanda są bardzo praktycznym i jednocześnie najlepszym sposobem na naukę ortografii. W prezentowanych zbiorach zamieszczone zostały żartobliwe teksty dyktand, dzięki którym uczniowie klas 1-3 z łatwością przyswoją sobie zasady pisowni i nauczą się stosować je w praktyce. Polecane do pracy w domu, jak i na lekcjach w szkole.

honeycombs plastry miodu Tik Tak Boom ACTIVITY

PINK FROG

W SPRZEDAŻY OD WRZEŚNIA

NAJBARDZIEJ ZASKAKUJĄCA WARIACJA
NA TEMAT GRY W CHIŃCZYKA
NA RYNKU!

WWW.PINKFROG.PL NIBY PROSTE GRY

WADER

GIGANT

Zabawki można zamówić na platformie sprzedażowej

www.b2b.wader.toys

lub w naszych oddziałach w Polsce:

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

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

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

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

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

POZNAŃ
tel. +48 601 554 853
poznan@wader.toys

www.wader.toys