RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 8 (51) 2021 www.rynekzabawek.pl 9 zł (w tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

PLANSZOWA GRA ROKU 2021 – LAUREACI

ZABAWKI INTERAKTYWNE

ŚWIAT DOROSŁYCH NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI

SPIELWARENMESSE 2022

WORLD OF TANKS
BATTLEGROUNDS

NOWA GRA PLANSZOWA

SPECJALNY DODATEK DLA GRACZY WORLD OF TANKS PC

www.wot-boardgame.com

©2021 wargaming.net. All right reserved.

www.tmtoys.pl /tmtoyspl /tmtoys

Sylvanian Families®

Życzymy wszystkim rodzinnych świąt i wspaniałych prezentów od Sylvanian Families

EPOCH Games

SUPER MARIO™

SUPER MARIO™
ROZCHWIANA
WIEŻA
(ART. 7356)

© EPOCH
TM & © 2021 Nintendo.

SUPER MARIO™ FIRE MARIO STADIUM
(ART. 7388)

REKLAMA TV

Sylvanian Families®

#5537
Wesołe
Miasteczko

REKLAMA TV

#5303
Przytulny
domek
wiejski

REKLAMA TV

Aquabeads

#31838
Dzień na farmie

Reklama TV

31837
Zaczarowany
Świat

Reklama TV

EPOCH Traumwiesen

www.epoch-traumwiesen.com ©EPOCH

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” – 8/2021 (grudzień)

NAKŁAD KONTROLOWANY
PBC – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy

KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka

PSBZiADz

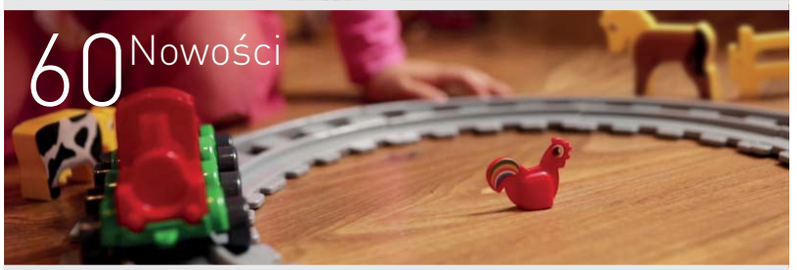
Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach

Szukaj nas:
rynekzabawek.pl facebook YouTube

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

Spis treści

Wiadomości 4
Spielwarenmesse 2022 6
Albik został... native speakerem! 8
Kierunkowskazy dla Świętego Mikołaja 10
„Słowianie" – strategiczne podejście do swojskiego klimatu ..12
W czytelniczym świecie rozśpiewanego Rekinka... 14
Uniwersalny świąteczny pewniak? Paint it! 16
Wader dobry na każdą porę, a zatem... pora na prezenty! 18
Alle blox: mały świat do ułożenia od nowa 20
MultiGrowe patenty na odczarowanie matematyki 22
11 pomysłów na świąteczne prezenty z piłkarską reprezentacją Polski 24
„Draftozaur" Grą Roku dla Dzieci! 26
Ćwierć wieku wydawnictwa Edgard i 10 lat Kapitana Nauki 28
SmartMax: nowy świat magnetycznych konstrukcji 32
Kroniki zbrodni – zbrodnia = Kroniki; Kroniki + przygoda = Kroniki przygody 34
Idealny prezent od Świętego Mikołaja: mózgi dla całej rodziny! 36
Nowości komiksowe Klubu Świata Komiksu Egmont 37
Jakie prezenty Święty Mikołaj przyniesie w te święta? A za rok? 38
Być jeszcze bliżej klienta... 40
Torebka do pakowania prezentów: tylko tyle i aż tyle! 46
Recenzja: „Mariposas" 48
Zabawki Roku 2021 50
Hobby Horses – konie, które pokochały dzieci! 52
Mocne kandydatki do Oscara: L.O.L. Surprise! 54
Koguty na start! 56
Wydawnictwo Ameet 30 lat na polskim rynku! 57
Planszowe Gry Roku 2021 58
Nowości 60
Świat dorosłych na wyciągnięcie ręki 80
Mają w sobie niejedno „coś"... 84



W tym wydaniu zareklamowali się

Aksjomat	11, 17	PZPN	77
Albi Polska	8	Rebel	59
Alexander	13	Rozette	86
Ameet	75, 80	Słowne Młode	14
Artsana Poland	53	Targi Frankfurt	35
Askato	63	Targi Kids' Time	79
Ateneum/IUVI Games	33	Targi Spielwarenmesse	81
Bemag	49	TM Toys	I okł., 5
Branded Toys	85	Trefl	69
Dami	88	Tuban	43
Dante	3, 9	W&K	46
DwKids.pl	52	Wader-Woźniak	IV okł.
Epoch	II okł., 39	Zielona Sowa	21
FoxGames	67		
Granna	65		
Ha! Ha! For Kids	82		
HarperCollins	31		
Kluwi/Piatnik	paginacja		
Lucky Duck Games	73		
Mario	49		
Marko	87		
Meli	71		
MultiGra	23		
Nasza Księgarnia	27, 44-45, 61		
Pink Frog	III okł.		
Playmobil	15		
Polesie	47		

TM Toys Sp. z o.o.

ul. Zbożowa 4
70-653 Szczecin
www.tmtoys.pl

Zdjęcia: Mattel, Wader-Woźniak, Simba Toys Polska

Świąteczna edukacyjna moc produktów

CAROTINA

REKLAMA TV

REKLAMA ONLINE

INFLUENCERZY

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

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

LEGO POLSKA

Grupa LEGO otworzyła swój trzeci sklep w Polsce

Po olbrzymim sukcesie pierwszych dwóch własnych sklepów w Polsce, otwartych w Warszawie, w tym roku Grupa LEGO ogłosiła otwarcie kolejnej placówki. Trzeci oficjalny sklep LEGO w Polsce przywitał gości we wrocławskim centrum handlowym Wroclavia. Jego otwarcie odbyło się 28 października br. Grupa LEGO kontynuuje rozbudowę swojej globalnej sieci detalicznej, otwierając w pierwszej połowie 2021 r. ponad 60 nowych punktów pod marką LEGO, z czego ponad 40 w Chinach. Dzięki temu całkowita liczba sklepów detalicznych LEGO zbliża się do 740, z czego 291 zlokalizowanych jest w Chinach.

HA! HA! FOR KIDS

Kreatywnie dla dziecka

Firma oferuje wielofunkcyjne tekstylne produkty z autorskimi wzorami, które rosną wraz z dzieckiem. Markę wyróżniają wielowątkowe ilustracje (Wyszukiwanki) na matach edukacyjnych, pościeli, kocach i narzutach. Wzory są idealne do nauki mowy, prostych zabaw logopedycznych (np. dźwiękonaśladowczych) oraz ćwiczenia umiejętności opowiadania (budowania zdań). Ponadto Wyszukiwanki trenują spostrzegawczość, koncentrację, dają możliwość nauki w ruchu, wspierają uwagę słuchową i rozumienie tekstu. W zależności od wybranego wzoru (Kraina, Zoo, #dzikiedzieci) otwierają się kolejne możliwości kreatywnych zabaw. Marka została wyróżniona w konkursie „Zabawka Roku 2021", w którym zdobyła nagrodę za serię mat edukacyjnych.

AWM

Seria „Odkrywam dźwięki"

Dotychczas ukazały się w niej dwie książeczki: „Odkrywam dźwięki. Łąka" i „Odkrywam dźwięki. Wieś." Seria przeznaczona dla młodszych dzieci składa się z książeczek z modułem dźwiękowym. Urzeka ciekawymi opowiastkami, którym towarzyszą przyjazne ilustracje w nasyconych kolorach. Angażuje zmysły wzroku, słuchu i dotyku. Patronem medialnym serii jest magazyn „Rynek Zabawek".

Zdjęcia: LEGO Polska, Ha! Ha! For Kids, AWM

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

I ♥ VIP PETS
MiniFans
REKLAMA TV
SZAŁOWY ŚWIAT FRYZUR!
1 ZANURZ, ABY OTWORZYĆ
2 ODKRYJ ZAWARTOŚĆ
3 STYLIZUJ
NOWOŚĆ!
DŁUGIE WŁOSY 20 CM!
7 CM
• 6 NIESPODZIANEK W ZESTAWIE
• PO KONTAKCIE Z WODĄ PUDEŁECZKO OTWORZY SIĘ I POZOSTAWI TĘCZOWY ŚLAD!
• DO ZEBRANIA 12 PIESKÓW
PRZYGODY MODNYCH PIESKÓW ORAZ PORADY PSICH EKSPERTÓW DO OBEJRZENIA NA KANALE
Tube

TM TOYS /tmtoyspl YouTube /tmtoys

Produkty można nabyć u naszych partnerów handlowych:
ATENEUM, ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków, tel.: 12 448 39 13, e-mail: kontakt@ateneum.net.pl; **MIKI,** ul. Handlowców 2, CH Witek Pawilon 1, 32-085 Modlniczka, tel.: 12 423 64 03, e-mail: hurtownia@miki.com.pl; **PANDA,** ul. Sidorska 117B, 21-500 Biała Podlaska, tel.: 83 34 26 060, e-mail: info@zabawkipanda.pl; **BRANDED TOYS 2,** Świętokrzyska 20, 26-026 Kuby-Młyny, tel.: 78 443 77 13, e-mail: hurtownia@brandedtoys.eu, **Hurtowania,** ul. Poznańska 320, 05-850 Ożarów Mazowiecki; **REKMAN,** ul. Europejska 4, 55-040 Magnice, tel.: 71 35 94 619, e-mail: office@rekman.com.pl; **REMIX-KAJA,** ul. Magnacka 4, segment C, 80-180 Kowale, tel.: 58 66 85 863, e-mail: remixkaja@onet.pl;

Spielwarenmesse 2022

Po rocznej nieobecności spowodowanej COVID-19 najważniejsze światowe targi branżowe ponownie otworzą swoje podwoje! Spielwarenmesse 2022 odbędą się 2-6 lutego w Norymberskim Centrum Wystawienniczym. Organizatorzy opracowali kompleksowy protokół higieniczny, który będzie stale dostosowywany do aktualnej sytuacji pandemicznej.

Wśród popularnych obszarów aktywności w ramach Spielwarenmesse znajdzie się Tech2Play w hali 4A. Zgromadzi on najciekawsze zjawiska w dziedzinie zabawek elektronicznych w kategoriach robots, RC toys, virtual games oraz electronic educational toys. Przewidziano także strefę aktywnego uczestnictwa, w której goście będą mogli przetestować produkty. Nowością będzie „Obszar usługodawców" w hali 3A, gdzie zgromadzeni zostaną dostawcy różnorodnych usług dla przemysłu i handlu detalicznego oraz instytuty badawcze. Wartą uwagi będzie również Insights-X Area w hali 4. Oprócz komunikowania informacji o targach artykułów papierniczych o tej samej nazwie podczas wystawy specjalnej zaprezentowane zostaną produkty z kategorii back to school. Wystawcy będą bezpłatnie korzystać z secondary placement. Co więcej, każdego dnia targów zaplanowano ciekawe wydarzenia artystyczne.

INNOWACJE W CENTRUM UWAGI

Odwiedzający, którzy poszukują innowacji, znajdą coś dla siebie w hali 8, gdzie obszar StartupArea skupi międzynarodowe start-upy wraz z segmentem niemieckich innowacji. Ta nowa wspólna przestrzeń daje młodym firmom możliwość wystawiania się na targach na szczególnie korzystnych warunkach. Tuż obok w TrendGallery pojawi się jeszcze więcej nowych pomysłów. W nowej lokalizacji ta kompaktowa przestrzeń zaoferuje dodatkową możliwość ekspozycji produktów, a zarazem przedstawienia nominowanych i zwycięzców konkursu „ToyAward 2022". Wyróżnienia przyznawane są w sześciu kategoriach: baby & infant (0-3 lata), preschool (3-6 lat), schoolkids (6-10 lat), teenager & adults (od 10 lat), start-upy oraz w całkiem nowej dziedzinie, jaką jest zrównoważony rozwój. Laureatów poznamy podczas PressPreview, czyli w przeddzień Spielwarenmesse.

TRENDY JUTRA

– Podczas nadchodzących targów Spielwarenmesse szeroko nagłaśniany będzie niezwykle istotny temat zrównoważonego rozwoju – podkreśla Christian Ulrich, rzecznik zarządu Spielwarenmesse eG. Znajdzie to swój wyraz m.in. w zaakcentowaniu trendu roku 2022, czyli toys go green. Produkty utrzymane w duchu zrównoważonego rozwoju będą prezentowane na żywo na czterech wyspach tematycznych w hali 3A („Made by nature" – zabawki wykonane z naturalnych materiałów, „Inspired by nature" – przedmioty wykorzystujące biotworzywa wyprodukowane ze źródeł odnawialnych, „Recycle & create" – zabawki z wykorzystaniem surowców pochodzących z recyklingu oraz upcyklingu, „Discover sustainability" – zabawki pozostające w zgodzie z ochroną środowiska i zrównoważonym rozwojem). Trend zgody z naturą uzupełnią codzienne prezentacje toys go green w ramach Toy Business Forum.

SPECJALISTYCZNA WIEDZA O ZABAWKACH

W obszarze wiedzy w hali 3A omówione zostaną również takie tematy, jak „Trendy w handlu detalicznym", „Cyfryzacja" i „Trendy w zabawkach". Do Forum Branży Zabawkarskiej dołączy nowa formuła Scena na Żywo. Będzie to dla wystawców unikatowa okazja do zaprezentowania szerokiej publiczności swoich firm i produktów. Wykłady License-Talks prowadzone będą jako część Toy Business Forum. Tematyka wahać się będzie od „Zrozumienia platform strumieniowych i ich znaczenia dla licencjonowania" przez „Maszynę treści do gier wideo" i „Wykorzystanie fandomu" po „10 trendów, które ukształtują 2022". Transmisje prezentacji znajdą się na platformie Spielwarenmesse Digital, podobnie jak poszczególne prezentacje z Toy Business Forum.

W reprezentatywnym badaniu odwiedzających przeprowadzonym przez Spielwarenmesse eG aż 77% respondentów przyznało, że wybiera się na targi w Norymberdze w lutym 2022 r. Rezerwacje obejmują około 80% powierzchni wystawienniczej w roku 2020.

Rozwiązania w zakresie bezpieczeństwa

- ✓ Sprzedaż biletów odbywać się będzie wyłącznie online.
- ✓ Powietrze w halach raz na godzinę będzie podlegało całkowitej wymianie.
- ✓ Często używane powierzchnie będą regularnie czyszczone i dezynfekowane.

Szczegółowe informacje: www.spielwarenmesse.de/en/hygiene.

W roku 2022 Spielwarenmesse eG przenosi również do Norymbergi targi Internationale Spieleerfinder-Messe. Odbędą się one pod hasłem „Game Inventors Convention".

TEMATY SPECJALNE SPIELWARENMESSE 2022

- ✓ NOWOŚĆ: **Toys go green** – specjalny obszar tematyczny poświęcony trendom ekologicznym w świecie zabawek (hala 3A).
- ✓ NOWOŚĆ: **Service provider area** – usługi dla przemysłu i sektora sprzedaży detalicznej (hala 3A).
- ✓ **Toy Business Forum** – eksperci każdego dnia dzielić się będą swoimi refleksjami

Zdjęcia: Spielwarenmesse

na aktualne tematy dotyczące sektora zabawek (hala 3A).

- ✓ **LicenseTalks** – ekspercka wiedza na temat licencjonowania (od środy do soboty w godz. 10:30-11:30), Forum Branży Zabawkarskiej (hala 3A).
- ✓ NOWOŚĆ: **Insights-X Area** z produktami papierniczymi (hala 4).
- ✓ **Tech2Play** – zabawki technologiczne (hala 4A).
- ✓ **Producenci krótkich serii modeli kolejowych** (hala 7A).
- ✓ NOWOŚĆ: **Start-up Area**, podczas której zaprezentują się młodzi przedsiębiorcy z Niemiec i całego świata (hala 8).
- ✓ NOWOŚĆ: **TrendGallery** przedstawiająca najciekawsze trendy i innowacje roku (hala 8).
- ✓ **GamesCafé** – punkt spotkań wynalazców gier (foyer hali 11.0).
- ✓ **Best of China Pavilion** zorganizowany przez Spielwarenmesse eG (hala 11.0).

TRENDY 2022

MADE BY NATURE. Zabawki drewniane, takie jak klocki i sortery, od dawna są stałym elementem pokoi dziecięcych. Należy jednak mieć na uwadze, że produkty dla najmłodszych mogą być wykonane w całości z innych naturalnych surowców, chociażby bambusa, kukurydzy, wełny, korka i gumy.

INSPIRED BY NATURE. Segment towarów z tej kategorii również obraca się wokół surowców odnawialnych, tzw. tworzyw sztucznych przyszłości. Biotworzywa nowej generacji wyprodukowane zostały z takich źródeł odnawialnych, jak cukier, skrobia, celuloza oraz białka.

RECYCLE & CREATE. „Twórz nowe ze starego" to kolejne motto przyświecające coraz większej liczbie producentów. Towary wytwarzane w sposób zrównoważony znajdują się w sercu tej kategorii. Z jednej strony prezentuje ona zabawki wykonane z surowców wtórnych, z drugiej zaś skupia się na inspirujących projektach z wykorzystaniem upcyklingu.

DISCOVER SUSTAINABILITY. Zabawki mogą pomóc dzieciom zrozumieć złożone sytuacje, upraszczając je i wyjaśniając. W tym segmencie prezentowane są produkty, które wykorzystują zabawę do wyjaśniania takich tematów, jak środowisko czy klimat.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

Albik został… native speakerem!

Sympatyczny przewodnik dzieci po serii „Czytaj z Albikiem” nie ustaje w staraniach, by mogły one z radością poznawać otaczający świat poprzez zgłębianie mniej lub bardziej poważnych zagadnień w trakcie przyjemnej interaktywnej zabawy. Ostatnio podniósł sobie poprzeczkę jeszcze wyżej: najmłodszym fanom zaproponował naukę nazw kolorów i kształtów wyłącznie po angielsku, zaś tym trochę starszym – ekscytującą obcojęzyczną podróż do świata zwierząt!

Dzieci z wzajemnością kochają naszego Albika. Wielu z nich towarzyszy on przez całe dzieciństwo, dorastają z nim, a co za tym idzie – ich potrzeby w zakresie korzystania z książeczek również z czasem się zmieniają – podkreśla Marlena Siwiecka z Albi Polska, które jest wydawcą serii na polskim rynku. – Naszą odpowiedzią na to jest typowo lingwistyczna seria „Tolki” obejmująca książki od początku do końca w języku angielskim, bez polskiego tłumaczenia. Oprócz warstwy merytorycznej ich największą zaletą jest to, że stanowią niezastąpioną pomoc w nauce języka angielskiego dla dzieci, młodzieży, a nawet dorosłych – znakomicie powiększą zasób słów! Idealnie sprawdzą się też w edukacji dzieci dwujęzycznych. Z powodzeniem mogą je również wykorzystywać w swojej pracy nauczyciele angielskiego i ich uczniowie. Wszystko to sprawia, że seria „Czytaj z Albikiem” stała się jeszcze bardziej uniwersalna – dodaje.

NOWOŚCI W ALBIKOWEJ BIBLIOTECZCE

Pierwsza książeczka z lingwistycznej serii „Tolki” – „My first colours and shapes” – przeniesie dzieci w świat kolorów i kształtów, gdzie wraz z Sarah i jej bratem Tomem odkryją przeróżne ciekawostki z nimi związane. Dowiedzą się między innymi (a to wszystko wyłącznie w języku angielskim), jaka barwa powstanie po zmieszaniu koloru czerwonego z niebieskim, jaki kształt ma plaster miodu i jak rozpoznać przedmiot po jego cieniu. Na 16 interaktywnych stronach wgranych zostało ponad 2100 dźwięków i tekstów, a odkrycie ich wszystkich będzie dla dzieci świetną zabawą połączoną z nauką.

Druga nowość w ofercie Albi Polska – książka „Tolki. Animal kingdoms” – przeprowadzi czytelników przez osiem różnych środowisk na naszej planecie, takich jak las, sawanna, pustynia, morze i nie tylko. Na 16 interaktywnych stronach wgranych zostało ponad 900 dźwięków i tekstów wyłącznie w języku angielskim. Na każdej stronie dzieci dowiedzą się, jakie zwierzęta żyją w poszczególnych środowiskach, jak się nazywają, jakie wydają dźwięki i co czyni je interesującymi. Następnie będą mogły sprawdzić swoją wiedzę za pomocą zabawnych quizów, które zostały podzielone na trzy kategorie:

- ✓ znajdź zwierzę po imieniu,
- ✓ znajdź zwierzę po wydawanym przez nie dźwięku,
- ✓ znajdź zwierzę po jakimś interesującym fakcie, którego właśnie się dowiedziałeś.

– Lingwistyczna seria „Tolki” będzie systematycznie rozbudowywana o kolejne tematyczne książeczki do nauki języka angielskiego – zapowiada Marlena Siwiecka.

JAK TO DZIAŁA?

- ✓ Książki z serii „Tolki” mają zakodowane pliki dźwiękowe wyłącznie w języku angielskim.
- ✓ Wszystkie książeczki anglojęzyczne bez problemu działają z piórem, które wiele dzieci już posiada.
- ✓ Książki są dostępne w sprzedaży oddzielnie oraz w zestawach z piórem.
- ✓ Uwaga: Albik nie odczytuje plików dźwiękowych do książek anglojęzycznych w ich wydaniach polskojęzycznych i odwrotnie.

Albikowe akcesoria: poręczna torba
Uszyta z elastycznego neoprenu, posiada wewnętrzną kieszeń na rzep. Pomieści nie tylko pióro z ładowarką, ale też kilka książek o różnych rozmiarach z serii „Czytaj z Albikiem”.

Zdjęcia: Albi Polska

Poznaj Twojego nowego przyjaciela

EMIGLIO

INFLUENCERZY

REKLAMA ONLINE

Ruchy oczu i głowy

40 cm

Reagowanie na ruchy dziecka

Zdalne sterowanie

Syntetyzator głosu

Świetny pomysł na prezent na Święta

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

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

Kierunkowskazy dla Świętego Mikołaja

Poczciwy dziadek ze srebrzystą brodą nie ma łatwego życia. Wyczarowanie prezentów, które okażą się tymi wymarzonymi, nie tylko zajmuje sporo czasu, ale też pochłania mnóstwo energii. Aby nieco ułatwić staruszkowi zadanie, wyznaczyliśmy mu drogę na skróty. Wiedzie ona przez Kraków, a konkretnie przez magazyn wydawnictwa Muduko, do którego trafiło ostatnio kilka pachnących jeszcze farbą drukarską uniwersalnych bestsellerów prezentowych dla każdego.

INNOWACYJNE GRY DLA NAJMŁODSZYCH

„Rozpoznaj stworka" (wiek: 4+)
Zadaniem uczestników jest zaproszenie stworków na przyjęcie urodzinowe. Teoretycznie nie jest to zbyt skomplikowane – wystarczy rozesłać jak najwięcej zaproszeń dla gości. Jednak w tym przypadku na graczy czeka pewne utrudnienie: każdy stworek posiada tajny kod, którego prawidłowe odczytanie za pomocą dotyku warunkuje możliwość wysłania do niego zaproszenia na imprezkę. Gra kończy się, gdy wszystkie stworki otrzymają zaproszenia lub gdy zwyczajnie zabraknie dla nich zaproszeń.

Świetny pomysł!
Gra została pomyślana w taki sposób, by do rozgrywki mogli przystąpić również gracze niewidomi i niedowidzący.

NOWY RODZAJ GIER W OFERCIE WYDAWCY

„Koszmar Alicji w Krainie Czarów" (wiek: 14+)
Inspirowana klasykiem literatury książka, która jest jednocześnie grą paragrafową. To czytelnik decyduje, w jakim kierunku podąży fabuła, jakim wyzwaniom stawi czoła tytułowa bohaterka i z którymi dziwnymi mieszkańcami Krainy Czarów stoczy walkę (gracz porusza się między paragrafami). To na jego barkach spoczywa również odpowiedzialność za to, czy misja Alicji zakończy się sukcesem, czy dziewczynka na zawsze pogrąży się w koszmarze. Różne możliwe zakończenia tej historii są najlepszą zachętą do wielokrotnego sięgania po grę.

„W co się ubrać?" (wiek: 4+)
Zwierzaki urządzają pokaz mody. Strojów mają pełen wybór – potrzebują tylko kreatywnych stylistów, którzy pomogą im w odpowiednim dobraniu kolorów i stworzeniu w ten sposób najmodniejszych kreacji. Gracze, kierując się wskazaniem kart, za pomocą różnokolorowych plastikowych przysłon starają się odtworzyć odpowiedni wzór. Jest jednak pewien haczyk: czasem kolory trzeba odpowiednio pomieszać, ale jednocześnie nie rozpędzić się za bardzo w ich łączeniu! Trzy poziomy trudności sprawiają, że rozgrywka nigdy się nie znudzi.

„Zły Czarnoksiężnik z Oz" (wiek: 14+)
Kolejnymi bohaterami klasycznej baśni, którzy powrócili, by stawić czoła nowemu zagrożeniu, są postaci znane z „Czarnoksiężnika z Krainy Oz". Tym razem to gracz decyduje o ich losach, przeskakując między paragrafami. Do wyboru ma jedną z sześciu postaci, którą następnie musi przeprowadzić przez karty opowieści. I to on ponosi pełną odpowiedzialność za sukces tej wymagającej misji!

Zdjęcia: Muduko

Piatnik BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS KOSMOS

ZRĘCZNOŚCIÓWKA RYWALIZACYJNO-KOOPERACYJNA

„Postaw na klocka” (wiek: 12+)
Gracze w każdej rundzie starają się jak najszybciej ułożyć ze swoich klocków budowlę ukazaną na karcie. Obok wyzwań indywidualnych są takie, które będą wymagać od nich tymczasowego połączenia się w drużyny złożone z uczestników zabawy wskazanych przez kartę. Gracze, wznosząc swoje klockowe budowle ściśle według wzoru i koloru, muszą się wykazać nie tylko zręcznością, ale też dobrą komunikacją i spostrzegawczością. Dodatkowo ich plany może skomplikować sytuacja, kiedy pionek jednego z nich stanie na specjalnym polu – wówczas musi on dobrać kartę trudności i od tego momentu grać daną techniką chwytu (np. z użyciem wyłącznie kciuków lub bez zginania łokcia).

TAKTYKA DLA DWÓCH GRACZY

„Spór o bór” (wiek: 8+)
Polskie wydanie karcianki „Schotten Totten” – jednej z najlepszych dwuosobowych gier wszech czasów. Gracze wcielają się w dowódców prowadzących swoich poddanych w Wielkim Pojedynku o tron Prapuszczy. Ich celem jest zdobycie przewagi nad przeciwnikami, a tym samym uzyskanie kontroli nad polanami, poprzez tworzenie najsilniejszych karcianych formacji. Muszą się przy tym popisać nie lada zmysłem strategicznym. Mocną stroną gry jest połączenie prostych zasad z głęboką taktyką. Dostępne są trzy warianty rozgrywki, co sprawia, że za każdym razem jest ona równie emocjonująca.

PRZYJAZNY WIRUS NA ŚWIĘTA

„Wirus! Halloween” (wiek: 8+)
Dodatek do najbardziej zaraźliwej gry na świecie, który wprowadza do rozgrywki nowe, przerażające karty.

NACIŚNIJ I POSŁUCHAJ
NIEZWYKŁY DZIEŃ...
KOPARKA
WÓZ STRAŻACKI
NA WSI
W ZOO
aksjomat
©Wydawnictwo AKSJOMAT
ul. Lindego 7 C, 30-148 Kraków
e-mail: marketing@aksjomat.com
www.aksjomat.com

SŁOWIANIE

STRATEGICZNE PODEJŚCIE DO SWOJSKIEGO KLIMATU

Na rynku nie brakuje planszówek rozgrywających się w świecie starożytnych Rzymian, Greków, a nawet wojowników nordyckich. Dotychczas próżno jednak było szukać wśród nich gry dedykowanej najbliższym nam plemionom, które przed wiekami zasiedlały m.in. tereny Europy Środkowo-Wschodniej. Odpowiedzią na tę rynkową niszę jest gra „Słowianie" od Alexandra.

Gracze wędrują po planszy w poszukiwaniu materiałów, które posłużą im do wybudowania kolejnych fragmentów osady. Przemierzając rozległe tereny, spotkają się z łaską lub złośliwością bogów, nieprzewidywalnymi tokenami losu oraz nietuzinkowymi historiami z kart akcji, które nie pozostają bez wpływu na przebieg historii.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed przystąpieniem do rozgrywki uczestnicy losowo rozmieszczają na planszy pięć zbiorników wodnych oraz 40 zakrytych tokenów losu. Na każdym polu (z wyjątkiem wody) układają po trzy losowo wybrane kolorowe drewniane patyczki, a następnie rozpoczynają budowę osady.

Każdy z graczy otrzymuje po trzy karty budowli. W pierwszym ruchu uczestnicy wybierają dowolne pole (startowe) bez tokenów losu i zbierają wszystkie surowce. Od tej pory każdy ruch zawodnika poprzedza rzut kością, który wskazuje liczbę pól, o jaką powinien się przesunąć. Gracz porusza się w dowolną stronę, a raz może nawet skręcić (zabronione jest jedynie zawracanie i poruszanie się po skosie).

ROZBUDOWA OSADY

Celem gry jest wzniesienie jak największej liczby budowli. Aby go osiągnąć, należy zbierać surowce i za ich pomocą odwzorowywać obrazki z karty. Gracz dowolnie dysponuje swoimi zasobami i może jednocześnie wznosić kilka budynków. Po skompletowaniu wszystkich surowców potrzebnych do postawienia budowli odkłada je na kartę i przesuwa ją obok, oddzielając od kart budowli, które nie zostały jeszcze ukończone. Uczestnik za każdą skompletowaną budowlę otrzymuje określoną na karcie liczbę punktów. Po zakończeniu budowy dobiera jedną kartę.

KARTY AKCJI

Podczas rozgrywki gracze używają specjalnej kostki, która na jednej ściance ma symbol gwiazdki. Gdy zawodnik ją wyrzuci, nie porusza się po planszy, tylko pobiera kartę akcji i stosuje się do instrukcji na niej zawartych. To od woli bogów zależy, czy uśmiechnie się do niego szczęście i utrudni drogę rywalom, czy sam będzie musiał stawić czoła trudnościom.

TOKENY LOSU

Małe tabliczki skrywają mnóstwo interakcji: zarówno pozytywnych, jak i negatywnych. Ubarwiają historię, zwiększając immersję świata Słowian, a także dodają grze nieco losowości.

Jeśli strategia gracza spotka się z przychylnością bogów, zwycięstwo będzie miał w kieszeni!

„Słowianie" to prosta, a zarazem niezwykle wciągająca gra z ciekawym klimatem. Dzięki możliwości dostosowania wielkości planszy świetnie sprawdza się zarówno w wariancie dwu- lub trzyosobowym, jak i w większym gronie.

Zdjęcia: Alexander

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
Activity INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

ALEXANDER

GRY NA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ PEŁNE KOLORÓW!

ZNAJDŹ NAS NA:
/ Alexandergryizabawki

www.alexander.com.pl

W czytelniczym świecie rozśpiewanego Rekinka…

Najlepszym sposobem na poznanie świata jest wartościowa książka. Na ukojenie emocji – też książka. A na spędzenie czasu z dzieckiem? Wiadomo, książka! Warto jednak, by jej bohater był dobrze znany młodemu czytelnikowi i darzony przez niego sympatią. Tak jak Rekinek z serii „Baby Shark", której wydawcą jest Słowne Młode.

Dzieciaki (zwłaszcza te mające kłopoty z czytaniem) najchętniej sięgają po książki, które są im dobrze znane. Takie, które wcześniej czytały z rodzicami, w przypadku których nie muszą się zastanawiać nad znaczeniem każdego słowa, albo wręcz takie, których treść znają niemal na pamięć. Zasada bowiem jest taka: im trudniej dziecku nauczyć się czytać, tym bardziej potrzebuje dobrze znanych książek. Takich, które wcześniej wielokrotnie przeczytało wspólnie z rodzicami. Oswojonych, zaprzyjaźnionych, przewidywalnych do granic możliwości. Tylko one są w stanie sprawić, że pewnego dnia odważy się spróbować samodzielnej lektury.

PIERWSZE KROKI W CZYTANIU

Dzieciom, które wyrosły już z książek kontrastowych i zaczynają powoli uczyć się słów, wydawnictwo Słowne Młode proponuje serię „Pierwsze kroki", w skład której wchodzą książeczki „Liczby", „Przeciwieństwa" i „Kolory". Ta ostatnia łączy w sobie elementy nauki i zabawy – jej kartki są przecięte w połowie, co pozwala dziecku na dopasowanie koloru do jego nazwy. I naprawdę nie ma znaczenia, czy mały czytelnik potrafi ją przeczytać. Wykorzystanie naturalnych mechanizmów sprawia, że nauka czytania przebiega podobnie jak nauka mowy – dzięki obserwacjom dziecko z czasem samo odkrywa kod liter.

A ponieważ oceaniczni bohaterowie też świętują, na ten wyjątkowy czas wydawca przygotował też książkę, której akcja rozgrywa się w czasie Bożego Narodzenia. W końcu oceaniczne wody i ich grzeczni mieszkańcy też nie mogli zostać zapomniani przez Świętego Mikołaja oraz jego dzielnych pomocników!

ZAPRACOWANY MAŁY BOHATER

Tymczasem Rekinek oprócz tego, że przez cały rok był bardzo grzeczny, nie narzekał tez na brak zajęć. Patrolował ocean ze swoim tatą („Rekinia policja"), piekł bułeczki z dziadkiem („Świeże bułeczki"), pomagał przyjaciołom, gdy spotkały ich nieprzyjemne przygody („Balony przynoszą radość"). Dzięki niemu dzieci poznały świat kolorów („Poznaję kolory", „Kolory w oceanie"), nauczyły się zasad higieny („Myj łapki, mały rekinie"), oswoiły emocje („Czerwony Kapturek"), przekonały się, że warto pomagać innym („Ryba z nieba").

A w nowym roku na dzieci czekać będą jego nowe przygody, atrakcyjne kolorowanki i książki z naklejkami z sympatycznym bohaterem. Jak nietrudno się domyślić, czas spędzony w towarzystwie Rekinka upłynie im śpiewająco! Du, du, du, du…

Postać Rekinka z serii „Baby Shark" jest dobrze znana dzieciom z telewizyjnego serialu animowanego „Wielkie przygody małego rekina".

Zdjęcia: Słowne Młode

playmobil®

THE A-TEAM

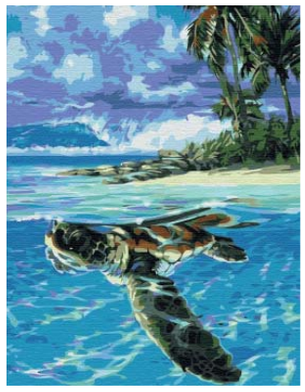
70750
The A-Team Van

Kamila Michel-Wiśniewska, tel. +48 600 172 588 (woj.: mazowieckie, podlaskie, warmińsko-mazurskie)
Anna Jagódka, tel. +48 735 922 757 (woj.: małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie, lubelskie)
Michał Wyzujak, tel. +48 664 976 343 (woj.: wielkopolskie - południe, lubuskie – południe, dolnośląskie)
Michał Przedwojski, 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)

The A-Team TM & © 20th Century Studios

Uniwersalny świąteczny pewniak? Paint it!

Czy do stworzenia dzieła, które następnie może dumnie zawisnąć na ścianie, konieczny jest talent plastyczny? Jeszcze do niedawna trudno było sobie wyobrazić, by mogło być inaczej. Na szczęście od jakiegoś czasu twórcze emocje może poczuć tak naprawdę każdy, kto ma w sobie choć odrobinę zmysłu estetycznego! Za tymi nowymi możliwościami kryją się zestawy Paint it! od firmy Symag, które szturmem podbijają serca całych pokoleń domorosłych artystów.



„Przecież to nie ma prawa się udać…” – skwituje pewnie tak optymistyczny wstęp niejeden zadeklarowany pesymista. „Owszem, zapał ma znaczenie, jednak w tym przypadku podstawą jest talent” – zawtóruje mu realista. Czas zatem obalić mity i odkryć radość tworzenia dostępną od teraz dla każdego!

SPRYTNE TRIKI

Za fenomenem serii Paint it! stoi bowiem nieco „techniczna” metoda, czyli malowanie po numerach. Na czym to polega? Artysta (młodszy lub starszy) tworzy swój obraz na płótnie o wymiarach 40x50 cm poprzez wypełnianie oznaczonych pól farbami z przyporządkowanymi im numerami.

W zestawie jest wszystko, co potrzebne, aby od A do Z własnoręcznie stworzyć obraz:

- ✓ naciągnięte na drewnianą blejtramę płótno z nadrukowanym obrysem obrazu (z ponumerowanymi polami),
- ✓ trzy różnej grubości pędzle przeznaczone do malowania akrylem na płótnie,
- ✓ ponumerowane farby akrylowe,
- ✓ haczyki i śrubki do zawieszenia obrazu.

W zależności od własnej inwencji twórczej artysta może pokusić się o nadanie dziełu indywidualnego charakteru poprzez odejście (w mniejszym lub większym stopniu) od szablonu.

Trend sprzedażowy zestawów typu „malowanie po numerach” (dane na podstawie analizatora sprzedaży Allegro)

Zdjęcia: Symag

Farby w zestawach Paint it!:

- ✓ łatwo się rozprowadzają na płótnie i szybko wysychają,
- ✓ mają nasycone kolory, które z czasem nie blakną,
- ✓ są przyjazne dla środowiska.

Tylko tyle, a zarazem aż tyle potrzeba, by w każdym, nawet największym antytalencie wyzwolić artystycznego ducha. A gdy dodamy do tego, że zestawy Paint it! są również świetnym materiałem terapeutycznym, pozwalającym się odprężyć i odkryć nowe horyzonty, otrzymamy prezentowy pewniak pod choinkę i nie tylko!

Do wyboru, do koloru

W sprzedaży dostępnych jest niemal 100 wzorów, co sprawia, że każdy z łatwością znajdzie pośród nich coś dla siebie, w zależności od stopnia zaawansowania w malowaniu po numerach lub gustu.

Skala trudności

Jest czytelnie oznaczona na każdym opakowaniu. Jedne zestawy są dedykowane dzieciom lub mniej wprawnym artystom, inne – dorosłym.

Wartość dodana

Paint it! oprócz tego, że jest świetnym sposobem na spędzanie czasu, pozwala się zrelaksować, ćwiczy cierpliwość i pomaga uwierzyć we własne siły.

Bezpieczeństwo

Zestawy Paint it! są produkowane w Europie oraz posiadają wszystkie niezbędne atesty i certyfikaty.

To jest na topie!

Produkty typu „malowanie po numerach" są ciekawą alternatywą dla puzzli oraz tradycyjnych zestawów DIY. W ostatnim czasie osiągają one świetne wyniki sprzedaży. Dowodem na to są dane z analizatora sprzedaży Allegro za okres czerwiec 2020 r. – listopad 2021 r. Do końca grudnia br. firma Symag spodziewa się jeszcze większych wzrostów sprzedaży.

Wader dobry na każdą porę, a zatem... pora na prezenty!

W jaki sposób znaleźć podarunek, który wywoła uśmiech na twarzy każdego dziecka bez wyjątku? Jakimi kryteriami kierować się przy wyborze? W przededniu wielkich przedświątecznych zakupów przygotowaliśmy poradnik, który w gąszczu zabawek pozwoli znaleźć tę idealną.

Co lubią wszystkie dzieci?

Aby się o tym przekonać, wystarczy przyjrzeć się ofercie zabawek dedykowanych przedszkolom. W tego typu placówkach najlepiej sprawdzają się klocki, pociągi, układanki itp. Na podstawie tych obserwacji z dużą dozą prawdopodobieństwa, graniczącą wręcz z pewnością, można założyć, że zabawki z tych kategorii idealnie trafią w gusta dzieci o różnych zainteresowaniach.

Jeżeli zatem Święty Mikołaj nie ma zbyt dużo czasu lub nie do końca zna aktualne pasje i preferencje dzieci, które chce obdarować, warto, by skorzystał z naszych podpowiedzi. W pakiecie otrzyma gwarancję od sprawdzonego polskiego producenta – istniejącej od ponad 30 lat firmy Wader-Woźniak.

Prezent, który uszczęśliwi nie tylko dziecko

Na rynku jest dostępnych wiele zabawek, które jednocześnie zaangażują więcej niż jedną osobę. To produkty idealne nie tylko na co dzień, ale też na świąteczny czas, gdyż powalają zgromadzić przy zabawie wszystkich członków rodziny. Projektanci gier spod znaku Wader postanowili połączyć przy wspólnej rozrywce osoby w różnym wieku, zbliżyć do siebie członków rodziny, oferując im możliwość spędzania wspólnie tego radosnego czasu. Rozległość tematów w połączeniu z atrakcyjnymi mechanikami sprawią, że Mikołaj z łatwością znajdzie pośród nich prezenty dla wszystkich dzieci, które zamierza odwiedzić w te święta.

Niezniszczalny i niezawodny

Dzieci nie analizują, z jakich materiałów wykonana jest zabawka, skupiają się raczej na jej przeznaczeniu i dobrej zabawie. Jeżeli zatem otrzymają w prezencie np. łopatę do kopania w piasku i usypywania imponujących budowli, należy liczyć się z tym, że właśnie w taki sposób będzie ona wykorzystywana. A tutaj na pierwszy plan wychodzi niezawodność, która jednocześnie jest gwarancją pełnego bezpieczeństwa zabawy. Z kolei klocki powinny być wykonane w taki sposób, aby łatwo się łączyły, miały gładkie krawędzie, były miłe w dotyku, zaś samo budowanie nie może polegać na siłowaniu się z montażem i demontażem, tylko na wcielaniu w życie nawet najbardziej szalonych pomysłów. Podobnie jest w przypadku dużych wywrotek i koparek – dzieci nie powstrzymają się przed siadaniem na nie i przewożeniem w nich zaskakujących czasem materiałów, a same pojazdy będą miały styczność z różnymi podłożami i ciężarami. Skąd Święty ma mieć pewność, że zabawka w doskonałej formie przetrzyma wszystkie testy wytrzymałościowe? W tym przypadku również najlepiej będzie, jeśli zaufa sprawdzonemu producentowi, którego produkty od lat cieszą się renomą wśród klientów.

Zdjęcia: Wader-Woźniak

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

Edukacyjny i rozwijający

Jest to jedno z kryteriów wyboru, gdyż powala zrealizować podstawowe założenia zabawy, której celem jest ogólny rozwój dzieci zarówno w obszarze psychoemocjonalnym, jak również fizycznym, społecznym i poznawczym. Pamiętajmy jednak, że zabawka oprócz swojej warstwy edukacyjnej powinna przede wszystkim ucieszyć dziecko. Na szczęście w przypadku marki Wader Święty nie musi zaprzątać sobie tym głowy, gdyż zabawki polskiego producenta w równym stopniu wszechstronnie rozwijają i uszczęśliwiają dzieci.

Ponadczasowy

Są zabawki popularne w danej chwili, modne, rozpoznawalne dzięki reklamom. Jednak moda przemija, a wraz z nią kończy się życie wielu produktów. Modne w danym okresie zabawki rzeczywiście są świetnie rozpoznawalne przez dzieci, jednak podczas wyboru prezentu, który ma zostać z nimi na dłużej, nie zawsze warto kierować się modą.

Dobra, rozwijająca zabawka jest ponadczasowa i opiera się upływowi czasu. Jednym ze sposobów na sprawdzenie, czy produkt jest tzw. evergreenem, jest zasięgnięcie informacji na temat czasu jego dostępności na rynku. W ofercie marki Wader łatwo znaleźć zabawki, które były, są i pozostaną w niej na kolejne lata, np. klocki oraz samochody. Przez lata zmieniły się jedynie ich opakowania, tak aby były dostosowane do zmieniających się trendów w designie.

Robiący wrażenie

Warto pamiętać, że prezent może zrobić wrażenie na osobie obdarowanej więcej niż raz. Pierwsze zetknięcie z zabawką to moment jej rozpakowania – dziecko przekonuje się wtedy, czy trzyma w rękach wymarzony prezent. Z reguły towarzyszą temu odgłosy radości i zachwytu. Kluczową rolę odkrywają w tym wielkość prezentu i jego opakowanie. Duże zazwyczaj kojarzy się z ogromną radością, pokaźną zawartością oraz imponującą liczbą elementów. Kolorystyka pudełka, zdjęcia produktu i ikony od razu przekazują informacje na temat tego, co znajduje się w środku i w jaki sposób można się tym bawić. Krok drugi to wyciąganie zabawki z opakowania. Tutaj liczą się liczba elementów, ich kolory, ciekawe dodatki, instrukcja. Po rozpakowaniu następuje moment, kiedy dziecko doświadcza pierwszych wrażeń związanych z wypróbowaniem nowej zabawki. I ta euforia towarzysząca odkrywaniu jej powinna potrwać najdłużej, jak to możliwe – tylko wówczas można mieć pewność, że prezent spełnił wszystkie pokładane w nim oczekiwania, w tym swoje funkcje edukacyjne. Radość na twarzach dzieci, które na przestrzeni lat zostały obdarowane zabawkami marki Wader, to najlepsza rekomendacja.

Zawartość zgodna z opisem i oczekiwaniami

Nie jest to wprawdzie argument najważniejszy, ale stanowiący uzupełnienie kryteriów, jakimi warto się kierować przy wyborze zabawki idealnej. Produkt przede wszystkim powinien być kompletny, co oznacza, że np. liczba klocków w zestawie musi być wystarczająca do stworzenia konkretnej, zaprezentowanej na opakowaniu budowli. Kupując zabawkę marki Wader, np. trasy lub klocki, można mieć pewność, że będzie to produkt zgodny z opisem. Dodatkowe elementy, które można dokupić oddzielnie, powiększą tylko zestaw lub kolekcję, ale nie warunkują doskonałej zabawy.

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE
INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

alle blox: mały świat do ułożenia od nowa

Oferta firmy Euro-Trade poszerzyła się o zupełnie nową markę własną – tym razem dedykowaną młodym konstruktorom. Alle Blox to zestawy klocków konstrukcyjnych, które z sukcesem mogą konkurować z propozycjami czołowych producentów. Te drugie nie mają jednak z nimi żadnych szans w kategorii „stosunek ceny do jakości".

Na nową ofertę dystrybutora składają się zarówno ogromne, rozbudowane zestawy, które zapewnią wielogodzinną rozrywkę fanom kreatywnych konstrukcji, jak i mniejsze, które zadowolą mniej wprawionych młodych budowniczych, rozpoczynających swoją przygodę z poważnymi wyzwaniami architektonicznymi. Dzięki estetycznym opakowaniom i różnorodnej tematyce jedne i drugie stanowią idealny pomysł na prezent, i to nie tylko z okazji zbliżających się świąt Bożego Narodzenia.

Szeroki asortyment Alle Blox obejmuje następujące serie tematyczne:

- ✓ **FireBrigade** – zestawy dla aspirujących młodych strażaków: od najprostszych pojazdów po bardziej złożone (z dodatkowymi akcesoriami). Jeden z nich pozwala nawet na zbudowanie najprawdziwszej platformy strażackiej!
- ✓ **PoliceForce** – samochody, motocykle, motorówki i helikoptery policyjne, które umożliwią szybkie schwytanie nawet najbardziej niebezpiecznego zbiega.
- ✓ **MilitaryForce** – zestawy militarne z imponującym czołgiem (składającym się z 563 elementów!) na czele.
- ✓ **ConstructionCrew** – ekipa budowlana w akcji! W serii można znaleźć m.in. wózek widłowy, koparkę i cysternę.
- ✓ **TowingService** – zestawy związane z holowaniem i naprawą pojazdów ucieszą każdego chłopca, który marzy o zostaniu mechanikiem.
- ✓ **RacingTeam** – różne modele aut wraz z kierowcami rajdowymi pozwolą na zorganizowanie emocjonujących wyścigów.
- ✓ **Homestead** – maszyny rolnicze i zwierzęta gospodarskie, czyli jeden z ulubionych tematów zabawy. Zestawy zawierają figurki zwierząt, co doda jej realizmu.
- ✓ **DreamHome** – urocze pojazdy i domki, w tym cukierenka z ruchomym daszkiem i szyldem.
- ✓ **CampingKit** – gratka dla fanów biwakowania. Do wyboru zestaw z namiotem lub z kamperem.

Jak zapewnia firma Euro-Trade, asortyment klocków Alle Blox będzie systematycznie poszerzany o kolejne oryginalne zestawy dedykowane małym budowniczym.

Najważniejsze fakty o klockach Alle Blox
Liczba elementów w zestawach: od 30 do ponad 500.
Wyposażenie dodatkowe: intuicyjna instrukcja oraz separator do klocków (ułatwia budowanie).

KLOCKI A ROZWÓJ DZIECKA
Układanie klocków pomaga rozwijać wyobraźnię i myślenie przestrzenne. Taka zabawa pozwala dziecku skoncentrować się na zadaniu, zaś samodzielne ukończenie budowli oprócz wywołania ogromnej radości wzmacnia jego pewność siebie.

Zdjęcia: Euro-Trade

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

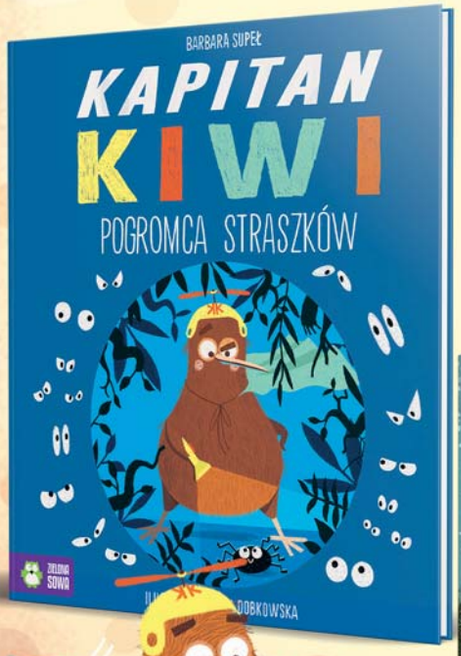
ZIELONA SOWA

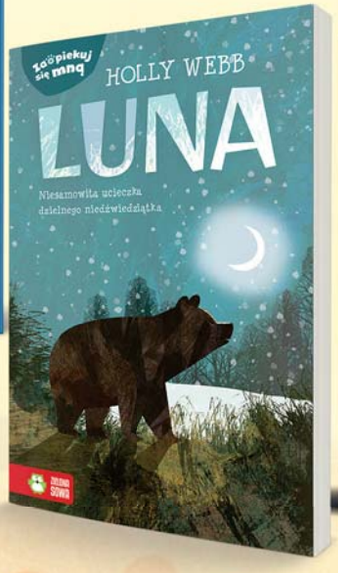
www.zielonasowa.pl

Najpiękniejsze prezenty na każdą okazję!

rabat 35%

na całą ofertę
z kodem **RynekZabawek**





kod rabatowy ważny do 31 stycznia 2022 roku.

MultiGrowe patenty na odczarowanie matematyki

Królową nauk jedni kochają, inni jej wprost nienawidzą. Matematyka wywołuje skrajne emocje już wśród uczniów najmłodszych klas szkoły podstawowej. A skoro „wróg" jest dobrze wszystkim znany, to aby nie był tak dokuczliwy, należy go oswoić. Najlepiej przez zabawę! Oto garść inspiracji od wydawnictwa MultiGra!

✓ **Gra „Zaczarowana mikstura"** – zadaniem uczestników jest stworzenie magicznego wywaru. Potrzebują jednak do tego wielu składników, które otrzymają w zamian za dobrze wykonane działania matematyczne (w zakresie dodawania i odejmowania lub mnożenia i dzielenia).

✓ **Gry z serii „Uczę się w mig!"** – uczestnicy muszą zapamiętywać położenie poszczególnych kafelków i łączyć w je pary. W wariancie z nauką tabliczki mnożenia będą to mnożna, mnożnik i iloczyn, natomiast ćwiczenie ułamków polega na łączeniu ułamków zwykłych z dziesiętnymi.

✓ **Układanki Poznaję koło, Poznaję trójkąt** – zadaniem dzieci jest dopasowywanie odpowiednich trójkątów lub kół do kwadratowych planszetek w taki sposób, aby wypełnić otwór i stworzyć spójny obrazek owoców, warzyw lub zwierząt.

✓ **Bryły geometryczne** – zabawka do samodzielnego złożenia, która rozwija wyobraźnię przestrzenną i zdolności manualne. Wykonana z materiału umożliwiającego wsypywanie do brył różnych sypkich produktów, np. kaszy lub ryżu.

✓ **Trójkąty matematyczne** – pozwalają ćwiczyć dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie w zakresie 100.

✓ **Zagadkowe kolorowanki** – zadanie dziecka polega na połączeniu kolorów z określonymi cyframi.

Prosty sposób na naukę tabliczki mnożenia

✓ **Gry „Mnożenie jest zabawne!", „Tabliczka mnożenia"** – rozgrywki polegają na łączeniu wyniku mnożenia z odpowiednim iloczynem.

✓ **Gry „Domino – Zegar", „Domino matematyczne – Dodawanie i odejmowanie"** – w zależności od wersji uczestnicy mają za zadanie odczytywanie godzin przedstawionych na zegarze i dokładanie do nich elementów z właściwym zapisem liczbowym bądź łączenie elementów dających ten sam wynik lub dopasowywanie sumy/różnicy do zapisu działania matematycznego.

Zdjęcia: Multigra

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

DUŻE FORMATY OBRAZKÓW: 57 X 39 CM
KILKA STOPNI TRUDNOŚCI: OD 12 DO 36 ELEMENTÓW
RÓŻNORODNA TEMATYKA!
format: 57 x 39 cm
Maxi Puzzle
12
24
36
4+
5+
MULTIGRA
MAXI PUZZLE
MULTIGRA.COM.PL
HANDEL@MULTIGRA.COM.PL

11 POMYSŁÓW NA ŚWIĄTECZNE PREZENTY Z PIŁKARSKĄ REPREZENTACJĄ POLSKI

Boże Narodzenie to czas wręczania bliskim upominków. Co podarować komuś, kto jest reprezentacyjnym kibicem lub piłkarskim maniakiem? Po konsultacji ze Świętym Mikołajem przedstawiamy inspiracje na wyjątkowe prezenty świąteczne w wydaniu reprezentacyjnym. Wszystkie dostępne na sklep.laczynaspilka.pl.

1. KOSZULKA REPREZENTACJI POLSKI

Kibica reprezentacji wyróżniają biało-czerwone barwy! Koszulka reprezentacji Polski to obowiązkowy element ubioru dla każdego fana. Klasyczna, wyrazista, z godłem narodowym w centralnej części, nawiązująca stylem do niezapomnianych dla polskiej piłki lat 70. i 80. Stroje, które można personalizować, w wersji dla dorosłych i najmłodszych dostępne są w Sklepie Kibica reprezentacji Polski.

2. KSIĄŻKA DOBRA NA WSZYSTKO

Jak wyglądały mistrzostwa świata w 1974 r. z perspektywy Orłów Górskiego? Który mecz w kadrze najlepiej wspomina Zbigniew Boniek? Dlaczego Wojciech Kowalczyk dostał przed igrzyskami olimpijskimi w Barcelonie bramkarską koszulkę? Jakie pomysły na świętowanie awansu na mundial mieli piłkarze Jerzego Engela? Z okazji 100-lecia Polskiego Związku Piłki Nożnej stu piłkarzy, którzy występowali w drużynie narodowej, odsłoniło kulisy najważniejszych meczów w ich życiu. To wyjątkowa podróż do wnętrza piłkarskiej szatni.

3. GRA „MONOPOLY ŁĄCZY NAS PIŁKA"

To wyjątkowe wydanie „Monopoly" powstało z myślą o wszystkich fanach piłki nożnej, którzy uwielbiają grać w planszówki z rodziną lub w towarzystwie przyjaciół. W tej kolekcjonerskiej edycji będzie można wejść w posiadanie kart z zawodnikami polskiej kadry narodowej. Zamiast domów i hoteli budować można Trybuny oraz Stadiony, a nawet sam stadion PGE Narodowy! Tradycyjne karty Szansa oraz Kasa Społeczna to w tej edycji karty Kibic lub Zawodnik – dzięki nim może się okazać, że zostałeś powołany do kadry albo spóźniłeś się na zgrupowanie, za co będziesz musiał słono zapłacić.

4. SZALIK REPREZENTACJI POLSKI

Jeśli jesteś fanem naszej reprezentacji, szalik będzie dla ciebie idealny! Nasz zespół dzielnie walczy na boisku, więc i ty odpowiednio przygotuj się na nadchodzące spotkania! Pokaż, kto rządzi, kibicując! I pamiętaj: „Łączy nas piłka"! Najważniejsze cechy tego wyjątkowego szalika to bardzo dobra jakość użytych materiałów, wysoka wytrzymałość i staranne wykonanie.

5. ZESTAW GIER PLANSZOWYCH

„Mały reprezentant", „Piłkarzyki", a może „Warcaby"? Zestaw gier planszowych z reprezentacją Polski to propozycja dla maniaków planszówek. Dzięki tym produktom wieczory z przyjaciółmi lub z rodziną nabiorą wyjątkowego, piłkarskiego charakteru. To jak, białe czy czerwone?

6. PIŁKARSKIE ETUI NA TELEFON

Kolekcjonerska seria etui na telefon z reprezentacją Polski to doskonały pomysł na pre-

Zdjęcia: PZPN

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
Activity INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

zent urodzinowy, świąteczny lub z okazji wygrania szkolnego meczu. Kolekcja obejmuje aż 50 oryginalnych grafik, na których znajdują się wizerunki zawodników i zawodniczek reprezentacji Polski, oficjalne hasło „Łączy nas piłka", maskotka Orła Bielika, a wszystko to utrzymane w biało-czerwonych barwach. Cała kolekcja dostępna jest na www.funnycase.pl.

7. GRA „PIŁKARSKIE KALAMBURY"

Główkuj z reprezentacją: rysuj, pokazuj i objaśniaj! W tej grze nie dostaniecie czerwonej kartki za wygłupy na boisku! Podajcie piłkę jednemu z zawodników, by móc zaprezentować hasło. Na każdej ze stu kart czekają na was piłkarskie słówka, a na młodszych graczy – obrazki. Możecie je narysować, objaśnić albo pokazać, tak by pozostali uczestnicy odgadli hasło.

8. BODZIAKI ŁĄCZY NAS PIŁKA

Body niemowlęce z długim rękawem występujące w dwóch wariantach kolorystycznych i dwóch wzorach to propozycja dla najmłodszych kibiców piłki nożnej i reprezentacji Polski. Ubranka są dostępne w czterech rozmiarach: 68, 74, 80 i 86. Materiał: 100% bawełna.

9. GRY KARCIANE I QUIZY

Kto strzelił zwycięską bramkę w meczu z Niemcami? Kto jest kapitanem reprezentacji Polski? Pasjonaci piłki nożnej z pewnością nie będą mieli problemów z odpowiedziami na te pytania – dla nich właśnie proponujemy zestawy gier karcianych oraz quizów. Zwolennicy takiej rozrywki mogą rozgrywać świąteczne partie z rodziną i najbliższymi.

10. ORZEŁ BIELIK – MASKOTKA REPREZENTACJI

Jeśli jesteś fanem reprezentacji Polski w piłce nożnej, ta maskotka będzie idealna dla ciebie! Nasz zespół gra coraz lepiej, więc i ty

odpowiednio przygotuj się na nadchodzące spotkania! Maskotka Orła Bielika została wykonana z przyjemnych w dotyku materiałów pluszowych z miękkim wypełnieniem silikonowym, a jej wysokość wynosi 23 cm. Z przodu ma nadrukowane logo reprezentacji Polski, zaś na plecach napis „BIELIK" oraz numer 10.

11. ZESTAW DO GRANIA ZIMĄ: CZAPKA + KOMIN

Treningi i mecze w zimowej aurze wymagają odpowiedniego sprzętu. Ten zestaw pozwoli utrzymać temperaturę ciała i osiągnąć jak najlepsze wyniki. Dodatkowo komin to rewelacyjny substytut maseczki, co w dobie pandemii ma niebagatelne znaczenie.

Wspomniane produkty można kupić w Sklepie Kibica Reprezentacji Polski dostępnym w Internecie na sklep.laczynaspilka.pl oraz w punkcie stacjonarnym w Warszawie przy ul. Puławskiej 255. Cały asortyment powstał dzięki Programowi Licencyjnemu PZPN, w ramach którego piłkarska federacja w sposób ustrukturyzowany udziela licencji na swoje znaki towarowe oraz wizerunki zawodników i zawodniczek reprezentacji Polski w piłce nożnej. Więcej informacji o możliwościach współpracy można znaleźć pod adresem marketing@pzpn.pl.

Łączy nas piłka!

Karol Tatar
Polski Związek Piłki Nożnej

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE
INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

„DRAFTOZAUR” Grą Roku dla Dzieci!

Światowy hit, jedna z najlepszych gier rodzinnych o dinozaurach od lat cieszy się popularnością wśród graczy niemal na całym świecie. W ślad za tym idą liczne nagrody przyznawane przez profesjonalne jury. Ostatnim laurem, jaki zdobył „Draftozaur”, tym razem w Polsce, jest tytuł Najlepszej Gry dla Dzieci 2021!

Dinozaury wędrują po planszach graczy w poszukiwaniu najlepszych terenów. Każdy z nich dokłada starań, by na jego planszy znalazły się te, za które zdobędzie najwięcej punktów. Nie jest to wcale takie proste, gdyż na każdym polu planszy punkty są przyznawane za co innego! I tak na przykład na jednym polu gracz stara się zgromadzić dinozaury jednego gatunku, a na innym – dinozaury innego gatunku.

DWIE GRY W JEDNYM PUDEŁKU

Każdy z graczy otrzymuje dwustronną planszę. Przed rozpoczęciem rozgrywki podejmujecie decyzję, na jakiej planszy chcecie grać: przedstawiającej lato czy zimę. Obie pory roku różnią się zasadami gry.

WYJĄTKOWE ELEMENTY GRY

W pudełku znajduje się 60 drewnianych pionków dinozaurów. Ich kształty oddają budowę ciała sześciu gatunków dinozaurów (tyranozaura, triceratopsa, stegozaura, spinozaura, parazaurolofa i diplodoka). Oprócz pionków w pudełku znaleźć można specjalną kostkę, pięć dwustronnych plansz, miseczki na pionki oraz woreczek do losowania dinozaurów – a wszystko to najwyższej jakości!

Gra zachwyca dzieci i dorosłych. To murowany hit świątecznych spotkań rodzinnych!

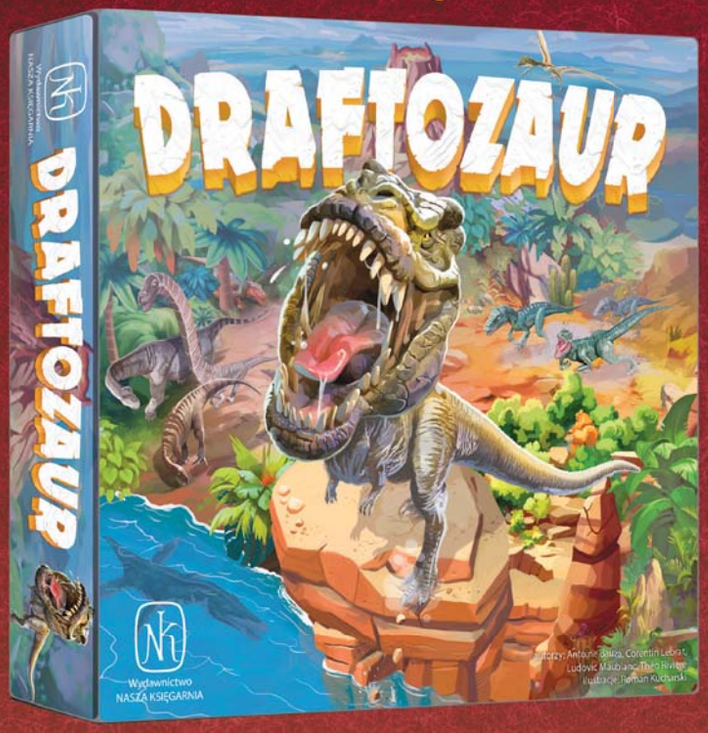
O GRZE „DRAFTOZAUR”
Autorzy: Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière
Ilustracje: Roman Kucharski
Czas gry: 25 minut
Liczba graczy: 2-5
Wiek: 8+
Wydawca: Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Zdjęcia: Patrycja Jaworska

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

DZIECIĘCA GRA ROKU 2021!



2021
GRA ROKU
dla DZIECI

2020 NAJLEPSZA GRA ROKU rekomendacja Niemcy
2020 EARLY GAMERS 1. MIEJSCE American Tabletop Awards, USA
2020 NAJLEPSZA GRA RODZINNA Prolegez-Vous Francja
2020 NAJLEPSZA GRA PLANSZOWA nominacja Francja
2020 NAJLEPSZA GRA RODZINNA nominacja USA
2020 NAGRODA PUBLICZNOŚCI Saint-Herblain Francja
2019 NAGRODA PUBLICZNOŚCI Festiwal Ludimania Francja
2019 NAGRODA FLIP Festiwal w Parthenay Francja
2019 NAJLEPSZA GRA RODZINNA Złota Palma Kanada
2019 NAJLEPSZA GRA RODZINNA Nagroda Sklepów z Grami, Francja
2019 NAJLEPSZA GRA RODZINNA nominacja Golden Geek, USA
2019 NAJLEPSZA GRA RODZINNA nominacja, LYS Kanada
2019 SEAL OF APPROVAL The Dice Tower USA
2019 5 GOLDEN GAMES The Dice Tower USA
2019 TOP 8 GIER PLANSZOWYCH Smithsonian Magazine USA
2019 TOP 10 MAŁYCH GIER Gen Con USA

- PROSTE ZASADY
- ATRAKCYJNY TEMAT I WYGLĄD GRY
- DWUSTRONNE PLANSZE: LATO I ZIMA
- 60 WYJĄTKOWYCH PIONKÓW DINOZAURÓW!

8–108 LAT
2–5 GRACZY
25 MINUT

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl

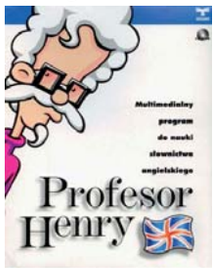
gry.nk.com.pl

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

Ćwierć wieku wydawnictwa Edgard i 10 lat Kapitana Nauki

Wydawnictwa nie sposób zaszufladkować. Mimo że kilka pokoleń Polaków utożsamia je z wiodącym wydawcą książek, audiobooków, publikacji multimedialnych do nauki języków obcych oraz nowoczesnych poradników psychologicznych, należy pamiętać, że Edgard ma też swoje stałe miejsce na rynku zabawek, na którym od lat oferuje cieszące się ogromną popularnością gry, puzzle i zabawki edukacyjne pod marką Kapitan Nauka. Ostatnio pozycję tę jeszcze bardziej wzmocniła seria „Edgard Games". Aby najlepiej oddać drogę, jaką przebył wydawca, postanowiliśmy cofnąć się w czasie o 25 lat, a następnie krok po kroku przybliżyć Czytelnikom jego historię. Gotowi na sentymentalną podróż? Zaczynamy!

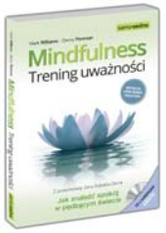
ROK 1996: ROZPOCZĘCIE DZIAŁALNOŚCI
Edgard zadebiutował w 1996 r. pierwszą wersją programu edukacyjnego „Profesor Henry" do nauki języka angielskiego. Pomysłodawcą i twórcą programu był Mariusz Jachimczuk, założyciel i prezes wydawnictwa. Program dwukrotnie zdobył nagrodę As Empiku (w 2005 i 2010 r.).



ROK 2003: wydanie pierwszych audiokursów, książek i fiszek do nauki języków obcych z logo Edgarda.

ROK 2006: debiut na polskim rynku gier i materiałów edukacyjnych dla dzieci do nauki języka angielskiego i niemieckiego pod szyldem Edgard jezykiobce.pl.

ROK 2009: wydanie MultiKursu do nauki pięciu języków równocześnie (w koedycji z „Gazetą Wyborczą"); wspierające serię reklamy w TV przyniosły wydawnictwu ogromną popularność.



ROK 2010: debiut serii nowoczesnych poradników „Samo Sedno", która obejmuje już ponad 100 tytułów, w tym takie bestsellery, jak „Midfulness", „Montessori" oraz „Jak radzić sobie z trudnym dzieckiem".

ROK 2011: powstaje marka Kapitan Nauka, a wraz z nią na rynku debiutuje seria wciągających gier, puzzli i książek, które wspierają rozwój dziecka przez kreatywną zabawę.

ROK 2012: przeprowadzka na zielony Mokotów w Warszawie (biuro przy Morskim Oku).

ROK 2015: rebranding marki Kapitan Nauka (zmiana logotypu i redesign opakowań).

ROK 2016: wydanie pierwszych gier karcianych, quizów i łamigłówek z serii „Kieszonkowce".

ROK 2016: debiut nowych serii wydawniczych w ramach marki Kapitan Nauka (w tym bestsellerowej gry „Loteryjka. Zwierzęta").

ROK 2017: Kapitan Nauka po raz pierwszy wyróżniony w konkursach „Zabawka Roku" i „Świat Przyjazny Dziecku" (wśród nagrodzonych tytułów m.in. seria „100 zabaw", gry z serii „Loteryjki" oraz „SuperQuizy").

ROK 2017: debiut w ofercie Kapitana Nauki gier edukacyjnych dla dzieci.

LATA 2016-2021: aktywny udział wydawcy w międzynarodowych targach branży zabawek i książek, m.in. w Bolonii i Norymberdze.

Zdjęcia: Edgard

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

ROK 2019: oferta wydawcy wzbogaca się o gry planszowe; opracowana zostaje nowa identyfikacja wizualna marki Kapitan Nauka.

ROK 2019: na polskim rynku ukazują się gry towarzyskie i rozrywkowe z serii „Edgard Games", które szybko uzyskują status bestsellerów (m.in. „Angielski. Bójka na słówka", „Śledztwo. Kryminalna gra karciana").

ROK 2019: Kapitan Nauka wypływa na szerokie wody jako Captain Smart; obecnie produkty marki są już dostępne w całej Europie (m.in. w Wielkiej Brytanii, Niemczech, we Francji, na Litwie oraz w Luksemburgu).

ROK 2021:
WYDAWNICTWO EDGARD KOŃCZY 25 LAT!
Jubileusz był doskonałą okazją do spotkania z przyjaciółmi i współpracownikami. Impreza z okazji 25. urodzin odbyła się na zacumowanej na Wiśle barce, a towarzyszyły jej koncert Ani Karwan w gitarowych aranżacjach oraz pokaz iluzji Just Edi Show.

A TO CIEKAWE!

- ✓ 1996 był dobrym rokiem: Wisława Szymborska zdobyła literacką nagrodę Nobla, Polska została członkiem OECD, na XXVI letnich igrzyskach w Atlancie Polacy zdobyli siedem złotych medali, a w Warszawie powstało wydawnictwo Edgard.
- ✓ 25 lat temu wydawnictwo zajmowało jeden pokój w prywatnym mieszkaniu.
- ✓ Początkowo profil Edgarda skoncentrowany był wokół multimediów, których pierwszym dystrybutorem była firma CD Projekt, wydawca znanej na całym świecie gry „Wiedźmin"!
- ✓ Najchętniej kupowanym tytułem w historii wydawnictwa jest „Wielka gramatyka języka angielskiego".
- ✓ W ciągu 25 lat istnienia Edgard wydał łącznie 2000 tytułów.
- ✓ Każdego roku wydawca sprzedaje około 1,5 miliona pozycji, wśród których są wieloletnie bestsellery.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

FILOZOFIA KAPITANA NAUKI

Kapitan Nauka słusznie uważa, że wszystkie dzieci powinny cieszyć się dzieciństwem i z radością odkrywać świat, dlatego od lat wspiera tych, którzy nie mają łatwego dostępu do atrakcyjnych gier i zestawów edukacyjnych: pacjentów szpitali i oddziałów pediatrycznych, podopiecznych domów dziecka i placówek opiekuńczo-wychowawczych. Brawo!

Produkty od Kapitana Nauki zdobyły dotychczas 25 nagród, z których najnowszą jest wyróżnienie w konkursie Zabawka Roku 2021 dla gry logopedycznej „Leśny bal".

TOP 5 OD KAPITANA NAUKI

1. „Zakodowany Zamek. Gra na kodowanie"
2. „Co za emocje! Gra edukacyjna"
3. „Zwierzęta. Gra loteryjka"
4. „Polska. Gra edukacyjna"
5. Seria „Bazgraki"

TOP 3 OD EDGARD GAMES

1. „Bójka na słówka. Gra do nauki języka angielskiego"
2. „Śledztwo. Gra kryminalna"
3. „Neurony w akcji. Gra planszowa"

TOP 3 OD WYDAWNICTWA EDGARD

1. Seria „Wielka gramatyka"
2. Seria „Nie gryzie!"
3. Seria „Fiszki Plus"

TU I TERAZ, CZYLI…

NOWOŚCI OD KAPITANA NAUKI

GRY Z SERII „EDGARD GAMES"

PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

Wydawnictwo Edgard systematycznie rozbudowuje wszystkie swoje serie wydawnicze. Obecnie trwają prace nad kolejnymi grami od Kapitana Nauki. W roku 2022 premierę będą miały nowe planszówki, m.in. kolejna gra ucząca kodowania. Wydawca nie zapomina też o najmłodszych, dla których również szykuje atrakcyjne niespodzianki.

Oprócz tego intensywnie pracuje nad kolejnymi tytułami z serii „Edgard Games" oraz nowościami z popularnych serii. Jednocześnie testuje autorskie propozycje, w tym kolejną grę z bardzo dobrze przyjętej serii „Kto da mniej". Nie zabraknie też nowych kursów do nauki języków: pojawią się lubiane przez odbiorców planery do nauki kolejnych języków obcych, a także gry dla dzieci do nauki angielskiego. Kilka ciekawych tytułów wzbogaci również serię „Samo Sedno".

MINECRAFT

GRA W TRYBIE CZYTANIA!

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA ENCYKLOPEDIA NA ŚWIECIE

Ponad **600** opisanych bloków

harperkids

© 2021 Mojang AB. Minecraft, the Minecraft logo and the Mojang Studios logo are trademarks of Microsoft Corporation.

MOJANG STUDIOS

SmartMax: nowy świat magnetycznych konstrukcji

Klocki to jedna z tych zabawek, które towarzyszą dzieciom od lat. Z prostych elementów mogą one wyczarować nawet najbardziej wymyślne budowle. Warto jednak pamiętać, że oprócz mniej lub bardziej tradycyjnych zestawów na rynku są też takie wzbogacone o „supermoce". Wśród nich uwagę przykuwają SmartMax – magnetyczne klocki konstrukcyjne dla najmłodszych od wydawnictwa IUVI Games.

BEZPIECZEŃSTWO PRZEDE WSZYSTKIM!

Bezpieczeństwo to jedno z głównych kryteriów, jakimi rodzice kierują się podczas wyboru zabawki dla swojej pociechy. SmartMax dzięki innowacyjnej konstrukcji stworzonej z myślą o najmłodszych idealnie wpisują się w te oczekiwania.

Każdy zestaw SmartMax to przemyślany produkt składający się z dużych elementów o średnicy ponad 3 cm, co zupełnie eliminuje ryzyko połknięcia ich, zaś z drugiej strony umożliwia pewne trzymanie klocków w dziecięcej dłoni oraz dowolne manipulowanie nimi.

Magnetyczne klocki konstrukcyjne SmartMax wyróżnia też wyjątkowa trwałość elementów. Łączą się one ze sobą za pomocą ultradźwięków – ta innowacyjna metoda daje rodzicom pewność, że podczas zabawy zestawem kreatywnym dziecko nie naruszy konstrukcji klocka.

JAK DZIAŁAJĄ SMARTMAXY?

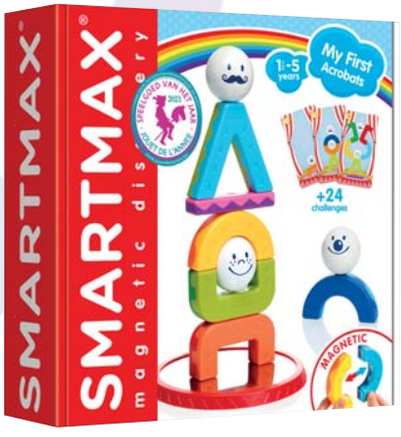
Klocki posiadają przypisane do kolorów magnetyczne bieguny: północne i południowe. Kolory zimne (zielony, niebieski, fioletowy i biały) mają bieguny północne skierowane na zewnątrz, natomiast klocki w kolorach ciepłych (czerwony, pomarańczowy, żółty i różowy) – bieguny południowe skierowane na zewnątrz.

Wszystkie klocki o barwie zimnej można połączyć ze wszystkimi klockami w kolorach ciepłych (biegun północny i południowy się przyciągają). Inne kombinacje, np. łączenie dwóch niebieskich klocków (oba mają ten sam biegun północny), jest niemożliwe ze względu na ten sam kierunek pola magnetycznego. Elementy o tych samych kolorach można jednak łączyć za pomocą metalowych kul, które umożliwiają projektowanie nawet najbardziej nieoczywistych konstrukcji.

Największe zalety klocków SmartMax

- ✓ **Rozwijają kreatywność** – dziecko może samodzielnie lub z wykorzystaniem dołączonego poradnika projektować mniej lub bardziej zaawansowane budowle w 2D i 3D.
- ✓ **Pozwalają poznać zasadę działania siły magnetycznej** – dziecko, tworząc budowle, zdobywa praktyczną wiedzę.
- ✓ **Posiadają zróżnicowane elementy** – dziecko podczas zabawy nauczy się kształtów i kolorów.
- ✓ **Zestawy są ze sobą kompatybilne** – dziecko może je dowolnie łączyć, w wyniku czego powstaną wymarzone konstrukcje.

Linia SmartMax należy do znanej i lubianej serii „SmartGames", której wydawcą w Polsce jest IUVI Games, a wyłącznym dystrybutorem – Ateneum.



Zdjęcia: IUVI Games

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

IUVI GAMES Wydawcą polskich wersji SmartGames jest **IUVI Games.**

A. Wyłącznym dystrybutorem SmartGames, SmartMax i GeoSmart w Polsce jest:
Ateneum Sp. z o.o., Sp. j.
ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków

www.ateneum.pl | smart@iuvi.pl

Kroniki zbrodni – zbrodnia = Kroniki
Kroniki + przygoda = Kroniki przygody

O wszystkich założeniach tych prostych rachunków, dzięki którym najmłodsi otrzymali własną, dostosowaną do ich zainteresowań i przede wszystkim w pełni bezpieczną wersję robiących furorę „Kronik zbrodni", rozmawiamy z DAVIDEM CICURELEM, autorem gry „Kroniki przygody: Wyprawa po księżycowe kamienie".

Co sprawiło, że po doskonałym debiucie „Kronik zbrodni" w Pana głowie zakiełkował pomysł, by zaprojektować wersję gry dla młodszych graczy?

David Cicurel: – Od kiedy na rynku ukazała się seria „Kroniki zbrodni", obserwowaliśmy ogromne zainteresowanie jej mechaniką wśród najmłodszych. Rodzice najchętniej wciągnęliby ich do zabawy, ale ze względu na „dorosłą" zawartość niektórych scenariuszy było to zwyczajnie niemożliwe. Wówczas to zdecydowaliśmy się dodać ostrzeżenie dla rodziców, że wybrane scenariusze mogą być nieodpowiednie dla młodszych graczy, a jednocześnie zaczęliśmy się zastanawiać, jak mogłyby wyglądać „Kroniki" w wersji familijnej.

Na jakie elementy został położony nacisk podczas prac nad wydaniem dedykowanym dzieciom?

– Istotne było dla mnie przede wszystkim zachowanie unikatowego charakteru każdej gry z serii, tak aby bez wyjątku mogły stanowić niezwykłe doświadczenie dla uczestników. W przypadku „Kronik przygody" było to jeszcze bardziej istotne. Stąd temat – baśniowa opowieść z elementami humorystycznymi, dzięki czemu gra jest w równym stopniu atrakcyjna dla dzieci, jak i rodziców. Niektóre elementy zostały odpowiednio przeprojektowane – przykładowo uprościliśmy charakterystyczne 360-stopniowe panoramy, ale gracze napotykają je zdecydowanie częściej, zaś teksty na kartach przedmiotów zastąpiły ilustracje. Zależało mi na tym, aby

> Od kiedy na rynku ukazała się seria „Kroniki zbrodni", obserwowaliśmy ogromne zainteresowanie jej mechaniką wśród najmłodszych.
>
> **David Cicurel**

rozgrywka bardziej przypominała przygodę niż śledztwo, dlatego w grze znalazła się mapa, na której rozmieszczone zostały kluczowe miejsca, co ułatwia poruszanie się pośród nich. W wyniku testów na „żywym organizmie" zredukowaliśmy również liczbę skanowanych kart, eliminując konieczność zbierania przedmiotów. Gracze otrzymują je automatycznie, co czyni rozgrywkę nieco łatwiejszą, ale jednocześnie bardziej płynną, przyjemniejszą dla dzieci.

Czy było coś, co postawił sobie Pan za punkt honoru?

– Upraszczanie gry nie powinno oznaczać, że historia staje się liniowa. Chciałem, aby rozgrywka nadal stanowiła wyzwanie, a jednocześnie zależało mi, aby gracze mieli to samo poczucie swobody, co w „Kronikach zbrodni". Pisząc grę razem z Benjaminem Bouchardem, nadaliśmy jej też nieco humorystyczny charakter, co zapewne stanowiło wyzwanie dla naszych tłumaczy [Śmiech].

Według BGG Pana dotychczasowa kariera była związana z branżą gier elektronicznych. Skąd zatem zainteresowanie grami planszowymi?

– Od zawsze uwielbiałem gry planszowe, fabularne oraz LARP-y. A jako dziecko z oddaniem modyfikowałem zasady „Monopoly": zmieniałem nazwy ulic, dodawałem własne karty… I wygląda na to, że chyba z tej pasji nie wyrosłem! [Śmiech].

A w jaki sposób narodził się pomysł na „Kroniki zbrodni"?

– Wszystko zaczęło się od pewnego programu telewizyjnego. Uczestnicy mieli do dyspozycji tablicę ze śladami i poszlakami. Marzyłem, by razem z przyjaciółmi stanąć przed nią i naprowadzić ich na trop, zadając pytania: „Kto to zrobił?", „W jaki sposób te fakty się łączą?"...

Dlaczego padło akurat na gry hybrydowe?

– Kiedy zacząłem się nimi interesować, żaden z dostępnych tytułów nie wydawał mi się szczególnie udany. Jedne zbyt zbliżały się do komputerowych, tracąc towarzyski aspekt planszówek, z kolei inne były po prostu

Zdjęcia: Lucky Duck Games

grami planszowymi z aplikacją jako zbędnym gadżetem. Stanowiło to doskonały punkt wyjścia do stworzenia prototypu czegoś, co uznawałem za dobre gry hybrydowe. Takie, w których elementy cyfrowe były częścią mechaniki, ale nie dominowały nad aspektem towarzyskim.

Nie da się jednak ukryć, że gry hybrydowe są uznawane za dość ryzykowny model biznesowy. Coraz więcej graczy decyduje się na „cyfrowy detoks", odkładając na czas rozgrywki smartfon lub tablet. Co zatem sprawiło, że „Kroniki zbrodni" odniosły sukces?

– W „Kronikach" smartfon jest jedynie narzędziem. Gra nie toczy się w telefonie – zamiast tego rodzi się w wyobraźni graczy,a dzięki toczonym przez nich dyskusjom rozwija i ewoluuje. Smartfony sprawiają, że większość naszych interakcji odbywa się na linii człowiek – urządzenie. Aby porozmawiać z człowiekiem, korzystasz z urządzenia. W „Kronikach zbrodni" ludzie rozmawiają ze sobą, a urządzenie służy im jedynie do sprawdzenia rezultatów podjętych wspólnie decyzji. To ogromna różnica. Chciałem, aby gracze zapomnieli, że korzystają ze smartfona, i traktowali rozgrywkę jako interaktywną książkę.

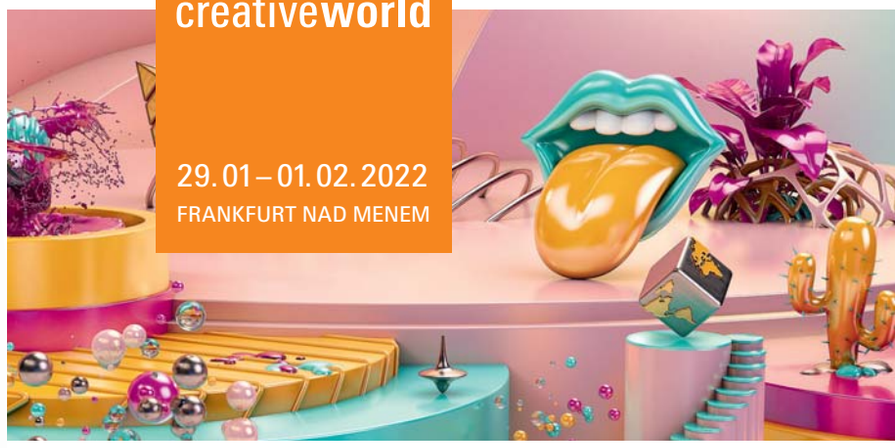
Czy w planach jest dalszy rozwój serii?

– Oczywiście mam nadzieję, że seria nadal będzie się rozwijać. Pracuję już nawet nad nowym, dodatkowym scenariuszem do londyńskich detektywów. „Kroniki zbrodni" zostały dotychczas wydane w 26 językach, a ich sprzedaż przekroczyła 500 000 egzemplarzy. Szkoda by było porzucać tak udane przedsięwzięcie!

Dziękuję za rozmowę.

„Kroniki przygody: Wyprawa po księżycowe kamienie" (wydawca: Lucky Duck Games) to kooperacyjna gra dla całej rodziny, która łączy zalety gry planszowej oraz aplikacji na urządzenia mobilne. Gracze zostają adeptami magii i przenoszą się do baśniowych krain Królestwa Lata i Imperium Zimy. Wraz ze swym wiernym towarzyszem – księżycowym kotem Nillsem – wyruszają na wyprawę w poszukiwaniu magicznych kamieni. Po drodze przeżywają liczne przygody, rozwiązują zagadki i służą pomocą mieszkańcom odwiedzanych królestw.

Czas gry: 30-45 min. **Liczba graczy:** 1-4. **Wiek:** 7+.



Do zobaczenia wkrótce we Frankfurcie!

Odkryj **najnowsze produkty i trendy** w **jednym miejscu** – na targach Christmasworld, Paperworld i Creativeworld. **Zainspiruj się różnorodnością** przy kompletowaniu swojego asortymentu.

Szereg nowych funkcji cyfrowych – w tym „live stream" oraz „networking" z partnerami biznesowymi pomogą zapewnić udany początek **nadchodzącego sezonu.**

Już teraz kup jeden bilet (combi) na trzy imprezy targowe. Więcej informacji o biletach na stronach:
christmasworld.messefrankfurt.com
paperworld.messefrankfurt.com
creativeworld.messefrankfurt.com

info@poland.messefrankfurt.com
tel. (22) 49 43 200

messe frankfurt

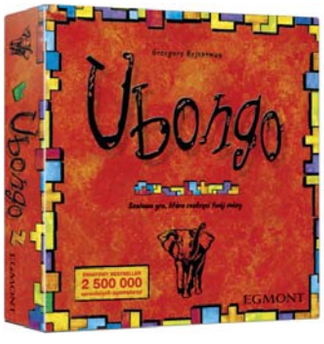
Idealny prezent od Świętego Mikołaja: mózgi dla całej rodziny!

Na początek spieszymy uspokoić Czytelników: mimo że zabrzmiało dość kontrowersyjnie, pomysł jest jak najbardziej na miejscu! Mało kto bowiem zdaje sobie sprawę z tego, że w języku suahili „mózg" oznacza „ubongo". A gwarantujemy, że nikt, kto w święta zostanie obdarowany kolorowym pudełkiem z tym napisem, nie będzie się czuł zawiedziony!

Gra „Ubongo" od czasu swojego debiutu na polskim rynku (tj. od roku 2017) nie schodzi z list bestsellerów Egmontu. Pierwszy nakład został wyprzedany w ciągu dwóch miesięcy, a wkrótce potem planszówka dołączyła do najlepiej sprzedających się tytułów wydawcy. Obecnie w ofercie wydawnictwa znajdziemy aż siedem gier sygnowanych marką „Ubongo". Mimo że wszystkie łączą niezwykle proste zasady (rozgrywka polega na układaniu kolorowych kafelków w taki sposób, by zapełnić pola na planszetce) i niepowtarzalność rozgrywek, to każda jest unikatowa, co sprawia, że spełni oczekiwania graczy w różnym wieku i o różnym planszowym doświadczeniu. To bardzo smaczny kąsek dla fanów tetrisa, puzzli i wszelkiego rodzaju łamigłówek!

KLASYCZNA WERSJA „UBONGO"

Najlepszy wybór na początek przygody w świecie „Ubongo". Każdy gracz dostaje planszę z innym wzorem i 12 elementów układanki. Jeden z uczestników przekręca klepsydrę i rzuca kostką, wskazując, z których elementów gracze będą korzystać w tej rundzie. Wszyscy jednocześnie starają się jak najszybciej zasłonić puste pola na planszach.

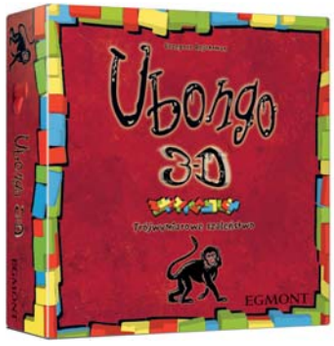


Gra oferuje:
- ✓ ponad 400 niepowtarzalnych zadań,
- ✓ dwa poziomy trudności łamigłówek.

Czas gry: 25 minut.
Liczba graczy: 1-4. **Wiek:** 8+.

WYŻSZY STOPIEŃ WTAJEMNICZENIA: „UBONGO 3D"

Tak jak w pierwowzorze, gracze jak najszybciej starają się rozwiązywać łamigłówki. Jednak tym razem dzięki przestrzennym klockom zabawa wkracza w trzeci wymiar, co oznacza jeszcze więcej główkowania i emocji!



Gra oferuje:
- ✓ ponad 600 niepowtarzalnych zadań,
- ✓ cztery poziomy trudności łamigłówek.

Czas gry: 25 minut.
Liczba graczy: 1-4. **Wiek:** 8+.

PRAWDZIWE WYZWANIE: „UBONGO EXTREME"

Stopień trudności rozgrywki rośnie! Tym razem dopasowanie przez graczy elementów do planszy jest ekstremalnie trudne, gdyż kafelki mają sześciokątne kształty.

Gra oferuje:
- ✓ 64 niepowtarzalne zadania,
- ✓ dwa poziomy trudności łamigłówek.

Czas gry: 20 minut.
Liczba graczy: 1-4. **Wiek:** 7+.

Zdjęcia: Egmont Polska

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
Activity
INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

TRÓJKĄTY DO KWADRATU: „UBONGO TRIGO”

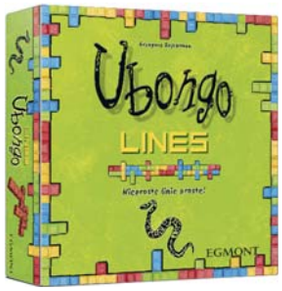
Do gry wkraczają kafelki o różnorodnych trójkątnych kształtach, które gracze starają się jak najszybciej układać na kartach zadań. Muszą przy tym tak kombinować z kafelkami, aby zapełnić aż dwa pola na karcie.

Gra oferuje:
- ✓ 64 niepowtarzalne zadania,
- ✓ dwa poziomy trudności łamigłówek.

Czas gry: 20 minut. **Liczba graczy:** 1-4. **Wiek:** 7+.

SZCZYT TRUDNOŚCI: „UBONGO LINES”

Gracze po raz pierwszy mają do dyspozycji klocki wyłącznie jednego koloru w kształcie dłuższych i krótszych ponumerowanych linii. Wszyscy korzystają z tej samej planszetki, a swoje konstrukcje budują poza nią.

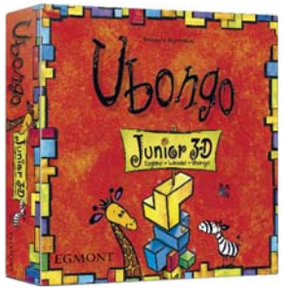


Gra oferuje:
- ✓ 324 niepowtarzalne zadania,
- ✓ cztery poziomy trudności łamigłówek.

Czas gry: 25 minut. **Liczba graczy:** 1-4. **Wiek:** 8+.

UKŁON W STRONĘ NAJMŁODSZYCH: „UBONGO JUNIOR 3D”

Gracze, tak jak w przypadku poprzednich wersji „Ubongo”, muszą na czas zapełnić klockami 3D wzór wskazany im przez wylosowaną kartę. Następnie z pozostałych klocków układają jak najwyższą wieżę, którą zmierzą linijką w kształcie żyrafy. Im jest ona wyższa, tym więcej punktów otrzymają. Aby zrównoważyć szanse młodszych i starszych uczestników, grę można połączyć z „Ubongo 3D”.



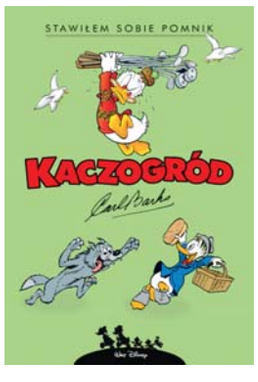
Gra oferuje:
- ✓ 100 niepowtarzalnych zadań,
- ✓ cztery poziomy trudności łamigłówek.

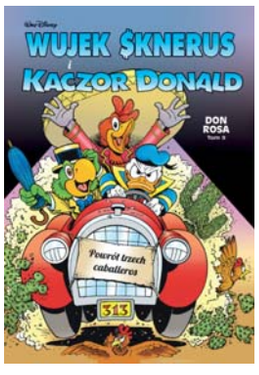
Czas gry: 20 minut. **Liczba graczy:** 2-6. **Wiek:** 5+.

EGMONT POLSKA

Nowości komiksowe Klubu Świata Komiksu Egmont

- ✓ „Kajko i Kokosz – Złota Kolekcja”, tom II – wyjątkowa, jubileuszowa edycja z okazji 50-lecia serii. Składa się z sześciu tomów, w których zebrane zostały wszystkie komiksy „Kajko i Kokosz” – w kolejności chronologicznej i poddane renowacji kolorystycznej. Dodatkiem do każdego albumu jest obszerne posłowie Krzysztofa Janicza zawierające wiele cennych informacji i ciekawostek o historii serii oraz samym Januszu Chriście. Czytelnicy znajdą tu też liczne archiwalne zdjęcia, okładki, ilustracje i szkice. Tom II kolekcji zawiera długą historię „Szranki i konkury” poprzedzoną wstępem dziennikarki „Dziennika Bałtyckiego” Grażyny Antoniewicz.
- ✓ „Wujek Sknerus i Kaczor Donald – Druga tajemnica” – składająca się z dziesięciu tomów kolekcja to pierwsze kompletne, chronologiczne wydanie kaczych przygód autorstwa ulubieńca czytelników Dona Rosy podążającego śladem legendarnego disnejowskiego autora Carla Barksa, lecz posiadającego własny, niepowtarzalny styl.
- ✓ „Myszka Miki. Miki i zaginiony ocean” – Disnejowska Myszka Miki ma różne oblicza, nie tylko humorystyczne, znane z komiksów o Myszogrodzie. Kolekcja dzieł znanych europejskich autorów ukazuje Mikiego także jako detektywa, poszukiwacza dawnych cywilizacji oraz wynalazcę. Czytelnik za każdym razem przeżyje wraz z tym bohaterem niesamowite przygody!
- ✓ „W cieniu drzew. Podmuch zimy”, tom II – niełatwo jest się odezwać do pięknej lisiczki… Trzeba uważnie patrzeć, czy nie stąpa się po zbyt kruchym lodzie! Pogodna, ciepła i zabawna seria dla najmłodszych z pewnością sprawi przyjemność także dorosłym czytelnikom.
- ✓ „Minecraft”, tom III – Candace, Evan, Grace, Tobi i Tyler przeżywają liczne przygody w Świecie Podstawowym. Pewnego dnia trafiają na tajemniczy uszkodzony portal. Przenosi on ich do dziwnego i cudownego zakątka Netheru, którego wcześniej nie znali…





Zdjęcia: Egmont Polska

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE
INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

Jakie prezenty Święty Mikołaj przyniesie w te święta? A za rok?

Jak wynika z badania przeprowadzonego w roku 2020 przez firmę Deloitte, wśród upominków wręczanych dzieciom i nastolatkom z okazji Bożego Narodzenia dominują zabawki, pieniądze oraz gadżety elektroniczne. Spójrzmy zatem, co jest teraz na czasie i na jakie pewniaki warto postawić, by wywołać radość na twarzach obdarowanych.

BOŻE NARODZENIE 2021

W kategorii „bezpieczny wybór" prym wiodą prezenty wykorzystujące wizerunki postaci znanych z filmów i bajek. W tym roku największym hitem zabawkowym są lalki z serii L.O.L. Surprise! oraz Rainbow High (MGA Entertainment), które już od lat cieszą się niesłabnącą sympatią ze strony dzieci. Markę L.O.L. Surprise! od niedawna promuje znana dzieciom z programu „The Voice of Poland Kids" piosenkarka Sara James. To ogromne wyróżnienie! Przy okazji październikowej premiery serialu z lalkami Rainbow High w roli głównej producent – już z myślą o przedświątecznych zakupach – wypuścił na rynek nowe linie zabawek.

Lalki Rainbow High – kolekcja zimowa

I to właśnie Rainbow High nazywane są czarnym koniem sezonu świątecznego 2021. Marka lalek fashion, która pojawiła się na rynku nieco ponad rok temu, zachwyca zarówno dzieci, jak i rodziców. Zostały one wykonane z niezwykłą starannością, dzięki czemu w sklepie nie sposób przejść obok nich obojętnie. Rainbow High to historia szkoły mody, dlatego motyw „fashion" jest tu podkreślany na każdym kroku. Nie bez powodu marka Rainbow High była tematem przewodnim jednego z listopadowych odcinków programu „Top Model" – lalki są bowiem niezwykle oryginalne, modne, a do tego przepiękne.

Oprócz samych zabawek fanów ucieszą również nawiązujące do nich ubrania, akcesoria, produkty szkolne, kosmetyki, puzzle i elektronika. W tym sezonie są one dostępne pod dobrze znaną marką L.O.L. Surprise!, w kolejnym dołączy do nich Rainbow High.

Reprezentująca obie marki na polskim rynku firma Elc Brands Poland wciąż pracuje nad poszerzeniem asortymentu o kolejne kategorie produktowe. Zainteresowanych możliwością współpracy licencyjnej zachęcamy do kontaktu.

BOŻE NARODZENIE 2022

Przyszły rok zapowiada się z kolei pod znakiem dinozaurów, i to nie byle jakich! Już w czerwcu studio filmowe Universal wypuści kolejną część sagi „Jurassic World" – "Jurassic World: Dominion". Fantastyczna produkcja Stevena Spielberga z udziałem aktorów znanych z poprzednich części to nie lada gratka dla nastoletnich i dorosłych fanów! Natomiast dla młodszych dzieci skierowany będzie nowy serial dostępny na platformie Netflix „Jurassic World: Obóz Kredowy", który w roku 2022 doczeka się premier 5. i 6. sezonu! Jakby tego było mało, zarówno w telewizji, jak i online dzieciaki będą mogły oglądać serial, w którym wystąpią figurki LEGO dostępne w zestawach z Jurassic World. Oj tak, w przyszłym roku dinozaurów nie zabraknie! Konsumenci znajdą je również pod postacią różnorodnych upominków licencyjnych: od słodyczy przez książki, magazyny, puzzle i pluszaki po duże zestawy zabawkowe.

Kolejną ciekawą propozycją na przyszłe święta będą produkty z wizerunkami zabawnych Minionków oraz ich opiekuna – Gru. Dzieci i rodzice na nowo zapałają miłością

Zdjęcia: Elc Brands, MGAE, Uno Foods

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

Słodycze Uno Foods w świątecznej odsłonie

do małych żółtych bohaterów po obejrzeniu wakacyjnej premiery kinowej „Minionki: Wejście Gru". Równolegle z filmem ruszy szerokozasięgowa kampania promocyjna, która obejmie również produkty na licencji Minionków. Wszystko to sprawia, że będą one naturalnym wyborem „giftgiversów" zarówno w okresie powrotu do szkoły, jak i Gwiazdki. Konsumenci będą mogli wybierać z szerokiej oferty zabawek, klocków, puzzli, gier, ubrań, plecaków, kredek, elektroniki oraz kosmetyków.

A jakie prezenty uradują w przyszłym roku przedszkolaki? Odpowiedź na to pytanie jest oczywista: wszystkie, które będą nawiązywały do „CoComelon", czyli youtube'owej animacji opartej na wpadających w ucho piosenkach i poruszającej ważne na tym etapie rozwoju tematy. Filmiki dostępne są w języku angielskim – na tyle prostym, że z powodzeniem mogą posłużyć jako narzędzie do nauki angielskiego. Z niecierpliwością czekamy również na polską wersję tego kanału

W ślad za tym na rodzimym rynku są już dostępne pierwsze zabawki na licencji CoComelon. Elc Brands Poland podpisała pierwsze lokalne umowy o współpracy na produkty z innych kategorii, które zostaną wprowadzone na rynek w przyszłym roku, stanowiąc doskonały wybór na prezent gwiazdkowy.

JEDNYM SŁOWEM...

Marki licencyjne to doskonały pomysł na rozwój biznesu, zróżnicowanie oferty oraz dotarcie do nowym grup konsumentów. Z tego powodu warto rozważyć rozszerzenie o nie portfolio produktów. Elc Brands Poland prowadzi rozmowy z kolejnymi producentami, poszukując nowych możliwości radowania małych odbiorców poprzez dostarczenie im zabawy z udziałem ulubionych postaci. Zapraszamy do współpracy!

Emilia Wieczorek
– category manager w Elc Brands Poland, wiodącej agencji licencyjnej w Europie Środkowo-Wschodniej, Rosji oraz krajach bałtyckich. Kontakt: ewieczorek@elcbrands.com.

Źródło: https://www2.deloitte.com/pl/pl/pages/consumer-business/articles/zakupy-swiateczne-2020.html

Reklama

Być jeszcze bliżej klienta…

Wraz z nowym rokiem Wydawnictwo Nasza Księgarnia zapowiedziało duże zmiany w swoim dotychczasowym modelu sprzedaży. O tym, na czym one będą polegać, a w dalszej perspektywie – z czym się wiążą zarówno dla wydawcy, jak i jego klientów, rozmawiamy z MARKIEM DOBROWOLSKIM, dyrektorem handlowym.

W drugą setkę Wydawnictwo Nasza Księgarnia zdecydowało się wejść z rozbudowanym działem handlowym. Czy to zwiastun, że na rynku pojawi się wkrótce jeszcze więcej dobrych książek i gier dla dzieci?

Marek Dobrowolski: – Wydawnictwo Nasza Księgarnia w ciągu ostatnich czterech lat podwoiło swoje obroty z około 30 mln zł w 2017 r. do spodziewanych 60 mln zł w 2021 r. W tym czasie tylko w niewielkim stopniu wzrosła nam liczba nowości publikowanych w danym roku. Owszem, najpierw wydawaliśmy gry planszowe, potem puzzle oraz inne artykuły z szeroko rozumianej kategorii zabawek, ale równocześnie coraz mniej było wśród nich tytułów książkowych. Rosnące obroty zapewniały nam wrastające nakłady poszczególnych tytułów, często ujmowane w serie, które coraz śmielej łączą książki z zabawkami. Cała energia w wydawnictwie szła na „rynkowe pielęgnowanie" kolejnych pomysłów wydawniczych. To praca przede wszystkim redakcji, ale też marketingu i handlu, żeby raz podane czytelnikom tytuły zdobyły ich zaufanie na długie lata.

I takie podejście będzie w Naszej Księgarni kontynuowane. Nie chodzi wszak o rozległość oferty, o jej zwiększanie liczebne per tytuł, ale o jakość i pomysły redakcyjne. A tych nam doprawdy nie brakuje! Jednak wraz ze wzrostem obrotów i docieraniem do coraz większej liczby kontrahentów detalicznych z różnych branż – innych niż tylko tradycyjna dla nas, książkowa – postanowiliśmy zmodernizować dział handlowy.

Co to oznacza w praktyce?

– Do tej pory nasze działania na terenie całego kraju wspierała firma zewnętrzna Bedeker, z którą byliśmy związani od 15 lat, zresztą jako pierwszy jej klient. Świadczyła na naszą rzecz usługi przede wszystkim merchandisingowe, polegające na obsłudze salonów Empiku, księgarń i bibliotek. Trzy lata temu zakres tej współpracy rozszerzyliśmy o usługę przedstawicieli handlowych na rynku zabawek. Pamiętać jednak należy, że Bedeker świadczył podobne usługi dla innych podmiotów, z roku na rok dla coraz większej ich liczby, często na granicy swoich możliwości operacyjnych. Nie zawsze też – a w ostatnim okresie coraz częściej – zgadzaliśmy się w ocenie tego, czy coś nie jest konkurencyjne w pracy Bedekera na rzecz innych podmiotów w stosunku do zadań wobec Naszej Księgarni. W końcu po długich i niełatwych rozważaniach doszliśmy do wniosku, że nasza wieloletnia współpraca z Bedekerem dobiegła końca i musimy zbudować własny zespół przedstawicieli handlowych pracujących z naszymi kontrahentami – hurtowniami i detalistami – wyłącznie na rzecz Naszej Księgarni.

Jaką strategię sprzedaży przyjęli Państwo na najbliższy czas?

– W tym zakresie nic się nie zmieni. Zespół przedstawicieli, etatowych pracowników działu handlowego Naszej Księgarni, przejmuje po prostu dotychczasowe obowiązki i zadania przedstawicieli Bedekera. Nadal będziemy współpracować z większością sklepów detalicznych poprzez hurtownie. Przedstawiciele mają budować przede wszystkim dobre relacje i kojarzyć się naszym kontrahentom wprost z Naszą Księgarnią.

W jaki sposób własny zespół przedstawicieli handlowych w terenie usprawni pracę działu handlowego?

– Przede wszystkim w I kwartale 2022 r. wprowadzimy system informatyczny B2B, który wspomoże hurtownie i sklepy w realizacji zamówień. Będzie on dostępny – w dedykowanych modułach – zarówno dla przedstawicieli Naszej Księgarni, jak i samych klientów hurtowych oraz detalicznych. Przedstawiciel, opiekując się klientem, będzie mógł wspomagać lub sam prowadzić proces i nadzorować realizację danego zamówienia. System B2B będzie skorelowany z naszym firmowym systemem handlowym, stanowiąc de facto jego zewnętrzne przedłużenie, z dostępnymi dla naszych klientów licznymi danymi o tytułach i stanach magazynowych.

Jak teraz będzie wyglądać struktura działu?

– Zespół przedstawicieli handlowych będzie liczył kilka osób, już stopniowo zatrudnianych, którym szefuje Radek Bilski – człowiek niezwykle doświadczony we współpracy przedstawicielskiej z Naszą Księgarnią. Wspomagał go będzie w tej pracy Mateusz Tuszycki. Przedstawiciele będą mieli zadania zarówno merchandisngowe, w obsłudze cho-

Zdjęcia: Nasza Księgarnia

ciażby wspomnianych Empików czy Smyków, ale także – o czym mówiłem już szerzej – zadania stricte handlowe, właśnie na rynku zabawek, w obsłudze hurtowni i sklepów.

Zespół przedstawicieli wchodzi oczywiście do szerszej struktury, działu handlowego, w którym mamy dwoje kierowników odpowiedzialnych wraz ze swoimi zespołami za określone działania rynkowe. Agnieszka Żebrowska kieruje zadaniami w obszarze rynku stricte książek, a Karol Popiński sprawuje pieczę nad rynkiem zabawek.

Od kiedy ruszą Państwo pełną parą z nowym zespołem?

– Budowa zespołu przedstawicieli trwa od listopada. Chcielibyśmy, aby dział zaczął funkcjonować rynkowo w pierwszych miesiącach 2022 r. To rozległy i złożony proces. Przede wszystkim osobowy, ale też sprzętowy, informatyczny, ze wspomnianym systemem B2B na czele. Wszystko idzie jednak sprawnie, mimo obiektywnych w dzisiejszych czasach problemów chociażby na rynku dealerów samochodowych.

Ile potrwa etap przejściowy? Kiedy sklepy i księgarnie poznają swoich nowych opiekunów handlowych?

– Obecnie jesteśmy w okresie wypowiedzenia umowy z Bedekerem, który bez większych zakłóceń realizuje – i powinien to robić w dalszym ciągu – zadania wytyczone do końca 2021 r. Równolegle pod koniec listopada zaczęliśmy odwiedzać hurtownie i sklepy, aby przedstawić im zmiany, ale przede wszystkim szefa zespołu Radka Bilskiego. Styczeń będzie pewnie tym miesiącem przejściowym, jeszcze bez zadań ściśle handlowych, poświęcimy go raczej na wdrożenie nowego zespołu i procedur. Naszym zamysłem jest, by już wtedy

Teraz przedstawiciel będzie pracownikiem Naszej Księgarni uzbrojonym w nowe narzędzia. Dysponującym dokładniejszą i szybszą informacją bezpośrednio z wydawnictwa.

Marek Dobrowolski

poszczególni przedstawiciele zaczęli docierać do swoich klientów. Zapoznali się, a czasami tylko przedstawili dobrze znanym osobom w nowej roli, już jako pracownicy Naszej Księgarni. Pełny start z zadaniami rynkowymi to luty i okolice – tak to sobie dzisiaj wyobrażamy – kieleckich targów Kids' Time.

Jakie udogodnienia wiążą się z tymi zmianami dla samych sklepów z zabawkami i księgarń?

– Chcielibyśmy, aby nasze kontakty ze sklepami były utożsamiane z samym wydawnictwem i oparte na bezpośrednich relacjach. Pamiętajmy, że większość sklepów z zabawkami obsługują towarowo w naszym imieniu hurtownie. Kolejnym pośrednictwem był przedstawiciel – jakby na to nie patrzeć – zewnętrznej firmy. Często wprowadzało to niemałe zamieszanie, tym bardziej jeżeli Bedeker proponował sklepom towary i działania niemające nic wspólnego z naszym wydawnictwem. Gdzieś w tym wszystkim znikała Nasza Księgarnia, a czasami była wręcz mylona z obcymi działaniami i pomysłami. Chcemy skrócić to pośrednictwo właśnie w wymiarze przedstawicielskim. Teraz przedstawiciel będzie pracownikiem Naszej Księgarni uzbrojonym w nowe – wcześniej wspomniane – narzędzia. Dysponującym dokładniejszą i szybszą informacją bezpośrednio z wydawnictwa.

Jeszcze inny, a również ważny element zmiany widzimy na rynku książek. Tutaj dotychczasowa praca Bedekera w Empikach i księgarniach świadczona była na rzecz wielu wydawców. Czas wizyty w danym punkcie siłą rzeczy był dzielony na wiele zadań. Nie zawsze na wszystkie był czas. Teraz cała praca przedstawiciela będzie przeznaczona wyłącznie na ofertę Naszej Księgarni. To ma dla nas ogromne znaczenie, bo – jak powiedziałem na początku – bardzo wzrosły na rynku nasze działania oraz operacje, szczególnie z największymi partnerami biznesowymi i detalistami.

W tym miejscu chciałbym podziękować Bedekerowi – właścicielom, ale przede wszystkim przedstawicielom za ich pracę na rzecz Naszej Księgarni, często wieloletnią. Potrzeba zmian nie może przekreślać czy negować tego, co przez te wszystkie lata zostało wypracowane. Z częścią osób, które zwykle wcześniej w różnych okolicznościach odeszły z Bedekera, będziemy współpracowali w tworzonym zespole naszych przedstawicieli. Wszystkim jeszcze raz dziękuję i życzę wszystkiego dobrego.

Dziękuję za rozmowę.

RADOSŁAW BILSKI – kierownik zespołu przedstawicieli handlowych

Moje dotychczasowe doświadczenie zawodowe. Swoją przygodę z branżą księgarską zacząłem 16 lat temu w Empiku. To tam poznałem tajniki pracy z produktem, jakim jest książka, i zdobyłem cenne doświadczenie w kontakcie z klientami, a także w zakresie promocji produktu. Następnie rozpocząłem pracę w firmie Bedeker. To właśnie tu miałem okazję współpracy z Naszą Księgarnią i poznania jej produktów. W Bedekerze pracowałem 11 lat – początkowo jako przedstawiciel, później kierownik regionalny, a na koniec dyrektor zarządzający koordynujący pracę grupy przedstawicieli. Każdy z tych etapów pozwolił mi poznać pracę z różnych stron. Kolejny krok w mojej karierze zawodowej był związany z chęcią połączenia pasji rowerowej i doświadczenia w pracy z klientami. Brałem udział w budowaniu pierwszego w Polsce sklepu internetowego firmy Kellys Bikes, gdzie zajmowałem się sprzedażą rowerów. Do powrotu do branży księgarskiej przekonała mnie propozycja ze strony Naszej Księgarni.

Za co będę odpowiedzialny w nowej pracy? Jako kierownik zespołu przedstawicieli handlowych będę odpowiadał za ten zespół.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

Przedstawiciele rozpoczynają pracę w terenie od stycznia 2022 r. Do tego czasu moim zadaniem będzie wdrożenie projektu. Po nowym roku będę zarządzał pracą przedstawicieli i jednocześnie sam pracował w terenie. Będę dbał o najwyższy poziom zaangażowania naszych przedstawicieli podczas wizyt handlowych i współpracy z naszymi klientami.

Jakie wyzwania przede mną stoją? Pierwszym jest na pewno zmiana modelu pracy – skupienie na jednym wydawcy i jego produktach. Kolejnym wyzwaniem jest zbudowanie zespołu od podstaw w krótkim czasie oraz dopilnowanie wszystkich szczegółów, tak aby grupa przedstawicieli mogła jak najlepiej rozpocząć swoją pracę. Moim celem w dalszej perspektywie jest stworzenie i poprowadzenie najlepszej grupy przedstawicieli, którzy jak nikt inny będą w stanie zadbać o naszych klientów i partnerów biznesowych.

Po godzinach… Mieszkam w Krakowie z żoną i psem Edkiem. Lubię rower, głównie w postaci bikepackingu i dystansów ultra, wędrówki górskie i dobre kryminały.

MATEUSZ TUSZYCKI – zastępca kierownika zespołu przedstawicieli handlowych

Moje dotychczasowe doświadczenie zawodowe. Swoją przygodę w handlu rozpocząłem osiem lat temu, jeszcze w czasie studiów. Telemarketing, który początkowo miał być formą dorobienia, szybko przerodził się w pole do rywalizacji i rozwoju. Dzięki temu zajęciu zyskałem bazową wiedzę na temat handlu i klienta. Kolejną firmą na mojej drodze zawodowej był Empik, gdzie obok pracy z klientem pojawiła się praca z produktami, które towarzyszą mi przez lata aż do dziś. Doświadczenie nabyte w Empiku otworzyło mi drzwi do pracy w firmie Bedeker, gdzie przez kolejne lata rozwijałem swoje umiejętności merchandisera i handlowca, budując relacje na rynku, ale także w sferze zarządzania zespołem podległych mi handlowców.

Za co będę odpowiedzialny w nowej pracy? Nowe stanowisko pod szyldem Naszej Księgarni nie oznacza rewolucji w moich zadaniach. To raczej ewolucja dotychczasowych działań handlowych i merchandisingowych. Oczywiście do tego dochodzą nowe zadania, jak choćby wsparcie kierownika nowo powstającego zespołu handlowców. Jednak nadal będę robić to, co lubię i w czym dobrze się czuję, czyli pracować w terenie.

Jakie wyzwania przede mną stoją? Na tę chwilę największym wyzwaniem wydaje mi się „gładkie wejście" w tryb pracy wydawnictwa. Owszem, do tej pory współpracowaliśmy, ale wszystko widziałem z nieco innej perspektywy. Jestem jednak przekonany, że szybko zmienię spojrzenie na wiele tematów i wdrożę się w pracę na nowych zasadach.

Po godzinach… Jestem szczęśliwym mężem i tatą. Mieszkam na południu Polski. Interesuję się muzyką i motoryzacją. W wolnym czasie lubię podróżować.

AGNIESZKA ŻEBROWSKA – kierownik działu handlowego

Za jakie działania jestem odpowiedzialna? Z branżą wydawniczą jestem związana od 17 lat, a z Wydawnictwem Nasza Księgarnia od ponad 15 lat, w tym od 7 lat jestem kierownikiem działu handlowego. Koordynuję pracę sześcioosobowego zespołu handlowców, który współpracuje z największymi hurtowniami i detalistami na rynku tradycyjnym. Odpowiadam za sprzedaż i promocję książek, gier planszowych oraz zabawek na tymże rynku. Pod moją bezpośrednią opieką jest Empik. Działam również w terenie, kontroluję, czy nasi partnerzy handlowi wywiązują się z poczynionych ustaleń promocyjnych, sprawdzam dostępność nowości w księgarniach oraz salonach sieci Empik, pozostając w ścisłym kontakcie z przedstawicielami handlowymi.

Po godzinach… Kocham życie! Jestem pasjonatką podróży, lubię czytać, tańczyć i grać w planszówki. Często można mnie spotkać w teatrze.

KAROL POPIŃSKI – kierownik projektu rynek zabawek

Za jakie działania jestem odpowiedzialny? W rozwój oferty Naszej Księgarni na rynku zabawek jestem zaangażowany od samego początku, tj. od 8 lat, a z samą branżą związany już 15 lat. Na co dzień dbam o relacje z całym rynkiem zabawek, prowadzę szkolenia produktowe i wspieram przedstawicieli w ich codziennych zadaniach. Sporą część pracy spędzam w trasie. Wychodzę z założenia, że excel dopiero w połączeniu z terenem daje pełny obraz sytuacji. Lubię wyzwania, dlatego prowadzę drugi projekt w Naszej Księgarni o nazwie NK-Truck. Dedykowany zespół w specjalnym samochodzie dociera na imprezy plenerowe w całej Polsce, aby promować ofertę wydawcy.

Po godzinach… Mam żonę Ewę i dwa koty. Uwielbiam zwiedzać świat szlakiem lokalnego wina i jedzenia. Najlepiej odpoczywam przy dobrej książce i filmie. Baterie ładuję na żaglach i nartach.

TUBI GLAM
by TUBAN

NOWOŚĆ!

PRODUKT POLSKI
LAKIER DO PAZNOKCI ZMYWALNY WODĄ

GORZKI SMAK LAKIERU, POMAGA OGRANICZYĆ NAWYK OBGRYZANIA PAZNOKCI.

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)

Wesołych Świąt z serią

PUCiO

Pudełko zawiera dodatkowo
sześć tekturowych bombek
na prawdziwą choinkę!

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

Torebka do pakowania prezentów: tylko tyle i aż tyle!

Niepozorna torebka to idealny sposób na jeszcze większe przywiązanie stałych klientów oraz przyciągnięcie nowych. Jednak sama decyzja o włączeniu artykułów do pakowania do oferty sklepu to zaledwie początek drogi, jaką musi przebyć jego właściciel, chcąc odpowiedzieć na różne potrzeby konsumentów. Dlatego najlepiej oddać się w ręce specjalistów, co pozwoli zaoszczędzić czas, a jednocześnie skorzystać z doświadczenia osób, które w tym temacie mają naprawdę sporo do powiedzenia.

Torebki dziecięce bajkowe (dla chłopców i dziewczynek)

Torebki urodzinowe

Torebki dziecięce bajkowe (dla chłopców i dziewczynek)

Torebki dla dziewczynek

Torebki dla chłopców

Torebki z kotkami

Na polskim rynku artykułów do pakowania prezentów ogromną popularnością cieszą się produkty oferowane przez firmę W&K Wojciech Waśniewski, którego poprosiliśmy o jego autorski przepis na uniwersalną ofertę opakowań.

OBALAMY MITY!

Największymi problemami właścicieli sklepów są zazwyczaj dobór odpowiedniego asortymentu oraz jego atrakcyjna ekspozycja, zwłaszcza w małym sklepie. Inna torebka potrzebna jest przecież do zapakowania prezentu o dużym gabarycie, zaś inna do drobiazgu. – W oparciu o swoje wieloletnie doświadczenie zawodowe mogę śmiało powiedzieć, że nie ma sklepu, w którym nie uda się wygospodarować miejsca na choćby najmniejszą ekspozycję uniwersalnych torebek (zarówno dla dziewczynek, jak i chłopców) w kilku najpopularniejszych rozmiarach. Nawet jeśli przez to właściciel musi ograniczyć ofertę produktów impulsowych w strefie przykasowej. W mojej opinii powinien on zrobić dokładnie wszystko, by sfrustrowany klient nie musiał szukać torebki u konkurencji – zwraca uwagę Wojciech Waśniewski.

NA TROPIE OFERTY IDEALNEJ

Osobną kategorię stanowią duże torebki, które służą do zapakowania większych, a siłą rzeczy nieco cięższych zabawek. Powinny one mieć wzmacniane dno i sznurkowy (a nie tasiemkowy) uchwyt. Papier użyty do ich produkcji również musi być nieco grubszy. Takie torebki także powinny znaleźć się w ofercie każdego bez wyjątku sklepu z zabawkami. – Oferta torebek w sklepie powinna też być na bieżąco odświeżana, zgodnie ze zmieniającymi się trendami, i dopasowywana ściśle do okazji w ciągu roku (np. wzory świąteczne, komunie, Dzień Dziecka, imieniny, urodziny itd.) – dodaje Wojciech Waśniewski.

UNIWERSALNE WZORY TOREBEK

- ✓ Dla dziewczynek: księżniczki, jednorożce, zwierzątka, kotki itp.
- ✓ Dla chłopców: koparka, motocykle, wyścigówki, zwierzęta, kosmos, motywy sportowe itp.

Tyle w telegraficznym skrócie. W celu skomponowania uszytej na miarę oferty torebek do pakowania prezentów serdecznie zachęcamy do bezpośredniego kontaktu z firmą:

W&K Wojciech Waśniewski,
tel. 692 470 809,
www.wktorebki.pl.

Zdjęcia: W&K

POLESIE®

WSPANIAŁY PREZENT - SUPER-CAR

Art. 84569

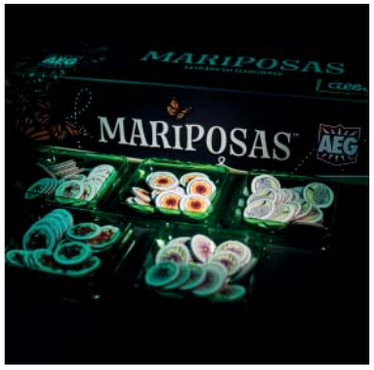
Art. 84477

Art. 84521

Art. 84514

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

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



Uczyłem się w szkole leśnej. Na zaliczenie musiałem przynieść samodzielnie spreparowaną kolekcję owadów. Motyle i żuki nabite na szpilki. Strasznie mozolna i żmudna praca, więc skorzystałem z usług fachowca i kupiłem gotowe okazy na „czarnym rynku entomologów". Szczęśliwy, zaniosłem zbiór do szkoły, a profesor tylko rzucił okiem i powiedział:
– To nie twoja praca.
– Skąd pan wie?
– Kupiłeś u mojego byłego ucznia, poznaję po rozkładzie odnóży. Nie zaliczam.
Teraz wiesz, że istnieje czarny rynek handlu suszonymi owadami i nie warto w niego inwestować. Zapraszam do świata owadów, a konkretnie motyli Monarchy – niezwykłego gatunku.

Motyle, bardzo charakterystyczne, każdego roku rozpoczynają podróż z Michoacán w Meksyku i lecą przez Stany Zjednoczone aż do Kanady.

A potem wracają.

Podróż jest niezwykła, bo wiosną z Michoacán wylatuje pierwsze pokolenie Monarchy, a zimą wraca czwarte. W trakcie wyprawy motyle przechodzą pełny cykl rozwojowy, a ich potomkowie kontynuują podróż życia.

ZATRZYMAJ SIĘ PRZY TOJEŚCI

Elizabeth Hargrave – specjalistka od planszówek w klimatach biologicznych – postanowiła przenieść na planszę migrację Mariposas (Monarch). Heksagonalna plansza w umowny sposób pokazuje mapę USA i granicę z Meksykiem, gdzie gracze rozpoczną grę. Każdy uczestnik zabawy dostaje zestaw ponumerowanych żetonów motyli. Numer oznacza pokolenie. Na początku gry pierwsze pokolenia wszystkich graczy startują z Michoacán. Motylami porusza się za pomocą kart ruchu. Gracz ma zawsze dwie karty do wyboru, dzięki czemu nie musi się zbyt długo zastanawiać. Karty pokazują, o ile pól można przesunąć jednego, dwa lub trzy motyle. Po zakończeniu ruchu gracz otrzymuje żeton kwiatu z pola, na którym wylądował motyl. Jeśli w pobliżu miejsca lądowania znajduje się symbol tojeści, motyl może się rozmnożyć. Trzeba za to zapłacić

odpowiednią liczbę żetonów kwiatów. Tojeść jest rośliną, na której żerują gąsienice Monarchy. Rozwój polega na położeniu motyla z kolejnego pokolenia na tym, który właśnie się rozmnaża.

CYKL ŻYCIA

Gra trwa trzy tury, od wiosny do jesieni. Każda tura jest etapem odliczanym liczbą zagranych kart i wymaga realizacji określonych zadań. Zadania są różne, ale w większości polegają na umieszczeniu motyli w określonych częściach mapy – wtedy gracze otrzymują punkty.

Co istotne, pod koniec każdej pory roku wymiera najstarsze pokolenie owadów, czyli wszystkie motyle o najniższym numerze są zdejmowane z planszy. W ten sposób odwzorowano cykl życia Monarchy.

DO KANADY I Z POWROTEM

W grze istnieją dwie główne taktyki. Można motylami z czwartego pokolenia wrócić do Michoacán i w ten sposób zatoczyć pełne koło wędrówki. Drugi sposób polega na rozproszeniu motyli Monarchy po mapie, tak aby dotarły do różnych miast w USA. W miastach ukryte są żetony z cyklem rozwojowym motyli. Po zakończeniu ruchu np. w Bostonie gracz ujawnia wszystkim, jaki żeton tam się kryje, dobiera odpowiednią kartę cyklu (jajo, gąsienica, poczwarka lub motyl) i jeśli jest w Bostonie pierwszy, zdobywa losowy żeton kwiatu. Pozostali uczestnicy mogą później również odwiedzić Boston, ale dostaną tylko odpowiednią kartę cyklu. Zebranie całego cyklu skutkuje dodatkową nagrodą (kolekcje cykli są aż trzy i każda karta punktuje na koniec gry). Nie ma tu niemal żadnej negatywnej interakcji. Gracze nie blokują sobie pól, nie podbierają kart. „Mariposas" jest wyścigiem o zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa.

W PRAKTYCE

Rozpraszając motyle po planszy, można realizować zadania z kolejnych pór roku i przy okazji zbierać karty cyklu poprzez odwiedza-

Zdjęcia: Photoboardgamer, z archiwum Marcina Korzenieckiego

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

nie miast. Dochodzą do tego bonusy za uzbieranie kolekcji. Jest to taktyka wygodniejsza i nieco bardziej opłacalna. Do Michoacán warto wrócić tylko częścią motyli – tą, która maksymalnie zapunktuje. Można grać taktyką środka i część motyli wysłać pod Kanadę, a częścią wrócić do linii startu, jednak nie radziłbym skupiać się wyłącznie na powrocie.

NA PRAWO OD HOUSTON

Jest kilka rzeczy, które w „Mariposas" można by poprawić. O jednej już wspomniałem: bardziej opłaca się latać po całej mapie niż koncentrować na powrocie. Drugi minus to czytelność. Każde pole ma swój kolor i jeszcze kwiat namalowany na środku. Jeśli w jednym miejscu zgromadzi się więcej motyli (ułożonych zazwyczaj jeden na drugim), to trudno zauważyć, z jakiego są pokolenia i jaki kwiat jest na spodzie. Niewygodnym rozwiązaniem są zadania polegające na umieszczaniu motyli w konkretnych miejscach mapy. Na przykład na prawo od Houston. Ponieważ plansza składa się z heksagonalnych pól, granica jest linią łamaną i trzeba zerkać do instrukcji, by upewnić się, które pola są na prawo do Houston. Po kilku rozgrywkach można zauważyć pewien powtarzalny schemat zabawy… Na szczęście różnorodność kart ruchu jest spora i dochodzi losowe rozłożenie żetonów cyklu, które na początku gry są ukryte.

PIĘKNY JAK MONARCHA

„Mariposas" ma swoje zalety. Gra została świetnie wydana. Plansza jest czarna i dobrze widać na niej pola z kolorowymi kwiatami. Drewniane żetony motyli mają ciekawy kształt i można je przechowywać w wygodnych pudełkach dołączonych do gry. Zasady są proste i dość intuicyjne, grę przygotowuje się szybko, a rozgrywka zamyka się w rozsądnym czasie 1,5 godziny. Przestoje mogą pojawić się dopiero pod koniec, gdy trzeba policzyć, gdzie warto polecieć, a co trzeba odpuścić. Przez większość czasu gra się płynnie.

PO PROSTU GRAJ!

Od razu widać, że „Mariposas" dedykowana jest rodzinnym graczom. Intuicyjne zasady, zbieranie kolekcji kart, brak interakcji najlepiej sprawdzają się właśnie w tym gronie. Poleciłbym jednak grę graczom, którzy mają na koncie przynajmniej kilka rodzinnych tytułów i szybciej poradzą sobie z ikonografią kart oraz orientacją na planszy. Najwygodniej powinna działać na trzech, czterech graczy.

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

Zabawki Roku 2021

ZABAWKA ROKU – LAUREACI

Klocki magnetyczne Connetix (Lefleo.pl)
Można z nich układać płaskie wzory lub budować trójwymiarowe konstrukcje.

Klocki SmartMax – My First Acrobats (IUVI Games)
Klocki dla młodszych dzieci do układania zgodnie z instrukcjami graficznymi.

Gra „Logiquest: Shadow Glyphs" (Rebel)
Przygodowa gra logiczna, w której gracze układają bloki, tworząc cienie pasujące do wzorów na kartach zadań.

Klocki Mini Waffle City (Marioinex)
Nowością w serii są postaci, które uatrakcyjnią zabawę.

Trasa ToddleRoad Metropolis (MaKbyte)
Zestaw 26 dużych elementów dróg do zaprojektowania prawdziwej autostrady.

Origami 3D (Alexander)
Kreatywne zestawy do tworzenia trójwymiarowych rzeźb z papieru.

„Rok w lesie. Znajdź zwierzaka" (Nasza Księgarnia)
Przestrzenna gra dla dzieci umożliwiająca zabawę w chowanego w trójwymiarowym lesie.

Szumiś z bajkami (Szumisie)
Nauczy dzieci mówić, a wieczorem pozwoli wyciszyć się i spokojnie zasnąć.

Projektor bajek YellowWall (Bee IT)
Wyświetla multibajki, które zachwycą dzieci ilustracjami, inspirującymi dźwiękami, głosem lektora i muzyką.

Przeciąganiec Zippee (QElements)
Zabawka sensoryczna, która usprawni paluszki malucha.

Gra „Box Monster" (Granna)
Rozgrywka opiera się na współpracy: gracze pod presją czasu muszą wyjąć zaginione rzeczy z paszczy potwora.

Gra „Akademia Superbohaterów" (Fundacja Nauka. To Lubię)
Na 30 unikatowych kartach gracze starają się rozpoznać wizerunki polskich superbohaterów – naukowców.

Gra „W poszukiwaniu złotego runa" (Hipokampus)
Gracze poprzez udzielanie prawidłowych odpowiedzi na pytania z zakresu geografii zdobywają kryształki, którymi starają się obłaskawić Smoka Morskiego.

Zestaw do nauki czytania Czytamy razem (CzuCzu)
Pozwoli zamienić obowiązek szkolny w przyjemną zabawę.

ZABAWKA ROKU – WYRÓŻNIENIA

Bąbelki Dimpl Pops (QElements)
Zabawka sensoryczna, najnowsza wersja światowego hitu.

Drewniany chodzik Little Dutch (Kids Inspirations)
Oferuje mnóstwo ciekawych zabaw wspierających rozwój oraz umiejętności motoryczne dzieci.

Drewniana tablica manipulacyjna Lilliputiens (Solution Baby Care)
Z miniprzytulanką w trzech wariantach: w kształcie wozu strażackiego, domku farmy i radia.

Aston Martin DB5 Jamesa Bonda (Playmobil)
Z oryginalnymi gadżetami. W zestawie James Bond, Auric Goldfinger, Oddjob oraz pomocnik Goldfingera.

Hela – foczka do ocalenia (Epee Polska)
Dzięki niej dzieci nie tylko nauczą się troski i empatii, ale również dowiedzą się, jak ogromny wpływ na środowisko ma działalność ludzi.

Seria gier: „Rozpoznaj stworka", „W co się ubrać?" (Muduko)
Dwie innowacyjne w swojej formie i mechanice gry, które integrują i wzmagają empatię.

„Leśny bal. Gra logopedyczna" (Kapitan Nauka)
Logopedyczno-ruchowa gra planszowa, która zaangażuje przedszkolaków do aktywności nie tylko buzi i języka, ale też całego ciała.

Gra „Rok na okrągło" (Adamigo)
Ułatwi dzieciom zrozumienie cykliczności zmian zachodzących w przyrodzie.

„Czytaj z Albikiem: Znam godziny" (Albi Polska)
Uczy rozpoznawania czasu na zegarach ze wskazówkami i elektronicznych.

Gra „Szach mat" (Jawa)
Ciekawy, a zarazem przyjemny sposób na naukę gry w szachy.

Boffin II – Zielona energia (ConQuest Entertainment)
Dzieci przeprowadzą z nim 45 eksperymentów, m.in. dowiedzą się, jak z wody wytwarza się prąd oraz zbudują silnik hybrydowy.

Gra „Pablito" (Pink Frog)
Gracze będą mogli spojrzeć na świat oczami Picassa, odzwierciedlając obrazy z kart za pomocą figur geometrycznych.

Zdjęcia: Zabawkowicz.pl

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
Activity INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

Gra „Obrazki” (Rebel)
Rozgrywka polega na odwzorowywaniu fotografii za pomocą zestawu drewienek, garści kamyków lub sznurków.

Gra „Ubongo Junior 3D” (Egmont Polska)
Łamigłówka umożliwiająca rodzinne zmagania z figurami przestrzennymi.

Zestaw narzędzi Stanley Jr. (Sellmet & More)
W jego skład wchodzą pas narzędziowy, rękawice, gogle, młotek oraz śrubokręt krzyżakowy.

Gra „Ghost Adventure: Zakręcona przygoda” (Muduko)
Zadaniem graczy jest przeprowadzenie wirującego bączka przez kolejne misje na różnych planszach.

Rowerek biegowy magnezowy Lionelo (Bart Tour)
Dzięki wykonanej z jednego stopu magnezu ramie cechuje się lekkością oraz odpornością na uszkodzenia.

Rower Bungi Bungi Lite 16” (Otris)
Unikatowa geometria ramy ułatwia naukę jazdy na rowerze.

NAGRODA DZIECI

Magic Mixies (TM Toys)
Recepta na wiele godzin zabawy w czarowanie, która rozwija wyobraźnię dziecka.

Seria robotów Xtrem Bots: Woki, Mazzy, Space Bot (TM Toys)
Najpierw trzeba je złożyć, by następnie sterować nimi za pomocą pilota, a nawet programować.

Uczący przyjaciel – robot 4 w 1 (Fisher-Price)
Składa się z trzech mniejszych robocików, które można rozkładać i łączyć na nowo.

Seria Brick Trick Harry Potter (Trefl)
Umożliwia ułożenie z minicegiełek budynków Hogwartu.

Seria Tubi Jelly (Tuban)
Dzieci mogą tworzyć dzięki niej własne trójwymiarowe żelowe figurki.

Elektryczne rowery biegowe Polovolt Electric Balance Bike (Pol Impex)
Wypełniają lukę między rowerem biegowym a małym motocyklem.

Pinypon. Zamieniaj i łącz (Epee Polska)
Rozwojowa linia, która oferuje dzieciom różnorodne motywy: od fantasy po nowoczesne otoczenie miasta z domkami, pojazdami i restauracjami.

Rainbow High – Winter Break (MGA Entertainment)
Lalki w zimowych kreacjach i ze sprzętem śnieżnym, w tym deskami snowboardowymi oraz nartami.

NAGRODA RODZICÓW – LAUREACI

WaterWipes Bio (Eco and More)
Niezwykle delikatne i bezpieczne dla skóry chusteczki do pielęgnacji noworodków i wcześniaków.

Inhalator siateczkowy Mesh z nebulizatorem AGU N8 Tomichi (IAMED)
Cichy, wydajny, precyzyjny i wygodny.

Linia kosmetyków Kids Fun (Stea)
Zachęca dzieci do kąpieli i pielęgnacji, jednocześnie dając im możliwość twórczego rozwoju.

Szaragi Pegboard (Villetta)
System modułowych organizerów ściennych z wymiennymi akcesoriami.

„Pax. Droga do domu” (IUVI)
Kontynuacja bestsellerowego „Paxa” Sary Pennypacker. Książka porównywana do „Małego Księcia”.

„Bajki dźwiękowe” (HarperCollins)
Przepięknie zilustrowane klasyczne baśnie z kilkunastoma różnymi modułami dźwiękowymi.

Łowcy wyrazów (Jedna i Druga)
Pomoce edukacyjne do nauki czytania sylabowego.

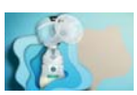
Kolekcja bambusowa Sussex (Doctor Nap)
Składa się ze zwiewnych koszul, szerokich wygodnych spodni, koszulek na ramiączkach i kimona.

NAGRODA RODZICÓW – WYRÓŻNIENIA

Fotelik Tian Elite (Recaro Kids)
Bezpieczny i funkcjonalny, przeznaczony dla dzieci o wadze 9-36 kg.

Szczoteczka soniczna Sönik (Baby & Travel)
Precyzyjnie myje zęby, wykonując ponad 16 000 ruchów na minutę.

Szczoteczka soniczna GIOgiraffe (InnoGIO)
Posiada dwuminutowy timer oraz cztery tryby mocy dostosowane do wieku dziecka (2-12 lat).



Laktator Neno Angelo (KGK Trade)
Posiada trzy fazy, polecany do stosowania przy tzw. nawale pokarmu, po cesarskim cięciu i przy wcześniakach.

Seria „Mój pierwszy komiks 5+” (Egmont Polska)
Przepełnione humorem, a nierzadko wzruszające historie z morałem łączą komiks z książeczką obrazkową.

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE
INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

Hobby Horses – konie, które pokochały dzieci!

Niezwykle oryginalna, a jednocześnie zachwycająca swą prostotą seria jest skierowana przede wszystkim do dzieci, które chcą poczuć emocje związane z przejażdżką na grzbiecie prawdziwego wierzchowca. Emocji zabawie dodają różnorakie akcesoria, takie jak ubrania, peleryny, rozety, przeszkody do skakania, a nawet stajnie. Wyłącznym dystrybutorem marki Hobby Horse na polskim rynku jest firma DW Kids.

Dostępne w wielu kolorach koniki na kiju z akcesoriami, przeszkodami oraz ubrankami pokochały dzieci od Skandynawii przez Niemcy i kraje Beneluksu po Dubaj! Hobby Horse umożliwia bowiem najmłodszym połączenie dwóch niezwykle istotnych dla ich rozwoju składowych dobrej zabawy – odgrywania ról i aktywności fizycznej. W zależności od okazji i własnej wyobraźni dziecko na koniu z łatwością zamieni się w Indianina, kowboja lub księżniczkę galopującą na swoim dzielnym rumaku. A kiedy już zgłębi technikę jazdy, może nawet wziąć udział w prawdziwych zawodach! Wszystko dzięki temu, że na fali popularności marki wyrosła nowa dyscyplina sportowa – hobby horsing! W Finlandii ogłoszono ją nawet…

Konie zapakowane są w kartony, które jednocześnie stanowią pomysłowy system ich przechowywania.

sportem narodowym! Wbrew pozorom nie należy wcale do najłatwiejszych – wymaga od zawodników wykazania się dużą szybkością, dynamiką i doskonałą koordynacją ruchową.

Zawody hobby horsing są przeprowadzane w trzech kategoriach:

- ✓ ujeżdżanie,
- ✓ skoki przez przeszkody,
- ✓ najlepiej wystylizowany koń.

Nowy sport oprócz poznania smaku prawdziwej rywalizacji jest też dla małych jeźdźców doskonałą okazją do integracji z innymi fanami jeździectwa oraz świetnym treningiem przed jazdą na prawdziwym koniu. Co istotne, dzieci nawzajem zarażają się tym hobby, co sprawia, że widok maluchów galopujących na swoich konikach na kiju nie tylko nikogo już nie dziwi, ale wręcz staje się coraz bardziej powszechny.

Hobby Horse to numer 1 w Europie wśród zabawek dla dzieci w wieku 3+. W Polsce te piękne i wyjątkowo przyjazne konie są dostępne na **www.dwkids.pl**.

DwKids.pl

Zdjęcia: DW Kids

First Dreams

Zabawki z kolekcji First Dreams – najlepsze prezenty na święta

CHICCO.PL

MIŚ Z PROJEKTOREM

to pluszowa maskotka z ukrytym w brzuszku **mechanizmem wyświetlającym kolorowe gwiazdki** w 3 trybach i odtwarzającym aż 30 minut efektów dźwiękowych, m.in. **muzykę klasyczną**.

MIŚ Z PROJEKTOREM RAINBOW

posiada 2 tryby: **projekcję statycznej tęczy** wyświetlającej jednocześnie wszystkie jej kolory w połączeniu z **muzyką klasyczną** oraz **projekcję ruchomej tęczy** w postaci stopniowego wyświetlania kolejnych jej kolorów w połączeniu z **melodiami New Age.** Cykl może trwać 15 lub 30 minut.

KARUZELA NA ŁÓŻECZKO NEXT2DREAMS

to klasyczna karuzela kręcąca się w rytm muzyki z czterema miękkimi zawieszkami. Posiada delikatne **światełko**, a także szereg wyciszających dźwięków w formie **muzyki klasycznej** bądź **białego szumu**, które po włączeniu trwają nieprzerwanie 20 minut. Panel główny można zdjąć i zawiesić dowolnie na innych mebelkach czy wózku.

PANEL NA ŁÓŻECZKO RAINBOW SKY

inspirowany tęczą z miękkimi zawieszkami oraz delikatnym białym światłem projektora w kształcie gwiazdy odtwarza relaksujące klasyczne melodie. Posiada 2 poziomy głośności i wyłącznik czasowy (15 lub 30 minut). Może również służyć jako **przenośna lampka nocna.**

MATA DLA NIEMOWLAKA 3W1 ENJOY COLORS

pełni aż **3 funkcje** – elektronicznej maty do zabawy w pozycji na plecach, z poduszką do podparcia do zabawy w pozycji na brzuchu oraz przenośnej lampki nocnej z wyłącznikiem czasowym (15 lub 30 minut) z **3 trybami melodii i projekcji** wykorzystującymi **koloroterapię**.

chicco

MOCNE KANDYDATKI DO OSCARA: L.O.L. SURPRISE!

Na tę premierę czekały dziewczynki na całym świecie! Nowa odsłona laleczek L.O.L. Surprise! Movie Magic rodem z Hollywood jest już dostępna w ofercie firmy MGA Entertainment! Na serię składają się laleczki w kulach, lalki O.M.G. oraz megazestaw Magic Studios, w którym do odkrycia jest aż 70 niespodzianek!

LALECZKI W KULACH

W kulach dziewczynki mogą znaleźć dwanaście laleczek, w tym stylistkę, wizażystkę, dźwiękowczynię, reżyserkę i aktorki. Każda z nich – w zależności od potrzeb – może odgrywać rolę osoby z obsługi lub obsady. Ubranka laleczek po zamoczeniu ich w zimnej wodzie zmieniają kolor. Do każdego zestawu dołączone są oryginalne akcesoria ze świata filmu, m.in. okulary 3D, karta ze wskazówkami, magiczne klatki, soczewka, która odsłania tajną wiadomość, klaps, selfie stick, scenariusz i stroje. Aby stworzyć cały scenariusz, wystarczy połączyć wszystkie tajne wiadomości ukryte w dwunastu kulach!

LALKI O.M.G.

Na linię składają się cztery lalki: Gamma Babe, Starlette, Spirit Queen, Ms. Direct, a każda z nich odgrywa główną rolę w wielkiej produkcji nawiązującej do innego gatunku filmowego (science fiction, super heroes, mroczny thriller). W zestawie z laleczką znaj-

Zdjęcia: MGAE

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Boom
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

duje się mnóstwo niespodzianek ze świata filmu, m.in. okulary 3D, scenariusz, kadry, a dodatkowo modowe akcesoria, takie jak stroje, buty, pudełko na kapelusze oraz szczotka do włosów. Samo opakowanie też można wykorzystać w zabawie: z jednej strony to wielka scena, z drugiej – sala kinowa. Wewnątrz ukryta jest również garderoba lalki.

ZESTAW MAGIC STUDIOS

W skład zestawu wchodzi aż 70 niespodzianek, w tym 12 lalek (dwie duże laleczki O.M.G., małe laleczki, zwierzątka i Lil Sisters). Wszystko to pozwala zaaranżować niesamowite studio filmowe składające się z czterech scen i sali kinowej! Podczas zabawy dziewczynki odkryją tajniki wielkich hollywoodzkich produkcji oraz podejrzą, jak wygląda dzień z życia prawdziwej gwiazdy filmowej.

FILM, SERIAL I PŁYTA

Klamrą spinającą świat zabawek z dużym ekranem jest zupełnie nowy film L.O.L. Surprise!, którego premiera odbyła się 8 października br. na Netflixie (sam trailer zgromadził ponad 14 milionów wyświetleń w mediach społecznościowych!). 45-minutowa animacja rozgrywa się w świecie pełnym świateł, kamer i akcji. Jedna z laleczek udaje się w fantastyczną podróż, aby odnaleźć w sobie bohatera i z niewielką pomocą rodziny L.O.L. Surprise! stworzyć najbardziej epicki film w historii. To produkcja idealna na rodzinny wieczór filmowy!

Ponadto w listopadzie br. w polskim kanale L.O.L. Surprise! na YouTubie zadebiutował serial „House of Surprises", którego akcja rozgrywa się w domku pełnym niespodzianek, a głównymi bohaterkami są (jakżeby inaczej!) laleczki O.M.G. Royal Bee, Lady Diva, Swag i Neonlicious, odkrywając zakątki domku, przeżyją liczne przygody. Pełen zwrotów akcji serial to idealna propozycja dla fanek L.O.L. Surprise! na długie jesienne wieczory.

Swojej premiery doczekała się również stworzona z Sony Music L.O.L. Surprise! płyta „Fierce", na której znalazły się takie hity, jak „Get Up and Dance", „Shades" i „Pose".

EPILOG

Filmowe laleczki L.O.L. Surprise! i O.M.G. zapewne wkrótce doczekają się nowych wątków i bohaterek. Tymczasem jeszcze przed świętami na polskim rynku zadebiutują dwa inne hity sprzedażowe MGAE w zupełnie nowej odsłonie: House of Surprise i Glamper. Oba zestawy idealnie łączą się z serią L.O.L. Surprise! Movie Magic!

AMBASADORKA NA MIARĘ GWIAZD

W Polsce ambasadorką marki L.O.L. Surprise! została Sara James, zwyciężczyni czwartej edycji muzycznego show „The Voice Kids". Jej wizerunek zostanie wykorzystany m.in. w spocie L.O.L. Movie Magic. W planach są również komunikacja w mediach społecznościowych z udziałem młodej artystki oraz konkurs, w którym główną nagrodą będzie udział w kameralnym koncercie Sary.

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

KOGUTY NA START!

W oddali migocze złota korona, a w jej kierunku zmierza pięciu nastroszonych wojowników gotowych na podjęcie największego ryzyka... Ich bronią są trzymające je przy życiu jaja. W drodze o tytuł „Króla kur" zwycięzca może być tylko jeden!

Na początku rozgrywki każdy z uczestników otrzymuje sześć jaj życia, dwie kości w kolorze charakterystycznym dla wybranego koguta oraz talię 18 kart, dzięki którym będzie mógł wyzwać wybranego rywala na pojedynek, przyjąć pozycję obronną lub neutralną.

a) Karta z wizerunkiem innego koguta = karta ataku na konkretnego przeciwnika

Jeśli gracz zagra tę kartę, będzie musiał wejść w relację (potyczkę) z przeciwnikiem polegającą na porównaniu zsumowanej liczby oczek na swoich kościach. Uczestnik z niższym wynikiem straci jajko.

b) Karta z podobizną koguta gracza = karta obrony

Dzięki niej gracz zyska 2 punkty do wyniku rzutu kośćmi – ale tylko wtedy, gdy któryś z przeciwników zdecyduje się go zaatakować (poprzez wyłożenie karty z jego wizerunkiem). W przeciwnym wypadku karta spowoduje automatyczną utratę przez jej posiadacza aż dwóch jaj w rundzie.

c) Karta bez koguta = karta sugerująca postawę neutralną

Dzięki niej gracz zdobędzie punkt, jeżeli zostanie zaatakowany, lub straci jajo, o ile nie zainteresuje się nim żaden z rywali (nie wyłoży karty z jego wizerunkiem).

Podczas gry uczestnicy przekazują sobie totem króla kur, o który walczą.

PRZEBIEG GRY

1. Gracze kolejno rzucają obiema kolorowymi kośćmi. Następnie każdy z nich wybiera jedną, którą zamierza wykorzystać w walce, i kładzie przed sobą (niekoniecznie musi to być kość z wyższą liczbą oczek; zależy to od tego, jakie karty ma aktualnie w ręku i czy nie chce posłużyć się blefem, aby zmylić przeciwników).

2. Każdy z graczy wybiera kartę walki, którą chce zagrać w danej rundzie, i kładzie ją zakrytą na stole.

3. Na umówiony sygnał gracze odsłaniają zagrane przed chwilą karty, odkrywając, kto

z kim będzie walczył i jaką pozycję w walce obiera (atak/obrona/neutralność).

4. Wszyscy uczestnicy rzucają drugą kością, co pozwala ostatecznie określić siłę ich ataku w danej rundzie.

Zdjęcia: Pink Frog

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

5. Gracze sprawdzają wyniki w parach, analizując wszystkie relacje, jakie wynikają z zagranych kart (rozpoczyna gracz dzierżący totem).
6. Kto w danej parze ma na swoich kościach niższą zsumowaną liczbę oczek, musi odłożyć jeden żeton jajka do pudełka. Liczba ta jest korygowana o rodzaj zagranej karty.
7. Po rozpatrzeniu wszystkich relacji każdy z uczestników dobiera jedną kartę ze swojego stosu, aby ponownie mieć pięć opcji zagrywki w kolejnej rundzie.
8. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec zabawy zachowa choć jedno jajko.
8. W grze zdarzają się także remisy, jednak zawadiackie koguty nie są w stanie się z nimi pogodzić. Nierozstrzygnięty pojedynek zawsze kończy się dogrywką z wykorzystaniem przezabawnych kart kurzej supermocy. Twój przeciwnik może np. rozebrać się do rosołu, żeby cię przestraszyć. Możesz też stracić głos od porannego piania albo może się okazać, że masz jaja jak berety!

LICZBA GRACZY: 3-5. WIEK: 8+.

DLA KOGO TO GRA?

- Dla tych, którzy lubią proste, lekkie i zabawne gry wymagające nutki taktyki.
- Dla tych, którzy mają dystans do siebie, poczucie humoru i lubią dobrze się bawić.
- Dla całej rodziny: starszych i młodszych.
- Dla tych, którzy lubią pośmiać się w gronie przyjaciół.
- Dla tych, którzy lubią emocje.
- Dla tych, którzy nie boją się ryzyka i mają żyłkę do hazardu.
- Dla wszystkich fanów dobrej zabawy.
- Dla tych, którzy mają jaja jak berety, i dla tych, którzy mają jaja ze stali.

CO WYRÓŻNIA GRĘ?

- **Ogromna dawka humoru.**
- **Krótka i dynamiczna rozgrywka.**
- **Proste zasady.**
- **Zabawne karty.**
- **Duża interakcja między graczami (w każdej rundzie decydują, kogo zaatakować).**
- **Ważnym elementem rozgrywki jest obranie odpowiedniej taktyki.**

WYDAWNICTWO AMEET

30 lat na polskim rynku!

W tym roku wydawnictwo Ameet obchodzi 30. urodziny. Początki firmy sięgają 1991 r. To wtedy Piotr Modliński, który do dziś pełni funkcję prezesa, założył niedużą firmę rodzinną zajmującą się przede wszystkim dystrybucją gier, książek oraz puzzli na rynku polskim. W niedługim czasie, bo już w roku 1993, został sfinalizowany kontrakt z The Walt Disney Company i wydawnictwo Ameet rozpoczęło swoją przygodę w świecie ulubionych bohaterów, dobrze znanych z małego i dużego ekranu. W początkowym etapie działalności przełomowymi wydarzeniami były kolejne premiery kinowe największych animacji Disneya. Pierwszą z nich stał się „Król Lew" (1994), dwa lata później miała miejsce premiera „Toy Story", a w 2003 r. „Gdzie jest Nemo?". W latach 90. wydawnictwo Ameet podpisało kontrakty z kolejnymi licencjodawcami: firmami Warner Bros., Mattel i Hasbro. Niezwykle ważny w historii firmy był również rok 1998, kiedy po raz pierwszy zaprezentowała swoje tytuły na targach w Bolonii. Przełomowy okazał się jednak rok 2005 – wtedy Ameet rozpoczął współpracę z firmą LEGO, dzięki czemu rozszerzył swoją obecność na rynkach międzynarodowych. W kolejnych latach wydawnictwo podpisało wiele nowych kontraktów licencyjnych (DreamWorks, Nickelodeon, Schleich, Turner), a w roku 2019 zostało partnerem strategicznym LEGO. Celem nowego modelu współpracy było powstanie nowej serii wydawniczej LEGO® Books. Odchodząc od typowej metody licencjonowania, pozwala ona wydawcy współtworzyć wraz z LEGO Publishing portfolio unikatowych książek w wielu kategoriach. Łączą one w sobie opowiadanie, zabawę, naukę i kreatywność, wiernie odzwierciedlając i wzbogacając doświadczenia zabawy klockami LEGO. Obecnie wydawnictwo Ameet ma również biuro w Niemczech (Ameet Verlag), kilku przedstawicieli w różnych krajach (Wielka Brytania, Stany Zjednoczone, Francja), wydaje książki w ponad 25 językach w 44 krajach, a na rynku polskim od roku 2019 działa jako Ameet Polska.

Zdjęcie: Ameet

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

Planszowe Gry Roku 2021

„Planszowa Gra Roku” to najstarszy na rodzimym rynku konkurs poświęcony niekolekcjonerskim grom planszowym i karcianym, którego partnerem strategicznym jest „Rynek Zabawek”. Plebiscyt ma na celu wyłonienie i nagrodzenie najciekawszych tytułów oraz inicjatyw związanych z wydanymi po polsku nowoczesnymi grami planszowymi w Polsce jako atrakcyjnej formy spędzania wolnego czasu w gronie rodziny i przyjaciół, rozwijającej nie tylko intelektualnie, ale też społecznie. Oto wyniki tegorocznej edycji konkursu:

GRA ROKU DLA DZIECI

Nominacje:
„Andor Junior” (Galakta)
„Draftozaur” (Nasza Księgarnia)
„Na końcu języka Junior” (Nasza Księgarnia)
„Opowiadanki” (Rebel)
„Zombie Teenz: Ewolucja” (Fox Games)

GRA ROKU TEMATYCZNA

Nominacje:
„Cthulhu: Death May Die” (Portal Games)
„Dylematy króla” (Galakta)
„Kroniki zbrodni 1400” (Lucky Duck Games)
„Pandemic Legacy: Sezon 0” (Rebel)
„Tainted Grail: Upadek Avalonu” (Awaken Realms)

NAJŁADNIEJSZA GRA ROKU

„Łąka” (Rebel)

GRA ROKU AUTOR

„Palec Boży” (FoxGames)
Kamil Jarząbek,
Paweł Stobiecki,
Jak Truchanowicz, Łukasz Włodarczyk

GRA ROKU DLA CAŁEJ RODZINY

Nominacje:
„Azul. Letni pawilon” (Lacerta)
„Calico” (Lucky Duck Games)
„Carcassonne: Łowcy i zbieracze” (Bard Centrum Gier)
„Palec Boży” (FoxGames)
„Łąka” (Rebel)

GRA ROKU DLA DWÓCH OSÓB

Nominacje:
„Aeon's End: Legacy” (Portal Games)
„Nieustraszeni: Normandia” (Ogry Games)
„Paryż: Miasto świateł” (Lacerta)
„Watergate” (Lucky Duck Games)
„Zaginiona wyspa Arnak” (Rebel)

GRA ROKU DEBIUT

„Palec Boży” (FoxGames)

GRA ROKU ZAAWANSOWANA

Nominacje:
„Barrage” (Portal Games)
„Bonfire” (Portal Games)
„Marco Polo II” (Albi Polska)
„Spirit Island” (Lacerta)
„Zaginiona Wyspa Arnak” (Rebel)

GRA ROKU IMPREZOWA

Nominacje:
„7 słów” (FoxGames)
„Bazgroll” (FoxGames)
„Dylemat wagonika” (Rebel)
„Paranormalni detektywi” (Lucky Duck Games)
„Top 10” (Rebel)

GRA ROKU GRACZY

Nominacje:
„Zaginiona wyspa Arnak” (Rebel)
„Aeon's End: Legacy” (Portal Games)
„Azul. Letni pawilon” (Lacerta)
„Łąka” (Rebel)
„Spirit Island” (Lacerta)

Zdjęcia: Planszowa Gra Roku

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

zgrane święta z planszówkami firmy Rebel

W nadchodzącym okresie świątecznym warto szczególną uwagę poświęcić nowoczesnym grom planszowym. **To coś więcej niż zwykłe upominki** - stanowią obietnicę **wspólnie spędzonego**, **wartościowego czasu** i **dobrej zabawy w rodzinnym gronie**: niezależnie od wieku, poglądów i zainteresowań uczestników. Są **doskonałym ćwiczeniem umysłowym** i jak żadna inna zabawa **integrują uczestników**.
A przy tym **doskonale prezentują** się pod choinką!

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

CHICCO

Edu Stolik Przedszkolaka

Mówiący stolik do zabawy i nauki zainspirowany metodą Montessori stanowi wprowadzenie do czytania i pisania. Posiada trzy tryby zabawy dostosowane do wieku dziecka: nauka alfabetu i pierwszych słów (3+), dopasowywanie pierwszych liter do słów (4+) oraz pisanie całych słów litera po literze (5+).

Dystrybutor: ARTSANA POLAND

CHICCO

Mata Uwolnij krecika

Dziecko, naciskając interaktywne obszary za pomocą dołączonego plastikowego młotka, dłoni lub stopy, ma sprawić, że zabawny krecik wyskoczy z gniazdka. Na macie jest osiem interaktywnych pól związanych z farmą, połączonych z efektami świetlnymi i dźwiękowymi.

Dystrybutor: ARTSANA POLAND

PZPN

Orzeł Bielik – pluszowa maskotka reprezentacji Polski w piłce nożnej

Maskotka Orła Bielika wykonana została z przyjemnych w dotyku materiałów pluszowych i miękkiego, silikonowego wypełnienia. Z przodu posiada nadrukowane logo reprezentacji Polski, zaś na plecach napis „BIELIK" oraz numer 10. Wysokość maskotki: 23 cm. Łączy nas piłka!

Producent: ARTYK na licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej

PZPN

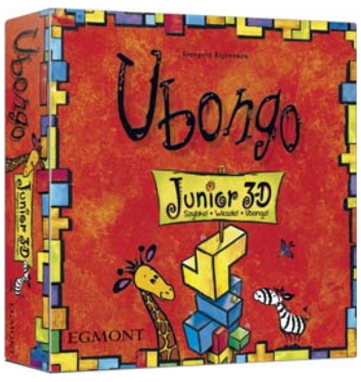
Bodziaki Łączy nas piłka

Dostępne w dwóch wariantach kolorystycznych i dwóch wzorach body niemowlęce z długim rękawem to propozycja dla najmłodszych kibiców piłki nożnej i reprezentacji Polski. Ubranka dostępne w czterech rozmiarach: 68, 74, 80 i 86. Materiał: 100% bawełna. Łączy nas piłka!

Dystrybutor: Sklep.LaczyNasPilka.pl

EGMONT

Gra „Ubongo Junior 3D"

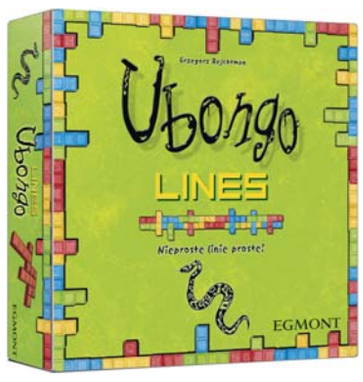


Gracze, tak jak w przypadku poprzednich wersji „Ubongo", na czas zapełniają klockami 3D wzór wskazany im przez wylosowaną kartę. Następnie z pozostałych klocków układają jak najwyższą wieżę, którą zmierzą linijką w kształcie żyrafy. Im wyższa wieża, tym więcej punktów otrzymają. Wiek: 5+.

Wydawca: EGMONT POLSKA

EGMONT

Gra „Ubongo Lines"



Gracze starają się jak najszybciej zbudować ten sam wzór pokazany na karcie za pomocą trójwymiarowych prostokątnych klocków. Po dziecięciu rudach sumują punkty. Wygrywa ten, kto zdobędzie ich najwięcej. Cztery poziomy trudności umożliwiają dostosowanie gry do wieku i doświadczenia graczy. Wiek: 8+.

Wydawca: EGMONT POLSKA

Piatnik BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS KOSMOS

WADER-WOŹNIAK

„Pospiesz się kurierze! Gra rodzinna”

Mieszkańcy miasteczka Zakupowo uwielbiają kupować różne rzeczy, korzystając z usług firmy kurierskiej Beep Express. Kurierzy robią, co mogą, by jak najszybciej dostarczyć paczki pod wskazane adresy. Na ich drodze stoi wiele przeszkód: klienci zgłaszają reklamacje, awarii ulega samochód, a adresatów nie ma w domu. Gracze w każdym wieku (4+) docenią realizm gry, w której samochód jest samochodem, a nie pionkiem, i jeździ po prawdziwej ulicy.

Producent: WADER-WOŹNIAK

WADER-WOŹNIAK

Kids Blocks – klocki w pojemniku 70 el.

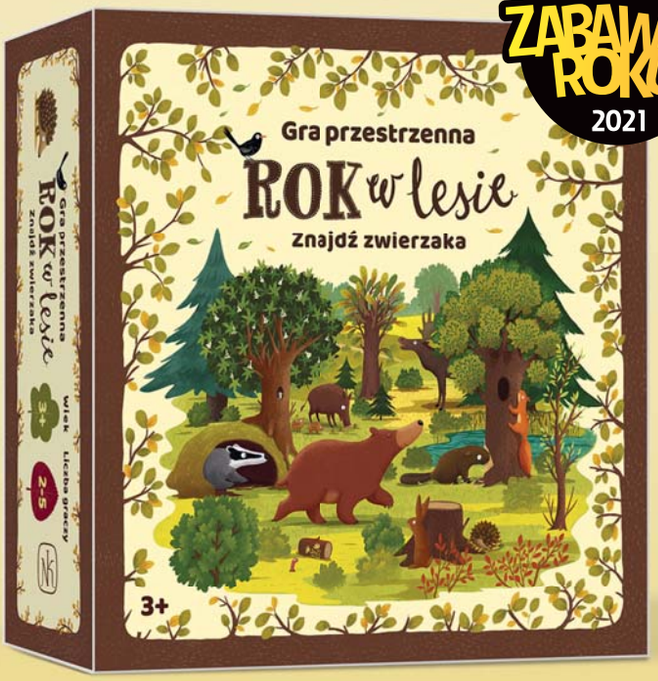
Doskonałej jakości zabawka w praktycznym opakowaniu. Klocki Kids Blocks zostały wyprodukowane z zachowaniem najwyższych standardów jakości, są wytrzymałe, mają gładką powierzchnię i krawędzie. Rozmiar poszczególnych elementów dopasowany jest do dziecięcej ręki, zatem montaż i demontaż konstrukcji nie sprawi maluchom najmniejszych problemów. Na uwagę zasługują również żywa kolorystyka klocków oraz duża różnorodność kształtów.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Reklama

Zdobywca nagrody

ZABAWKOWICZ.PL
ZABAWKA ROKU 2021



Gra przestrzenna

ROK w lesie

Znajdź zwierzaka

Leśne zwierzęta zapraszają

do trójwymiarowego lasu,

gdzie z łatwością można się schować!

10 lat
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

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

PLAYMOBIL

Śmieciarka z sygnałem świetlnym

Nowość (na rynku od grudnia br.). Śmieciarka posiada zdejmowany dach i została wyposażona w podnośnik do opróżniania koszy na śmieci. Aby opróżnić skrzynię załadunkową, wystarczy przechylić ją do tyłu. Wiek: 4-10 lat.

Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

Gospodarstwo rolne z hodowlą małych zwierząt

Nowość (na rynku od grudnia br.). Zestaw stanowi świetne uzupełnienie popularnej serii Gospodarstwo rolne. Rolnik specjalnym traktorem przewozi z pola zbiory, które następnie są transportowane windą towarową na poddasze budynku. W zestawie małe zwierzątka. Wiek: 4-10 lat.

Producent: PLAYMOBIL

DWUKROPEK

„W grudniu po południu”

Z tą książką pomysłów na każdy dzień adwentu na pewno nie zabraknie! Jednego dnia można przejrzeć ozdoby na choinkę, drugiego – wykonać nowy błyszczący łańcuch, trzeciego – porozmawiać z babcią o wigilijnych potrawach... A kiedy to robić? Oczywiście w grudniu po południu!

Wydawca: DWUKROPEK

DWUKROPEK

„Powrót na Zaginiony Kontynent”

Kiedy nadchodzi zima, najlepsi przyjaciele Fox i Hare nie mogą się doczekać, aby skakać na czymś zwanym śniegiem. Ale czym właściwie jest śnieg? Dołącz do nich w podróży po Arktyce, gdy proszą wszystkich swoich przyjaciół, aby pomogli im się tego dowiedzieć.

Wydawca: DWUKROPEK

IUVI GAMES

Gra „Grabbit”

Głodne króliki kicają po ogrodzie warzywnym w poszukiwaniu pożywienia. Zaglądają pod liście, w cieniu których skrywają się zdrowe smakołyki. Czy zapamiętasz, na której grządce zasadzone są warzywa, których im brakuje? Ale bądź czujny! Jeśli twój królik będzie beztrosko kicał po grządkach, gryzonie zniszczą jego zbiory!

Dystrybutor: ATENEUM

IUVI GAMES

Gra „Smoczy ogień”

Twoim zadaniem jest zbudować największe królestwo w Dolinie Smoka. Bądź jednak ostrożny! Ziejące ogniem smoki mogą obrócić każde królestwo w popiół... Jeśli będziesz sprytny, zdołasz wykorzystać podmuch smoczego ognia przeciwko swojemu przeciwnikowi.

Dystrybutor: ATENEUM

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

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

CONQUEST

Samolot zdalnie sterowany B-17 Fleg

Dwukanałowy samolot B-17 do zdalnego sterowania ma 100-metrowy zasięg. Przy rozmiarze 46 cm i lekkiej wadze świetnie sprawdza się w powietrzu. Czas lotu to aż 20 minut, natomiast czas ładowania – około 60 minut.

Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

CONQUEST

Digitronowy zegar Nixie

Zbuduj własny designerski zegar Nixie! Producent 40 lat temu zaprzestał produkcji ze względu na wysokie koszty. Firmie Conquest Entertainment udało się pozyskać stare, ponad 40-letnie klasyczne digitrony i zaoferować fanom wyjątkowy zegarek Nixie z limitowanej edycji. Czas montażu: 1-2 godziny.

Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

REBEL

Gra „Kroniki zamku Avel"

Gracze wcielają się w bohaterów odpowiedzialnych za uratowanie magicznej krainy. Podczas rozgrywki tworzą własne postaci, a następnie eksplorują świat, poruszając się po modułowej planszy. W czasie podróży napotkają wiele niebezpieczeństw, z którymi będą musieli walczyć.

Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Via Magica"

Gra przypomina bingo, jednak zamiast wykreślać liczby, uczestnicy zbierają kryształy pozwalające otwierać magiczne portale. Ich zadaniem jest umiejętne zaplanowanie, które portale chcą otworzyć, aby szybciej niż przeciwnicy zgromadzić na nich jak najwięcej punktów zwycięstwa.

Wydawca: REBEL

POLESIE

Czołg Przełom

Pojazd posiada imitację mechanizmu gąsienicowego. Zabawkę wprawiają w ruch ukryte koła. Wieżyczka z armatą obraca się, a lufę można podnosić i opuszczać. Podczas obracania wieży czołg wydaje dźwięki podobne do strzałów.

Producent: POLESIE

POLESIE

Monolit – dźwig gąsienicowy

Dźwig umieszczony na platformie z kabiną kierowcy. Platforma obraca się. Za pomocą dwóch pokręteł można wysuwać i wznosić strzały dźwigu. Hak na lince opuszcza i podnosi trzecie pokrętło. Maszyna porusza się na podwoziu gąsienicowym (gumowe).

Producent: POLESIE

MATTEL

Domek dla lalek Barbie Dreamhouse Deluxe

Budynek posiada trzy kondygnacje, osiem pokoi, windę, basen ze zjeżdżalnią i aż 10 stref zabawy. Trawnik, basen i zjeżdżalnię można montować w kilku miejscach według własnego uznania. W domku na dziewczynki czekają efekty dźwiękowe, światełka i transformujące elementy typu 2 w 1.

Dystrybutor: MATTEL POLAND

STANLEY JR.

Stanley Jr. – Take Apart

Już w lutym 2022 r. na polskim rynku zabawkarskim pojawią się kreatywne zestawy do budowania STEM. Zabawki wykonane są z wysokiej jakości nietoksycznego tworzywa ABS. Zestawy zapewniają zdrową naukę i rozrywkę. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SELLMET & MORE

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE
INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

CARTAMUNDI

Into the Wild – Puzzle podłogowe

Kolekcja pierwszych puzzli dla dziecka z naprawdę dzikimi zwierzętami. Ułóż ponadtrzymetrowe puzzle z dzikimi zwierzętami, a przy okazji naucz się alfabetu i liczb! W zestawie 26 dużych, kolorowych, dwustronnych puzzli podłogowych.

Wydawca: CARTAMUNDI

CARTAMUNDI

Into the Wild – Bingo!

Zagraj w bingo razem z dzikimi zwierzętami! Odnajdź na planszy wszystkie dzikie zwierzęta, przykryj żetonem z pszczółką i wykrzyknij „Bingo!".

Wydawca: CARTAMUNDI

TINY LOVE

Skarby oceanu – mata edukacyjna

Wyjątkowy, przesuwany łącznik pałąków sprawia, że od tej pory możesz dostosować ich ułożenie do potrzeb rozwojowych dziecka. Mata zawiera urocze zabawki, bezpieczne lusterko oraz elementy świecące i grające.

Dystrybutor: MARKO

K'S KIDS

Zdalnie sterowany autobus szkolny - zestaw klocków

W zestawie: zdalnie sterowany na pilota samochodzik, klocki z serii Popboblocs oraz postaci Julii i Wayna. Zestaw można łączyć z pozostałymi klockami z serii Popboblocs.

Dystrybutor: MARKO

Reklama

GRANNA
EXPERT

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

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

granna.pl

MULTIGRA

Gra „Drewniana wieża”

Zadaniem uczestników jest wyciągnięcie kolejnych drewnianych słupków w taki sposób, aby nie uszkodzić budowli. W najtrudniejszych chwilach mogą liczyć na rzut kośćmi, które pozwolą im opuścić kolejkę. Jednak los może okazać się okrutny i zmusić ich do wyciągnięcia nawet trzech słupków w turze! Wiek: 6+.

Wydawca: MULTIGRA

MULTIGRA

Baby Puzzle

Seria prostych, atrakcyjnych wizualnie 4-, 5-, 6- i 7-elementowych układanek. Przyciągające uwagę grafiki, starannie wykonane, bezpieczne elementy i zróżnicowany stopień trudności sprawiają, że jest to świetna zabawa dla każdego malucha. Wiek: 2+.

Producent: MULTIGRA

PINK FROG

Gra „Smok w bok”

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! Liczba graczy: 2+. Wiek: 5+.

Wydawca: PINK FROG

PINK FROG

Gra „Król kur”

W kurniku istny kurmagedon! Wszystkie koguty walczą ze sobą o totem króla kur, dopóki nie stracą swoich jaj. 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! Wiek: 8+.

Wydawca: PINK FROG

ALEXANDER

Origami 3D

Zestawy kreatywne, dzięki którym stworzysz najpiękniejsze trójwymiarowe rzeźby z papieru, jakie możesz sobie wyobrazić. Wszystko za sprawą opatentowanych modułów, szczegółowej instrukcji oraz filmów instruktażowych, które krok po kroku pokazują, jak złożyć wybrany model bez użycia kleju. Wiek: 8+.

Producent: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Słowianie”

Uczestnicy muszą zbierać surowce leżące na planszy i za ich pomocą wznosić kolejne budowle (zgodnie z kartami, jakie mają przed sobą). Proste? Wcale nie! Interakcje z innymi graczami, karty losu oraz niespodzianki ukryte na planszy mogą nieźle skomplikować to z pozoru banalne zadanie. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.

Wydawca: ALEXANDER

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
Activity INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

NASZA KSIĘGARNIA

„Feluś i Gucio grają w literki”

Feluś i Gucio ponownie zapraszają do wspólnej zabawy! Każdemu z haseł odpowiada piękna ilustracja Marianny Schoett, dzięki czemu w zabawę mogą się włączyć nawet najmłodsi. Gra utrwala znajomość liter i pomaga w opanowaniu poprawnej pisowni 60 wyrazów.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Rok w lesie. Znajdź zwierzaka”

Leśne zwierzęta ponownie zapraszają do swojego domu. Wyjątkowego, bo trójwymiarowego, a w takim lesie z łatwością można się schować! Celem dzieci jest wskazanie zwierzęcia, które ukryło się w lesie lub dopiero co się w nim pojawiło. Forma gry przestrzennej angażuje wszystkich uczestników zabawy.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

Reklama

Święta z Foxgames

dla graczy

dla nastolatków

dla całej rodziny

dla najmłodszych

dla dzieci

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

TOMY

Toomies – Morskie zwierzaki

W zestawie aż cztery kolorowe stworzonka, które zamieszkują dna oceanów. Kaskady wody, wiele możliwości zabawy i sympatyczne buźki przyniosą dzieciom mnóstwo zabawy. Wiek: 12m+.

Dystrybutor: M&Z

TOMY

Gra „Pop Up T.Rex. Jurassic World”

Szalona gra pełna niespodzianek. Tutaj nie ma gdzie uciec! Na zmianę ostrożnie wsuwaj jedną z kolorowych kości dinozaurów do beczki. Który otwór sprawi, że z beczki wyskoczy groźny T-Rex? Rodzinna zabawa idealna dla 2-4 graczy. Wiek: 4+.

Dystrybutor: M&Z

DANTE

„CoComelon. Kolekcja gier edukacyjnych”

Kolekcja gier dla najmłodszych rozgrywających się w kolorowym świecie bajki „CoComelon”. Rozwijają podstawowe umiejętności, logiczne myślenie, koncentrację, pamięć oraz kreatywność. Elementy samokorygujące pozwalają dzieciom na poprawę błędów w trakcie gry.

Dystrybutor: DANTE

DANTE

Playbio – Migoga Junior

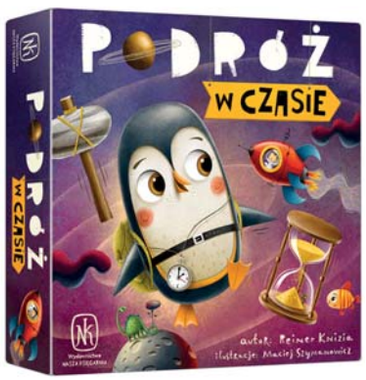
Zabawka, dzięki której dziecko stworzy własny tor kulkowy, stymulując w ten sposób kreatywność i rozumowanie przestrzenne oraz rozwijając zdolności manualne. Elementy wykonane zostały z kompozytu biologicznego pochodzącego z włókien drewnianych i specjalnego plastiku. Zabawka w 100% nadaje się do recyklingu.

Dystrybutor: DANTE

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Podróż w czasie”

Gra rozwija umiejętność opowiadania, pamięć, wyobraźnię, skojarzenia i empatię. Do gry dołączony jest komentarz psychologa dziecięcego. Pingwin zabiera graczy w podróż, podczas której opowiadają oni historie o odwiedzanych krainach. Wiek: 4+.

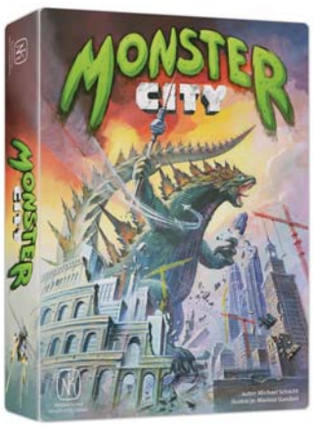


Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Monster City”

Gra nawiązuje do popularnych potworów. Gracze wznoszą wspaniałe miasta, jednak potwory niszczą niektóre budynki. Cztery razy podczas gry przyznawane są punkty za miasta. Uwaga! Każdy gracz sam decyduje, za co punktowane jest jego miasto! Wiek: 8+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE
INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

TUBAN

Multisensoryczna pianka Shock!

Kosmetyk, który nadaje się do nawilżania skóry oraz stymulacji sensorycznej (drobinki delikatnie „strzelają" na dłoni). Charakteryzuje się pięknym zapachem. Produkt w 100% polski, przebadany dermatologicznie. Występuje w pięciu różnych odsłonach (Ice, Wanilia, Truskawka, Jabłko i Neutralny).

Producent: TUBAN

TUBAN

Tubi Jelly 8 kolorów + duże akwarium – Piraci

Seria kreatywnych zestawów tematycznych, za pomocą których można tworzyć trójwymiarowe żelowe figurki. Płyny mają 150 ml pojemności, a aplikator pozwala tworzyć precyzyjne kształty. W ofercie pojedyncze tubki z żelem oraz zestawy tematyczne wzbogacone o szablony. W największych znajdują się akwaria z wodnymi kryształami do przechowywania żelowych figurek. Produkt w 100% polski, przebadany dermatologicznie.

Producent: TUBAN

Reklama

EPOCH

Wiatrak z niebieskim dachem Sylvanian Families

Seria limitowana. W zestawie wiatrak z ruchomymi skrzydłami i windą, łóżko z pościelą, stolik nocny z lampką i książką, kuchenka z dzbankiem na herbatę i filiżanką, stół, fotel bujany, książka, milutki koc i dwie figurki misiów polarnych. Wiatrak można połączyć z innymi zestawami, domkami, pojazdami, meblami i akcesoriami Sylvanian Families. Wiek: 3+.

Dystrybutor: EPOCH

EPOCH

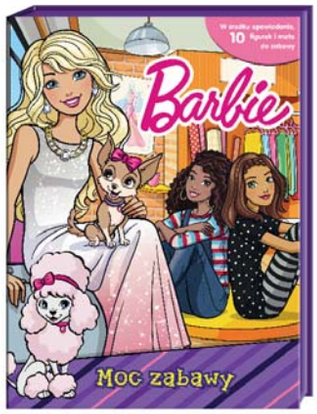
Dzień na farmie Aquabeads

W zestawie 3500 koralików w 30 różnych kolorach i kształtach, podkładka do układania, spryskiwacz, szablony z motywami, wyjątkowa sceneria oraz dwa stojaczki dekoracyjne, na których można umieścić gotowe kreacje. Koraliki Aquabeads łączą się ze sobą po spryskaniu wodą. Wiek: 4+. Reklama TV: listopad-grudzień 2021 r.

Dystrybutor: EPOCH

MEDIA SERVICE ZAWADA

„Moc zabawy”



W środku świetnie zilustrowane opowiadanie, 10 figurek i mata do zabawy! Dzięki książce i dodatkom przeżyjesz niesamowite przygody ze swoimi ulubionymi bohaterami! W serii dostępne publikacje z Maszą i Niedźwiedziem, Świnką Peppą, Psim Patrolem, Barbie, Strażakiem Samem oraz jednorożcami i przyjaciółmi.

Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

MEDIA SERVICE ZAWADA

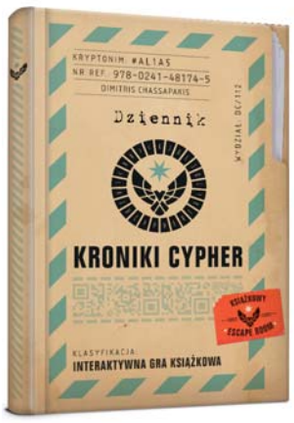
„Wodne zgadywanki”

Co jest ukryte na dnie oceanu? Kogo uratuje Psi Patrol? Kto świętuje urodziny? Użyj wodnego flamastra i sprawdź! Poznaj kolejne misje piesków i zobacz, jak sobie poradziły. W serii dostępne są publikacje z przygodami Psiego Patrolu oraz Świnki Peppy.

Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

FOXGAMES

„Dziennik: Kroniki Cypher”



Jesteś agentem CY.P.H.E.R, tajnej międzynarodowej agencji wyspecjalizowanej w rozwiązywaniu z pozoru niemożliwych do ukończenia spraw opartych na kodzie. Twoi partnerzy zaczynają znikać w tajemniczych okolicznościach, a po twoich śladach depcze nieznany wróg. Czas ucieka, a ty musisz złamać kod, by przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę...

Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

„Fighting Fantasy: Puszcza Zagłady”

Krasnoludy z Kamiennego Mostu potrzebują twojej pomocy! Czy wykażesz się potrzebną odwagą i sprytem, by wkroczyć do Mrocznej Puszczy i odnaleźć zagubione w niej fragmenty legendarnego młota bojowego? W puszczy czyhają okrutne bestie, jednak perspektywa sowitej nagrody przekonuje cię do podjęcia misji...

Wydawca: FOXGAMES

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Paleo”

Gracze prowadzą swoich łowców, zbieraczy, wojowników i innych członków plemienia przez niezbadane tereny w poszukiwaniu zasobów i tajemnic. Aby pozostawić po sobie trwały ślad, będą potrzebowali nowych narzędzi, wzajemnego wsparcia w pokonywaniu zagrożeń i odrobiny szczęścia. W pudełku znajduje się ponad 200 kart i 10 modułów, które zapewnią nowe przygody w każdej rozgrywce.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Głodniaki”

Zadaniem graczy jest ukończenie każdego poziomu poprzez wykarmienie wszystkich stworków. Potworom będą smakować tylko te przedmioty, które pasują do koloru ich futerka. Gracze skanują za pomocą urządzenia wybrane karty, a w aplikacji wyświetla się rezultat mieszania kolorów. Udało się wykarmić potworka? Czas na kolejny poziom! Liczba graczy: 2-4.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

Reklama

HA! HA! FOR KIDS

Mata edukacyjna Kraina

Duża (100 x 150 cm) mata edukacyjna z wodoodpornym spodem to produkt, który rośnie z dzieckiem. Wzory są idealne do nauki mowy, prostych zabaw logopedycznych (np. dźwiękonaśladowczych), wspierają umiejętność opowiadania (budowanie zdań), ćwiczą uwagę słuchową i rozumienie tekstu, a także spostrzegawczość i koncentrację.

Producent: HA! HA! FOR KIDS

HA! HA! FOR KIDS

Pościel do opowiadania bajek

Ilustrowana pościel dla dzieci (i dorosłych) z kolekcji #DzikieDzieci, która swoimi wzorami inspiruje do opowiadania bajek. Ręcznie malowane ilustracje kształtują zmysł estetyki u najmłodszych, a miękkość satynowej bawełny jest niezastąpiona podczas nocnego relaksu.

Producent: HA! HA! FOR KIDS

MANOLO

Hiszpańska lalka chłopiec

Laleczka w całości wykonana z najlepszej jakości, hiszpańskiego winylu. W zestawie: koszula, kamizelka, spodnie, muszka i buciki. Ubranko zostało uszyte z wysokiej jakości materiału. Wysokość laleczki: 47 cm.

Wyłączny dystrybutor: MARIO

PAOLA REINA

Hiszpańska lalka Balerina

Laleczka o europejskim typie urody wykonana z hiszpańskiego winylu. Idealnie nadaje się do zabawy, czesania, przebierania oraz kąpieli. Posiada ruchome stawy (biodra, kolana, ramiona, łokcie). Ma gęste ciemne włoski, idealnie zachowane proporcje i śliczne oczy z rzęsami. Ze szczególną dbałością zostało również uszyte ubranko. W zestawie: tiulowa sukienka z kwiatami, różowa opaska z kwiatów, naszyjnik z kwiatem, rajstopy oraz skórzane balerinki. Wysokość laleczki: 60 cm.

Wyłączny dystrybutor: MARIO

HOT HIT

Swing Car z melodyjkami i światłem

Jeździk grawitacyjny napędzany siłą dziecięcej energii, wprawiany w ruch naprzemiennymi ruchami kierownicą. Posiada wygodne, wyprofilowane siedzenie, kauczukowe świecące kółka, antypoślizgowe podkładki pod stopy, świecącą kierownicę i wygrywa wesołe melodyjki. Nadaje się do użytkowania w domu i na zewnątrz. Maksymalne obciążenie: 130 kg. Wiek: 3+.

Dystrybutor: REKMAN

HOT HIT

Swing Car

Jeździk grawitacyjny napędzany siłą dziecięcej energii, wprawiany w ruch naprzemiennymi ruchami kierownicą. Posiada wygodne, wyprofilowane siedzenie i antypoślizgowe podkładki pod stopy. Kauczukowe świecące kółka sprawiają, że pojazd jest bezpieczny, cichy i nadaje się do użytkowania w domu i na zewnątrz. Maksymalne obciążenie: 130 kg. Wiek: 3+.

Dystrybutor: REKMAN

Piatnik BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS KOSMOS

TM TOYS

Świnka Peppa - drewniany domek rodzinny

Dwupiętrowy rodzinny domek świnki Peppy zamknięty w pięknej skrzyneczce. W zestawie figurka Peppy i różne akcesoria (wanna, lodówka, kuchenka, telewizor, łóżko piętrowe, kanapa). Wiek: 2+.

Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

Magic Mixies

Interaktywny kociołek pełen magii (ponad 50 dźwięków i interakcji). Zabawa polega na wyczarowaniu interaktywnego stworka przy użyciu „czarów i magii". Proces przebiega w pięciu krokach:
1. Wlewamy eliksir do kociołka (pojawią się magiczne dźwięki).
2. Trzykrotnie stukamy w kociołek.
3. Dodajemy magiczne składniki.
4. Nadajemy stworkowi imię.
5. W kociołku pojawi się mgła,

a po chwili ujrzymy stworka. Magic Mixies reaguje na zaklęcia rzucane za pomocą interaktywnej różdżki. Z jego asystą dziecko może rzucać kolejne zaklęcia, a za pomocą kociołka wyczarować następne przedmioty (rodzic może wcześniej w tajemnicy umieścić je w specjalnej szkatułce we wnętrzu kociołka). Do wyboru dwa tryby zabawy: tworzenie Magic Mixies (zabawa przy użyciu mgły) oraz czarowanie i rzucanie zaklęć (zabawa bez mgły). Wiek: 5+.

Dystrybutor: TM TOYS

Reklama

SIMBA TOYS

Steffi Love – Rodzina z trojaczkami w piżamach

Lalka Steffi, która jest już mamą dwójki dzieciaczków, oczekuje trzeciego bobaska. Cała rodzina i pies ubrani są w piżamki z nadrukami świecącymi w ciemności. W zestawie akcesoria do pielęgnacji dzieci. Wysokość lalek: Kevin 30 cm, Steffi 29 cm, Evi 12 cm, bobas 7 cm, bobas w brzuchu 4 cm. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

GRANNA

Gra „Gutenberg"

Planszówka z serii „Granna Expert", w której wcielicie się w pionierów drukarstwa z XV wieku. Poprzez realizację zamówień będziecie budowali swoje bogactwo i sławę, a usprawniając zakłady drukarskie i pozyskując wsparcie mecenasów, będziecie rozwijali swoje zdolności produkcyjne. Rywalizację zwycięży drukarz szczycący się największym uznaniem. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 10+.

Wydawca: GRANNA

COBI

Opel Rekord C – Schwarze Witwe

Skrętne koła, otwierane drzwi, klockowe wnętrze, działająca kierownica, wiernie odwzorowany silnik i miejsce w bagażniku to atuty tego niezwykłego modelu. W zestawie wysokiej jakości nadruki. Czytelna, intuicyjna instrukcja prowadząca przez kolejne kroki oraz klocki zapakowane w numerowane woreczki sprawiają, że proces budowy przebiega sprawnie. Skala 1:12. Wysokość: 38 cm. Liczba elementów: 2078.

Dystrybutor: COBI

COBI

Lovely Knit - Maszynka dziewiarska

Za pomocą maszynki można samodzielnie wykonać wełniane akcesoria, takie jak opaski, bransoletki czy szaliczki. W zestawie znajdują się obręcze w dwóch wielkościach i dwa moteczki włóczki (można też wykorzystać dowolną włóczkę). Wiek: 5+. Reklama TV i online.

Dystrybutor: COBI

ASKATO

Wywrotny kaktus

Drewniana zabawka, która pomoże dziecku zrozumieć, czym są równowaga i środek ciężkości. Zabawa polega na dołączaniu elementów kaktusa w taki sposób, aby się nie przewrócił. Zabawka ćwiczy cierpliwość, dokładność oraz zdolności manualne, rozwija wyobraźnię i fantazję. Pomoże też dziecku zrozumieć otaczający świat i prawa fizyki.

Dystrybutor: ASKATO

ASKATO

Klocki małych geniuszy

Zestaw słomek konstrukcyjnych składa się z 900 różnej długości elementów wykonanych z tworzywa świecącego w ciemności. Słomki są plastyczne, dzięki czemu można je dowolnie wyginać, tworząc zaokrąglone krawędzie konstrukcji. Zabawka daje możliwość samodzielnego projektowania i budowania. Po zakończonej zabawie elementy można spakować do praktycznego plastikowego pudełka.

Dystrybutor: ASKATO

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

ARTYK

Aniołek śpiewający kolędy Natalia Collection

Jedyna w swoim rodzaju zabawka, która dodaje magii świętom Bożego Narodzenia, powraca! Po naciśnięciu na niebieski medalion lalka śpiewa cztery popularne kolędy, a po uniesieniu rąk odmawia modlitwę „Aniele Boży". Świetnie prezentuje się w pudełku i jest idealnym prezentem pod choinkę!

Dystrybutor: ARTYK

ARTYK

Lew Leoś E-Edu

Sympatyczny lew, który opowiada o zwierzątkach żyjących na pustyni i w dżungli. W formie wierszyków, piosenek i zabawnych zgadywanek uczy dzieci o różnych zwierzętach, liczbach i kolorach. Do tego jest miły w dotyku i wprost idealny do tulenia! Dostępny w dwóch kolorach: jasnobeżowym i brązowym.

Dystrybutor: ARTYK

AMEET

Zestawy książek z klockami LEGO®

Książki oraz klocki w oryginalnej metalowej puszce to gratka dla wszystkich fanów LEGO®. W zestawie cztery pełne akcji książki z zadaniami, arkusze z naklejkami oraz oryginalna minifigurka LEGO®.

Wydawca: AMEET

AMEET

„LEGO® Harry Potter™. Magiczne kłopoty"

Kolejny tytuł z bestsellerowej serii książek z minifigurką LEGO®. W środku znajdziemy liczne misje, zaklęcia, łamigłówki oraz sporą dawkę magii i tajemnic. Do książki dołączona jest minifigurka groźnego Lucjusza Malfoya. Czas rozpocząć pełną wrażeń i niebezpieczeństw przygodę z Harrym, Ronem i Hermioną.

Wydawca: AMEET

AKSJOMAT

„Co słychać na kolei? Oglądaj, poznawaj, zapamiętuj"

Stworzona z myślą o najmłodszych czytelnikach książka zabierze ich w podróż pociągiem i na wycieczkę po kolei. Maluchy znajdą tu przede wszystkim bogate w szczegóły ilustracje oraz przystępnie podane informacje i ciekawostki. Dzieci poszerzą swoją wiedzę i wzbogacą słownictwo.

Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

„Moje pierwsze 100 słów"

Seria słowniczków obrazkowych dla maluchów. Zabawa polega na przyklejaniu odpowiednich naklejek. Dziecko, oglądając obrazki, porównuje je z tym, co już zna, porządkuje swoją wiedzę oraz poznaje i zapamiętuje nowe słowa.

Wydawca: AKSJOMAT

DAMI

Gra „Portki hydraulika"

Zabawna gra losowa, w której trzeba liczyć na szczęście, aby nie zostać ochlapanym wodą. W czasie rozgrywki gracze będą wieszać narzędzia na portkach hydraulika. Jeśli jego portki spadną za nisko, zostaną opryskani! Wiek: 4+.

Dystrybutor: DAMI

DAMI

Zestaw Barbie: lalka Ken i bobas

W zestawie mała laleczka bobas, lalka Ken w roli dziecięcego opiekuna oraz akcesoria tematyczne, takie jak buteleczka, słoik i łyżeczka do karmienia malucha.

Dystrybutor: DAMI

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

HARPERKIDS

„Czy będziesz moim przyjacielem?”

Nowość z bestsellerowej serii „Nawet nie wiesz, jak bardzo cię kocham”. Mama Małego Brązowego Zajączka jest zajęta, więc on sam wyrusza na wędrówkę, podczas której poznaje przyjaciela. Pełna ciepła historyjka pomaga dzieciom zrozumieć, że rodzice i opiekunowie nie zawsze mają dla nich czas, a wtedy muszą same się sobą zająć. Objętość: 32 strony.

Wydawca: HARPERKIDS

HARPERKIDS

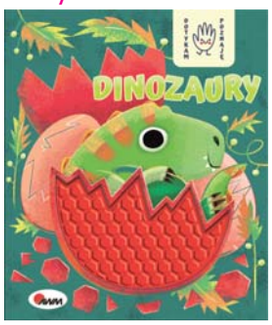
„CoComelon. Wodne czary-mary”

Kartonowa książka z dołączonym flamastrem, który wystarczy napełnić wodą i zacząć kolorowanie. Część ilustracji jest niewidoczna do momentu, aż zostaną pomalowane wodnym flamastrem. Po wyschnięciu rysunki ponownie znikają, a zabawę można zacząć od nowa! Objętość: 10 stron.

Wydawca: HARPERKIDS

AWM

„Dotykam, poznaję. Dinozaury”

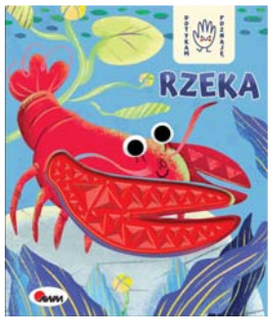


Na rozkładówkach znajdują się silikonowe wypukłe formy z różnymi fakturami. Dziecko może pogłaskać dinozaura, np. płyty stegozaura czy ogon tyranozaura. Książka ćwiczy zmysły – dzięki niej maluch widzi i dotyka, a także słucha rymowanek.

Wydawca: AWM

AWM

„Dotykam, poznaję. Rzeka”



Na rozkładówkach znajdują się silikonowe wypukłe formy z różnymi fakturami. Dziecko może pogłaskać zwierzęta, np. skrzydła ważki czy futro niedźwiedzia. Książka ćwiczy zmysły – dzięki niej maluch widzi i dotyka, a także słucha rymowanek.

Wydawca: AWM

MUDUKO

Gra „Postaw na klocka!”

Gracze co rundę starają się jak najszybciej skonstruować ze swoich klocków budowlę ukazaną na karcie. Część zadań to wyzwania indywidualne, jednak większość wymaga tymczasowego połączenia się w drużyny złożone z graczy wskazanych przez kartę. Czas gry: 25 min. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 12+.

Wydawca: MUDUKO

MUDUKO

Gra „Planszówkowi kurierzy”

Zadaniem graczy jest wypełnianie pojazdów elementami gier i dostarczanie ich do domów na całym świecie. Gra łączy dobrą zabawę z rozwojem kompetencji matematycznych dziecka – uczy liczenia do 20, rzędów wielkości i prostych ułamków. Czas gry: 20 min. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 5+.

Wydawca: MUDUKO

MGAE

Rowerek Pelican Explore & Fit Cycle™

Teraz dzieci mogą jeździć na rowerze stacjonarnym, tak jak ich rodzice! Darmowe filmy przygodowe dla trenerów na YouTubie sprawiają, że jazda na rowerze jest jeszcze przyjemniejsza. Poczuj emocje towarzyszące przejażdżce na rowerze górskim, snowboardzie lub kolejce górskiej! Wbudowany głośnik Bluetooth.

Dystrybutor: MGA ENTERTAINMENT

BRANDED TOYS

Harry Potter – toppery na długopisy

Toppery na długopisy na licencji Harry'ego Pottera.

Dystrybutor: BRANDED TOYS

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

ZOBACZ WIĘCEJ NA: **SKLEP.LACZYNASPILKA.PL**

POLSKA
SKLEP KIBICA

BIAŁE CZY CZERWONE?

PIŁKARSKIE PROPOZYCJE PREZENTÓW NA SKLEP.LACZYNASPILKA.PL

EPEE

Gra „Turniej Czarodziejów”

Gracze, mieszając w swoich kociołkach magiczne składniki, przygotowują eliksiry. Wygra ten, który jak najdokładniej odtworzy przepisy. Każdy eliksir opisany w „Wielkiej Księdze Eliksirów” to jednocześnie ciekawe doświadczenie chemiczne.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

EPEE

Gra „Word Fever – W ogniu pytań”

Elektroniczna gra familijna. Gracze dostają temat i literę, po czym mają tylko 12 sekund, aby wymyślić pasujące słowo. Sztuczna inteligencja analizuje odpowiedzi oraz czas ich udzielenia, tak aby dostosować pytania do poziomu każdego uczestnika. Gra obejmuje ponad 3000 pytań z wielu dziedzin.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

QUEEN GAMES

Gra „Metro”

Słynna gra Dirka Henna w nowej, odświeżonej wersji. Zmierz się z innymi graczami i bądź odpowiedzialny za budowę paryskiej podziemnej linii kolejowej. Buduj nowe linie, łącz je ze stacjami i zdobywaj punkty! Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.

Wydawca: PIATNIK

KOSMOS

Mikroskop odkrywcy

W zestawie wszystkie niezbędne akcesoria oraz 36-stronicowa instrukcja w języku polskim z wciągającymi eksperymentami i opisem sposobu działania. Podświetlany żarówką LED (o długiej żywotności) mikroskop umożliwia powiększenie do 600 razy. Wiek: 8+.

Dystrybutor: PIATNIK

BEMAG

Plakat do wydrapywania Psi Patrol

Zabawa polega na zdrapywaniu za pomocą dołączonego do zestawu patyczka wierzchniej warstwy (białej) znajdującej się na czarnym arkuszu i odkryciu w ten sposób kolorowego obrazu z motywem z bajki „Psi Patrol”.

Dystrybutor: BEMAG

BEMAG

Puzzle 3D: Auto, Koty, Psy, Dinozaur, Dzikie zwierzęta

Puzzle holograficzne to nowość wśród puzzli. Obraz wywołuje niezwykłe wrażenia wizualne. Ukończona układanka to prawdziwe dzieło sztuki.

Dystrybutor: BEMAG

TREFL

Brick Trick Harry Potter – Wielka Sala

Odkryj prawdziwą magię i zbuduj najsłynniejsze pomieszczenie w Zamku Hogwart – Wielką Salę! Z serią Brick Trick Harry Potter przeniesiesz się do świata kreatywnej zabawy, aby murować, ciąć, kleić i dekorować. Weź udział w magicznej zabawie podczas lekcji teleportacji. W Szkole Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie jest to możliwe!

Producent: TREFL

TREFL

Gra „20 sekund challenge”

Dwie drużyny, jeden sędzia, ponad 400 szalonych wyzwań i tylko 20 sekund, by nie dać się pokonać! Gracze spróbują swoich sił, podejmując się wykonania serii nieoczywistych, zaskakujących i szalonych zadań. Im szybciej zmierzą się z wyzwaniem, tym mniej czasu pozostawią rywalom!

Wydawca: TREFL

Targi Kielce
exhibition & congress centre

ufi The International Association of the Exhibition Industry

Kids'Time

XIII Międzynarodowe Targi Zabawek
i Artykułów dla Matki i Dziecka

W biznesie spotkanie to podstawa

16-18.02.2022 Kielce

Dołącz do nas już dziś

www.kidstime.pl

@targikidstime @kidstimefair /showcase/kids-time-fair

Partner Strategiczny Targów: Marko www.marko-baby.pl

Główny Partner Medialny: BRANŻA DZIECIĘCA

Współpraca: IPBBS

Patronat Medialny: RYNEK ZABAWEK

Świat dorosłych na wyciągnięcie ręki

Zabawa w odgrywanie ról pozytywnie wpływa na rozwój dzieci oraz ich umiejętności społeczne. Przy okazji uczy empatii i pozwala ćwiczyć kreatywność. A jakie zabawki mogą dodać jej realizmu? Oto i one!

WADER-WOŹNIAK

Play House – Farma

W skład zestawu wchodzą dwupiętrowy domek-farma z otwieranymi drzwiami, winda, dźwig, traktor z przyczepą, zwierzątka (koń, kogut, kura, krowa, świnia, owca) oraz naklejki. Dzięki zabawie poszczególnymi elementami dziecko dowie się, na czym polegają praca na roli, uprawa roślin i hodowla zwierząt. Uchwyt umocowany na dachu ułatwia przenoszenie zabawki w dowolne miejsce. Wiek: 3+.

EPOCH

Przytulny domek wiejski Sylvanian Families

W zestawie figurka dziewczynki z Rodziny Królików z Czekoladowymi Uszkami ubrana w ulubioną czerwoną sukienkę w kropki. Dwa piętra domku można urządzić za pomocą dołączonych do zestawu mebli do kuchni i sypialni. Maleńkie akcesoria pokocha każde dziecko. Przytulny domek wiejski można połączyć z innymi zestawami, domkami i akcesoriami Sylvanian Families. Wiek: 3+. Reklama TV: listopad-grudzień 2021 r.

TM TOYS

Kindi Kids – ambulans jednorożec

Ambulans Kindi Kids to zabawny jednorożec, który dojeżdża do pacjentów z mobilną salą szpitalną. W fotelu kierowcy możesz posadzić lalkę Kindi Kids (brak w zestawie) i pospieszyć na pomoc. Zdiagnozuj lalki Kindi Kids i sprawdź, czy ich serca są zdrowe. Użyj do tego celu tęczowego monitora serduszka. Sprawdź także ciśnienie – wystarczy, że do ramienia lalki przypniesz ciśnieniomierz i naciśniesz pompkę, a „zakręcony" monitor wskaże ci wynik badania. Wiek: 3+.

EPEE POLSKA

Gra „Kto kłamie?"

Gra interaktywna, dzięki której dziecko wcieli się w rolę przesłuchującego policjanta. Oferuje aż 500 pytań. Jeśli przesłuchiwany skłamie, maszyna informuje o tym (jeśli nie jest pewna i miga na żółto, należy ponownie zadać pytanie). Kiedy detektor złapie kogoś na kłamstwie, rozlegnie się dźwięk syreny alarmowej. Gracz, który zostanie przyłapany na kłamstwie, traci życie. Zwycięzcą zostanie ten, kto jako ostatni posiada „karty życia".

MGA ENTERTAINMENT

My Real Jam

Seria zabawek dla małych solistów, która ma na celu rozwijanie w nich talentów muzycznych. To wymarzony prezent dla lubiących śpiew małych gwiazd sceny oraz idealny pierwszy instrument, który zachęci dzieci do eksperymentowania z muzyką i rytmiką. Dostępne cztery tryby gry: graj z zespołem, solo, improwizacja i odtwórz dowolny utwór (przez Bluetooth). Seria obejmuje gitarę akustyczną i elektryczną, perkusję, zestaw didżeja oraz pianino.

AMEET

„Barbie™ – Projektantka mody/Baletnica"

Z Barbie™ zabawa polegająca na wcielaniu się w różne role jest na wyciągnięcie ręki! Dzięki książkom każda dziewczynka może poczuć się jak baletnica bądź projektantka mody. Lekcja tańca, a może kurs szycia z Barbie™ i jej przyjaciółkami? To możliwe! Czas na trochę ruchu i dużą dawkę stylu! Dobra zabawa gwarantowana – pomocne będą w tym dołączone naklejki i kolorowanki.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

spielwarenmesse®

Nuremberg 2 – 6 Feb 2022

onsite+online

ZABAWA W POJEDYNKĘ JEST NUDNA

JAZDA DO NORYMBERGI!

Nareszcie znowu będzie można dotknąć produktów i spotkać podobnie myślących ludzi. Na wiodących w świecie targach zabawek.

PLAYMOBIL

Weterynarz z pieskiem

Zestawy 1.2.3. podzielone są na trzy etapy rozwoju dziecka w pierwszych latach jego życia. Przyjazne kolory i opływowe kształty zachęcają do zabawy. Różnorodność tematyczna wspiera rozwój umiejętności społecznych. Wiek: 18 m+.

BEMAG

Mały doktor – zestaw lekarski w walizce E-Edu

Zestaw lekarza z akcesoriami w walizeczce to doskonała zabawka dla początkującego lekarza. Walizka jest wyposażona w wygodny uchwyt, dzięki czemu dziecko będzie mogło wszędzie ją ze sobą zabrać. Importer: Artyk.

STANLEY JR.

Zestaw akcesoriów narzędziowych

W zestawie pas narzędziowy, rękawice, gogle, młotek oraz śrubokręt krzyżakowy. Wszystkie akcesoria wykonane zostały z trwałych, solidnych materiałów. Produkt otrzymał wyróżnienie w konkursie „Zabawka Roku 2021".

Reklama

ARTYK

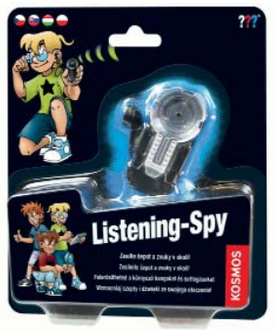
Pilot edukacyjny do TV E-Edu

Zabawka dla dzieci, które lubią naśladować dorosłych. Posiada przełączane dwa tryby zabawy (nauka cyferek lub naśladowanie dźwięków). Pilot zachęca do odkrywania świata dźwięków poprzez powtarzanie podstawowych onomatopei. Dodatkowo bawi wesołymi wierszykami, piosenkami i melodiami! Wystarczy tylko rozsiąść się na kanapie i zmieniać kanały!

PIATNIK

Listening-Spy – Podsłuch młodego detektywa

W pracy detektywa często konieczne jest uzyskiwanie tajnych informacji. Wzmacniaj dźwięki i szepty ze swojego otoczenia! Urządzenie jest wyposażone we wrażliwy mikrofon zbierający dźwięki ze źródła, na które jest skierowany. Następnie przekształca je w sygnał elektroniczny, który – wzmocniony – słychać w słuchawce. Wiek: 8+. Producent: Kosmos.



SIMBA TOYS POLSKA

Baby Nurse – Kącik opiekunki

W kuchni można znaleźć krzesełko, mikrofalówkę, zlewozmywak z kranem oraz garnek, talerzyk i buteleczkę do karmienia. W strefie łazienkowej znajdują się wyjmowana wanienka, prysznic, przewijak, pojemniczki oraz ramka na zdjęcia. Strefa sypialniana obejmuje kołyskę z karuzelą oraz lampkę z kloszem świecącym w ciemności. W zestawie 23 akcesoria. Dla lalek do wysokości 42 cm (brak w zestawie). Producent: Smoby.

MULTIGRA

Gra „Ktoś ty?"

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 także dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

ALEXANDER

Gra „Nie śmiej się!"

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! Zadaniem graczy jest zaprezentowanie wylosowanej kategorii w taki sposób, aby rozbawić wszystkich wokół. Wygrywa osoba, która najdłużej utrzyma grobową minę. Liczba graczy: 3-12. Wiek: 8+.

DANTE

Emotion Pets – Kotek

Wykonane z najwyższej jakości pluszu maskotki płaczą prawdziwymi łzami! Do zestawu dołączona jest butelka do karmienia. Po posiłku oczka kotka napełniają się łzami. Naciśnięcie lewej łapki powoduje, że z oczu pluszaka zaczynają płynąć łzy. Zadaniem dziecka jest opieka nad nim i ukojenie jego płaczu. Emotion Pets to również idealna przytulanka.

POLESIE

Zestaw narzędzi nr 20 w walizce

W skład zestawu wchodzą wkrętarka, słuchawki budowlane, suwmiarka, nóż budowlany, szczypce, młotek, śrubokręt z wymiennymi końcówkami, klucz płaski, klucz nasadowy, pilnik, sześć śrub, sześć nakrętek, sześć płyt łączących oraz walizka narzędziowa. Liczba elementów: 32.

REKMAN

Drewniany zestaw lekarski w walizce

W zestawie termometr, strzykawka, stetoskop, tabletki, maść i pudełko na pigułki, a to wszystko zamknięte w czerwonej walizce. Z takim wyposażeniem mały lekarz poradzi sobie z każdą chorobą! Wiek: 3+. Producent: iWood.

TREFL

Zestaw małego lekarza

Czy ktoś wzywał doktora? Co się stało? Wypadek, choroba czy może gorsze samopoczucie? Osłuchaj pacjenta za pomocą stetoskopu, zmierz mu temperaturę, zrób zastrzyk, zmierz ciśnienie lub podaj lekarstwo. Decyduj, w końcu to ty jesteś lekarzem! Elementy ekwipunku znajdującego się w torbie lekarskiej wykonane zostały z drewna. Producent: Hape.

DAMI

Akcesoria strażackie dla dzieci

W zestawie atrybuty strażaka: hełm, rękawice i siekiera. Akcesoria te pozwalają na odgrywanie scenek i wcielanie się role dorosłych. Będą też świetnym uzupełnieniem stroju na bal przebierańców.

MARKO

Miniland – zestaw małego lekarza w walizce

W poręcznej walizce znajdują się wszystkie niezbędne akcesoria do zbadania i wyleczenia pacjentów. W zestawie: walizka z uchwytem, strzykawka, działający stetoskop, który wydaje dźwięki kaszlu, termometr, ciśnieniomierz, młotek, lusterko stomatologiczne, otoskop oraz nożyczki.

ASKATO

Zestaw małego dentysty

Pozwoli maluchowi zmienić się w profesjonalnego stomatologa i zbadać zęby pacjentom. Dziecko może też ćwiczyć na dołączonej zabawnej szczęce. Zawartość zestawu: pęseta, dłuto, wiertło, lusterko, strzykawka, szczoteczka, sztuczna szczęka i pudełeczko na tabletki. Całość zapakowana jest w poręczną walizkę.

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE
INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

Mają w sobie niejedno „coś”...

MEDIA SERVICE ZAWADA

„Zabawy z dźwiękami”

Seria książek dla najmłodszych. Dzięki niej dziecko nie tylko bawi się dźwiękami, wciskając przyciski (łącznie jest ich 10), ale także ćwiczy artykułowanie wyrażeń dźwiękonaśladowczych (20 wyrażeń), co stanowi doskonały trening logopedyczny. W serii dostępne są publikacje ze Świnką Peppą i jej rodzinką oraz z dzielnymi pieskami z Psiego Patrolu.

PIATNIK

Chipz – twój inteligentny robot

Jego konstrukcja została tak pomyślana, by składanie było przyjemną zabawą także dla dorosłych! Kiedy robot jest już gotowy, staje się dla dziecka sympatycznym partnerem do zabawy. Chipz potrafi podążać za celem oraz omijać przeszkody. Chodzi na sześciu nogach i ma obrotowy korpus, który umożliwia szybką zmianę kierunku ruchu. Liczba elementów: 100. Wiek: 8+. Producent: Kosmos.

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 poprowadzi was przez rozgrywkę: przedstawi zasady, odczyta pytania oraz przypilnuje przestrzegania reguł.

HARPERKIDS

Bajki dźwiękowe

Pierwsze na polskim rynku książki dźwiękowe z cienkimi kartkami. Przyjemne dla ucha odgłosy na każdej stronie dopełniają i ożywiają opowieść, tworząc niezwykły klimat. Dźwięki zostały skomponowane i nagrane z udziałem prawdziwych instrumentów. Klasyczne bajki („Czerwony Kapturek”, „Kot w butach”, „Trzy świnki”, „Aladyn” i „Księga dżungli”) zilustrowali najlepsi ilustratorzy i przetłumaczyli znani polscy pisarze.

CONQUEST ENTERTAINMENT

Zestaw konstrukcyjny Robotized Maker Pro 100 w 1

Zestaw kreatywny Engino pomaga rozwijać myślenie, wizję przestrzenną i projektowanie w 3D. Uczy podstaw kodowania przy użyciu oprogramowania opartego na blokach. Zainspiruje młodych inżynierów do odkrycia fascynującego świata robotyki, kodowania i inżynierii. Dzieci mogą ożywić swoje kreacje za pomocą elektronicznego kontrolera.

DANTE

Robot Emiglio

Sterowany za pomocą pilota robot reaguje na ruch i obecność człowieka ruchem oczu i głowy (od bycia szczęśliwym przez ciekawość aż po zasypianie, kiedy przez chwilę nie jest używany). Dzięki temu, że posiada wiele funkcji, jest dla dziecka ciekawą zabawką, która przy okazji buduje w nim zaangażowanie emocjonalne. Dodatkową atrakcją jest wbudowany syntezator głosu. Wysokość robota: 40 cm.

EPEE POLSKA

Hela – Foczka do ocalenia

Odpowiedź na panujący trend eko. Dzięki niej dzieci nie tylko nauczą się troski i empatii, ale również dowiedzą, jak ogromny wpływ na środowisko ma działalność ludzi. Wyciągnij fokę z sieci rybackiej i wyczyścić jej futerko z zanieczyszczeń, a zobaczysz, jaka jest wdzięczna i szczęśliwa! Hela reaguje na głaskanie oraz wydaje ponad 20 dźwięków.

TM TOYS

Cry Babies Kristal

Lalka posiada wszystkie funkcje interaktywnych Cry Babies (imituje dźwięk płaczu dziecka, a po wyjęciu smoczka z buzi po jej policzkach lecą łzy). Bobas sygnalizuje chorobę za pomocą różnych efektów (gorączka, kaszel, wysypka, szybkie bicie serca słyszane przez stetoskop). Dzięki załączonym akcesoriom można go wyleczyć. Wysokość lalki: 30 cm. Wiek: 18 m+.

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
ACTIVITY INTELIGENTNE GRY - PIATNIK.PL

ZAPRASZAMY
Was do naszego świata

TOY BUSTERS

Nasze przygody
oraz recenzje znajdziesz na
YouTube
www.youtube.com/c/ToyBusters

Jeżeli chcesz nas poznać
bliżej zalajkuj nas na:

ToyBusters

Czekamy na Ciebie!

POLESIE

Sorter grzyb

Zabawka w kształcie domku z otwieranymi drzwiczkami wprowadzi dziecko w świat kolorów, kształtów i dźwięków. Na szczycie grzyba znajduje się zabawny robak, który wydaje dźwięki, a obok jest książka o motylach z różnokolorowymi stronicami skrzydełkowymi. Dziecko ma za zadanie dopasować dołączone do zestawu klocki do trzech otworów w sorterze.

TREFL

Raczkujący miś Tuptuś

Radosny pluszak został stworzony z myślą o dzieciach, które raczkują i stawiają pierwsze kroki. Zabawka posiada cztery kolorowe przyciski (serce, kwadrat, gwiazda oraz koło). Miś Tuptuś uczy nazw kolorów, kształtów oraz wygrywa wesołe piosenki. Miękki materiał, z którego został uszyty, wpływa na rozwój stymulacji dotykowej. Producent: VTech.

Reklama

Z okazji Świąt Bożego Narodzenia oraz zbliżającego się Nowego Roku pragniemy serdecznie podziękować za dotychczasową współpracę oraz złożyć Naszym Klientom, Przyjaciołom i Sympatykom moc gorących życzeń, zdrowia, szczęścia i wszelkiej pomyślności.

Rozette®

MARKO

Tiny Love – Mały Odkrywca – Królik Thomas

Wymiary zabawki są dostosowane do dłoni dziecka i jego zdolności motorycznych. Zabawy przyczyna-skutek są odpowiednie do poziomu rozumienia dzieci w tym wieku. Przykładowe zabawy: a kuku, nakarm mnie, spraw, bym kichnął, skacz ze mną, połóż mnie do snu...

DAMI

Interaktywna maskotka Baby Shark

Wykonana z wysokiej jakości pluszu maskotka inspirowana jest muzycznym hitem „Baby Shark". Na kolekcję składają się Baby Shark, Mommy Shark i Daddy Shark. Każda maskotka wygrywa popularną piosenkę – aby ją usłyszeć, wystarczy ścisnąć zabawkę.

TM TOYS

Interaktywny miś Yoyo Panda

Panda posiada 10 funkcji: pije z butelki, je bambusowego liścia, chrapie, czasem beka, kicha itp. Reaguje też na łaskotanie jej po brzuszku! Dzięki specjalnemu czujnikowi wydaje zabawne odgłosy, aby dziecko zwróciło na nią uwagę, wchodząc do pokoju. W zestawie z buteleczką i bambusowym liściem. Wiek: 18 m+.

ASKATO

Interaktywny króliczek

Sprawi mnóstwo radości niejednemu dziecku, które marzy o własnym zwierzątku. Zabawka w całości wykonana została z pluszu (w kolorze białym lub beżowym, z różowymi lub białymi uszkami). Króliczek kica do przodu, wydając odgłosy, oraz rusza uszkami. Wszystko to sprawia, że przypomina prawdziwe zwierzątko.

Tiny Love™

Kolekcja
Skarby Oceanu

Mata piknikowa XL
Skarby Oceanu
TL1207200030

Łuk muzyczny z zabawkami
Skarby Oceanu
TL1404806830

Karuzela podróżna
Skarby Oceanu
TL1307006830

Zapraszamy do składania zamówień w Panelu dla Partnerów handlowych na naszej stronie www.marko-baby.pl

Marko
PPHU MARKO Spółka Jawna,
ul. Marklowicka 17, 44-300 Wodzisław Śląski,
tel. 32 453 0171, handel@marko-baby.pl

SKARBY OCEANU
KOLEKCJA

7 ELEMENTÓW ROZWOJU™

BEMAG

Pilot edukacyjny Peppa

Edukacyjny pilot z motywem Świnki Peppy. Świetna zabawka dla najmłodszych. Wydaje zabawne dźwięki. Pomaga w nauce liczb w zakresie 0-9. Sprawdź, jakie efekty kryje!

SIMBA TOYS POLSKA

ChiChi Love – piesek interaktywny Baby Boo

Śliczny szczeniak okazuje czułość i lubi się całować. Reaguje na 12 różnych poleceń głosowych, potrafi chodzić, siadać, kłaść się oraz stawać na przednich i tylnych łapach. Wygrywa 60 dźwięków, w tym melodie. Zapakowany w ekologiczne pudełko z tektury z funkcją „try me", które może posłużyć jako przenośny domek dla pupila. Zasilanie: 4 baterie 1,5 V-AA/LR 6 (dołączone). Wysokość pieska: 30 cm. Wiek: 3+.

BRANDED TOYS

FurReal Friends – interaktywny Triceratops Dino

Zwierzak ma mięciutkie ciało i oferuje ponad 35 różnych reakcji. Wbudowany czujnik sprawia, że reaguje na ruch i światło.

ARTSANA POLAND

Edumata Poznaj świat – Baw się i koduj

Zabawka do kodowania – kluczowej umiejętności przyszłości – dostosowana do etapu rozwoju dziecka oraz zainspirowana metodą Montessori. Samolot Cody dzięki wbudowanemu skanerowi rozpoznaje misje z kart oraz miejsce lądowania i natychmiast udziela informacji zwrotnej lub podpowiedzi. Zabawka obejmuje ponad 70 ciekawostek o zwierzętach i kontynentach.

COBI

Little Live Pets – Gotta Go Turdle

Nowe zwierzątko z serii Gotta Go – interaktywny żółw, który po zjedzeniu pokarmu musi zostać posadzony na toalecie. Żółw robi neonową kupkę, wydając przy tym zabawne dźwięki. Powtarza to, co się do niego mówi. Wiek: 4+. Reklama TV i online.

PLAYMOBIL

Ciężarówka z garażem z funkcją sortera

Zestawy 1.2.3. są idealnie dopasowane do malutkich rączek. Starannie dobrana kolorystyka zestawu spodoba się każdemu małemu odkrywcy. Nazywanie, sortowanie i transportowanie przedmiotów doskonale łączy naukę z zabawą. Wiek: 18 m+.

MGAE

Smartwatch Tobi 2

Interaktywny robot oferujący ponad 100 ekspresji. Posiada wbudowaną kamerę do robienia personalizowanych zdjęć i nagrywania filmików oraz licznik kroków. Kontrola rodzicielska pozwala ustawić limit czasowy. Dostępny w dwóch nowych kolorach: czerwonym i fioletowym. Kompatybilny z Tobi Kamera. Wiek: 6+.

Reklama

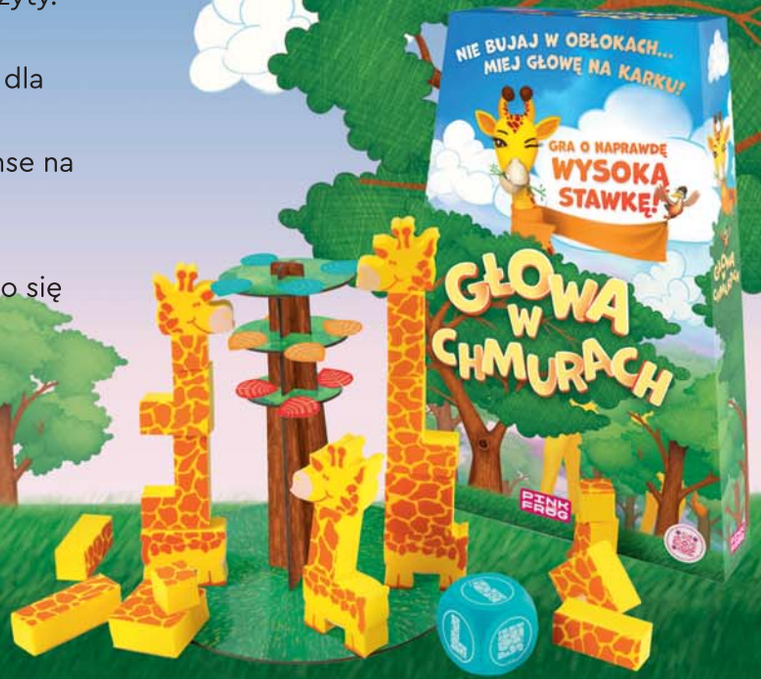
IMPORTER ZABAWEK
ul. Hutnicza 38, Gdynia
ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY
Dami zabawki
hurt@damizabawki.pl
tel. 605 500 600
www.phdami.com
magazyn 2000 mkw • atrakcyjne oferty • dedykowany opiekun handlowy

Piatnik
BUDUJ SAMODZIELNIE INTELIGENTNE ROBOTY
WWW.PIATNIK.PL/KOSMOS
KOSMOS

- Modułowa plansza 3D.
- Drewniane pionki.
- Karty z obrazkami idealne dla dzieci, które nie umieją czytać.
- Decyzyjność. Zawsze mamy do wyboru dwie karty ruchu.
- Niebanalna mechanika. Wygrywa ten, kto jest ostatni na mecie.
- Gra, w której dzieci swobodnie mogą ograć opiekunów.

PINK FROG
NIBY PROSTE GRY

- Wyjątkowe, bezpieczne piankowe rekwizyty.
- Plansza w postaci drzewa 3D.
- Prosta mechanika gry, zrozumiała nawet dla małych dzieci.
- Zabawa, w której dzieci mają równe szanse na wygraną z opiekunami.
- Łatwa do zrozumienia symbolika kostki.
- Gra zręcznościowa, ale trzeba policzyć co się opłaca (ciekawa punktacja).



www.pinkfrog.pl

WADER

Kolekcja domków tematycznych

Play house

25470

25400

25450

Zabawki można zamówić na platformie sprzedażowej

www.b2b.wader.toys

lub w naszych oddziałach w Polsce:

DĄBROWA GÓRNICZA	KRAKÓW	WARSZAWA NADARZYN	WARSZAWA STARE BABICE	GDYNIA	POZNAŃ
tel. +48 32 264 60 40	tel. +48 608 635 472	tel. +48 22 739 99 30	tel. +48 22 299 74 80	tel. +48 601 686 842	tel. +48 601 554 853
sprzedaz@wader.toys	krakow@wader.toys	nadarzyn@wader.toys	warszawa@wader.toys	gdynia@wader.toys	poznan@wader.toys

www.wader.toys