RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 1 (52) 2022 www.rynekzabawek.pl 9 zł (w tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

COBI®

BUILD HISTORY, PIECE BY PIECE

BELL® UH-1 HUEY® "IROQUOIS"

BELL

OFFICIAL LICENSED PRODUCT
68-11121-43210

EXECUTIVE EDITION

1:32 756 4

BELL®, Huey® emblems, logos, and body designs are trademarks of Textron Innovations Inc. and are used under license by Cobi.

E-COMMERCE JAKO STRATEGIA WEJŚCIA NA RYNEK AMERYKAŃSKI

EKOLOGIA JEST TRENDY!

ORGANOLEPTYCZNE ODKRYWANIE ŚWIATA...

MASERATI

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Maserati MC20

EXECUTIVE EDITION

ZAPRASZAMY DO NORYMBERGI!
PLEASE VISIT US AT NÜRNBERG FAIR!
Hall 4, B79-C80

POLISH BLOCKS

1:12 2468

Maserati logo and models' designs are registered trademarks of exclusive property of Maserati S.p.A. Under license of Maserati S.p.A. All rights reserved.

cobi.bricks
cobi.klocki

COBI SA

WWW.COBI.EU WWW.COBI.PL

©&TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

Rok 2022 przywitał nas sporymi zmianami. Nowy Polski Ład z pewnością przyprawił o zawrót głowy niejednego przedsiębiorcę. Tyle zmian podatkowych, co teraz, nie mieliśmy od dawna. Do tego dochodzi gigantyczna inflacja spowodowana m.in. wzrostem na całym świecie cen gazu i energii oraz nieustanną walką z COVID-19. I o ile wiele gałęzi przemysłu skutki pandemii odczuło w dużym stopniu, nasz sektor w ubiegłym roku poradził sobie całkiem dobrze. Optymizmem, mimo piętrzących się problemów, napawają też dane firm badawczych, chociażby Research and Markets, z których wynika, że rynek artykułów dla najmłodszych w ciągu najbliższych lat będzie rósł średnio w tempie około 10% rocznie.

Obecnie prawie cała branża przygotowuje się do największych targów zabawek na świecie – Spielwarenmesse (2-6 lutego) w Norymberdze i Kids' Time (16-18 lutego) w Kielcach. I choć sytuacja jest bardzo dynamiczna, a co za tym idzie – niepewna, firmy targowe robią wszystko, by mające się odbyć wydarzenia były bezpieczne i efektywne dla każdego przedsiębiorcy. Na wystawców i odwiedzających czekać też będą właściciele hurtowni, którzy już szykują się do wiosennych kontraktacji. Jak przygotować się do targów i czego można się spodziewać podczas tych ważnych imprez wystawienniczych? Odpowiedzi na te pytania znalazły się w bieżącym numerze „Rynku Zabawek".

Państwa uwadze polecam także artykuł pt. „Zabawki na cenzurowanym", w którym UOKiK przedstawił najnowsze dane z kontroli artykułów dla najmłodszych, jak też materiał firmy Heyday Brands, która opisała możliwości zaistnienia polskich zabawek na rynku amerykańskim.

Warto również zwrócić uwagę na lidera dziecięcego kontentu online, jakim jest CoComelon. Ten światowy fenomen może się poszczycić 125 milionami subskrybentów i 420 milionami unikalnych odsłon miesięcznie!

W nowym wydaniu magazynu opisaliśmy też historię dwóch firm, które w tym roku obchodzą zacne jubileusze: AMEET (30-lecie) i Hemar Family (40-lecie). Ponadto nie zabrakło w nim prezentacji nowości produktowych, aktualnych trendów oraz wielkich premier zabawek i gier.

Miłej lektury i do zobaczenia na targach!

Anna Wakulak
Redaktor Naczelna

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

WYDAWCA
Kurka Wodna Anna Wakulak

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 Malesa

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 I DYSTRYBUCJA
Marcin Olech
e-mail: 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" – 1/2022 (styczeń)

PBC – nakład kontrolowany: 3500 egzemplarzy

KOPD – Komitet Ochrony Praw Dziecka

PSBZiADz

Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach

Szukaj nas:
rynekzabawek.pl facebook YouTube

Spis treści

Wiadomości 4

Zabawki na cenzurowanym 8

E-commerce jako strategia wejścia na rynek amerykański 12

Nie taki potwór straszny, jak go malują... 14

Wydawnictwo AMEET: 30 lat na polskim rynku! 16

Wyjątkowy podarunek na Dzień Babci i Dziadka ... 18

KOPD: od 40 lat tworzą świat przyjazny dziecku ... 20

Gry i zabawy w morskim klimacie 22

Nowy wymiar łamigłówek 24

CoComelon – lider dziecięcego kontentu online ... 28

Kostka Rubika: wyzwanie dla każdego! 29

Wyłączmy prąd, pograjmy w planszówki! 30

Recenzja: „Kroniki zamku Avel" 32

Wielka sztuka dla niewprawnych artystów 34

Hemar Family: do odważnych świat należy! 35

Nowe maszyny od Cobi: mucha nie siada! 38

Wader-Woźniak: sprawdzone patenty na udane ferie zimowe 40

Nowości 42

Zabawki sensoryczne 68

Ekologia jest trendy! 74

Gry 78

Układy zamknięte 84

W tym wydaniu zareklamowali się

COBI

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

Aksjomat	63
Alexander	19
Askato	21
ATA	55, 73
AWM	88
Bemag	71
Cobi	I okł., 15
ConQuest Entertainment	77
Dami	86
Dante	3, 5
Epee Polska	27
Epoch	83
Etna	71
FoxGames	57
Granna	65
Hemar	69
Kluwi/Piatnik	pagina
M&Z	11
Majdan Zabawek	72
Marko	59
MGAE	49
MultiGra	23
Nasza Księgarnia	31, 44-45, 53
Pink Frog	III okł.
Playmobil	43
Polesie	67
QElements	81
Ravensburger	61
Rebel	25
Spin Master	II okł.
Targi Kids' Time	85
TM Toys	7
Trefl	75
Tuban	9
Wader-Woźniak	IV okł.

Zdjęcia: Spielwarenmesse, Kids' Time, MZ, QElements

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

LUDO TECA

Nowa seria gier karcianych dla najmłodszych

JUŻ W SPRZEDAŻY!

- ✓ kompaktowe opakowania
- ✓ kolorowe grafiki
- ✓ proste zasady

atrakcyjna ekspozycja

OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

SZCZECIN 71-345, UL. RODAKOWSKIEGO 1/5

WWW.DANTE.COM.PL

DYSTRYBUTORZY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CONQUEST ENTERTAINMENT

Boffin: zestawy elektroniczne dla ambitnych

Linia interaktywnych zabawek konstrukcyjnych obejmuje już trzy serie. Unikatowe zabawki zostały opracowane przez odnoszący ogromne sukcesy start-up 3Dsimo, który w swoim portfolio ma również pióra 3D różnych kategorii. Produkcja odbywa się w Czechach. Wyłącznym dystrybutorem zestawów jest firma ConQuest Entertainment.

✓ Zestaw elektroniczny z serii Boffin I (na rynku dostępne są również serie Boffin II i III) zawiera odpowiednio 30, 60 i 75 elementów (w zależności od wybranego modelu), z których można zbudować ponad 100, 300 lub 500 różnych projektów, takich jak lampa, wentylator, alarm, syrena, dzwonek oraz telegraf. Ich podstawą jest tablica, na której wystarczy zatrzasnąć poszczególne elementy. Podręcznik opisuje, czego należy się spodziewać po każdym projekcie. Z dostępnych elementów młody konstruktor może też stworzyć setki własnych wynalazków, które nie są opisane w instrukcji, lub połączyć je z częściami i projektami z innych zestawów Boffin.

✓ Nowością w serii Boffin jest Magnetic Lite składający się z ponad 30 elementów, z których można stworzyć ponad 150 projektów, w tym konsoletę oraz alarm antykradzieżowy. Każdy zestaw posiada marker z wkładem przewodzącym, za pomocą którego można naszkicować kolejne elementy, a tym samym zaproponować setki własnych projektów. Dzięki elementom magnetycznym projekty mogą powstać na tablicy magnetycznej, a nawet… lodówce! Zestaw jest kompatybilny ze wszystkimi produktami z serii Boffin Magnetic.

✓ Z kolei pierwszym zestawem na magnes, który powstał w laboratorium profesora Boffina, jest Boffin Magnetic. Z dostępnych 50 komponentów (wśród których są mały uniwersalny komputer Arduino Nano, mikrofon, dżojstik, głośnik oraz wyświetlacz LED) można złożyć ponad 200 projektów szczegółowo opisanych w dołączonej instrukcji (od najprostszych do bardziej złożonych, takich jak konsola do gier Game Boy, czujnik światła, przyrządy pomiarowe).

KIDS' TIME 2022

W lutym wszystkie drogi prowadzą do Kielc!

Ubiegłoroczna edycja Międzynarodowych Targów Zabawek i Artykułów dla Matki i Dziecka „Kids' Time" wyjątkowo odbyła się w terminie wrześniowym, gromadząc 131 wystawców. Zwiedzający wystawę przybyli z 22 krajów. Tegoroczna edycja odbędzie się tradycyjnie w lutym (16-18.02.2022 r.). Podczas trzech dni hale wystawiennicze Targów Kielce znów wypełni bogata oferta produktów skierowanych do firm działających w sektorze artykułów dla matki i dziecka. Wydarzenie ma charakter B2B i skierowane jest wyłącznie do przedstawicieli branży. Udział w Kids' Time 2022 zapowiedzieli producenci i dystrybutorzy czołowych międzynarodowych marek wózków, fotelików, zabawek, odzieży, mebli, tekstyliów i akcesoriów dla matki i dziecka. Nie zabraknie również kluczowych instytucji oraz branżowych autorytetów z Polski i zagranicy.

Z danych Shopera wynika, że transakcji zawieranych w internetowych sklepach powiązanych z branżą dziecięcą w roku 2020 było o 81 proc. więcej niż w 2019. Według raportu „Global online toys and games retailing market 2021-2024" rynek ten w ciągu najbliższych lat będzie rósł w tempie 10% rocznie. To dobra wiadomość dla wszystkich, którzy planowali inwestycje związane właśnie z tym segmentem, a także dla organizatorów targów. – Dokładamy wszelkich starań, by wystawa była atrakcyjna zarówno dla naszych wystawców, jak i gości – mówi Aldona Matla, menedżer projektu Kids' Time.

MERYTORYCZNIE O BRANŻY DZIECIĘCEJ

Podczas targów w Kielcach nie zabraknie m.in. Reyne Rice – światowej sławy specjalistki w dziedzinie trendów zabawkarskich i jej wartościowych warsztatów. Odbędą się seminaria i warsztaty z udziałem branżowych profesjonalistów z Polski i zagranicy. Uczestnicy Business Forum będą mogli wziąć udział m.in. w wykładzie prezentującym, jak wygląda Nowy (nie)Ład w oczach przedsiębiorcy, o którym opowie dr Izabella Tymińska – ekspert celny i wykładowca. Targowi goście zostaną także zapoznani z tematem zakupów poza granicami UE (podjęte zostaną zagadnienia związane z prawidłowym oznakowaniem, instrukcjami, znakami towarowymi oraz licencjami). Michał Korba z firmy User.com wytłumaczy, jak automatyzować marketing w branży dziecięcej. Nie zabraknie również poruszonych przez dr Monikę Żuraw z kancelarii Żuraw Gierszewski kwestii prawnych obowiązujących na rynku zabawek oraz tematu certyfikacji i badań laboratoryjnych zabawek, który podczas swojego wystąpienia omówi Joanna Janicka z laboratorium badawczego J.S. Hamilton. Z kolei o tym, jak wygląda polski rynek wózków z punktu widzenia właściciela sklepu, opowie Piotr Wita – właściciel marki i sklepu z wózkami Szkrab Wita.

Zdjęcia: Conquest, Kids' Time

LUDO TECA

Gry planszowe dla całej rodziny

TE I INNE TYTUŁY WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

nieskomplikowane zasady

MNÓSTWO zabawy!

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

AWM

Seria „Odkrywam dźwięki" już na rynku!

W serii dźwiękowych książeczek, których patronem medialnym jest magazyn „Rynek Zabawek", ukazały się dotychczas następujące tytuły:

- **„Odkrywam dźwięki. Łąka"** – publikacja zawierająca krótkie scenki rodzajowe, których bohaterami są zwierzęta żyjące na łące. Do każdej historyjki jest dopasowany przycisk dźwiękowy. Po jego naciśnięciu maluszek usłyszy np. rechot żaby lub śpiew skowronka. Atutem książki są również kolorowe wypustki z obrazkami przedstawiającymi zwierzęta. Dzięki nim można łatwo otworzyć książkę na wybranym dźwięku.

- **„Odkrywam dźwięki. Wieś"** – publikacja zawierająca krótkie scenki rodzajowe, których bohaterami są dzieci oraz zwierzęta żyjące na wsi. Do każdej historyjki jest dopasowany przycisk dźwiękowy. Po jego naciśnięciu maluszek usłyszy np. kwiczenie świni lub ryczenie osła. Atutem książki są również kolorowe wypustki z obrazkami przedstawiającymi zwierzęta. Dzięki nim można łatwo otworzyć książkę na wybranym dźwięku.

ATENEUM DYSTRYBUCJA

TOP 3: najlepiej sprzedające się KSIĄŻKI (grudzień 2021 r.)

1. „Kicia Kocia i Nunuś. Idą święta" (Media Rodzina)
2. „Gwiazdkowy Prosiaczek" (Media Rodzina)
3. „Pucio chce siusiu, czyli pożegnanie pieluszki" (Nasza Księgarnia)

CARTAMUNDI POLSKA

Restrukturyzacja firmy

Grupa Cartamundi zmieniła strukturę korporacyjną. Z dniem 1 stycznia 2022 r. jej działalność w zakresie sprzedaży oraz dystrybucji artykułów rynkowych i promocyjnych będzie prowadzona w ramach firmy Cartamundi Cards Poland sp. z o.o. Równocześnie Cartamundi Polska sp. z o.o., która wkrótce zostanie przemianowana na Cartamundi Poland sp. z o.o., będzie kontynuować działalność produkcyjną i aktywną obsługę wielu wydawców w kraju i za granicą. Wszystkie dostawy i usługi będą świadczone przez Cartamundi Cards Poland sp. z o.o.

SPIELWARENMESSE 2022

Jak dobrze zaplanować podróż na targi?

spielwarenmesse®
Nuremberg 2 – 6 Feb 2022

Wielkimi krokami zbliżają się targi Spielwarenmesse. Impreza odbędzie się 2-6 lutego 2022 r. w centrum wystawienniczym w Norymberdze. Przy wjeździe do Niemiec należy przedstawić dowód szczepienia, ozdrowienia lub negatywny wynik testu. Przed wjazdem z obszaru wysokiego ryzyka wymagana jest również rejestracja cyfrowa. Dla zaszczepionych uczestników targów z obszarów wysokiego ryzyka nie ma obowiązku kwarantanny – za zaszczepione uznaje się osoby, które przyjęły jedną z czterech uznanych w Niemczech szczepionek. Niezaszczepione osoby podróżujące służbowo z obszarów wysokiego ryzyka mogą przybyć do Niemiec bez obowiązku odbycia kwarantanny na okres do pięciu dni. Ze względu na dynamicznie zmieniającą się sytuację pandemiczną w poszczególnych krajach należy śledzić aktualne zalecenia dla podróżnych. Najnowsze wytyczne można znaleźć na stronie internetowej Stowarzyszenia Niemieckiego Przemysłu Targowego (AUMA): www.auma.de/en/exhibit/legal-matters/entry-requirements. Środki bezpieczeństwa i higieny są również na bieżąco aktualizowane na www.spielwarenmesse.de/en/hygiene.

REMADAYS WARSAW

17. edycja targów

Biznes nie znosi pustki, kocha za to integrację. Świetna okazja do niej nadarzy się podczas 17. edycji Targów Reklamy i Druku „RemaDays Warsaw", które odbędą się 16-18 lutego br. w Ptak Warsaw Expo w Nadarzynie.

Udział w wystawie potwierdziło już ponad 350 firm, w tym 40 z zagranicy. Targowi goście będą mieli okazję do zapoznania się ze światowymi nowościami oraz najnowszymi technologiami produkcji związanymi z szeroko pojętą reklamą. Wystawa odbędzie się pod hasłem „KreaTYwni, otwarci na nowe", które ma na celu podkreślenie otwarcia organizatorów na nowości i pomysły ludzi z branży.

Rejestracja online: RemaDays.com (kod RDW021).

Zdjęcia: AWM, RemaDays, Spielwarenmesse

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

XTREM BOTS®

RADOŚĆ Z BUDOWANIA I PROGRAMOWANIA

ELITE TROOPER
Kontroluj moje ramiona!
Strzelam pociskami!

PATROL
Uruchom mój tryb szpiegowski
i kontroluj okolicę!

SPACE BOT
Sprawdź, jak możesz mnie
kontrolować gestami!

ROBOTRUCK
Zbuduj potężny robospychacz!

WOKI
Rozpoznaje kolory!

MAZZY
Może być androidem
lub łazikiem!

STEM
Science · Technology · Engineering · Math

www.xtrembots.pl

NABYWANE UMIEJĘTNOŚCI

- PODSTAWY PROGRAMOWANIA
- WIDZENIE PRZESTRZENNE
- ROBOTYKA

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,** ul. Świętokrzyska 20, 26-026 Kuby-Młyny, tel.: 78 443 77 13, e-mail: hurtownia@brandedtoys.eu, **Hurtownia,** 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.

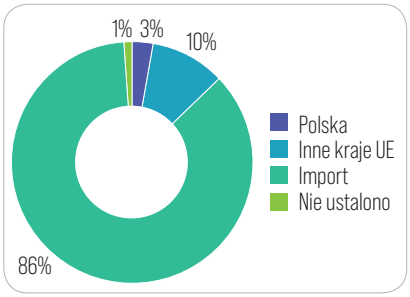
Zabawki na cenzurowanym

W okresie od maja do października 2021 r. prezes UOKiK wraz z Inspekcją Handlową skontrolowali ponad 200 zabawek. Eksperci ocenili, czy są dobrze oznakowane i nie zagrażają najmłodszym konsumentom. Wyniki kontroli budzą niepokój: niemal połowa produktów była źle oznakowana, 19 zawierało niedozwolone stężenia ftalanów, zaś 20 miało zbyt wysoki poziom pierwiastków ciężkich. Największy odsetek zakwestionowanych zabawek stanowiły popularne slime'y, z kolei najmniej niezgodności wykryto w zabawkach pociskowych.

Przedsiębiorcy w dowolnym momencie mogą sprawdzić, czy wybrany produkt spełnia wymagania i nie stanowi zagrożenia. W tym celu mają do dyspozycji ogólnodostępne unijne systemy, w których gromadzone są dane na temat wyrobów niezgodnych wykrytych przez organy nadzoru rynku na terenie Unii Europejskiej:
- **Safety Gate – RAPEX** (https://ec.europa.eu/safety-gatealerts/screen/webReport);
- **ICSMS** (https://webgate.ec.europa.eu/icsms/public/productSearch.jsp?locale=pl).

FTALANY

Najwięcej objętych kontrolą zabawek (86) pochodziło z Chin. Zakwestionowano 30 z nich (tj. 29% wszystkich skontrolowanych). Wśród zabawek pochodzących z krajów UE pod względem formalnym zakwestionowano po dwie zabawki z Niemiec i Holandii oraz jedną z Hiszpanii.



Pochodzenie skontrolowanych zabawek

Łącznie skontrolowano 102 zabawki, kwestionując 36 z nich (35% skontrolowanych zabawek). Największą grupę zabawek (zarówno skontrolowanych, jak i zakwestionowanych) stanowiły lalki (ponad 50% zakwestionowanych).

RODZAJ PODMIOTU KONTROLOWANEGO	LICZBA SKONTROLOWANYCH PODMIOTÓW DANEGO RODZAJU	LICZBA SKONTROLOWANYCH ZABAWEK	LICZBA ZAKWESTIONOWANYCH ZABAWEK	PROCENTOWY UDZIAŁ ZAKWESTIONOWANYCH ZABAWEK
PRODUCENT	2	3	0	0%
IMPORTER	3	6	1	16,7%
DYSTRYBUTOR – SPRZEDAWCA HURTOWY	15	23	8	34,8%
DYSTRYBUTOR – SKLEP DETALICZNY	42	57	25	43,9%
DYSTRYBUTOR – SKLEP WIELKOPOWIERZCHNIOWY	10	13	2	15,4%
ŁĄCZNIE	72	102	36	35%

Udział zabawek niezgodnych w podziale na podmioty gospodarcze, które poddano kontroli

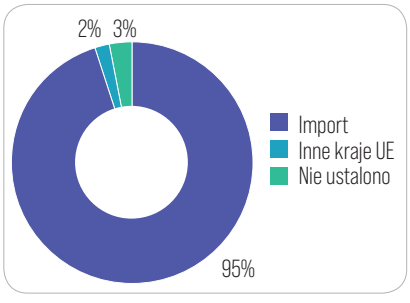
Stwierdzone niezgodności formalne polegały na:
- braku danych podmiotów odpowiedzialnych (producenta i importera) za wprowadzenie zabawki do obrotu (21 przypadków, w tym piłki, lalki i piszczki);
- nieprawidłowo sporządzonej deklaracji zgodności (10 przypadków, w tym lalki, figurki, gryzak, piłki, piszczek oraz zestaw do zabawy w lekarza);
- niewskazaniu ryzyka związanego z użytkowaniem zabawki lub jego niezasadnym umieszczeniu (osiem przypadków: lalki, piszczki, figurki, zestaw do zabawy w lekarza oraz zabawka antystresowa);
- braku wymaganych ostrzeżeń lub niezasadnym ich umieszczeniu (sześć przypadków: piłki, lalki, samochodzik, figurki oraz zabawka antystresowa);
- nieprawidłowym oznakowaniu CE (dwa przypadki – piłki);
- braku instrukcji lub wymaganych ostrzeżeń w języku polskim (dwa przypadki – zestaw lekarski oraz piłka);
- braku informacji umożliwiającej identyfikację zabawki (piłka).

Inspektorzy zakwestionowali 36 spośród 102 zabawek, tj. 35%.

Badań laboratoryjnych nie przeszło 19 na 100 zabawek, tj. 19%.

ZABAWKI POCISKOWE

Importowane zabawki w większości pochodziły z Chin (34). Drugim krajem, z którego najczęściej sprowadzono zabawki, były Indie (4). Poza tym zakwestionowano również jedną zabawkę pochodzącą z Holandii.



Pochodzenie skontrolowanych zabawek

Łącznie skontrolowano 40 modeli zabawek, kwestionując 14 z nich (tj. 35% wszystkich skontrolowanych). Największą grupę zabawek (zarówno skontrolowanych, jak i zakwestionowanych) stanowiły wyrzutnie pocisków. Do tej kategorii zaliczono pistolety i karabiny strzelające pociskami innymi niż kulki. Zakwestionowane łuki stanowiły 1/3 wszystkich niezgodnych zabawek.

Stwierdzone niezgodności formalne dotyczyły wyłącznie wyrzutni pocisków oraz łuków i polegały na:
- braku wymaganych ostrzeżeń lub niezasadnym ich umieszczeniu (osiem przypadków);
- nieprawidłowo sporządzonej deklaracji zgodności (cztery przypadki);
- braku danych podmiotów odpowiedzialnych (producenta i importera) za wprowadzenie zabawki do obrotu (cztery przypadki);
- braku instrukcji wymiany baterii w przypadku jednej zabawki, która była w ten sposób zasilana (wyrzutnia pocisków).

TUBI JELLY

ZABAWKOWICZ.PL
ZABAWKA ROKU
2021
NAGRODA DZIECI

PRODUKT POLSKI

ŻELOWE FIGURKI 3D

PONAD 15 KREATYWNYCH ZESTAWÓW

TUBAN

tiktok.com/@tuban_toys @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)

RODZAJ PODMIOTU KONTROLOWANEGO	LICZBA SKONTROLOWANYCH PODMIOTÓW DANEGO RODZAJU	LICZBA SKONTROLOWANYCH ZABAWEK	LICZBA ZAKWESTIONOWANYCH ZABAWEK	PROCENTOWY UDZIAŁ ZAKWESTIONOWANYCH ZABAWEK
DYSTRYBUTOR – SPRZEDAWCA HURTOWY	7	14	7	50%
DYSTRYBUTOR – SKLEP DETALICZNY	8	16	5	31,3%
DYSTRYBUTOR – SKLEP WIELKOPOWIERZCHNIOWY	4	10	2	20%
ŁĄCZNIE	19	40	14	35%

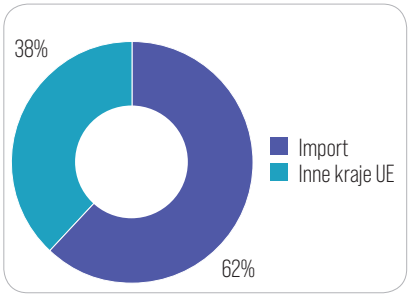
Udział zabawek niezgodnych w podziale na podmioty gospodarcze, które poddano kontroli

Inspektorzy zakwestionowali 14 spośród 40 zabawek, tj. 35%.

Badań laboratoryjnych nie przeszło 6 na 40 zabawek, tj. 15%.

ZABAWKI ROZSZERZAJĄCE SIĘ POD WPŁYWEM WODY

Importowane zabawki w większości pochodziły z Chin (22). Zakwestionowano również produkty pochodzące z państw Unii Europejskiej – z Holandii (6), Niemiec (2) oraz Republiki Czeskiej (1).



Pochodzenie skontrolowanych zabawek

Łącznie skontrolowano 37 zabawek, z czego zakwestionowano 27 (tj. 73% wszystkich skontrolowanych).

Najliczniejszą grupę zabawek stanowiły jajka, z których wykluwały się dinozaury, jednorożce, węże, myszki i inne zwierzęta. Druga kategoria obejmowała takie zabawki, jak kapsułki oraz figurki zwierząt, które po umieszczeniu w wodzie zwiększają swoją objętość.

Stwierdzone niezgodności formalne polegały na:

- braku lub nieodpowiedniej instrukcji w języku polskim (osiem innych zabawek rosnących i siedem jajek);
- braku danych podmiotów odpowiedzialnych (producenta i importera) za wprowadzenie zabawki do obrotu (sześć jajek i cztery inne zabawki rozszerzające się);
- nieprawidłowo sporządzonej lub braku deklaracji zgodności (cztery jajka i trzy inne zabawki);
- niewskazaniu ryzyka związanego z użytkowaniem zabawki (trzy jajka i jedna inna zabawka);
- braku wymaganych ostrzeżeń (rosnący dinozaur);
- braku oznakowania CE (jajo dinozaura).

Inspektorzy zakwestionowali 27 spośród 37 zabawek, tj. 73%.

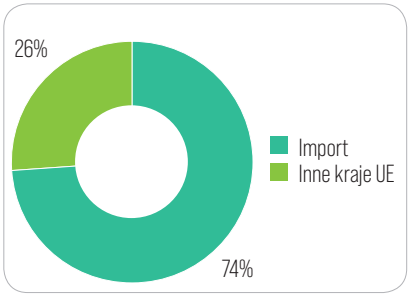
Badań laboratoryjnych nie przeszło 15 na 37 zabawek, tj. 40,5%.

RODZAJ PODMIOTU KONTROLOWANEGO	LICZBA SKONTROLOWANYCH PODMIOTÓW DANEGO RODZAJU	LICZBA SKONTROLOWANYCH ZABAWEK	LICZBA ZAKWESTIONOWANYCH ZABAWEK	PROCENTOWY UDZIAŁ ZAKWESTIONOWANYCH ZABAWEK
IMPORTER	3	3	3	100%
DYSTRYBUTOR – SPRZEDAWCA HURTOWY	2	3	3	100%
DYSTRYBUTOR – SKLEP DETALICZNY	17	21	12	57%
DYSTRYBUTOR – SKLEP WIELKOPOWIERZCHNIOWY	5	10	9	90%
ŁĄCZNIE	27	37	27	73%

Udział zabawek niezgodnych w podziale na podmioty gospodarcze, które poddano kontroli

ZABAWKI TYPU SLIME

Wszystkie zabawki poddane kontroli zostały zaimportowane z Chin (23). Również z tego kraju pochodziło najwięcej zakwestionowanych wyrobów (22). Skontrolowano ponadto produkty pochodzące z Holandii (3) oraz z Danii (1).



Pochodzenie skontrolowanych zabawek

W przypadku wyrobów holenderskich w dwóch zabawkach stwierdzono przekroczenie dopuszczalnego poziomu boru, natomiast trzecią zakwestionowano w zakresie formalnym (brak danych producenta). Łącznie kontroli poddano 31 zabawek, kwestionując 25 z nich (tj. 80% wszystkich skontrolowanych). Tylko jedna zabawka (rozciągliwy piasek) została sklasyfikowana jako kategoria I, tj. wyroby zawierające materiały suche, kruche, proszkowe lub miękkie. Pozostałe należały do kategorii II obejmującej zabawki wykonane z materiałów lepkich lub płynnych.

Stwierdzone niezgodności formalne polegały na:

- braku wymaganych ostrzeżeń lub niezasadnym ich umieszczeniu (dziewięć przypadków);
- nieprawidłowo sporządzonej deklaracji zgodności (sześć przypadków);
- braku oznakowania CE (trzy przypadki);
- braku danych podmiotów odpowiedzialnych (producenta i importera) za wprowadzenie zabawki do obrotu (dwa przypadki).

Inspektorzy zakwestionowali 25 spośród 31 zabawek, tj. 80%.

Badań laboratoryjnych nie przeszło 20 na 30 zabawek, tj. 67%.

RODZAJ PODMIOTU KONTROLOWANEGO	LICZBA SKONTROLOWANYCH PODMIOTÓW DANEGO RODZAJU	LICZBA SKONTROLOWANYCH ZABAWEK	LICZBA ZAKWESTIONOWANYCH ZABAWEK	PROCENTOWY UDZIAŁ ZAKWESTIONOWANYCH ZABAWEK
DYSTRYBUTOR – SPRZEDAWCA HURTOWY	9	16	15	93,8%
DYSTRYBUTOR – SKLEP DETALICZNY	4	10	8	80,0%
DYSTRYBUTOR – SKLEP WIELKOPOWIERZCHNIOWY	5	5	2	40,0%
ŁĄCZNIE	18	31	25	80,6%

Udział zabawek niezgodnych w podziale na podmioty gospodarcze, które poddano kontroli

Grafiki: UOKiK

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
Activity Inteligentne gry · piatnik.pl

ZBIERACZ PIŁEK T.REX UCZY, BAWI, ROZWIJA

WITAJ W ŚWIECIE PRESCHOOLOWEJ PREHISTORII!

POCZTA@MIZ.GDA.PL

M & Z

TEL. 58 628 85 89

BĄDŹ POPTASTIC I STWÓRZ SWÓJ STYL!

CREATE:it!

CUDOWNE KOSMETYKI DLA POPTASTYCZNYCH DZIEWCZYNEK!

E-commerce

jako strategia wejścia na rynek amerykański

Stany Zjednoczone są największym, a zarazem najbardziej atrakcyjnym rynkiem konsumenckim na świecie, którego wartość wynosi ponad 18,5 bln dol. Od czego rozpocząć jego podbój? W jaki sposób dołączyć do grona polskich firm, które rocznie sprzedają za oceanem towary za 7,6 mld dol.?

Dotychczas działania eksportowe były prowadzone za pomocą kanałów tradycyjnych. Najlepsze efekty przynosiły wyjazdy na targi i misje gospodarcze, indywidualne pozyskiwanie kontrahentów i dystrybutorów, rozmowy z sieciami handlowymi, wreszcie otwarcie oddziału na rynku zagranicznym. I te przetarte ścieżki nadal prowadzą do bardzo dobrych efektów: poprzez kanały tradycyjne w USA wciąż sprzedaje się ponad 80% towarów konsumpcyjnych. Pozyskanie doświadczonego dystrybutora lub kontraktu z siecią handlową to opłacalny sposób wejścia na zagraniczny rynek. Jednak dla małej lub średniej firmy, której produkty są na amerykańskim rynku zupełnie nieznane, jest to działanie niezwykle kosztowne, czasochłonne i ryzykowne. Wyjazdy na targi i negocjacje, otwarcie przedstawicielstwa, wynajem biura, magazynu, aspekty formalnoprawne związane z uruchomieniem firmy w USA oraz pozyskanie stosownych certyfikatów, koszty promocji, następnie koordynacja całego procesu sprzedaży to zbyt duże wyzwania dla wielu polskich producentów. Remedium na większość tych problemów jest e-commerce. W USA handel elektroniczny od dawna wypiera kanały tradycyjne – w ciągu ostatniego roku zamkniętych zostało aż 11 000 sklepów tradycyjnych i zlikwidowano jedną czwartą galerii handlowych. Szacuje się, że w roku 2022 rynek e-commerce w USA osiągnie wartość 712 mld dol., z czego niemal połowa należeć będzie do platformy Amazon.

WSZYSTKIE PRZEWAGI AMAZONA

Amazon łączy w sobie zalety gigantycznego marketplace'u z firmą spedycyjną. Dzięki systemowi FBA (Fulfillment by Amazon) producenci i dystrybutorzy wysyłają towar do magazynów firmy, a ona zajmuje się pakowaniem, wysyłką i zwrotami. W ten sposób zdobyła ogromną część rynku – już teraz klienci Amazona stanowią 310 milionów aktywnych użytkowników z całego świata, z czego 90 milionów wydaje tu średnio 1300 dol. rocznie, a kolejne 220 milionów – około 700 dol. w ciągu roku. Biorąc pod uwagę te dane, trudno polemizować z tezą, że Amazon stanowi najprostszą drogę do rozpoczęcia ekspansji na rynku amerykańskim.

UWAGA NA PUŁAPKI!

Należy jednak pamiętać, że nawet prosta droga do podbicia najatrakcyjniejszego, a co za tym idzie – najbardziej konkurencyjnego rynku na świecie nie jest łatwa. Amazon to platforma przyjazna przede wszystkim dla odbiorców końcowych. Dla sprzedawców jest z kolei partnerem niezwykle wymagającym, zautomatyzowanym, a brak doświadczenia utrudnia nie tylko poruszanie się po platformie, ale też uzyskanie niezbędnych informacji. Z tego powodu polecamy (przynajmniej w początkowym okresie) skorzystanie z pomocy wykwalifikowanej firmy, gdyż koszty zdobycia doświadczenia samodzielnie mogą okazać się nieproporcjonalnie wyższe.

MEANDRY SPRZEDAŻY

Aby rozpocząć sprzedaż na Amazonie, trzeba przebrnąć przez wiele procedur i przeanalizować szereg danych. Dla uproszczenia podzieliliśmy ten proces na kilka etapów.

1. Analiza produktu, czyli czy to się opłaca?

Na początek należy rzetelnie ocenić, czy wybrany produkt ma szanse zaistnieć na rynku. Warto przy tym poznać konkurencję, znaleźć najbardziej podobne produkty dostępne na Amazonie, sprawdzić, jakie unikatowe cechy posiadają i w jakiej cenie są sprzedawane. Dzięki specjalistycznemu oprogramowaniu można również sprawdzić wielkość sprzedaży konkurencji, opłaty, jakie pobiera Amazon, a nawet sezonowość sprzedaży. Informacje te są niezbędne do oszacowania potencjalnego zysku.

2. Zagadnienia formalnoprawne.

Często zdarza się, że przed dopuszczeniem do sprzedaży na rynku amerykańskim produkty muszą uzyskać specjalne certyfikaty (choćby FDA dla produktów spożywczych, leków i kosmetyków). Kolejnym kosztem, o którym nie można zapomnieć, jest ubezpieczenie towaru.

3. Logistyka.

Na tym etapie należy ustalić koszt transportu towaru do USA – to najpoważniejsza składowa całej operacji, która może decydować o opłacalności przedsięwzięcia. Warto też zawczasu pomyśleć o zlokalizowanym na terenie USA magazynie przeładunkowym, który umożliwi płynne zatowarowywanie Amazona (w przypadku niektórych towarów jest to bardziej opłacalne).

4. Set-up na Amazonie.

Po oszacowaniu wszystkich kosztów należy ustalić cenę produktu dla odbiorcy końcowego, założyć konto oraz stworzyć listingi (opisy produktów). Specyfika platformy, jaką jest Amazon, polega na

dążeniu do uzyskania jak najwyższej pozycji w wyszukiwarce. Opracowanie słów kluczowych, odpowiednich tytułów oraz opisów produktowych zwiększa skuteczność w obrębie wykrywalności produktu. Algorytm wyszukiwarki daje pierwszeństwo najlepiej opisanym produktom, umieszczając je na szczycie zalecanych wyszukiwań. Dlaczego jest to tak istotne? Z raportu „Amazon Ads Benchmark Report Q3" za rok 2019 wynika, że aż 1/3 kupujących na Amazonie przegląda maksymalnie dwie pierwsze strony.

5. Marketing.

Głównym celem działań marketingowych jest zwiększenie sprzedaży poprzez lepszą widoczność marki i jej produktów wśród grupy potencjalnych klientów. Podobnie jak przy wejściu na rynek zagraniczny do sukcesu konieczne jest rozeznanie w mechanizmach nim rządzących i specyfice wybranej platformy sprzedażowej, tak podjęcie jakichkolwiek działań marketingowych wymaga przyjrzenia się grupie docelowej. Celem jest pozytywna widoczność. Warto zatem zadbać o weryfikację namingu, identyfikacji wizualnej i wyodrębnienie z DNA marki tych wartości, które są doceniane i istotne dla klientów na wybranym rynku zagranicznym. Działania te można podzielić na dwie grupy. Wewnętrzne odpowiadają za wysoką pozycję w rankingu. Na Amazonie są dostępne trzy rodzaje reklam:

- Amazon PPC (pay-per-click) – w tym przypadku reklamodawcy płacą tylko wtedy, gdy użytkownik kliknie w reklamę, a nie za każde jej zobaczenie; opcja ta jest nie tylko popularna, ale też ma stosunkowo wysoki współczynnik konwersji (około 10%);
- Amazon Sponsored Brands Ads, które mogą zawierać nagłówek, logo i maksymalnie trzy zdjęcia produktów;
- Amazon CPC (cost-per-click) – to również forma reklamy z opłatą za kliknięcie, ale w przeciwieństwie do PPC mierzy ona koszt reklam produktów Amazona, jaki będą musieli ponieść sprzedawcy. Różni się on w zależności od szacowanej liczby kliknięć – może się jednak okazać, że reklama zbierze więcej kliknięć niż początkowa stawka.

Drugą grupę stanowią działania zewnętrzne służące budowaniu wizerunku marki. Są one nie mniej istotne, gdyż samo pozycjonowanie nie jest jedynym elementem mającym wpływ na decyzje zakupowe. W dzisiejszych czasach podstawowym kanałem dostępu do wyselekcjonowanego konsumenta są media społecznościowe. Towarzyszą nam każdego dnia, dlatego to właśnie za ich pośrednictwem można najłatwiej i najszybciej trafić do świadomości odbiorców. Przeglądane codziennie portale są w dużej mierze odpowiedzialne za przyszłe decyzje zakupowe współczesnych konsumentów, zatem warto jak najlepiej wykorzystać ich potencjał.

Przekaz marketingowy, jaki proponujemy, składa się z własnych materiałów promocyjnych, a także z treści opracowanych we współpracy z influencerami, którzy istotnie zwiększają rozpoznawalność marki, pomagając trafić jej do docelowej grupy odbiorców. Siła ich autorytetu sprawia, że produkt jest odbierany jako atrakcyjniejszy oraz wzbudza większe zaufanie. Z naszego doświadczenia wynika, że takie rozwiązanie jest wyjątkowo skuteczne, a często okazuje się też niezwykle efektywne kosztowo (zwłaszcza że Amazon, wychodząc naprzeciw sprzedawcom, od lipca ubiegłego roku oferuje Amazon Brand Referral Bonus, tj. program premii dający markom możliwość uzyskania zwrotu z działań marketingowych generujących ruch z innych platform).

6. Rozpoczęcie sprzedaży.

Największym wyzwaniem tego etapu jest wypoziomowanie PPC na poziomie zapewniającym zysk. Sprzedawca powinien też zrobić wszystko, by jak najszybciej pozyskać pozytywne opinie o swoich produktach. Działają one na dwa sposoby: zapewniają lepszą konwersję z reklam, są też potwierdzeniem dla tych już zdecydowanych oraz argumentem przemawiającym na korzyść marki dla klientów, którzy wcześniej jej nie znali. To właśnie o tę drugą grupę toczy się walka. Mechanizm jest prosty: w sytuacjach braku pewności w zakresie najlepszej decyzji punktem odniesienia dla zachowań człowieka stają się decyzje innych ludzi. W psychologii określa się to mianem społecznego dowodu słuszności. Jak zachęcić dotychczasowych klientów do podzielenia się rekomendacją? Oto kolejne pole do popisu dla marketingowców.

7. Obsługa konta.

To szerokie zagadnienie, wymagające koordynacji wielu procesów, takich jak bieżący monitoring konta, pozi mu sprzedaży i cen, rozwiązywanie sporów z Amazonem (Refund, Return, A-to-Z Claim), monitoring i odpowiedzi na komentarze, Amazon Account Compliance (Amazon Account Health Monitoring), a także bieżący nadzór nad logistyką i odpowiednio szybkie uzupełnianie stanów magazynowych Amazon FBA.

Zaistnienie marki na Amazonie może nieść ze sobą milionowe obroty, jakie osiąga ponad 20 000 sprzedawców. Proces, który początkowo wydaje się skomplikowany, z pomocą specjalistów szybko staje się rutyną. Naszym zdaniem sam Amazon nie musi być pierwszym i ostatnim etapem podboju nowego rynku, a jedynie przepustką do tradycyjnych kanałów sprzedaży.

Tomasz Dąbrowski, CIO w Heyday Brands

Anna Świszcz, content marketing manager w Heyday Brands Digital

Grafiki: Heyday Brands

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

Nie taki **potwór straszny**, jak go malują…

Gdzie czają się potwory? Pod łóżkiem, we wnętrzach starych szaf i ciemnych zakamarkach. Ze swoich kryjówek mogą z sukcesem wcielać w życie sekretne plany dominacji nad dziećmi. Maluchy truchleją na sam dźwięk słowa „potwór", nie mówiąc już o katastroficznej wizji spotkania oko w oko. Te fobie kiełkują w małych główkach bez wyraźnej przyczyny i zazwyczaj trudno znaleźć sposób, by je oswoić. Do teraz! Nowa gra od wydawnictwa Granna w zabawny sposób przełamuje tabu, jakim są dziecięce lęki przed wszelakiej maści monstrami, a przy okazji stanowi świetną rozrywkę również dla starszych graczy.

Nie każdy potwór to upiorna istota, która czyha w ukryciu, by przy każdej nadarzającej się okazji zburzyć spokój dzieci. Ten w grze „Box Monster" jest na tyle uroczy, że z miejsca stanie się pełnoprawnym członkiem rodziny. Istnieje tylko jeden mały problem: włochaty domownik połyka wszystko, co tylko wpadnie mu w ręce, a właściwie w… ogromną paszczę!

RENTGEN BRZUCHA

Rolę potwora odgrywa w grze pokaźne pudło z czterema otworami. To przez nie gagatek wciąga do brzucha różne przedmioty i to dzięki nim dzieci mogą je w porę z niego wyciągnąć, aby uchronić potwora przed ogromnym bólem brzucha. Lista rzeczy, które dotychczas połknął, jest długa – znajdują się na niej wszystkie zabawki, jakie znalazł w domu, telefon mamy, budzik, bielizna, gwiazdki, cała góra słodyczy, a nawet mieszkańcy domowego akwarium i, o zgrozo, ukochana babcia! Na szczęście w tym momencie do akcji wkracza ekipa do zadań specjalnych wyposażona w cztery ręce i aparat rentgenowski!

GRACZE NA TROPIE…

Uczestnicy mają do wykonania misję. Będą w niej polegać na dobrej spostrzegawczości oraz na sobie nawzajem. Ich bronią

są dłonie – w żadnym momencie nie mogą zajrzeć do brzucha potwora. Podczas poszukiwań będą posiłkować się wskazówkami i instrukcjami zamieszczonymi na specjalnych kartach zdjęć rentgenowskich (dobieranymi podczas rozgrywki) oraz – co najważniejsze – polegać na swoim zmyśle dotyku. W każdej rundzie czekają na nich inne zadania, co sprawia, że na nudę nie będą mogli narzekać.

Na początku rozgrywki uczestnicy układają karty w trzy stosy (zgodnie z ich kolorem).

ZADANIA Z KART W KOLORZE NIEBIESKIM: gracze poszukują w brzuchu potwora konkretnych par przedmiotów.

ZADANIA Z KART W KOLORZE POMARAŃCZOWYM: zamiast przedmiotów gracze otrzymują jako wskazówki jedynie ich niepełne zarysy, po czym bez komunikowania się ze sobą muszą odnaleźć ich pary.

ZADANIA Z KART W KOLORZE RÓŻOWYM: uczestnicy muszą znaleźć i wyciągnąć z brzucha potwora po jednym przedmiocie w określonej kolejności.

Jeśli na karcie obok przedmiotów do odnalezienia pojawi się symbol dłoni, gracze muszą wyciągnąć z pudła wszystkie poszukiwane pary jednocześnie. Trzy poziomy zadań pozwolą im w miarę zabawy doskonalić się w poszukiwaniach i ćwiczeniu swoich zmysłów. Odmierzająca czas 90 sekund klepsydra sprawia, że emocje za każdym razem sięgają zenitu. Jeśli uczestnicy nie zmieszczą się w wyznaczonym czasie, mają do dyspozycji dwa dodatkowe życia w postaci pigułek, które przed upływem czasu należy włożyć do brzucha potwora, aby wydłużyć czas poszukiwań, a tym samym ukończyć misję z sukcesem. I o ile początkowo wyzwaniem jest samo wykonanie zadania w wyznaczonym czasie (bez wspomagania się tabletkami), o tyle w miarę zdobywania doświadczenia gracze mogą podwyższyć sobie poprzeczkę, próbując oszczędzić zapasy domowych leków (bez wydłużania czasu poszukiwań).

ARGUMENTY NA TAK!

1. Unikatowa forma pudełka realistycznie uosabia potwora łakomczucha.
2. Lekka, łatwa i przyjemna mechanika czyni grę uniwersalną.
3. Rozgrywka trwa 15 minut, a zgłębienie zasad zajmuje zaledwie chwilę.
4. Ograniczenie czasowe sprawia, że gracze bez względu na wiek stają przed ogromnym wyzwaniem.
5. Poszukiwania przedmiotów to świetny trening spostrzegawczości oraz współpracy.
6. Do gry mogą samodzielnie zasiąść dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać.
7. Wspólny cel integruje graczy, nie wprowadzając do rozgrywki negatywnej interakcji.

Czas rozgrywki: 15 minut.
Liczba graczy: 2-4.
Wiek: 6+.

Zdjęcia: Granna

ARMED FORCES

COBI®

Sikorsky® UH-60 Black Hawk®

905 2

scale 1:32

SIKORSKY
A LOCKHEED MARTIN COMPANY

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

LOCKHEED MARTIN®, SIKORSKY® , UH-60 BLACK HAWK®, associated emblems and logos, and body designes of vehicles are either registered trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by Cobi Factory S.A.

Focke-Wulf FW 190 A5

344 1

scale 1:32

HISTORICAL COLLECTION

BUILD HISTORY, PIECE BY PIECE

BUDUJ HISTORIĘ, KLOCEK PO KLOCKU

Panzer VIII "Maus"

1605 2

scale 1:28

Battleship Yamato

2670 1

scale 1:300

EXECUTIVE EDITION

WWW.COBI.EU
WWW.COBI.PL

cobi.bricks
cobi.klocki

COBI SA

POLISH BLOCKS

Wydawnictwo AMEET

30 lat na polskim rynku!

30 lat wydawnictwa AMEET

Początki wydawcy sięgają roku 1991. To wtedy Piotr Modliński, który do dziś pełni funkcję prezesa zarządu, założył niedużą firmę rodzinną zajmującą się przede wszystkim dystrybucją na rynku polskim gier, książek oraz puzzli. W niedługim czasie, bo już w roku 1993, został sfinalizowany kontrakt z The Walt Disney Company, a wydawnictwo AMEET rozpoczęło swoją przygodę w świecie ulubionych bohaterów dzieci, dobrze znanych z małego i dużego ekranu. Trwa ona do dziś – z tą tylko różnicą, że po drodze firma nawiązała kolejne udane kooperacje z czołowymi licencjodawcami na świecie.

W początkowym etapie działalności przełomowymi wydarzeniami były premiery kinowe największych animacji Disneya. Zaczęło się od „Króla Lwa" (1994), po którego premierze do magazynu wydawnictwa zaczęły się ustawiać kolejki, a książki sprzedawane były prosto z samochodu (nakłady jednego tytułu sięgały 100 tys. egz.). Dwa lata później (1996) premierę miał film „Toy Story", a w roku 2003 kolejny wielki hit filmowy „Gdzie jest Nemo?". Obie produkcje przyniosły ze sobą sukcesy sprzedażowe wydawcy.

W latach 90. wydawnictwo podpisało kontrakty z nowymi licencjodawcami: Warner Bros., Mattel i Hasbro.

Niezwykle istotny w historii firmy był również rok 1998, kiedy wydawca po raz pierwszy zaprezentował 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 serii wydawniczej „LEGO® Books". Odchodząc od typowej metody licencjonowania, pozwoliła ona wydawnictwu 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 z klockami LEGO.

Obecnie wydawnictwo wydaje książki w ponad 25 językach w 44 krajach. Od roku 2019 działa na rodzimym rynku jako AMEET Polska. Oprócz tego posiada biuro w Niemczech (AMEET Verlag) i przedstawicielstwa za granicą (Wielka Brytania, Stany Zjednoczone, Francja).

Zdjęcia: Ameet

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

Krótki przegląd oferty wydawnictwa AMEET

„LEGO® BOOKS”

- Najbardziej znane brandy LEGO: City, NINJAGO®, Jurassic World™, DC Comics Super Heroes, Harry Potter™, DOTS™.
- Różne formaty: bestsellerowa seria książek z minifigurką LEGO (idealna propozycja dla kolekcjonerów), kolorowanki i książki z naklejkami, literatura dziecięca (opowiadania dla różnych grup wiekowych), zestawy prezentowe z klockami LEGO (doskonałe połączenie książki z zabawką).
- Tytuły, które rozwijają wyobraźnię i kreatywność dziecka.

„DISNEY UCZY”

- Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym opracowany przez ekspertów (zgodny z podstawą programową).
- Książki do nauki pisania, czytania i liczenia (zadania dostosowane do poszczególnych grup wiekowych).
- Atrakcyjne dla dzieci formaty: książki z pisakami, naklejkami oraz dodatkami.

„DISNEY MALUCH”

- Kompleksowy program wydawniczy dla dzieci do 3. roku życia.
- Książki wspierające rozwój najmłodszych.
- Publikacje o tematyce bliskiej dziecku.
- Najpopularniejsze serie: elementarze i ćwiczenia/zadania, „Maluj Rączkami”, książki twardostronicowe o zwierzątkach, „Moje Pierwsze Opowiastki”.
- Książki wykonane z trwałych, bezpiecznych i przetestowanych materiałów.

KOLOROWANKI, KSIĄŻKI ACTIVITY, PROPOZYCJE DLA MAŁYCH PROJEKTANTEK

- Światowe licencje, w tym Disney oraz Mattel.
- Strony pełne znanych bohaterów i pięknych ilustracji.
- Najpopularniejsze serie: „Kolorowanki z Naklejkami”, „Maluj Wodą”, „Malowanka Niespodzianka”, „Rysujemy Szlaczki”, „Brokatowe Ubieranki”, „MEGAkolorowanki”, „EKOkolorowanki”
- Doskonała jakość i mnóstwo wspaniałej zabawy.

KSIĄŻKI NA LICENCJI SCHLEICH

- Seria opowiadań „Horse Club” dla miłośniczek koni.

Plany wydawcy na nowy rok

Rok 2022 zapowiada się dla AMEET Polska niezwykle obiecująco. Wydawnictwo zamierza kontynuować współpracę z największymi wydawcami na całym świecie, rozwijając przy tym swe portfolio o nowe formaty. Co nowego pojawi się w ofercie?

Przede wszystkim wiele tytułów z nowymi historiami ze świata LEGO®! Już w styczniu na półki trafi drugi tom bardzo dobrze przyjętej przez fanów serii „LEGO® NINJAGO® Spinjitzu Brothers”, zaś w kwietniu dołączą do niego nowe propozycje dla młodszych wielbicieli serii. – Jako ciekawostkę mogę zdradzić, że już niedługo na rynku amerykańskim ukażą się pierwsze komiksy z tej linii (są też plany wydania ich w Polsce – red.) – mówi Agnieszka Guzy, kierownik działu marketingu AMEET Polska.

Młodzi czytelnicy mogą też powoli wypatrywać na sklepowych półkach nowych opowiadań z serii „LEGO® City” i „LEGO® Jurassic World™”, a także pierwszych historii z cyklu „LEGO® DC Comics”. Oprócz nich każdego miesiąca wydawnictwo AMEET zaproponuje nowy tytuł z minifigurką LEGO® (prawdziwa gratka dla kolekcjonerów!), mnóstwo licencyjnych kolorowanek, malowanek wodnych i książek z naklejkami oraz nowe zestawy prezentowe „LEGO® Books”.

Wydawca nie zapomina również o najmłodszych – w ramach programu „Disney Maluch” przygotował wiele tytułów wspierających rozwój (m.in. nowe elementarze, ćwiczenia, kontynuację serii „Moje Pierwsze Opowiastki” i „Maluj Rączkami”). Przedszkolakom z kolei dedykuje nowości z programu „Disney Uczy”, kontynuację serii „Małe Wielkie Sprawy” oraz nowe tytuły o tematyce eko.

Wyjątkowy podarunek na Dzień Babci i Dziadka

Trudno wyobrazić sobie codzienność bez seniorów, w każdej sytuacji gotowych do niesienia pomocy i służenia radą. I choć młodzi zwykle doceniają ich wysiłek oraz zaangażowanie, to w natłoku codziennych obowiązków często zapominają im za to podziękować. Na szczęście niebawem nadarzy się ku temu doskonała okazja. A dzięki firmie Alexander będzie można to zrobić w najlepszym stylu!

Rewolucyjna seria gier „Terapia" powstała w odpowiedzi na rosnące zapotrzebowanie ze strony najstarszych Polaków. Dwanaście gier wyróżniają dostosowana do oczekiwań dorosłych graczy grafika oraz eleganckie, drewniane elementy w rozmiarach ułatwiających ich chwytanie. Ta seria to doskonała rozrywka i przemyślane ćwiczenia, które pozwolą seniorom na dłużej utrzymać sprawność intelektualną. Gry wspierają rehabilitację osób cierpiących m.in. na choroby Parkinsona i Alzheimera, zespół Tourette'a oraz reumatoidalne zapalenie stawów, a także pacjentów po udarze bądź borykających się ze schorzeniami cywilizacyjnymi. Jednocześnie to doskonałe urozmaicenie form spędzania wolnego czasu przez osoby starsze. W tworzeniu serii czynny udział miała ekspertka w dziedzinie logopedii, logorytmiki, surdologopedii, neurologopedii oraz emisji i higieny głosu.

Stymulujące ćwiczenia z serią „Terapia" obejmują:

- wyostrzanie zmysłów (wzrok, dotyk),
- doskonalenie operacji umysłowych (spostrzeganie, koncentracja, uważność, kojarzenie),
- uaktywnianie pól neuronalnych,
- wspomaganie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- rozwój kompetencji językowych (słownictwo, czytanie, rozumienie, płynność słowna).

W ostatnim czasie seria dla seniorów wzbogaciła się o cztery nowe tytuły:

- **„Mandale"** – układanie oryginalnych wzorów według własnego pomysłu lub z wykorzystaniem propozycji wydawcy. Taka zabawa świetnie relaksuje, wspomaga koordynację ruchową oraz wpływa na poprawę koncentracji i spostrzegawczości, dlatego polecana jest osobom w każdym wieku. Różne warianty rozgrywki dają możliwość indywidualnej zabawy, gry z elementami rywalizacji oraz kooperacji.

Zdjęcia: Alexander

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

Zestaw kreatywny
do samodzielnego złożenia

3D ORIGAMI

- gotowe moduły, które złożysz w 3 ruchach
- bez kleju
- bez wycinania
- instrukcja wideo

ZABAWKOWICZ.PL ZABAWKA ROKU 2021

ALEXANDER

www.alexander.com.pl

• **„Labirynt”** – zabawa terapeutyczna, której celem jest usprawnianie chwytu dłoni i regulacji nacisku palców, a także ćwiczenie orientacji w przestrzeni. W pudełku znajdują się ażurowa tablica oraz 35 ścianek służących do budowania wskazanych na kartach wzorów ilustracji. Po ukończeniu budowy należy za pomocą drewnianego patyczka przeprowadzić kulkę przez labirynt. Wiele dostępnych wariantów gry umożliwia zarówno zabawę indywidualną, jak i rywalizację w większym gronie.

• **„Domino”** – wersja popularnej gry służąca zarówno do terapii intelektualnej, jak i manualnej. 56 specjalnie zaprojektowanych kostek (ułatwiających chwyt) służy do rozegrania klasycznych partii domina w różnych wariantach (dla początkujących, węgierski, włoski, francuski, parzysty oraz kwadrat domina). Dopracowana forma pozwala na budowanie wież oraz układanie wzorów zgodnie z załączonymi sugestiami.

• **„Po omacku”** – gra terapeutyczna oparta na drewnianych klockach w kształcie różnych figur geometrycznych i liter oraz ich odpowiednikach odwzorowanych na kartach. W zestawie znajdują się cztery warianty gry, których główną zasadą jest dopasowanie obrazu odczytywanego przez zmysł wzroku (znajdującego się na karcie) do tego wytworzonego przez zmysł dotyku (rozpoznawanie kształtu przedmiotu znajdującego się w worku). Takie ćwiczenia doskonale pobudzają pracę mózgu.

Gry planszowe to świetna zabawa międzypokoleniowa! Większość tytułów z serii „Terapia” jest odpowiednia dla maluchów już od 4. roku życia, natomiast z tymi nieco trudniejszymi swobodnie poradzą sobie siedmiolatki.

KOPD

Od 40 lat tworzą świat przyjazny dziecku

Komitet Ochrony Praw Dziecka, który był pierwszą tego typu organizacją w Europie Wschodniej, od początku istnienia ma na celu przeciwstawianie się krzywdzeniu i złemu traktowaniu dzieci. Jak podkreśla w swoich wspomnieniach założycielka KOPD Maria Łopatkowa, idea powołania organizacji „poczęła się ze zmowy ludzi nieobojętnych na krzywdę dziecka. To oni w poczuciu bezsilności szukali sojuszników. Pisali, dzwonili, wołali”.

– Od początku nasza główna zasada brzmiała: „Od dziecka do problemu”. Oprócz indywidualnych interwencji od razu podjęliśmy się długofalowych działań zmierzających do zmian systemowych – mówi Mirosława Kątna, przewodnicząca zarządu krajowego KOPD. – Zaczęliśmy postulować czy wręcz promować formę mediacji rodzinnych, to z naszej inicjatywy badania diagnostyczne dziecka i rodziny w sytuacji rozwodowej zaczęły uwzględniać tzw. wolę dziecka i jego więź emocjonalną z każdym z rodziców. Zainicjowaliśmy regulacje prawne dotyczące kontaktów dziecka z dziadkami, z naszej inicjatywy doszło do odstąpienia od tzw. egzekucji komorniczych, czyli przymusowego odbierania dzieci przez komornika, przyczyniliśmy się też do wprowadzenia przepisu zakazującego rozdzielania rodzeństwa. Przy KOPD powołaliśmy ośrodek interwencji i mediacji. Takie ośrodki istnieją też przy naszych oddziałach terenowych. Mieliśmy swój konkretny udział w tworzeniu Konwencji o prawach dziecka. Następnie aktywnie uczestniczyliśmy w sprawozdawaniu do ONZ ze stanu przestrzegania Konwencji o prawach dziecka w Polsce – wylicza Mirosława Kątna. Jednym ze sztandarowych działań KOPD jest też organizowany od 20 lat konkurs „Świat Przyjazny Dziecku”, który pomaga rodzicom i opiekunom w wyborze książek, zabawek i miejsc przyjaznych dzieciom (www.swiatprzyjaznydziecku.pl).

Ponadto organizacja zapewnia bezpłatną pomoc psychologiczną i prawną, organizuje warsztaty, prowadzi grupy psychoedukacyjne, a także szkolenia dla pedagogów, kuratorów, policjantów i pracowników socjalnych. Współpracuje z biznesem oraz organizacjami pozarządowymi działającymi na rzecz dzieci i ich rodzin. Realizuje kampanie edukacyjne i społeczne. Więcej informacji na temat działań Komitetu Ochrony Praw Dziecka można znaleźć na www.kopd.pl.

OBCHODY JUBILEUSZU

Symboliczna inauguracja roku jubileuszowego miała miejsce 15 grudnia ub.r. Tego dnia po zapadnięciu zmroku na zielono podświetlony został Pałac Kultury i Nauki w Warszawie. – Świętować będziemy cały rok. W planach mamy m.in. uroczystą galę z udziałem przyjaciół, inne mniejsze i większe niespodzianki artystyczne, specjalną edycję „Kawy z gwiazdą”, aukcje, koncert online, debatę o prawach dziecka, warsztaty prawne. Również nasze stałe wydarzenia, jak gale konkursów „Świat Przyjazny Dziecku” oraz „Kancelaria Przyjazna Dziecku”, będą miały specjalny, jubileuszowy charakter – zapowiada Magdalena Stachowiak-Alexandrowicz, menedżer ds. PR i promocji, członek zarządu krajowego KOPD.

ASKATO®

Genialny® dzieciak

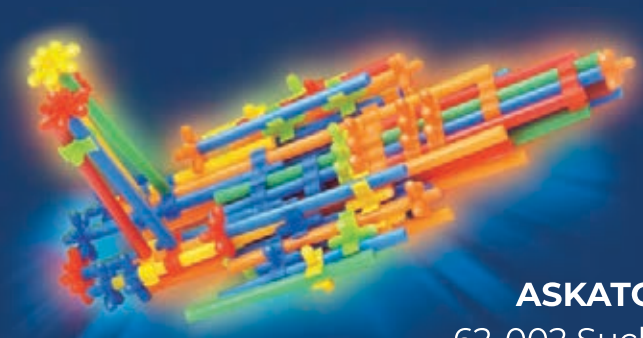
ZABAWA CAŁY ROK!

MUFFIK®

POMYSŁOWY® SKRZAT

KLOCKI MAŁYCH GENIUSZY

Kreatywność, logika, giętki umysł!



ASKATO Sp. z o.o. sp. k.
62-002 Suchy Las, ul. Klonowa 2
biuro@askato.pl **794 588 688** **www.askato.pl**

Gry i zabawy w morskim klimacie

Za dziećmi trudno czasami nadążyć... Bo kiedy już zachłysną się wyczekiwaną zimą ze śniegiem i wszystkimi atrakcjami, jakie on ze sobą niesie, zaczynają marzyć o ciepłych wieczorach spędzanych nad wodą. Albo na odwrót: w pełni lata przypominają sobie, jak to fajnie byłoby choć na chwilę przenieść się do mroźnej krainy. Skoro zatem za oknem zimowa aura w pełni, spróbujemy wyczarować dla nich nieco cieplejsze klimaty. A tutaj z pomocą przychodzą planszówki od wydawnictwa MultiGra.

PIERWSZA PRZYGODA

W wyprawę do morskiego świata mogą wyruszyć nawet maluszki od 2. roku życia. Aby się o tym przekonać, wystarczy sięgnąć po Baby Puzzle, których głównymi bohaterami są podwodni przyjaciele. To zestaw czterech prostych układanek o zróżnicowanym poziomie trudności (od 4 do 7 elementów). Efektowne ilustracje przyciągną wzrok dzieci, zaś pozytywni bohaterowie: żółwie, koniki morskie i rybki, pozwolą najmłodszym wyobrazić sobie, jak naprawdę wygląda życie pod wodą.

WIELORYBIE DŹWIĘKI

Kolejna pozycja wydawcy, w której na pierwszy plan wysuwają się morskie klimaty, skupia się na rozwoju zmysłu słuchu. W grze „Tropimy dźwięki" na najmłodszych czeka wiele fascynujących ćwiczeń. Do dyspozycji uczestników oddano 16 klocków dźwiękowych. Mechanika opiera się na dopasowaniu do siebie tych samych dźwięków, w czym kluczową rolę odgrywa pamięć słuchowa. Aby ułatwić poprawne rozróżnienie par, oznaczono je tym samym kolorem na dolnej ściance. Gracze wcielają się w role badacza i wieloryba. Ten pierwszy korzysta ze swojego podstawowego atrybutu, jakim jest radio w formie planszy pozwalające identyfikować dźwięki. Trzy warianty zabawy sprawiają, że ta szybko się nie nudzi. Innowacyjna forma, piękne, barwne ilustracje i wciągająca fabuła wprowadzą dzieci w świat dźwięków.

OŚLEPIENI BLASKIEM SKARBU

Prawdziwymi ekspertami w temacie mórz i oceanów są też „Piraci". To wyjątkowy wyścig, w którym wszyscy gracze walczą, by jako pierwsi dotrzeć do Wyspy Ośmiornicy, gdzie czeka na nich legendarny skarb Kapitana Orkana. Uczestnicy mają do dyspozycji mnóstwo zróżnicowanych kart akcji, które mogą sprawić, że okręt rywala zacznie przeciekać pod wpływem kolejnej salwy armatniej, załoga dokona sabotażu lub wybuchnie podrzucony właśnie dynamit. Ich zadaniem jest nie tylko przemieszczanie się w kierunku mety, ale także dobór odpowiedniej taktyki, tak aby na bieżąco naprawiać szkody na własnym statku i jednocześnie utrudniać drogę konkurentom. Nieprzewidywalna, niebanalna i dynamiczna rozgrywka przypadnie do gustu wszystkim wilkom morskim, choć nie tylko.

ZNAJDŹ RÓŻNICĘ

Wśród gier i zabawek świetnie stymulujących rozwój dziecka warto również zwrócić uwagę na te, które zmuszają maluchy do odnajdywania różnic, wymagając od nich dobrej pamięci, skupienia i spostrzegawczości. Świetną propozycją dla młodych miłośników mórz i oceanów jest gra „Oko nie". Projektanci ukryli na kartach rybki, które na pierwszy rzut oka wyglądają identycznie. Jednak prawdziwym poszukiwaczom nie umkną z pewnością różnice między nimi, dzięki czemu szybko połączą okonie w pary, dowodząc w ten sposób, że sokoli wzrok i doskonałą pamięć można wyćwiczyć.

Zdjęcia: MultiGra

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

MULTIGRA

MG

CZY UDA CI SIĘ ZNALEŹĆ KLUCZ DO ZWYCIĘSTWA?

KLIK KLAK

GRA PLANSZOWA DLA BYSTRZAKÓW

ZNAJDŹ PASUJĄCE ROZWIĄZANIE!

drewniana WIEŻA

NIE DAJ SIĘ JEJ ZAWALIĆ!

EMOCJONUJĄCA GRA ZRĘCZNOŚCIOWA!

Oko nie

SPRAWDŹ CZY MASZ RYBIĄ PAMIĘĆ!

SPRAWDŹ CZY MASZ RYBIĄ PAMIĘĆ!

GRY DLA KAŻDEGO

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

Nowy wymiar łamigłówek

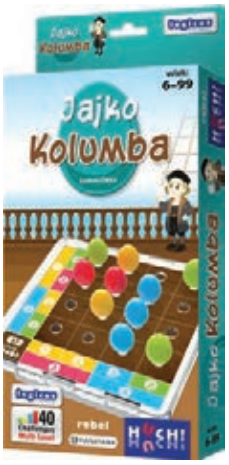
Wszelkiego rodzaju łamigłówki, takie jak krzyżówki oraz sudoku, od lat są popularną formą codziennej rozrywki dla dużych i małych. I choć wydawać by się mogło, że służą wyłącznie zabiciu czasu, to tak naprawdę niosą ze sobą ogromne korzyści dla mózgu. Regularne rozwiązywanie zagadek poprawia koncentrację, pamięć oraz kreatywne myślenie. Należy jednak pamiętać, że mózg świetnie pobudzają też do pracy gry opierające się na dopasowywaniu elementów, liczeniu w pamięci oraz analizowaniu sytuacji na planszy.

ANALIZA PRZESTRZENNA

Jednym z najpopularniejszych mechanizmów spotykanych w grach logicznych jest analiza wzrokowa. Aby rozwiązać tego typu łamigłówkę, należy dokładnie przeanalizować zadanie, a następnie w wyobraźni odpowiednio obrócić i dopasować do siebie elementy. Takie wyzwania doskonale stymulują kreatywność – trudności napotkane na wyższych poziomach wymagają bowiem wyjścia poza utarte schematy. Za przykład może posłużyć „Cat Stax" – jednoosobowa łamigłówka, w której zadaniem graczy jest zapełnianie dostępnych miejsc figurkami kotów. Czekają na nich łącznie 44 wyzwania polegające na pomieszczeniu kociaków na wydzielonej przestrzeni o określonej liczbie pól. Zadania zostały podzielone na cztery poziomy trudności: początkowo gra toczy się na płaskiej powierzchni, jednak w miarę rozwiązywania kolejnych łamigłówek uczestnicy muszą budować również konstrukcje przestrzenne. Gra jest też dostępna w wersji z psami („Dog Pile").

Doskonałym sposobem na ćwiczenie analizy wzrokowej są również abstrakcyjne łamigłówki „Flex Puzzler". To plastikowy mechanizm przypominający węża, który można wyginać w dowolny sposób pod kątami 45° i 90°. Każde pudełko zawiera 80 wyzwań zapewniających dzieciom i dorosłym stymulującą umysł zabawę. Aby ukończyć zadanie, wystarczy wygiąć mechanizm w taki sposób, by odzwierciedlić wskazany układ kolorów. Dzięki temu gracze nie tylko wytężą umysł, ale też poćwiczą koordynację i zdolności manualne.

A kto był jednym z największych orędowników prostych rozwiązań na przestrzeni wieków? Mowa oczywiście o wybitnym żeglarzu Krzysztofie Kolumbie. Współcześni gracze otrzymali okazję spróbowania swoich sił w rozgrywce, która została nazwana jego imieniem. „Jajko Kolumba" to logiczne wyzwanie, w którym zadaniem uczestników jest rozmieszczenie kolorowych jajek na planszy. Karta zadania wskazuje, ile jajek i w jakich kolorach powinno się znaleźć w poszczególnych rzędach i kolumnach. Gracze drogą dedukcji i eliminacji muszą znaleźć dla nich odpowiednie miejsca.



NIEBANALNE ROZWIĄZANIA

W tym miejscu należy wspomnieć, że twórcy łamigłówek stawiają ciekawe wyzwania nie tylko przed graczami – sami również prześcigają się w pomysłach, jak zaangażować graczy i zachęcić ich do zabawy. Rezultatem tych działań są coraz to nowsze serie gier, które wykorzystują ciekawe mechanizmy i na każdym kroku zaskakują graczy.

I tak w 2021 r. na rynku pojawiła się seria „Logiquest", która szybko podbiła serca fanów logicznych wyzwań trzema zupełnie różnymi tytułami. Pierwszy z nich – „Shadow Glyphs" – to przygodowa gra logiczna inspirowana teatrem cieni, w której zadaniem graczy jest układanie bloków w taki sposób, by ich cienie pasowały do wzorów na kartach zadań. Każda karta ukazuje obrys lub wzór na ścianie wewnątrz starożytnej świątyni i leżące w pobliżu bloki. Światło słoneczne wpada do świątyni przez małe otwory, oświetlając każdy ze wzorów. Jeśli bloki rzucą cień odpowiadający kształtowi wzoru, łamigłówka zostanie rozwiązana. To nie lada wyzwanie dla wszystkich fanów klimatu rodem z „Indiany Jonesa", ale także dla tych, którzy lubią ćwiczyć wyobraźnię. Gra została doceniona m.in. przez jury konkursu „Zabawka Roku", w którym zdobyła nagrodę w kategorii puzzle i układanki.

Stwórz własnego bohatera i uratuj Avel przed niebezpiecznym Monstrum!

Kroniki zamku Avel to oparta na współpracy gra planszowa dla całej rodziny, w której wcielamy się w bohaterów i bohaterki odpowiedzialnych za uratowanie magicznej krainy. Podczas rozgrywki stworzymy własne postacie o unikalnych imionach i specjalnym ekwipunku, a następnie będziemy eksplorować świat, poruszając się po modułowej planszy. W czasie podróży napotkamy wiele niebezpieczeństw, z którymi będzie trzeba walczyć, a zgromadzone łupy pozwolą nam przygotować się do finałowego starcia z **Monstrum**, które zagraża królestwu.

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

Kolejną odsłoną serii jest „Zip City”, w którym uczestnicy wcielają się w rolę bota – automatycznego kontrolera ruchu. Ich zadaniem będzie kierowanie trans-

portem i przenoszenie całych dzielnic, aby umożliwić pasażerom podróż przez labirynty przecinających się torów. Każda karta zadania pokazuje pozycje startowe oraz końcowe, w jakich mają znaleźć się kolorowe kulki – zadaniem graczy jest projektowanie tras w taki sposób, by osiągnąć wskazany cel.

Z kolei trzecia odsłona serii „Logiquest” to efekt współpracy ze znaną planszówkową marką, jaką jest „Wsiąść do pociągu”. Podczas zabawy ze „Zmianą toru” gracze

wcielą się w role dyżurnych manewrowych, a ich zadaniem będzie ustawianie załadowanych wagonów na odpowiednich torach i wyprawianie lokomotyw, tak aby pociągi wjechały na stację o czasie. Będą przy tym musieli wykazać się nie lada bystrością, ponieważ wagony rzadko stoją tam, gdzie powinny, a na drodze napotkają wiele przeszkód utrudniających transport. Gra to doskonałe narzędzie do ćwiczenia wyobraźni przestrzennej i planowania swoich działań.

NIE TYLKO W POJEDYNKĘ...

Jednak czy chcący poćwiczyć umysł gracze są skazani na działanie w pojedynkę? Oczywiście, że nie! Na rynku dostępnych jest wiele gier, które garściami czerpią z klasycznych zabaw logicznych, dodając do nich element rywalizacji, presji czasu lub inny czynnik, który uatrakcyjnia zabawę.

Doskonałym przykładem jest „Project L” – strategiczna gra logiczna zachwycająca prostotą elementów i zasad, a jednocześnie pełna wyzwań, które potrafią do czerwoności rozpalić szare komórki. Podczas rozgrywki gracze wykorzystają swoje umiejętności strategiczne oraz planowania

przestrzennego, tak aby zdobyć jak najwięcej wysoko punktowanych elementów. W tym celu będą musieli dobierać kolejne plastikowe puzzle o różnych kształtach, które posłużą do zapełnienia pustych miejsc w łamigłówkach. Mądrze podejmowane decyzje, umiejętne planowanie i wyobraźnia przestrzenna pozwolą im zyskać przewagę i zostać mistrzem logicznych układanek!

Prawdziwym pojedynkiem umysłów jest też „Mr. Jack” – dwuosobowa gra, której uczestnicy wcielają się w niesymetryczne role. Podczas gdy jeden zostanie przemierzającym ulice Londynu śledczym Scotland Yardu, drugi jako tajemniczy zbrodniarz Kuba Rozpruwacz będzie starał się mu umknąć. Pod płaszczykiem ekscytującego tematu kryje się dedukcyjna zabawa oparta na przesuwaniu pionków po planszy oraz grze świateł i cieni. Obaj gracze będą przemieszczać wszystkie dostępne postaci, aby zdezorientować przeciwnika.

W rozgrywce kluczowe jest rozstawienie pionków względem rozmieszczonych w mieście latarni. Osoby znajdujące się w ich bezpośrednim sąsiedztwie są widoczne (w świetle każdy może zobaczyć ich twarz; rozpoznają też siebie nawzajem). Na koniec każdej tury Jack musi stwierdzić, czy jego postać jest widoczna, czy nie, co pozwala śledczemu zawęzić krąg podejrzanych.

Z kolei dla tych, dla których jeden rodzaj zadań to za mało, proponujemy „Cortex”: pudełko pełne łamigłówek będących dla umysłu czymś w rodzaju siłowni. W każdej rundzie na stole pojawia się karta z zadaniem, a celem uczestników jest jak najszybsze udzielenie poprawnej odpowiedzi. Łamigłówki cechuje ogromna różnorodność (labirynty, puzzle, zapamiętywanki itp.). Od czasu do czasu pojawia się też wyzwanie polegające na (w zależności od wersji gry) rozpoznaniu specjalnej karty z zamkniętymi oczami za pomocą dotyku lub zapachu. Dzięki temu „Cortex” świetnie sprawdzi się w gronie zróżnicowanym pod względem wieku.

Zdjęcia: Rebel

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

WWW.EPEE.PL

ZURU 5 SURPRISE

NIEMOWLACZKI Unicorn SQUAD

W kolekcji 8 przesłodkich jednorożców, których pieluchy zmieniają kolor pod wpływem zimnej wody!

Zbuduj im kołyskę, a potem nakarm za pomocą magicznej buteleczki!

ZURU 5 SURPRISE

MONSTER TRUCKS

7 POJAZDÓW W KOLEKCJI!

W KAŻDEJ KULI AŻ 5 CZĘŚCI DO ZŁOŻENIA MONSTER TRUCKA Z WYRZUTNIĄ POCISKÓW.

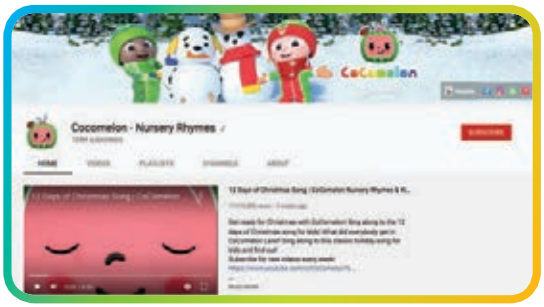
ZBIERZ JE WSZYSTKIE I WEŹ UDZIAŁ W WYSTRZAŁOWEJ BITWIE NA CZTERECH KOŁACH!

CoComelon

– lider dziecięcego kontentu online

CoComelon: #1 wśród kanałów dziecięcych
- Ponad 100 milionów subskrypcji na YouTubie.
- Dedykowany dzieciom w wieku 2-5 lat.
- Oferuje maluchom m.in. wpadające w ucho piosenki.
- Przyjemny sposób na naukę języka angielskiego.

Światowy fenomen może się poszczycić 125 milionami subskrybentów i 420 milionami unikalnych odsłon miesięcznie! To absolutny numer 1 wśród kanałów dziecięcych, a zarazem numer jeden wśród treści edukacyjnych. Z takimi wynikami nie ma dyskusji! Markę CoComelon po prostu trzeba znać!



CoComelon channel

Głównym bohaterem serii jest J.J. – najmłodsze dziecko rodziny Schmidtów. Dwulatek ma starszego brata i siostrę, wspaniałych rodziców i dziadków oraz psa, a w przedszkolu koleżanki i kolegów oraz sympatyczną nauczycielkę. W wielu odcinkach pojawiają się także zwierzęta. J.J. lubi kolorować, bawić się z rodzeństwem, jeść owoce i hasać w parku.

Wśród kluczowych atrybutów marki CoComelon są przyjaźń, rodzina, edukacja, kreatywność, wyobraźnia, muzyka, taniec i samodzielność. Odcinki koncentrują się wokół tematów związanych z domem/rodziną, edukacją (przedszkolem/szkołą) oraz zabawą. W każdym z nich można dostrzec treści odwołujące się do atrybutów marki.

CO STOI ZA SUKCESEM MARKI?

Kanał CoComelon na YouTubie zawiera treści interesujące z punktu widzenia grup docelowych, tj. dzieci i rodziców. Dostępne filmy uczą odpowiednich zachowań i w atrakcyjnej formie przekazują informacje o świecie, jednocześnie zachowując zabawny charakter. Nie sposób też nie zwrócić uwagi na piękne animacje 3D i wpadające w ucho piosenki. CoComelon jest pomocny przedszkolakom w nauce liter, cyfr, odgłosów zwierząt i kolorów. Dodatkowo filmy edukują w zakresie codziennych sytuacji, z jakimi spotyka się każdy mały człowiek. To wszystko sprawia, że CoComelon cieszy się zaufaniem rodziców, a nawet więcej – zapewnia im możliwość zabawy z dziećmi podczas wspólnego oglądania treści! Co istotne, CoComelon jest również dostępny na platformie Netflix, potwierdzając tym samym ogromną popularność tego kontentu (szeroko dostępne materiały zamieszczone w serwisie YouTube są również bezpłatnie oferowane przez najpopularniejszy płatny serwis VoD).

HarperCollins

Na uwagę zasługuje popularność opisywanych treści w Polsce. Brak dedykowanej wersji językowej nie jest przeszkodą w docenieniu walorów edukacyjnych CoComelona – kontent jest zrozumiały i atrakcyjny dla grup docelowych także w kraju nad Wisłą. Co więcej, przygody głównego bohatera oraz jego bliskich mogą być dla najmłodszych świetnym sposobem na naukę języka angielskiego!

BOHATER SZEROKO OBECNY W DZIECIĘCYM ŚWIECIE

Bezsprzecznym dowodem na potencjał CoComelona w Polsce są liczne zabawki na licencji, w tym zestawy figurek, samochody oraz mikrofon (dystrybucja: Orbico). Na uwagę zasługują ich jakość, funkcjonalność oraz kolorystyka. Produkty są dostępne m.in. w sieci Smyk.

Potencjał CoComelona postanowili również wykorzystać najwięksi wydawcy w Polsce. HarperCollins posiada w portfolio wiele książeczek o przygodach J.J. Warto podkreślić ich zróżnicowanie – te kartonowe skierowane są do najmłodszych, aktywizujące – do nieco starszych odbiorców. Propozycja wydawnicza HarperCollins stanowi doskonałe uzupełnienie treści wideo dostępnych na YouTubie, pozwalając najmłodszym na poznawanie świata oraz rozwijanie umiejętności.

Jazwares (dystrybucja: Orbico)

Egmont Polska

Z kolei wydawnictwo Egmont Polska posiada w swojej ofercie magazyn „CoComelon". Na jego łamach zamieszczane są zadania z życia przedszkolaka wspierające rozwój umiejętności maluchów, np. wodzenie palcem po liniach, rysowanie i kolorowanie kształtów, rozróżnianie elementów, ćwiczenie spostrzegawczości oraz poznawanie kolorów, literek i cyfr. Opiekunowie znajdą tam także wskazówki z podpowiedziami, jak kontynuować zabawę i poszerzać ćwiczenia po przeczytaniu magazynu. Do każdego wydania dołączony jest prezent nawiązujący do materiałów przedstawionych na stronach czasopisma.

JEDNYM SŁOWEM...

Możliwości licencyjnych dla CoComelona jest znacznie więcej. Warto wykorzystać potencjał tej licencji. Zapraszam do rozmów. Chętnie odpowiem na wszelkie pytania.

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

Zdjęcia: Elc Brands Poland

Kostka Rubika: – wyzwanie dla każdego!

Jedną z najbardziej uzależniających łamigłówek na świecie, które nie tylko się nie starzeją, ale wręcz przeciwnie – wraz z upływem lat zyskują na popularności, jest kostka Rubika. W Polsce i na całym świecie organizowane są wydarzenia, na których speedcuberzy prześcigają się w jak najszybszym jej ułożeniu. To satysfakcjonujące wyzwanie dla każdego – wystarczy tylko wybrać odpowiedni poziom trudności kostki!

NAJWIĘKSZE ODKRYCIA SĄ DZIEŁEM... PRZYPADKU

Kostka Rubika została wynaleziona w 1974 r. przez profesora architektury Ernő Rubika w celach bynajmniej nie rozrywkowych. Początkowo miała na celu pomoc studentom w lepszym zrozumieniu pojęcia przestrzeni. Wkrótce okazało się, że oprócz swoich walorów edukacyjnych stanowi prawdziwe wyzwanie dla ambitnych. Prototyp Magic Cube oferował bowiem rzeczy, jakich świat nie widział! Dość powiedzieć, że samemu wynalazcy prawidłowe jej ułożenie zajęło za pierwszym razem prawie miesiąc. Systematyczne treningi sprawiły jednak, że niebawem czas ten skrócił się do zaledwie kilku minut.

Na rynek zabawek kostka Rubika trafiła trzy lata później, z miejsca podbijając serca zarówno dzieci, jak i dorosłych pasjonatów logicznych układanek, w tym puzzli. Ogromna popularność niepozornej na pierwszy rzut oka zabawki przyczyniła się do organizacji pierwszych mistrzostw świata w układaniu kostki Rubika (1982), w których zwyciężył Minh Thai. Amerykanin ustanowił wówczas wynoszący 22,95 sekundy rekord świata. Nie dziwi zatem, że w ślad za tym kostka Rubika stała się jedną z najlepiej sprzedających się zabawek. I tak już zostało do dziś.

RÓŻNE OBLICZA POPULARNEJ ZABAWKI

Tradycyjna wersja kostki Rubika (3 x 3) ma sześć ścian, z których każda składa się z dziewięciu różnokolorowych kwadratów. Zabawa polega na pomieszaniu kwadratów na poszczególnych ścianach, a następnie takim kręceniu nimi, aby przywrócić kostkę do stanu pierwotnego, w którym wszystkie ściany mają ten sam kolor. Ogromną popularnością wśród graczy cieszy się również wariant 2 x 2, czyli kostka o najniższym poziomie trudności, idealna dla osób początkujących. Wersja 4 x 4 to doskonały wybór dla doświadczonych graczy.

To wprost nie do uwierzenia! Istnieje dokładnie 43 252 003 274 489 856 000 sposobów ułożenia boków!

MISTRZEM MOŻE ZOSTAĆ KAŻDY!

Obecnie celem samym w sobie nie jest ułożenie kostki, ale dokonanie tego w jak najkrótszym czasie (wprawnym zawodnikom zajmuje to niespełna 10 sekund). Gracze z całego świata spędzają długie godziny na treningach, doskonaląc się z każdym ułożeniem kostki. Co jakiś czas mają okazję do konfrontacji – tak jak w grudniu 2021 r., kiedy to odbyły się międzynarodowe zawody w układaniu kostki Rubika na czas – Red Bull Rubik's Cube World Cup. W rywalizacji wzięło udział ponad 4 tysiące reprezentantów ponad 50 krajów świata. Wśród nagrodzonych byli także Polacy – szesnastoletni Tymon Kolasiński zajął 2. miejsce w konkurencji speedcubingu, natomiast osiemnastoletnia Magdalena Pabisz została jedną z trzech najszybszych kobiet!

Speedcubing (inaczej speedsolving) – dyscyplina polegająca na jak najszybszym ułożeniu kostki Rubika i innych łamigłówek logicznych z jej rodziny.

MODELE SKROJONE NA MIARĘ

Aby dać się ponieść satysfakcjonującej zabawie, wystarczy wybrać kostkę dostosowaną do swojego poziomu zaawansowania. Nowe, dopracowane do perfekcji mechanizmy w modelach Spin Master gwarantują płynną, szybszą i bardziej niezawodną grę. Tradycyjne naklejki zostały zastąpione plastikowymi płytkami, co zupełnie eliminuje ryzyko blaknięcia i ścierania się, a tym samym uniemożliwia oszukiwanie.

W MAŁEJ KOSTCE WIELKA MOC!

Kostka Rubika to przede wszystkim inteligentna gra, która ćwiczy pamięć mięśniową i koordynację oko-ręka. Poza tym łamigłówka poprawia zdolności motoryczne i uczy rozwiązywania problemów.

Zdjęcia: Spin Master

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

Wyłączmy prąd, pograjmy w planszówki!

Gry planszowe to coś więcej niż rozrywka. Potrafią wspierać rozwój wielu ważnych umiejętności. Dobrym przykładem jest popularna „biała seria" Wydawnictwa Nasza Księgarnia, która powiększyła się właśnie o nową część zatytułowaną „Gra w kolory". Cała piątka przeznaczona jest dla szerokiej grupy – od dzieci po dorosłych graczy. Charakteryzuje się prostymi zasadami oraz wieloma atutami edukacyjnymi i rozwojowymi.

„Gra na emocjach" to prawdziwy hit. Pozwala graczom lepiej poznać siebie nawzajem i zrozumieć, co inni czują w różnych sytuacjach. Umiejętność spojrzenia na świat z perspektywy drugiej osoby jest ważna w każdym wieku, dlatego gra doskonale sprawdza się nie tylko wśród dzieci, lecz także w gronie dorosłych uczestników. Podczas rozgrywki jedna z osób zadaje pytanie rozpoczynające się od „Jak się czuję, gdy..." i dopowiada dalszą część wymyśloną przez siebie (np. „Jak się czuję, gdy spotykam się z rodziną na święta?"). Pozostali wybierają karty z symbolami najlepiej pasującymi do odpowiedzi na zadane pytanie. Gracz pytający interpretuje symbole na kartach i wybiera najlepszą z nich. Jej właściciel zdobywa punkty.
Liczba graczy: 2-10. **Wiek:** 10+.

„Gra doskonale rozwija empatię, umiejętność rozmawiania o emocjach oraz kreatywność i umiejętność opowiadania. Podczas rozgrywki jest bardzo wesoło, ale też refleksyjnie".
Anna Karowicz, pedagog, neurologopeda

W **„Grze słów"** gracze wspólnie dążą do osiągnięcia jak najlepszego wyniku, nie ma tu mowy o rywalizacji! Podczas rozgrywki mogą się wspierać i dyskutować. Gra przebiega w trzech fazach – podczas każdej uczestnicy wykorzystują inną umiejętność: kojarzenia, opowiadania i pamięć. W czasie rozgrywki ich kreatywność rozwija skrzydła, dzięki czemu powstają niezwykłe i zabawne opowieści oraz skojarzenia.
Liczba graczy: 3-10. **Wiek:** 6+.

„Gra stanowi dobry wstęp do tworzenia map myśli i innych metod szybkiego uczenia się".
Anna Karowicz, pedagog, neurologopeda

„Gra pozorów" opiera się na znanym eksperymencie przeprowadzonym przez psychologa Johna Stroopa. Wykazał on, że mózg inaczej pracuje, gdy treść i kolor napisu się nie zgadzają. Wszyscy uczestnicy grają równocześnie, a ich zadaniem jest jak najszybsze wyłożenie wszystkich swoich kart. Wyrazy na kartach informują, jakie karty mogą wykładać na stół.
Liczba graczy: 2-4. **Wiek:** 8+.

„Gra jest doskonałym treningiem koncentracji i spostrzegawczości".
Anna Karowicz, pedagog, neurologopeda

„Gra liczbowa" to idealny przykład nauki przez zabawę. Odczarowuje liczenie i przekonuje zarówno dorosłych, jak i dzieci, że liczby mogą być emocjonujące! Uczestnicy muszą szybko dodawać i odejmować, a następnie wykładać odpowiednie karty na stół. Rywalizacja i presja czasu robią swoje, więc nawet proste działania wydają się czasami trudniejsze niż zwykle.

Zdjęcia: Wydawnictwo Nasza Księgarnia

Liczba graczy: 2-4. **Wiek:** 8+.

„Jest to idealne narzędzie na zajęcia szkolne i domowe ćwiczenie matematyki”.

Anna Karowicz, pedagog, neurologopeda

„Gra w kolory” to nowość wchodząca właśnie na rynek. Jest to dynamiczna gra z pięknymi grafikami. Zadaniem graczy jest rzucanie kostkami i zagrywanie odpowiednich kart. Symbole na kostkach wskazują im, jakie karty mogą zagrać: przekreślony kolor na kostce oznacza, że nie może on znajdować się na karcie, a nieprzekreślony – że musi się na niej znajdować. **Liczba graczy:** 2-6. **Wiek:** 6+.

„W grze liczy się spostrzegawczość, ale też radzenie sobie z presją czasu i rywalizacją. Rozgrywka jest bardzo dynamiczna i niesie ze sobą mnóstwo emocji. Gra doskonale sprawdzi się zarówno w gronie dorosłych, jak i dzieci”.

Anna Karowicz, pedagog, neurologopeda

Zdaniem eksperta…

„Dzięki takim grom, jak »biała seria« od Wydawnictwa Nasza Księgarnia, rodzice, nauczyciele i pedagodzy mogą rozwijać wiele umiejętności dzieci, ćwiczyć ich koncentrację i kreatywność. A my wszyscy – niezależnie od wieku – doskonale się bawić. Każdą z gier można wykorzystać zarówno podczas spotkania ze znajomymi, jak i do rodzinnej, międzypokoleniowej zabawy. Jeżeli chcemy, aby nasze dzieci były mądre, wrażliwe i inteligentne, to wyłączmy prąd i spędźmy z nimi czas, grając w planszówki” – **Anna Karowicz, pedagog, neurologopeda.**

Reklama

Nowy rok, nowy hit!

Nowość w bestsellerowej serii gier: **GRA W KOLORY**. Doskonała zabawa dla całej rodziny!

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

gry.nk.com.pl

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

– Za górami, za lasami stał zamek, który chciały przejąć złe moce...
– Tatoooo! Gobliny zaraz wlezą na Avel, chyba że się teleportujesz i je załatwisz. Ja ruszam na Monstrum. Przestań ględzić i się ogarnij!

Kiedy siedmiolatek przy planszówce stawia cię do pionu, wiesz, że dobrze wypełniłeś ojcowską rolę. Grając w „Kroniki zamku Avel", odkryliśmy z synem zupełnie nowe emocje. Kto jest ciekaw, jakie? Ruszamy na Monstrum!

DZIECKO SZYBKO SIĘ NUDZI

Rozkładasz planszówkę z nosem w instrukcji, pilnujesz, żeby niczego nie pomylić, a dziecko już chciałoby zaczynać. Znasz to? Pewnie tak. Autor „Kronik zamku Avel" wpadł na genialny pomysł. W czasie gdy przygotowujesz grę, dzieci rzucają kośćmi na specjalnej planszy i losują imiona dla swoich postaci. Pięściogrzmot Czujny, Jagna Zwinna, Wojmir Szlachetny… długo tak można, aż każde z nich trafi na imię, które mu się spodoba. Zapisuje je wtedy na specjalnej karcie, gdzie jest również wizerunek postaci, który… można pokolorować. Dostajesz jeszcze więcej czasu, a postaci dzieciaków nabierają indywidualnego charakteru. Potem te obrazki trafiają na plansze graczy i układa się na nich zdobyty ekwipunek. Genialny pomysł! A takich będzie więcej.

KURODAR

Kurodar, bóg czarnego księżyca, zawsze chciał zniszczyć Avel, ale powstrzymywała go moc kryształu uzdrawiania. Dlatego Kurodar zsyła swojego potomka, potężne Monstrum, które wraz z innymi potworami ma jeden cel: wedrzeć się na zamek i zniszczyć klejnot. Wtedy nic nie powstrzyma nadejścia boga czarnego księżyca.

Tak wygląda historia, a na jej echa natkniesz się w trakcie gry. Rozgrywka została podzielona na dwa etapy. W pierwszym gracze jako początkujący rycerze odkrywają krainę wokół zamku i zdobywają ekwipunek. Po upływie określonej liczby rund dochodzi do momentu kulminacyjnego: w krainę uderza meteoryt, a z krateru wychodzi Monstrum i rusza na zamek. Razem z Monstrum rozpoczynają atak wszystkie potwory pozostałe na planszy. Jeśli chociaż jeden z nich przedrze się na kafel z zamkiem, gracze wspólnie przegrywają.

RUSZAJ PO PRZYGODĘ!

Kooperacyjna gra ma na tyle proste zasady, że dzieci przyswajają je intuicyjnie. Na początku tury przesuwasz znacznik księżyca na specjalnym torze i albo wszyscy gracze zyskują punkt wytrzymałości, albo na wszystkich pustych leżach w krainie pojawiają się nowe potwory. Następnie gracze kolejno wykonują swoje akcje (każdy może wykonać dwie spośród czterech możliwych). Możesz poruszyć swoją postać o jedno pole. Jeśli wchodzisz na nieodkryty obszar, przewracasz kafel na drugą stronę i pokazujesz wszystkim, co na nim jest. Mogą pojawić się potwory, ale równie dobrze miejsca przychylne graczom. W ramach kolejnej akcji możesz skorzystać z właściwości miejsca, w którym się znajdujesz (patrz: kolejny akapit). Możesz zmierzyć się z potworem. Walkę rozstrzygasz, rzucając kośćmi. Liczba kości, jakimi rzucasz, uzależniona jest od ekwipunku; liczba kości, jakimi rzuca przeciwnik (zazwyczaj inny gracz rzuca za potwora), jest narysowana na żetonie potwora. Na kościach są różne symbole. Mogą to być miecze do ataku lub tarcze do obrony, ale równie dobrze uniwersalne czary. Przeciwnicy ranią lub parują twoje ataki. Aby pokonać potwora, musisz wymierzyć w niego tyle celnych ataków, ile wynosi jego wytrzymałość. Wtedy ściągasz z planszy żeton przeciwnika i zgarniasz nagrodę: pieniądze lub przedmiot wylosowany z woreczka.

EKWIPUNEK I WIERSZYK

Na planszy gracza (w miejscu, gdzie leży wizerunek pokolorowanej postaci) układasz żetony ekwipunku. Tarcza, miecz i hełm dają twojej postaci dodatkowe możliwości, a po ulepszeniu – nową kość do walki. Przedmioty wyciągasz z woreczka, wykorzystując wyłącznie zmysł dotyku. I uwaga: masz niewiele czasu, akurat tyle,

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

ile trwa odczytanie specjalnego wierszyka w instrukcji. Doskonały pomysł w grze dla dzieci. Przedmioty mają różne kształty, więc w kolejnych rozgrywkach dziecko się uczy i wie, czego szukać. Nawet jeśli wyciągnie po raz drugi tarczę, nic straconego. Wrzuci ją do plecaka, o ile tarcza zmieści się w specjalnie wyprofilowanym wycięciu na planszy gracza. Tarczę będzie można wymienić z innym graczem lub sprzedać na targowisku i kupić coś innego.

ODKRYJ KRAINĘ PRZYGÓD

Krainę tworzysz z kafli mapy. Na początku widzisz zamek Avel, a wokół niego trzy kafle: targowisko, leśne ostępy i bagna, na których od razu pojawiają się potwory. Pozostałe tereny układasz według wskazań w instrukcji, kafelki leżą zakryte. Dopiero wchodząc na nie, zobaczysz, co jest po drugiej stronie. A co można znaleźć w krainie? Lasy, bagna, góry – tam pojawią się potwory mniejsze i całkiem duże. Dotrzesz do kamieniołomu, gdzie krasnoludzcy rzemieślnicy za opłatą wymurują blanki na zamku. Każdy fragment muru w decydującym momencie powstrzyma jednego potwora przed wtargnięciem. W obozie elfów wykupisz pułapkę. Sidła zastawisz przed zamkiem i kiedy Monstrum w nie wpadnie, zostanie dotkliwie poranione. Między kamiennymi kręgami mieszka druid Bożydar. Wykuwa on magiczne pieczęcie, którymi zablokujesz leża potworów. W miejscu zabezpieczonym pieczęcią żaden potwór już się nie pojawi. W warsztacie alchemika ulepszysz ekwipunek. Z kolei jezioro życzeń jest takim Las Vegas. Płacisz, rzucasz kośćmi i jeśli będziesz miał szczęście, wygrasz przydatne rzeczy.

JEST TRUDNO

Po pierwszych partiach w „Kroniki zamku Avel" masz wrażenie, że gra jest trudna. Niełatwo wygrać, zwłaszcza gdy nie masz szczęścia w rzutach kośćmi. Potem, w miarę jak uczysz się, które rzeczy warto robić najpierw, jak współpracować z innymi i optymalizować ruchy, twoje szanse na zwycięstwo rosną. Gracze, działając wspólnie, mają całkiem sporo możliwości. Jeden z was może porządnie się wyekwipować i ruszyć na Monstrum, podczas gdy pozostali będą likwidować mniejsze potwory. Albo możecie stawiać razem mury, aby zyskać na czasie. Albo rozkładać sidła, żeby osłabić Monstrum. Albo blokować leża, żeby nie pojawiały się nowe potwory. Strategii jest sporo, zabawy jeszcze więcej.

SKRZYNIA SKARBÓW

„Kroniki zamku Avel" robią świetne wrażenie. Przypominające skrzynię skarbów pudełko jest wypełnione po brzegi. Plansze graczy są profilowane, tak by włożyć w odpowiednie miejsca znaczniki wytrzymałości (drewniane serca) i wyposażenie. Wszystko pasuje. W pudełku są naklejki na pionki, Monstrum jest tekturową figurką, dość dużą, którą ustawiasz na planszy. Ma własny licznik zdrowia. Mury to drewniane blanki ustawiane przed zamkiem. A w dodatku znajdują się tekturowe balisty, które rażą wrogów w zasięgu. Wykonanie solidne, ilustracje fantastyczne.

ŚCISŁA CZOŁÓWKA

„Kroniki zamku Avel" z marszu wskoczyły do ścisłej czołówki gier dla najmłodszych i nie tylko. Widać, że autor, Przemek Wojtkowiak, kocha dzieci i projektował grę z myślą o nich. Wywołuje ona ogrom emocji i syndrom kolejnej rozgrywki. A najlepsze, że świetnie przyjmuje się również w gronie dorosłych.

Czy ma jakieś wady? Tak, dwie: przydałyby się kolejne dodatki (jeden już mam i bardzo polecam) i obiecana aplikacja z muzyką do rozgrywki. Czekam niecierpliwie!

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.

Zdjęcia: Rebel; z archiwum Marcina Korzenieckiego

WIELKA SZTUKA

DLA NIEWPRAWNYCH ARTYSTÓW

PINK FROG

ZABAWKOWICZ.PL ZABAWKA ROKU 2021 WYRÓŻNIENIE

W każdym człowieku drzemią pokłady kreatywności, wystarczy tylko znaleźć sposób, by je uwolnić. I w tym miejscu jak na zawołanie przychodzi „Pablito" – zaprojektowana w hołdzie dla Pabla Picassa gra od wydawnictwa Pink Frog, która stanowi zaproszenie na wyjątkowy wernisaż.

Gracze wcielą się w kubistycznych twórców, których zadaniem będzie odzwierciedlenie – za pomocą figur geometrycznych – rysunków przedstawionych na kartach (w rozgrywce każdy otrzymuje ich pięć). Zamiast palety barw będą mieli do dyspozycji ciekawe rekwizyty: drewniane kostki i patyczki, tekturowe figury oraz sznureczek. Tylko tyle, a zarazem aż tyle wystarczy, by powstały unikatowe dzieła, których nie sposób się powstydzić!

W grze spod znaku Różowej Żaby twórcy muszą liczyć się jednak z presją czasu i ograniczonymi zasobami. Koneserzy sztuki nie lubią czekać, dlatego ci pierwsi są zobowiązani tworzyć obrazy naprędce, bo tylko w ten sposób zapewnią sobie wygraną. Przy czym premiowani będą nie tylko domorośli artyści, ale także znawcy sztuki, którzy pierwsi odgadną intencje autora.

Podsumowując: wydawnictwo Pink Frog za sprawą „Pablito" dostarczyło graczom w różnym wieku i o różnym planszowym doświadczeniu świetnej, kreatywnej zabawy. Nie da się ukryć, że podobnego produktu brakowało na polskim rynku.

Liczba graczy: 2-4.
Wiek: 8+.

CO WYRÓŻNIA GRĘ?

- Proste zasady, a zarazem wyjątkowa koncepcja – rozgrywka ma w sobie coś z kalamburów, które tym razem tworzy się za pomocą figur geometrycznych.
- Ogromna liczba rekwizytów (łącznie 309) z drewna, tektury, a nawet sznurka.
- Kreatywna zabawa dla wszystkich, którzy uwielbiają estetyczne formy i klimat wielkich muzeów, bez względu na wiek i doświadczenie przy planszy.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 165 kart z rysunkami,
- 120 drewnianych kostek (punktorów),
- 4 dłuższe drewniane patyczki,
- 4 krótsze drewniane patyczki,
- 11 tekturowych figur geometrycznych,
- sznureczek,
- plansza (sztaluga),
- klepsydra.

Zdjęcia: Pink Frog

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

Hemar Family:
do odważnych świat należy!

Początki firmy, która obchodzi właśnie swoje 40-lecie, sięgają roku 1982. Henryka i Marek Musialikowie byli wówczas nauczycielami akademickimi na Politechnice Częstochowskiej, a w najbliższej perspektywie mieli wygasające umowy o pracę dla asystentów. Wtedy to małżonkowie, prywatnie rodzice dwójki szkrabów, postanowili wziąć sprawy w swoje ręce. Zainspirowani ich historią, postanowiliśmy przybliżyć ją Czytelnikom jako dowód na to, że w życiu naprawdę warto podążać własną drogą.

Działalność gospodarczą w zakresie produkcji zabawek rozpoczęli 8 czerwca 1982 r. Równocześnie Marek Musialik obronił pracę doktorską, po czym otrzymał angaż jako adiunkt na Wydziale Budowy Maszyn Politechniki Częstochowskiej. Nie stanęło to jednak małżonkom na drodze i już wkrótce w wynajętym garażu w okolicach Częstochowy pełną parą ruszyła działalność firmy Hemar.

HEMAR
rok założ. 1982

► Formę dla pierwszej zabawki zaprojektował, wykonał, a następnie opatentował Marek Musialik. Był nią bączek!

► Z czasem oferta firmy wzbogaciła się o samochodziki (tzw. resoraki), które początkowo montowane były w domu założycieli, a następnie klocki K1, w których sortowanie i pakowanie chętnie angażowały się dzieci pary – Agnieszka i Mariusz. – Pamiętam, jak na środku pokoju stał duży stół, na którym były montowane samochodziki... Natomiast ja z bratem świetnie się bawiliśmy, sortując i pakując klocki – wspomina Agnieszka Wróblewska-Kazakin, córka założycieli, a obecnie współwłaścicielka firmy. – I te wspomnienia z czasów dzieciństwa pielęgnujemy do dziś – dodaje.

► Wkrótce potem na zakupionym terenie w Woli Hankowskiej k. Częstochowy wybudowany został zakład produkcyjny z prawdziwego zdarzenia.

► Rok 1989 to czas transformacji gospodarczej. W początkowym okresie przyniosła ona ze sobą destabilizację w polskiej gospodarce. W wyniku liberalizacji handlu rynek zalały tanie zabawki z Chin, podczas gdy wysokiej jakości, bezpieczne produkty polskiej produkcji niemal zupełnie przestały się sprzedawać. Wtedy to firma Hemar stanęła przed widmem bankructwa. Aby ją uratować, właściciele podjęli decyzję o uruchomieniu produkcji lalek typu Barbie. – Niektórzy pewnie pamiętają lalkę Fleur (zdjęcie poniżej; lalka Fleur z lewej), którą można było kupić w peweksach. Nasza lalka przypominała właśnie ją. Miała ręcznie malowaną buzię, a jej ubranka uszyte były z materiałów sprowadzonych ze Zjednoczonych Emiratów Arabskich. Żałuję, że w firmie nie zachowała się ani jedna – mówi Agnieszka Wróblewska-Kazakin.

► W międzyczasie pojawił się pomysł na zapakowanie lalki w różowy kartonik z czarnym kotem w tle. – Miałam obawy, gdy zobaczyłam projekt tego opakowania. Pierwsza moja myśl była taka, że czarny kot przynosi pecha… Tymczasem okazał się strzałem w dziesiątkę! Wszystkie dziewczynki chciały mieć lalkę z czarnym kotkiem, nawet jeśli był on tylko namalowany – wspomina Henryka Musialik.

► Zachowała się za to inna lalka produkowana przez firmę Hemar w latach 90. (zdjęcie poniżej).

► Tymczasem napływ zabawek z Chin, w tym podobnych lalek, przybierał na sile. Kolejnym pomysłem właścicieli na przetrwanie firmy była produkcja tzw. zabawek objętościowych, zajmujących sporo miejsca w transporcie, a dzięki temu konkurencyjnych cenowo dla wyrobów chińskich. W ten sposób do produkcji trafiły kolejno większe klocki konstrukcyjne K2 i K3, samochód wywrotka, samochód duży, samochód z naczepą i zestawy do piasku. – Tymi produktami ponownie zdobyliśmy rynek! I są one z nami do dziś – podkreśla Henryka Musialik.

► Niepewne czasy sprawiły, że właściciele podjęli decyzję o uruchomieniu dodatkowej gałęzi produkcji w branży metalowej. Po zakupie tokarki CNC pełną parą ruszyła produkcja tarcz i bębnów hamulcowych do większości samochodów osobowych. W latach 1994-1997 firma Hemar dostarczała je do fabryki FSO w Warszawie (przejętej następnie przez Daewoo), wytwarzając bębny hamulcowe do 80% samochodów marki Polonez i Polonez Truck wyjeżdżających z fabryki.

► W roku 1994 na świat przyszedł pierwszy wnuczek założycieli, który stał się twarzą marki. Od tej pory „klocki z chłopcem" sprzedawały się jak ciepłe bułeczki.

► Rok później (1995), po ukończeniu studiów na Wydziale Zarządzania Politechniki Częstochowskiej, w firmie został zatrudniony syn założycieli Mariusz Musialik.

► Nowe tysiąclecie przyniosło ze sobą mocny debiut firmy na arenie międzynarodowej – Hemar po raz pierwszy wystawił się na targach Spielwarenmesse. – Od tamtej pory co roku mamy własne stoisko w Norymberdze – dodaje Henryka Musialik.

► Wkrótce potem (2001 r.) po ukończeniu studiów na Wydziale Zarządzania Politechniki Częstochowskiej do firmy dołączyła córka założycieli Agnieszka Wróblewska-Kazakin.

Zdjęcia: Hemar Family

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

Lata 80.

Klocki K1

Lata 90.

Samochód wywrotka

Samochód duży

Trzecie tysiąclecie

Koparka

Taczka

Obecnie

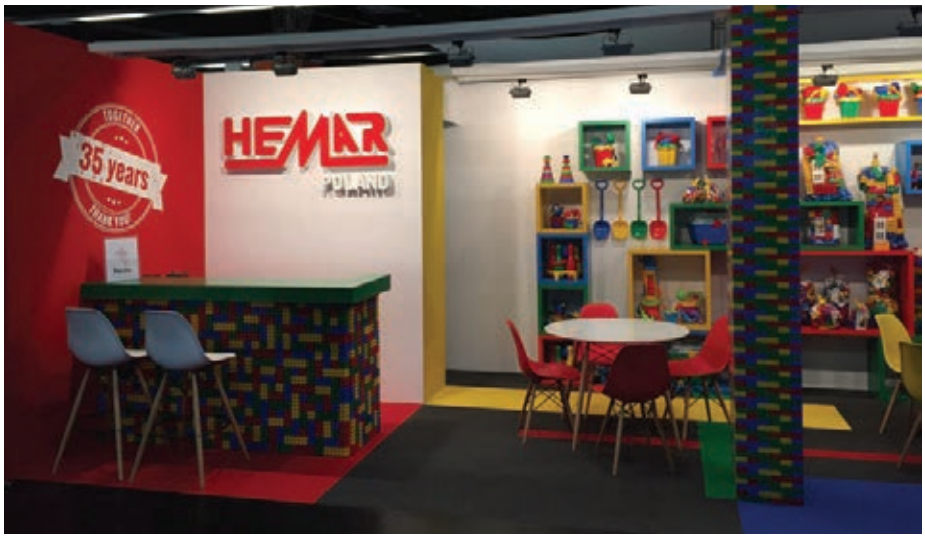
Kuferki z klockami

► W międzyczasie w coraz prężniej działającym przedsiębiorstwie wdrożony został system zarządzania jakością oparty na normie PN-EN ISO 9001. 20 maja 2005 r. firma uzyskała certyfikat w zakresie projektowania, produkcji i sprzedaży zabawek oraz innych wyrobów z tworzyw sztucznych, a także obróbki skrawaniem oraz produkcji narzędzi i innych wyrobów metalowych zgodnie z dokumentacją klienta (nadany przez angielską jednostkę certyfikującą BSI).

► W ślad za tym w 2007 r. dzięki dotacjom unijnym nastąpił przełom w produkcji – utworzone zostało centrum narzędziowe wraz z laboratorium pomiarowym. Tym samym firma stała się samowystarczalna zarówno w zakresie produkcji form wtryskowych, jak i ich konserwacji. Dzięki zastosowaniu najnowszej technologii istotnie podniosła się jakość jej wyrobów. Z okazji obchodzonego w tym samym czasie 25-lecia istnienia powstał kultowy produkt – koparka zbudowana w oparciu o trzynaście własnych form wtryskowych.

► Cztery lata później Hemar został członkiem Fundacji Firmy Rodzinne w Polsce. Od tego czasu z dumą posługuje się znaczkiem przedstawiającym rodzinne drzewko.

► W 2020 r. zmianie uległa nazwa firmy. Dodanie do niej członu „Family" miało na celu podkreślenie rodzinnego charakteru działalności.



Hemar Family dziś

- Zatrudnia około 200 pracowników (w tym 50 osób ma ponad 15-letni staż pracy).
- Na jej park maszynowy składa się 50 maszyn CNC.
- Posiada własne centrum narzędziowe i komórkę projektową.
- Rocznie poddaje obróbce 900 ton tworzywa i 4000 ton metalu.
- Każdego tygodnia załadowuje 30 tirów zabawek, które sprzedaje w Polsce i za granicą.
- Testuje zabawki w certyfikowanych laboratoriach.
- W najbliższych planach ma budowę kolejnego magazynu.

NOWE MASZYNY OD COBI: MUCHA NIE SIADA!

Wraz z początkiem roku firma Cobi zdecydowała się rozbudować ofertę klocków konstrukcyjnych. Tym samym powody do radości zyskali zarówno najmłodsi pasjonaci historii oraz techniki wojskowej, jak i dorośli kolekcjonerzy.

Kolekcja producenta wzbogaciła się o cztery statki powietrzne i jeden wodny.

LOCKHEED P-38® LIGHTNING® (H)

SIKORSKY® UH-60 BLACK HAWK®

ORYGINAŁ

Solidnie uzbrojony i niezwykle szybki amerykański myśliwski samolot wielozadaniowy dalekiego zasięgu był wykorzystywany przez USAF w czasie II wojny światowej (producent: Lockheed Martin®). Udana konstrukcja ma na swoim koncie wiele rekordów, m.in. przekroczenie prędkości 400 mil na godzinę (640 km/h) przy jednoczesnym zestrzeleniu największej liczby samolotów japońskich.

MODEL

Model z serii Kolekcja Historyczna: II wojna światowa został zaprojektowany w skali 1:32. Posiada wiele ruchomych elementów, w tym śmigła, lotki skrzydeł oraz koła z gumowymi oponami. Kokpit można otworzyć, a za sterami posadzić figurkę amerykańskiego pilota. Na uwagę zasługują trwałe wielokolorowe nadruki na klockach.

ORYGINAŁ

Średni wielozadaniowy amerykański śmigłowiec transportowy oraz wsparcia piechoty (producent: Sikorsky Aircraft Corporation). Napęd maszyny stanowią dwa turbowałowe silniki. Ze względu na bardzo udaną konstrukcję do dziś jest wykorzystywany nie tylko przez armię Stanów Zjednoczonych, ale też wojska i służby innych krajów.

MODEL

Zaprojektowany w skali 1:32 model konstrukcyjny z serii Armed Forces to zarówno świetna zabawka dla najmłodszych, jak i znakomity upominek dla każdego dorosłego kolekcjonera. Posiada wiele ruchomych elementów. Zastosowano w nim wyłącznie trwałe nadruki na klockach.

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

BELL® UH-1 HUEY® „IROQUOIS”

ORYGINAŁ

Wielozadaniowy amerykański śmigłowiec uznawany jest za kultowy nie tylko przez pasjonatów lotnictwa. Znany głównie z wojny w Wietnamie, podczas której był wykorzystywany jako śmigłowiec wsparcia powietrznego i medycznego oraz w celach transportowych.

MODEL

Zaprojektowany w skali 1:32 model z Kolekcji Historycznej: Wojna w Wietnamie posiada wiele ruchomych elementów. Trwałe nadruki na klockach sprawiają, iż świetnie odnajdzie się zarówno w skrzyni z zabawkami, jak i w domowej ekspozycji.

F-16®C FIGHTING FALCON®

ORYGINAŁ

Myśliwski samolot wielozadaniowy zaprojektowany został przez amerykańską wytwórnię General Dynamics (od roku 1993 produkowany przez Lockheed Martin). Wykorzystywany przez siły powietrzne wielu krajów świata. Jego załogę stanowi jeden lub dwóch pilotów.

MODEL

Zaprojektowany w skali 1:48 model z serii Armed Forces to propozycja zarówno dla dorosłych kolekcjonerów i pasjonatów, jak i najmłodszych fanów lotnictwa. Zamiast naklejek na klockach umieszczono trwałe wielokolorowe nadruki.

USS Tang (SS-306)

ORYGINAŁ

Amerykański okręt podwodny typu Balao zasłynął jako najskuteczniejszy podczas II wojny światowej. Wziął udział w podwodnej wojnie na Pacyfiku. Układ napędowy okrętu stanowiły cztery silniki Diesla oraz cztery silniki elektryczne napędzające dwie śruby. Zatonął 25 października 1944 r. USS Tang (SS-306) uhonorowany został czterema gwiazdami Battle Star oraz odznaczony dwoma Presidential Unit Citation. Dowódca okrętu – komandor Richard O'Kane – otrzymał najwyższe amerykańskie odznaczenie wojskowe, tj. Medal Honoru Kongresu.

MODEL

Model w skali 1:144 zaprojektowany z klocków konstrukcyjnych Cobi będzie znakomitą ozdobą każdej kolekcji pasjonata historii i militariów. Podobnie jak w przypadku pozostałych nowych zestawów zastosowano w nim wyłącznie trwałe nadruki na klockach.

Klocki od Cobi – argumenty na tak!

1. Cobi jest firmą w 100% polską.
2. Zestawy są w całości produkowane w zakładzie w podkarpackim Mielcu.
3. W ostatnim czasie producent zrezygnował z umieszczania na klockach naklejek na rzecz trwałych wielokolorowych nadruków.

Zdjęcia: Cobi

Wader dobry na każdą porę!

SPRAWDZONE PATENTY NA UDANE FERIE ZIMOWE

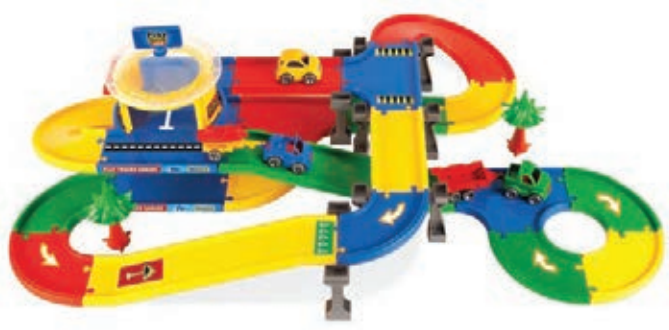
Zimowy wypoczynek może być tak samo, a nawet bardziej przyjemny niż letni. Bo choć na zewnątrz zimno, a pogoda raczej kapryśna, rodzice mogą tak zaplanować swoim pociechom dzień, aby miały czas zarówno na zabawę w domu, jak i podwórkowe szaleństwa. Jak zatem mógłby wyglądać taki idealny zimowy dzień z marką Wader? Poniżej garść inspiracji wraz z niezbędnym ekwipunkiem, który sprawi, że zabawa nabierze zdrowych rumieńców!

PORANNY ROZRUCH

Zimowy dzień warto rozpocząć od odrobiny ruchu, co pozwoli spożytkować nadmiar dziecięcej energii. Należy przy tym pamiętać, że aktywność fizyczna równie dobrze przyda się dorosłym. I tak na przykład gra w kręgle wcale nie musi odbywać się w kręgielni – wystarczą nawet najmniejszy przedpokój w domu lub mieszkaniu oraz wybrane zabawki Wader. Oprócz rozwoju ruchowego będzie to idealnym ćwiczeniem koordynacji ręka-oko, zwiększającym świadomość ciała u małego człowieka. Na tej samej podłodze w przedpokoju można zaproponować dzieciom zorganizowanie wyścigów samochodowych. Pomysłów na zawody jest nieskończenie wiele: mogą odbywać się z wykorzystaniem dużych lub mniejszych samochodów, wyścigówek lub aut retro, które przewiozą na trasę ogromne lawety, zupełnie jak podczas prawdziwych zawodów!

CZY WIECIE, ŻE...

Zabawa w większym gronie sprzyja bliskości i daje poczucie bezpieczeństwa, natomiast samodzielna – pozwala rozwijać kreatywność i wyobraźnię oraz niezależność. W obu przypadkach doskonałym wyborem będą zabawki marki Wader, które pozwalają dzieciom odgrywać rozmaite role.



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

SPACER PRZED OBIADEM

Jeszcze przez jakiś czas szybko będzie zapadał zmrok. W trakcie sezonu zimowego idealną porą na spacer są godziny okołopołudniowe. W ten sposób nawet w najbardziej pochmurny dzień można dostarczyć organizmowi witaminę D3, która wspiera budowę kości i pozwala wzmocnić odporność. To tylko jeden z powodów, by wykorzystywać każdą okazję do spędzenia czasu na zewnątrz. Aby upłynął on przyjemnie, warto na taki spacer zabrać bezpieczny, stabilny jeździk. Młodsze dzieci można na nim przewozić, te starsze bez problemu poradzą sobie z samodzielnym przemieszczaniem się z jego pomocą. Zaręczamy, że nawet najwięksi maruderzy i ciepłolubne maluchy dadzą się namówić na długą zimową wyprawę w towarzystwie jeździka!

A kiedy spadnie śnieg, czas spędzony na dworze nabierze nowego wymiaru. Biały puch stanowi przecież wymarzony materiał budowlany! Stąd już tylko krok do pomysłów na nowe zabawy… Jeżeli w planach będzie budowa igloo, usypanie górki do zjeżdżania lub ulepienie bałwana, nie obejdzie się bez profesjonalnej, wytrzymałej i bezpiecznej łopaty. Z kolei do przewiezienia dużych ilości śniegu przyda się wózek-przyczepa. Z takim sprzętem najmłodszym niestraszne będą nawet największe zimowe wyzwania!

EDUKACYJNE POPOŁUDNIE

Popołudnia sprzyjają wyciszeniu i zabawom, które mają korzystny wpływ na wszechstronny rozwój dzieci. Stąd warto, by zabawy z sorterami lub klockami w tle zagościły w porządku dnia przez cały rok, nie tylko zimą. Mogą one przebiegać w wielu etapach, np. maluch wspólnie z rodzicami odkrywa nowe rzeczy (przyroda, otaczający świat itd.), a następnie samodzielnie tworzy coraz bardziej zaawansowane układanki i konstrukcje.

WSPÓLNE AKTYWNOŚCI WIECZORNE

A kiedy już wszyscy domownicy wracają do domu, nastaje wymarzony czas na relaks i dobrą zabawę w rodzinnym gronie. Oto kilka pomysłów na ciekawe spędzenie zimowych wieczorów:

- Pogotujmy razem! Dzieci chętnie pomagają w kuchni. Pod okiem dorosłych mogą wykonywać wiele prac lub równocześnie z nimi przyrządzić własny obiad. A ileż radości sprawi maluchowi, kiedy na koniec wielkiego gotowania cała rodzina zje na zabawkowych naczyniach własnoręcznie przygotowany przez niego posiłek...
- Pograjmy! Po posprzątaniu ze stołu i włożeniu naczyń do zmywarki (również tych zabawkowych) można rozłożyć na stole grę, do której zasiądzie cała rodzina. Będzie to idealnym przedłużeniem miłego wieczoru.
- Naprawdę/na niby. Dzieci traktują każdą zabawę bardzo serio, angażując się w nią w 100%. Zabawa w sklep, warsztat lub dom to doskonały „poligon doświadczalny", na którym maluch potrenuje prawdziwe reakcje i zachowania.

Zdjęcia: Wader-Woźniak

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

SPIN MASTER

Batman figurka

Twórz własne przygody Batmana z 12-calowymi figurkami z jego świata! Każda z nich ma stylizację znaną z filmu i 11 punktów artykulacji, które pozwolą ożywić twoją ulubioną figurkę! Dzięki szerokiej gamie figurek do zebrania możesz rozbudować swoją kolekcję o Batmana, Kobietę Kota, Pingwina i nie tylko (figurki sprzedawane osobno). Zbierz ulubionych superbohaterów i superzłoczyńców z filmu „Batman"!

Dystrybutor: SPIN MASTER

SPIN MASTER

Psi Patrol: Zestaw drużynowy

Pędź na ratunek z Patrollerem Psi Patrol True Metal! Ten pojazd jest jak do tej pory największym odlewanym autem z serii Psi Patrol True Metal – ma 5 cali długości i jest wyposażony w quad Rydera w skali 1:55, który można załadować bezpośrednio do Psiego Patrollera! Po prostu opuść rampę załadunkową i wjedź po niej quadem Rydera do pojazdu!

Dystrybutor: SPIN MASTER

PLAYMOBIL

D*O*C* – Mobilne centrum dowodzenia

Nowy zestaw do zabawy w czarującym Playmoville. Kaczor Ducklas chciałby ponownie stać się prawdziwym chłopcem. Aby to było możliwe, musi najpierw pomóc mieszkańcom miasteczka w rozwiązaniu ich problemów. Łobuziak otrzyma pomoc od swoich przyjaciół: strażaka Freddiego, policjantki Polly oraz lekarza Mikey. W zestawie kolorowe centrum dowodzenia. Wiek: 3-5 lat.

Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

D*O*C* – Akcja straży pożarnej. Uratuj kotka!

Nowy zestaw do zabawy w czarującym Playmoville. Kaczor Ducklas chciałby ponownie stać się prawdziwym chłopcem. Aby to było możliwe, musi najpierw pomóc mieszkańcom miasteczka w rozwiązaniu ich problemów. Wiek: 3-5 lat.

Producent: PLAYMOBIL

HEMAR FAMILY

Kuferek mały z klockami K2

Klocki K2 o szerokości 30 mm pozwalają na tworzenie różnorodnych konstrukcji dzięki dodatkowym elementom, takim jak okienka, drzwi, daszki, drzewka, ludziki, pociągi i samochodziki. Na zdjęciu przykładowa scenka z wykorzystaniem wszystkich klocków z kuferka. Wymiary kuferka: 39 x 29 x 30 cm. Wiek: 2+.

Producent: HEMAR FAMILY

HEMAR FAMILY

Kuferek duży z klockami K1

Najmniejsze klocki w ofercie Hemar Family (szerokość: 16 mm). Dodatkowe elementy w zestawie to okienka, drzwi, pojazdy i maszyny budowlane. Na zdjęciu przykładowa scenka z wykorzystaniem wszystkich klocków z kuferka. Wymiary kuferka: 39 x 29 x 41 cm. Wiek: 3+.

Producent: HEMAR FAMILY

honeycombs plastry miodu
Tik Tak Bum
Activity Inteligentne gry · Piatnik.pl

playmobil

DUCK ON CALL

Nowość 2/2022

70914
DUCK ON CALL -
Wóz strażacki

70915
DUCK ON CALL -
Radiowóz policyjny

70917
DUCK ON CALL -
Akcja straży pożarnej.
Uratuj kotka!

70918
DUCK ON CALL -
Akcja policyjna.
Złap złodzieja!

70830
DUCK ON CALL -
Mobilne centrum dowodzenia

70916
DUCK ON CALL -
Ambulans pogotowia ratunkowego

70919
DUCK ON CALL -
Akcja ratunkowa.
Pomóż kierowcy rajdowemu!

W celu bliższego zapoznania się z ofertą prosimy o kontakt z naszymi koordynatorami rynku:
Kamila Michel-Wiśniewska, tel. +48 600 172 588 (woj.: mazowieckie, podlaskie, warmińsko-mazurskie)
Anna Jagódka, tel. +48 735 922 757 (woj.: małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie, lubelskie)
Michał Wyzujak, tel. +48 664 976 343 (woj.: wielkopolskie - południe, lubuskie – południe, dolnośląskie)
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)

PUCiO

BESTSELLEROWA SERIA

książek i zabawek

dla najmłodszych

Marty Galewskiej-Kustry

z ilustracjami Joanny Kłos

10 lat
Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

książki - gry - puzzle - zabawki

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

POLESIE

Ałmaz – samochód strażacki

Pojazd wyposażony w szerokie koła połączone metalowymi osiami. Ich struktura nie jest gładka, co ułatwia jazdę po nierównych powierzchniach. Na naczepie umieszczono obracającą się wokół własnej osi drabinę, którą można unieść i rozsunąć. Na jej końcu znajduje się kosz na figurkę małego bohatera.

Dystrybutor: BEMAG

POLESIE

City – samochód do przewozu kontenerów

City to nowa seria autek od Polesia wyposażonych w napęd friction. Przy naciśnięciu na każdy z czterech przycisków umieszczonych na kabinie autko wydaje dźwięki i włącza światła (koguty). Zabawki cechują się najwyższą jakością wykonania.

Dystrybutor: BEMAG

EGMONT

Gra „DC Batman: Metal”

Gra typu „deck building”, która polega na budowaniu jak najmocniejszych talii kart. Strategia opiera się na właściwym wykorzystywaniu umiejętności opisanych na kartach. Gracze muszą walczyć nie tylko między sobą, ale również z grą, która atakuje ich superłotrami z uniwersum DC. Pod koniec rozgrywki zmierzą się z potężnym Barbatosem. Gracz, który na koniec zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. Czas rozgrywki: 45 minut. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 14+.

Wydawca: EGMONT POLSKA

EGMONT

Gra „Recto Verso”

Wyjątkowo szybka i prosta familijna gra imprezowa, która dostarczy zabawy zarówno dzieciom, jak i dorosłym. Szansę na wygraną zapewni tylko dobra współpraca z partnerem. Niezbędne jest opanowanie nerwów pomimo upływającego czasu. Wylosujcie kartę, włączcie stoper i zacznijcie budowanie! Czas rozgrywki: 30 minut. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.

Wydawca: EGMONT 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

QUEEN GAMES

Gra „Scrap Racer”

Na miejsca, gotowi, start! Jako odważny rajdowiec bierzesz udział w najszybszym, najniebezpieczniejszym i najbardziej szalonym wyścigu w całej galaktyce. Zbudowane ze złomu pojazdy są wprawdzie szybkie, ale przy tym bardzo zawodne i podatne na różne uszkodzenia (od drobnych do poważnych). Aby wygrać ten ekstremalny wyścig, potrzebne będą brawura, sprytne planowanie oraz szczęście w rzutach kostkami i dobieraniu kart. Wiek: 8+.

Wydawca: PIATNIK

POLESIE

Zestaw narzędzi nr 17

W zestawie piła łańcuchowa, młotek, śrubokręt, kombinerki, śrubokręt, suwmiarka, nóż, nauszniki, dwa klucze, sześć nakrętek, sześć śrubek oraz drewienka do wkręcania śrubek. Zabawka rozwija orientację przestrzenną, uczy logicznego myślenia oraz pobudza kreatywność i wyobraźnię. Liczba elementów: 26.

Producent: POLESIE

POLESIE

Jeździk Wiking wielofunkcyjny

Barierka chroni dziecko przed wypadnięciem, rączka umożliwia pchanie pojazdu przez rodzica. Do jeździka można zamontować podstawkę, dzięki której maluch będzie mógł bujać się w samochodzie. Podstawkę po demontażu można zastąpić podnóżkiem. Dla urozmaicenia zabawy barierkę ochronną wyposażono w lusterko i kluczyk, a kierownicę w klakson.

Producent: POLESIE

MOBI

Przeciąganiec Zippee

Małe palce nie będą mogły się oprzeć elastycznym, silikonowym sznureczkom o różnej fakturze i kształcie oraz łatwym do trzymania uchwytom. Niemowlęta i małe dzieci mogą przeciągać sznureczki Zippee z jednej strony na drugą, a towarzyszące temu wibracje i dźwięki będą stymulować ich zmysły. Wiek: 18 m+.

Dystrybutor: QELEMENTS

FAT BRAIN TOY CO.

Kolorowe bąbelki Dimpl Pops

Najnowsza wersja światowego hitu wyróżniona w konkursie „Zabawka Roku 2021". 18 kolorowych silikonowych bąbelków w dwóch rozmiarach wbudowanych w wysokiej jakości, twardą, plastikową ramę tylko czeka na naciskanie, wpychanie i wypychanie. Miękki silikon, jaskrawe kolory i dźwięk „pop" przy każdym naciśnięciu bąbelka stymulują i działają odprężająco.

Dystrybutor: QELEMENTS

REBEL

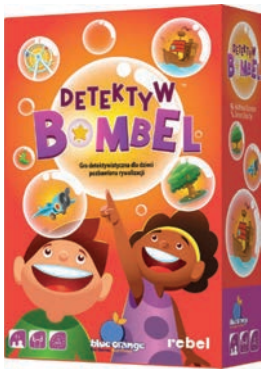
Gra „Eksplodujące minionki"

Gracze dobierają karty, dopóki któryś nie odkryje eksplodującego minionka. Osoba, która na niego trafi, wybucha i natychmiast przegrywa grę. Chyba że uda jej się rozbroić minionka czymś takim jak bananołóżko albo niekończące się lody... Pozostałe karty służą do tego, by przerzucić eksplodującego minionka albo uniknąć spotkania z nim. Najważniejsza zasada? Nie wybuchnij! Reszta jakoś się ułoży, a zwycięzcą zostanie ostatnia osoba na nogach!

Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Detektyw Bombel"



Najmłodsi gracze mają do rozegrania jedną z trzech przygód: „Zabawa w chowanego", „Wesołe miasteczko" albo „Wyspa skarbów". Każda z nich polega na odkrywaniu kolejnych kart z miejscami w taki sposób, by znaleźć wszystkie karty oznaczone gwiazdką. Elementy różnią się w zależności od wybranej przygody: podczas zabawy w chowanego będzie to czwórka dzieci, natomiast w czasie poszukiwania pirackich skarbów liczyć się będzie kolejność ich odnajdywania. Wiek: 4+.

Wydawca: REBEL

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

RAVENSBURGER

Gra „Lotti Karotti Deluxe”

Króliczki wspinają się na szczyt góry. Czasem nieoczekiwanie mały króliczek spada do dziury, która znienacka pojawia się pod jego nogami. Wygra gracz, który jako pierwszy znajdzie się na szczycie, po drodze znajdując swoje marchewki. Chociaż gra ma proste zasady, zrozumiałe nawet dla najmłodszych graczy, to wynik nigdy nie jest przesądzony – nie wiadomo, kiedy pod danym pionkiem otworzy się zapadnia, a króliczek zniknie. Wiek: 3+.

Producent: RAVENSBURGER

RAVENSBURGER

Gra „Labyrinth Super Mario”

Prosta, ale jednocześnie ekscytująca gra. Uczestnicy spotkają na swojej drodze Super Mario, jego brata Luigiego, Yoshi, księżniczkę Peach, Donkey Kong i inne postaci zagubione w labiryncie. Czy mogą im pomóc? Wystarczy, że będą przesuwać pojedyncze płytki, aby tworzyć nowe ścieżki tam, gdzie wcześniej ich nie było. To jedyny sposób na dotarcie do ulubionych bohaterów. Gra jest idealna dla młodszych dzieci, ale zachwyci również ich rodziców. Wiek: 7+.

Wydawca: RAVENSBURGER

PORTAL GAMES

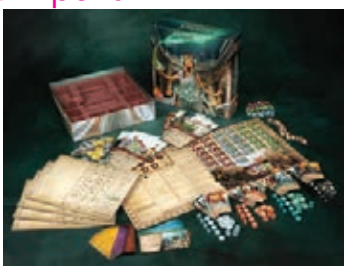
„Dark Souls: Gra karciana”

Kooperacyjna karcianka z motywem budowania talii autorstwa Davida Carla (seria „Warmachine”) oparta na kultowym tytule wideo. Wcielicie się w cztery odmienne klasy postaci: Zabójcę, Rycerza, Herolda i Czarodzieja, po czym podążycie własną ścieżką fabularną, by na koniec pokonać czterech zupełnie różnych, dysponujących własnymi taliami bossów. Waszym największym wrogiem wcale nie będzie śmierć, lecz... karty!

Wydawca: PORTAL GAMES

PORTAL GAMES

Gra „Khora: Rozkwit imperium”



Strategiczna gra cywilizacyjna, lekkie euro przenoszące graczy do świata rywalizujących ze sobą państw-miast starożytnej Grecji. Zadbaj o kulturę, gospodarkę i wojsko, mądrze zarządzaj podatkami i nigdy nie lekceważ uczonych! Czy staniesz na czele Aten i skupisz się na polityce, czy wybierzesz Milet, czując smykałkę do handlu? A może po prostu uczynisz Spartę militarną potęgą? Ukryj swoje słabości, uwydatnij zalety, po czym poprowadź swoje polis do rozkwitu i dominacji.

Wydawca: PORTAL GAMES

PINK FROG

Gra „Król kur”

W kurniku istny kurmageddon! Wszystkie koguty walczą ze sobą o totem króla kur, dopóki nie stracą swoich jaj. Atak może przyjść w każdej chwili i od każdego z graczy, zatem graj sprytnie. Czy lepiej samemu zaatakować któregoś rywala, czy zagrać kartę obronną? A może pozostać neutralnym? Tylko że jeśli nikt cię nie zaatakuje, okażesz się tchórzem i też stracisz jajko! Zatem wybierz mądrze i żongluj sojuszami, chroniąc jedynie własny interes. Wiek: 8+.

Wydawca: PINK FROG

PINK FROG

Gra „Wooolniej!”

Wyścig, jakiego jeszcze nie było! Wyzwaniem, przed jakim stają gracze, jest utrzymanie się na planszy tak długo, aż wokół nie pozostanie żaden rywal. Miejscem wyścigu jest plansza 3D składająca się z czterech elementów tworzących tor w formie grządki. Rozgrywka odbywa się za pomocą obrazkowych kart akcji wskazujących ruchy, jakie muszą wykonać gracze. Mechanika opiera się na wypychaniu rywali blokujących drogę do pola, na które należy się udać. Wiek: 4+.

Wydawca: PINK FROG

L.O.L. SURPRISE!
WORLD TRAVEL
#LOLSURPRISEPOLSKA

HOT HIT

Swing Car z melodyjkami i światłem

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 jest bezpieczny, cichy i nadaje się do użytkowania w domu i na zewnątrz. Jeździk jest odpowiedni zarówno dla dzieci, jak i dorosłych. Wygrywa wesołe melodyjki, a jego kierownica się świeci. Jeździk jest dostępny w nowych kolorach. 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. Jeździk jest odpowiedni zarówno dla dzieci, jak i dorosłych. Teraz w nowych kolorach. Wiek: 3+.

Dystrybutor: REKMAN

DICKIE TOYS

Ciężarówka z lawetą Mack i pojazdami budowlanymi Volvo

Zabawka składa się z ciężarówki (z funkcjami światła i dźwięku) oraz przyczepy z ruchomym podjazdem, na której znajduje się 9-centymetrowa ładowarka marki Volvo. Posiada ona ruchomą łopatę, za pomocą której można ładować różne przedmioty na domowej budowie. Przyczepa do przewożenia ładowarki jest odczepiana, dzięki czemu dziecko może bawić się każdym elementem zestawu osobno. Długość pojazdu: 32 cm. Wiek: 3+.

Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

GRANNA

Gra „Myszkowanie”

Gracze mają 30 sekund, by zajrzeć przez okna do oświetlonego latarką mysiego domku i dostrzec przedmioty zaprezentowane na drewnianych dyskach. Kiedy zgaśnie światło, będą musieli odpowiedzieć na pytania, jakie zada im gra, np. „W którym pokoju jest guzik?”, „Którą stroną jest zwrócony do góry?”, „Które przedmioty myszki zaniosły do łazienki?”. Wszyscy uczestnicy wygrywają, jeśli do końca czwartej rundy uda im się zdobyć co najmniej 12 punktów za prawidłowe odpowiedzi. Gra posiada cztery poziomy trudności. Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 5+.

Wydawca: GRANNA

TM TOYS

Nerf – wyrzutnia krążków do zestrzelenia

Sprawdź swoje umiejętności w trafianiu do celu! Wyrzutnia wystrzeliwuje piankowe krążki w powietrze. Celem gry jest próba trafienia wszystkimi pięcioma krążkami w jednej rundzie! Możliwość wyboru trzech trybów gry: 1. Wyrzut pionowy krążków. 2. Wyrzut krążków na boki. 3. Wyrzut losowy krążków. Graj w domu lub na zewnątrz, solo lub rywalizuj ze znajomymi. Kto zostanie mistrzem Nerfa? W zestawie wyrzutnia i pięć piankowych krążków. Produkt wymaga użycia baterii (brak w zestawie). Wiek: 8+.

Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS

Puzzle DoDo Mon – Kolorowa zabawa

Seria Mon to dwustronne edukacyjne układanki oraz karty z zadaniami. Bogata tematyka krok po kroku wprowadza maluchy w tajniki otaczającego je świata. Zadania na kartach polegają na dopasowaniu koloru do przedmiotu, wskazaniu niepasującego przedmiotu, znalezieniu przedmiotu lub różnic na obrazkach itp. Wiek: 18 m+.

Dystrybutor: TM TOYS

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

TREFL

Gra „Daj głos”

Czy wiesz, jak brzmi wiertarka, którą sąsiad potrafi umilić poranek? Znajomy dźwięk, prawda? Ale czy umiesz go naśladować? Jakie dźwięki wydają banany, tęcza albo spadające na ziemię piórko? W tej grze towarzyskiej musisz jak najszybciej odgadnąć pochodzenie różnych dźwięków, które odwzorowywać będą inni gracze! Nasłuchuj, zgaduj i wygrywaj! Ale przede wszystkim... daj głos!

Wydawca: TREFL

VTECH

„Wielki słownik 100 zwierząt”

Obowiązkowa lektura każdego malucha! Interaktywna książeczka pomaga poznać 100 zwierząt w języku polskim i angielskim. Zawiera trzy warianty zabawy: słownictwo, odkrywanie i odgłosy, a dodatkowo dwie zabawne piosenki. Objętość: 12 edukacyjnych, bardzo czułych na dotyk laminowanych stron, które uczą nazw zwierząt. Wygodny uchwyt dostosowany do małych rączek pozwala na zabranie słownika w dowolne miejsce.

Dystrybutor: TREFL

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! Hej, czy przypadkiem nie stał tu przed chwilą łoś? Gdzie on się podział? Celem graczy jest wskazanie zwierzęcia, które ukryło się w lesie lub dopiero co się w nim pojawiło. Forma gry przestrzennej angażuje wszystkich uczestników zabawy. „Rok w lesie. Znajdź zwierzaka” zdobył tytuł Zabawki Roku 2021.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

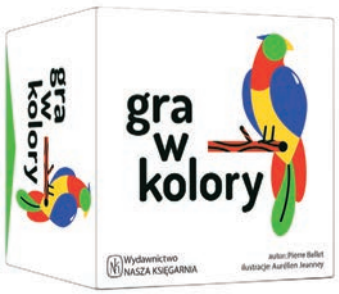
„Feluś i Gucio grają w literki”

Gra stworzona z myślą o młodszych i starszych graczach. Utrwala znajomość liter i pomaga w opanowaniu poprawnej pisowni 60 wyrazów. Każdemu z haseł odpowiada piękna ilustracja Marianny Schoett. W pudełku znajdują się duża plansza, na której dzieci będą tworzyć krzyżówkę, 60 dwustronnych płytek z hasłami (obrazek i obrazek z podpisem) oraz 100 płytek z literami. Warianty gry zostały opracowane dla dzieci o różnym stopniu zaawansowania.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Gra w kolory”

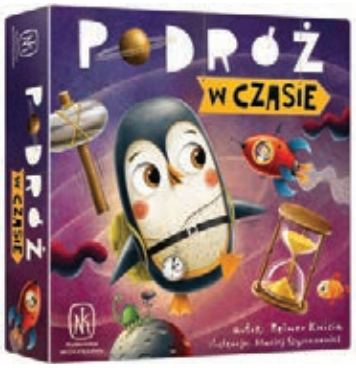


Nowość w bestsellerowej serii. Zabawa na spostrzegawczość dla 2-7 osób. Gracze rzucają kostkami mającymi różne kolory na ściankach. Potem jak najszybciej wykładają karty w kolorze kostek. Wygra ten, kto wyłoży wszystkie swoje karty. Wiek: 6+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Podróż w czasie”



Rozwija umiejętność opowiadania, wyobraźnię, pamięć i empatię. Do gry dołączony jest komentarz psychologa dziecięcego. Gracze razem z pingwinem zwiedzają różne krainy, snują opowieści i zapamiętują znalezione przedmioty. Wiek: 4+.

Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

AMEET

„LEGO®. Buduj i baw się. Kocham to!"

W świecie LEGO® święto miłości trwa cały rok! Książka pełna jest serduszek i pomysłów na walentynkowe niespodzianki. Dzięki dołączonym klockom można tworzyć słodkie modele LEGO®. Z Teddy, Sweetie i Lucky zabawa nie będzie miała końca! W zestawie łamigłówki, labirynty, wyszukiwanki i nie tylko.

Wydawca: AMEET

AMEET

„LEGO® Ninjago®. Spinjitzu Brothers. Kryjówka Tanabraksa"

Nowa historia opowiadająca o młodości Wu i Garmadona w czasach, gdy chcieli zostać mistrzami Spinjitzu. 144 strony fascynującej lektury, czarno-białe, pełne akcji i humoru ilustracje oraz ukryte niespodzianki dla fanów to gwarancja świetnej zabawy. W styczniu w sprzedaży ukaże się także nowa książka z łamigłówkami, opowiadaniem, komiksami oraz minifigurką Wężowca z dronem.

Wydawca: AMEET

ARTYK

Pilot edukacyjny E-Edu

Jednocześnie bawi maluszka i rozwija jego zdolności manualne oraz myślenie przyczynowo-skutkowe. Wesołe piosenki i wierszyki wypełnione onomatopejami zaproszą dziecko do świata dźwięków, a podświetlane elementy przyciągną wzrok i wzbudzą ciekawość. Klawisze numeryczne wspomagają naukę cyferek i są świetnym wstępem do nauki liczenia. Wiek: 18 m+.

Dystrybutor: ARTYK

ARTYK

Traktor zdalnie sterowany Mini Farma

Zabawka dla fanów maszyn rolnych i pojazdów zdalnie sterowanych. Nowy traktor z serii Mini Farma posiada pełny zakres jazdy i ruchome elementy. Do pojazdu dołączona jest odczepiana przyczepka, która ułatwi realizację najtrudniejszych projektów w gospodarstwie rolnym. Realistyczny design i duże wymiary sprawią, że dziecko poczuje się jak prawdziwy farmer! Do wyboru dwa wzory.

Dystrybutor: ARTYK

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Tajemnice świata"

Na czym pisali starożytni Egipcjanie? Skąd biorą się kratery w ziemi? Czym jest efekt Mandeli? Odkryj niesamowite tajemnice świata, podejmij wyzwanie i sprawdź swoją wiedzę! Odkryj nowe fakty o otaczającym świecie. Gra obejmuje pytania przygotowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców. Liczba graczy: dwie drużyny.

Wydawca: KANGUR

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Zwierzaki 4+"

Wesołe zagadki rysunkowe o zwierzętach dla dzieci 4+. Rodzice pytają, dzieci odpowiadają! Celem gry jest dobra zabawa z maluchami, tak aby odgadły jak najwięcej odpowiedzi. Karty zawierają rysunkowe odpowiedzi na pytania, dzięki czemu podczas gry doskonale będą się bawić dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać! W zestawie 100 kolorowych zagadek. Liczba graczy: dwie drużyny.

Wydawca: KANGUR

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

HARPERKIDS

„Akademia Mądrego Dziecka. Zabawa i przygoda. Pogoda”

Książeczka przedstawia krótką historyjkę o małej dziewczynce, która lubi bawić się na dworze ze swoim kotkiem. Każda rozkładówka pokazuje inną formę aktywności oraz inne zjawiska pogodowe. Książeczka zawiera elementy pop-up, które dodatkowo pobudzają wyobraźnię i zachęcają do wspólnego czytania.
Objętość: 14 stron.
Wiek: 0-3 lata.
Premiera: 26 stycznia.

Wydawca: HARPERKIDS

HARPERKIDS

„Akademia Mądrego Dziecka. Pierwsze bajeczki. Dzień dobry, niedźwiadku!"

Bohaterem książeczki jest mały niedźwiadek, który po przebudzeniu zaczyna wesołe harce. Najpierw próbuje zdobyć miodek na śniadanko, potem bawi się z mamą, robiąc fikołki, a następnie uczy się łapać rybki na obiadek.
Wiek: 0-3 lata.
Premiera: 26 stycznia.

Wydawca: HARPERKIDS

Reklama

ZABAWKOWICZ.PL
ZABAWKA ROKU 2021
Zdobywca nagrody

ROK w lesie

to niezwykła seria, która
pobudza wyobraźnię,
rozwija spostrzegawczość
i umiejętność opowiadania,
a przede wszystkim
gwarantuje świetną zabawę!

10 lat
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

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

EPEE

Niespodzianek 5! Niemowlaczki

Nowa seria akcesoriów i figurek do kolekcjonowania z linii 5 Surprise. W każdej kuli ukrytych zostało aż pięć niespodzianek. Do zebrania osiem przesłodkich bobasków-jednorożców, a każdy w zestawie z kołyską, kocykiem, buteleczką do karmienia oraz unikatowymi akcesoriami. Po zanurzeniu jednorożca w lodowatej wodzie jego pieluszka zmienia kolor.

Dystrybutor: EPEE POLSKA

EDGARD GAMES

Gra „Bójka na zwierzaki”

Gra dla miłośników zwierząt, dzięki której sprawdzisz swoją wiedzę przyrodniczą i zawalczysz o zwycięstwo w gronie rodziny i znajomych. „Bójka na zwierzaki” to także ćwiczenie spostrzegawczości i refleksu oraz świetny sposób na uzupełnienie lub poszerzenie wiedzy o świecie zwierząt dla osób w każdym wieku.

Wydawca: EDGARD GAMES

COBI

Kooky Kritters

Interaktywny piesek, który wygląda, jakby był z kreskówki! Wyposażony w czujniki dźwięku, dotyku i nachylenia. Ma śmieszne „lepkie łapki”, które stwarzają różne możliwości zabawy, i wydaje zabawne dźwięki. Oferuje 10 funkcji: je ze swojej magicznej miski, szczeka, prosi, gdy pociągnie się go za ogonek, śpiewa po psiemu, wysyła buziaka, reaguje na głaskanie, wącha, śpi, żuje swoją kość oraz ciągnie zabawkę. W zestawie psie akcesoria. Wymagane dwie baterie AA. Reklama TV i online.

Dystrybutor: COBI

COBI

Little Live Pets Cutie Cuts – minikudłaczki

Zmień kudłaczka w eleganckiego zwierzaczka! Ostrzyż go za pomocą nożyczek i sprawdź, jaki zwierzaczek kryje się pod futerkiem! Uczesz go dołączonym do zestawu grzebykiem. Do odkrycia aż 16 różnokolorowych zwierzaczków, w tym pieski, kotki, koniki, króliki, a także superrzadkie: alpaka, owieczka i jeżyk. Wiek: 5+. Reklama TV i online.

Dystrybutor: COBI

AWM

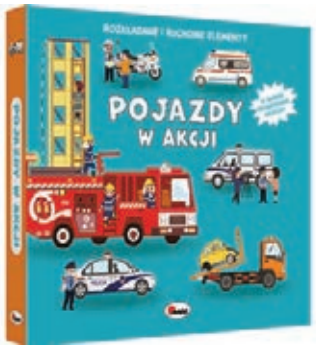
„Maszyny w akcji”

Książeczka z serii „Rozkładane i ruchome elementy” wspiera wszechstronny rozwój dziecka – pobudza zmysły wzroku i dotyku oraz rozwija wyobraźnię przestrzenną. Prezentuje maszyny budowlane i rolnicze. Zawiera proste i krótkie opisy maszyn. Wyróżnikiem publikacji są rozkładane modele maszyn oraz ruchome elementy, dzięki którym dziecko może zobaczyć, jak pracuje dźwig, walec drogowy lub koparka.

Wydawca: AWM

AWM

„Pojazdy w akcji”



Książeczka z serii „Rozkładane i ruchome elementy” wspiera wszechstronny rozwój dziecka – pobudza zmysły wzroku i dotyku oraz rozwija wyobraźnię przestrzenną. Prezentuje pojazdy ratunkowe. Zawiera proste i krótkie opisy pojazdów. Wyróżnikiem publikacji są rozkładane modele pojazdów oraz ruchome elementy, dzięki którym dziecko może zobaczyć, jak pracuje wóz strażacki, wóz policyjny lub ambulans.

Wydawca: AWM

DYSTRYBUTOR
I PRZEDSTAWICIEL W POLSCE
ATA SP. Z O.O.
UL. ZWYCIĘZCÓW 6A/4
03-941 WARSZAWA

TEL: **+48 22 616 17 17**
FAX: **+48 22 616 20 00**
MOBILE: **+48 601 33 33 38**
BIURO@ZABAWKI-MODELE.PL
WWW.ZABAWKI-MODELE.PL

ATA
ZDALNIE STEROWANE SAMOCHODY, ZABAWKI I MODELE

WWW.BRUDER.PL
WWW.BRUDER.DE

ODWIEDŹ NAS!

IUVI GAMES

SmartMax Roboflex

Kto powiedział, że roboty nie mogą być elastyczne? Wykaż się kreatywnością i stwórz własne kolorowe roboty! Nowe, elastyczne, wysuwane klocki magnetyczne wzbogacą kolekcję SmartMax. Wybierz części, zginaj, rozszerzaj, montuj i graj! Czy twój robot będzie latał, skakał, a może jeździł? 12-częściowy zestaw zawierający inspirujący plakat pomoże rozwinąć zdolności motoryczne i pobudzi wyobraźnię.

Dystrybutor: ATENEUM DYSTRYBUCJA

IUVI GAMES

Gra „Smoczy ogień”

Rządź królestwem i kontroluj smoki... lub spłoń w ich ogniu! Twoim zadaniem jest zbudować największe królestwo w Dolinie Smoka. Bądź jednak ostrożny! Ziejące ogniem smoki mogą obrócić każde królestwo w popiół... Jeśli będziesz sprytny, możesz wykorzystać podmuch smoczego ognia przeciwko swojemu przeciwnikowi. Rozwijaj swoje królestwo, przywołuj smoki, a jeśli trzeba, spal królestwo przeciwnika i wygraj!

Dystrybutor: ATENEUM DYSTRYBUCJA

DOUBLE EAGLE

Koparka Volvo EC160E RC 100% RTR

Wymiary koparki: 61 x 41 x 17 cm. Liczba kanałów: 17. Skala 1:16. Akumulator: Ni-MH 4,8 V 400 mAh. Obrót: do 660 stopni. Materiał: plastik ABS, elementy elektroniczne, guma. Funkcje: do przodu/do tyłu, ruchy gąsienicą, obrót kabiną, ruchy narzędziem. Zasięg sterowania radiowego: do 25 m. Ładowanie zestawu baterii: 3-4 godziny. Czas pracy na baterii: 20-25 minut. Częstotliwość pracy: 2,4 Ghz. Gąsienice: gumowe. Wiek: 6+.

Dystrybutor: ATA

BRUDER

Stacja paliw z myjnią i czerwonym autem

Zabawka edukacyjna z serii bWorld do zabawy w domu i na zewnątrz. Skala 1:16. W zestawie makieta z odwzorowanym punktem stacji paliw, myjnią oraz sklepem, czerwony samochód Coupé Roadster ze sportowym zacięciem, dwie figurki bWorld (kobiety oraz pracownika stacji), drobne akcesoria oraz wiele ruchomych elementów, które zwiększają realizm zabawy. Wiek: 4+.

Dystrybutor: ATA

ASKATO

Piłkarzyki na sprężynkach

Realistyczna zabawka, która będzie idealnym prezentem dla każdego fana piłki nożnej. Piłkarzyki ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową i rozwijają strategiczne myślenie. Gra przeznaczona jest dla dwóch osób – można ją położyć na stole lub na podłodze, po czym godzinami podawać piłkę i strzelać gole. W zestawie 22 zawodników na sprężynkach. Wiek: 3+.

Dystrybutor: ASKATO

ASKATO

Kolorowa piramidka

Kołysząca się piramidka sprawi mnóstwo frajdy każdemu maluszkowi, przyspieszając rozwój jego zdolności manualnych. Składa się z pięciu różnokolorowych krążków w różnych rozmiarach i fakturach, co urozmaici maluchom zabawę. Jeden krążek jest przeźroczysty i wydaje dźwięki. Krążki można układać w stos od największego do najmniejszego, zdejmować i ponownie układać. Wiek: 6 m+.

Dystrybutor: ASKATO

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

ALEXANDER

Gra „Jak kura pazurem”

Gracze staną przed wyzwaniem zilustrowania haseł w taki sposób, aby odgadli je rywale. Muszą to jednak zrobić słabszą ręką, a po wylosowaniu karty specjalnej – trzymając mazak stopą lub w ustach! Czyste szaleństwo podkręcają zwariowane hasła, takie jak „Laponia”, „Piraci z Karaibów” czy „maszynka do golenia”. Dodatkowym atutem jest możliwość dodania własnych pomysłów! Wiek: 8+.

Wydawca: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Kalendarium”

Czy wiecie, kiedy ukazał się na rynku pierwszy komiks z serii o Tytusie, Romku i A'Tomku? „Kalendarium” nie tylko sprawdza wiedzę historyczną, ale też pozwala wykazać się znajomością różnorodnych dziedzin. To także lekcja przewidywania, bo aby zdobyć punkty, nie trzeba znać dokładnej daty, lecz potrafić określić, która z odpowiedzi jest najbliższa prawdy! Liczba graczy: 3-6. Wiek: 10+.

Wydawca: ALEXANDER

Reklama

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

FOXGAMES

MULTIGRA

Moja torebka

Zestaw kreatywny do samodzielnego wykonania wymarzonej torebki. Znajdziemy w nim wycięte w odpowiedni kształt kawałki filcu, włóczkę, bezpieczną plastikową igłę oraz ozdobne elementy. Całość została zapakowana w poręczne pudełko. Produkt może służyć jako element garderoby, prezent dla bliskich lub ozdoba pokoju. Kolekcja obejmuje 12 zestawów do samodzielnego wykonania torebek z filcu. Wiek: 5+.

Producent: MULTIGRA

MULTIGRA

Puzzle Malarz 120 el.

Puzzle, które cechuje wysoka jakość wykonania, a także przykuwająca uwagę grafika. Elementy są łatwe do chwycenia, dzięki czemu sam proces układania obrazka jest wyłącznie przyjemnością. Efekt końcowy dzięki pięknym, baśniowym kolorom usatysfakcjonuje każde dziecko. Wiek: 4+.

Producent: MULTIGRA

ALBI

Gra „Parki”

Gracze wcielają się w role turystów, którzy wędrują po szlakach, aby zobaczyć ciekawe miejsca i zwiedzić tytułowe parki narodowe. Podczas każdej wycieczki natrafiają na inny ekwipunek oraz robią wyjątkowe zdjęcia. W pudełku znajdą wysokiej jakości komponenty, m.in. drewniane znaczniki, płótnowane karty oraz emaliowany znacznik pierwszego gracza. Czas rozgrywki: 60 minut. Liczba graczy: 1-5. Wiek: 10+.

Wydawca: ALBI POLSKA

ALBI

„Czytaj z Albikiem. Moje pierwsze kolory i kształty”

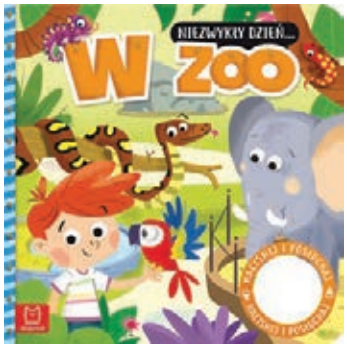
Otaczający nas świat jest pełen kolorów i kształtów. Rodzeństwo Sara i Tomek pomoże ci nauczyć się je rozpoznawać. Czy wiesz, jaki kolor powstanie, gdy zmieszamy czerwony i niebieski? Jaki kształt ma plaster miodu? Potrafisz rozpoznawać przedmioty po ich cieniu? Odpowiedzi znajdziesz w tej książce (działa tylko z mówiącym piórem Albik). Wiek: 3-7 lat.

Wydawca: ALBI POLSKA

AKSJOMAT

„Niezwykły dzień... W zoo”

Wycieczka do zoo inna niż zwykle – z terrarium zniknął wąż! Poszukamy go razem? Wytężmy słuch, bacznie obserwujmy mieszkańców zoo i podążmy za odgłosem „ssss”. Ta książeczka to strzał w dziesiątkę: do czytania, słuchania i oglądania! Dodatkowym elementem dla dziecka jest moduł dźwiękowy z nagraniem niespodzianką.



Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

„Co słychać w mieście?”

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

Wydawca: AKSJOMAT

Tiny Love®

Jeździk - pchacz 5 w 1 Rosnę z Tobą

Od bezpiecznej nauki chodzenia po pełną zabawy jazdę na jeździku

Rozwój mobilności u małych dzieci jest jednym z głównych i najbardziej ekscytujących kamieni milowych. Jeździk-pchacz 5w1 to wszechstronna zabawka mobilna, która rośnie wraz z Twoim dzieckiem. Posiada innowacyjny hamulec bezpieczeństwa First Steps zabezpieczający pierwsze kroki dziecka. **5 trybów użytkowania:**

Siedzenie i Zabawa | Nauka chodzenia | Jeżdżenie | Stanie i Zabawa | Pchanie zabawki

Marko

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

CARTAMUNDI CARDS POLAND

Gra „Harry Potter – Duelling Practice: Harry i Draco”

Harry i Draco muszą stanąć do walki i w pojedynku spróbować zrzucić siebie nawzajem z podium. Graj jako Harry lub Draco i zwalcz przeciwnika!

Wydawca: CARTAMUNDI CARDS POLAND

CARTAMUNDI CARDS POLAND

Gra „Harry Potter – Pet Quest: Ron i Hermiona”

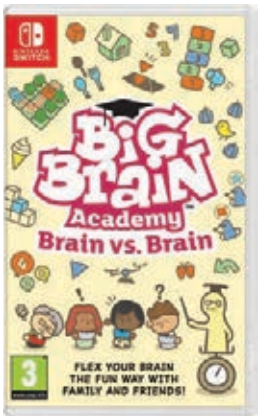
Zaginęły Krzywołap, kot Hermiony, i szczur Rona – Parszywek! Pewnie jeden goni drugiego! Graj jako Hermiona lub Ron i odwracaj karty: kto pierwszy znajdzie swoje zwierzątko?

Wydawca: CARTAMUNDI CARDS POLAND

SWITCH NINTENDO

Gra „Big Brain Academy: Brain vs. Brain”

Świetna propozycja dla osób lubiących łamigłówki – kolekcja minigier stymulujących pracę mózgu. Zmierz się z wyzwaniami w pięciu kategoriach (identyfikacja, analizowanie, zapamiętywanie, obliczanie i wizualizacja)!



Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

NINTENDO

Game & Watch: The Legend of Zelda

Z okazji rocznicy serii gier „Zelda” i po sukcesie Game & Watch: Super Mario Bros. Nintendo poszło za ciosem i wydało kolejną kieszonkową konsolkę Game & Watch: The Legend of Zelda. Dzięki niej zagrasz w „The Legend of Zelda”, „Zelda 2: The Adventure of Link” i „The Legend of Zelda: Link’s Awakening” oraz „Vermin”. Konsola świetnie sprawdzi się zarówno do zabawy w domu, jak i w podróży.

Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

CZUCZU

Seria CzuCzu Biblioteczka Dziecka /Biblioteczka Odkrywcy

Pozycje obowiązkowe na półeczce najmłodszych czytelników. Każdy edukacyjny zestaw zawiera cztery książeczki harmonijki pełne uroczych ilustracji, wyrażeń dźwiękonaśladowczych i prostych rymowanych wierszyków. Poruszają tematy bliskie maluchom, inspirują do poznawania nowych słów i pojęć oraz różnorodnych rozwijających zabaw. To doskonały pomysł na wspólne poznawanie świata. Wiek: 15 m+, 18 m+.

Wydawca: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CZUCZU

CzuCzu Duuuże Puzzle – Droga dla pojazdów

Ogromna, podłogowa układanka ma blisko metr długości. Składa się z 35 dużych elementów, które po ułożeniu tworzą planszę do jeżdżenia zabawkowymi pojazdami. Pełne humoru i szczegółów ilustracje przedstawiają miasteczko i jego mieszkańców, inspirując do pobudzających wyobraźnię zabaw. To wyjątkowy pomysł na prezent dla dzieci – puzzle sprawdzą się w domu i przedszkolu podczas samodzielnych i wspólnych zabaw. Wiek: 3+.

Wydawca: BRIGHT JUNIOR MEDIA

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

INTERACTIVE TRACK SYSTEM

GRAVITRAX

EXPERIENCE THE POWER OF GRAVITY

GRY PLANSZOWE

BRIO®

SUPER MARIO

Ravensburger

PUZZLE

HTI

Świnka Peppa – Kierownica-symulator

Zabawka wyposażona w ponad 50 efektów i funkcji. Dzięki niej dziecko nauczy się kolorów i kierunków oraz oswoi z kierownicą. Światła i dźwięki przykują uwagę malucha, zapewniając mu niezapomniane wrażenia. Włącz zapłon, a usłyszysz melodię prosto z bajki. Wciśnij klakson w kształcie nosa Peppy i nasłuchuj chrumkania lub trąbienia! Użyj kierunkowskazu w kształcie uroczego ogonka! Wiek: 1+.

Dystrybutor: M&Z

CANENCO

Create It! – Influencer Studio Video

Stwórz własne studio nagraniowe i zostań gwiazdą mediów społecznościowych! Nagrywaj jeszcze lepsze filmiki na TikToka lub YouTube'a ze świecącym pierścieniem na statywie. Dostosuj odcień i poziom naświetlenia lampy do swoich potrzeb! Dzięki ruchomej głowicy i regulowanemu statywowi możesz ustawić ją w każdej pozycji. Do zestawu dołączono zielone tło o wymiarach 150 x 100 cm. Kabel posiada końcówkę USB. Wiek: 6+.

Dystrybutor: M&Z

TUBAN

Seria wodnych glutków Jiggly Slime

Dzięki unikatowej recepturze Jiggly Slime jednocześnie zabawnie trzęsą się jak galareta i rozciągają we wszystkie strony jak guma. Nadają się do robienia slime'owych sztuczek i dmuchania wielkich baniek. W kolekcji 10 perłowych kolorów i zapachów w trzech pojemnościach. Zestawy w 100% wyprodukowane w Polsce, bezpieczne dla dzieci (wolne od boraksu). Wiek: 3+.

Producent: TUBAN

TUBAN

Zestaw zmywalnych lakierów do paznokci Tubi Glam

Baw się kolorami i stylami razem z nową serią zmywalnych lakierów do paznokci! Maluj, ozdabiaj i zmywaj! W ciągu zaledwie kilku minut możesz uzyskać efektowny wygląd paznokci każdej małej księżniczki. Lakiery są bezzapachowe i posiadają gorzki smak, co pomaga ograniczyć nawyk obgryzania paznokci. Zestaw w 100% wyprodukowany w Polsce, bezpieczny dla dzieci, przebadany dermatologicznie.

Producent: TUBAN

DANTE

Gra „Ogień i lód"

Rodzinna gra strategiczna z serii „Ludoteca". Uczestnicy wcielają się w wodzów dwóch skłóconych królestw walczących o dominację nad światem. Zabawa toczy się na kwadratowej planszy, gdzie gracze na przemian dokładają członków swoich armii i toczą pojedynki. Mimo nieskomplikowanych zasad gra zapewnia głębię rozgrywki i wiele istotnych wyborów, przed którymi stają uczestnicy. Liczba graczy: 2.

Dystrybutor: DANTE

DANTE

Four Puzzle

Sześć lekkich drewnianych klocków, z których można ułożyć cztery puzzle w pozycji poziomej i pionowej. Ta pozornie łatwa układanka skrywa w sobie zaskakujące trudności i przykuwa uwagę malucha na długi czas. W sprzedaży dostępne są trzy różne zestawy, które pozwalają na układanie różnych zwierząt. Produkty z serii Playbio wykonane zostały z kompozytu biologicznego pochodzącego z włókien drewnianych i specjalnego plastiku.

Dystrybutor: DANTE

KAPITAN NAUKA

„Jednorożce i lamy/Królewny i smoki. Gra memo”

Lubiana przez dzieci gra pamięciowa memory z przygodami rozbrykanych stworzeń. Celem zabawy jest jak najszybsze znalezienie wszystkich par kafelków, na których przedstawiono jednorożce i lamy lub królewny i smoki w akcji. W memory można grać w pojedynkę lub z innymi uczestnikami – wówczas kafelki losuje się naprzemiennie. Gra trenuje m.in. pamięć, spostrzegawczość i wyobraźnię.

Wydawca: KAPITAN NAUKA

MGAE

L.O.L. World Travel

Rozpakuj popularną laleczkę z zupełnie nowym motywem podróży! W serii dostępnych jest dziewięć postaci, a także trzy nowe lalki O.M.G. Kulka to glob, który się kręci. W zestawie z lalką paszport i akcesoria podróżne. Podróżuj po świecie, aby spotkać wszystkie B.B.!

Producent: MGA ENTERTAINMENT

MGAE

Rainbow High – bliźniaczki Laurel i Holly De’Vious

Bliźniaczki Laurel i Holly De’Vious pochodzą ze specjalnej kolekcji Rainbow High Fashion. Unikatowy design opakowania umożliwia zaprezentowanie dwóch lalek obok siebie. Ich ubranka w zimnych i ciepłych kolorach tworzą efekt tęczy. Choć wyglądają słodko, te dziewczyny są gotowe na przygodę w Rainbow High!

Producent: MGA ENTERTAINMENT

Malowanki z pisakiem wodnym

aksjomat

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

DAMI

Minecraft – zestaw bitewny

Jego konstrukcja przypomina loch – ognisty twór z czerwonego kamienia. W zestawie dwie figurki ze świata Minecrafta: uzbrojony Valoria i kultowy potwór Redstone. Dodatkowe akcesoria, takie jak lawa i miecz bojowy, urozmaicą zabawę.

Dystrybutor: DAMI

DAMI

Nerf Alpha Strike – wyrzutnia Big Cat DB-2

Wyposażona w podwójną lufę wyrzutnia w zestawie z ośmioma piankowymi strzałkami Nerf. Aby wystrzelić pocisk, wystarczy otworzyć zamek z boku blastera, załadować do środka dwie strzałki, zamknąć zamek, napompować uchwyt i nacisnąć spust!

Dystrybutor: DAMI

MEDIA SERVICE ZAWADA

Książeczki „Wiem i ja" z serii „Poznaję"

Dzięki edukacyjnym książeczkom z serii „Poznaję" dziecko w atrakcyjny sposób przyswoi kolejne ciekawe zagadnienia adekwatne do wieku. Króliczek towarzyszy maluchowi na placu zabaw – dlaczego? Przedszkolak lubi dzielić się tym, co odkrywa, z najbliższymi! Seria „Poznaję" z kolorowymi ilustracjami i sympatycznymi bohaterami uczy i zachęca do zabawy w świecie cyfr i liter.

Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

MEDIA SERVICE ZAWADA

Książeczki „Wiem i ja" z serii „Nauka dla zucha"

Edukacyjne książeczki z serii „Nauka dla zucha" sprawią, że dziecko w atrakcyjny sposób przyswoi kolejne ciekawe zagadnienia adekwatne do wieku, odkryje świat liczb i liter oraz pozna rośliny, zwierzęta i przedmioty w czasie wesołej zabawy w zgadywanie.

Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

EPOCH

Kucyk z długimi włosami Sylvanian Families

W zestawie figurka małego uroczego kucyka z mięciutkim, aksamitnym futerkiem i długimi włosami, które można czesać i układać na wiele sposobów, wózek fryzjerski oraz akcesoria niezbędne w każdym salonie piękności, w tym spinki do włosów, prostownica, suszarka oraz lusterko. Zabawki Sylvanian Families wyróżniają najwyższa jakość wykonania oraz miłość do szczegółów. Wiek: 3+.

Producent: EPOCH

EPOCH

Zestaw startowy z walizeczką Aquabeads

Zawiera wszystko, co potrzebne do rozpoczęcia zabawy z koralikowymi kreacjami: 900 kolorowych koralików, zestaw arkuszy z szablonami, nowoczesną podkładkę do układania z systemem Flip Tray, aplikator, spryskiwacz, podstawkę dekoracyjną oraz walizeczkę z wygodnym uchwytem do przechowywania oraz transportu koralików i akcesoriów. Koraliki Aquabeads łączą się po spryskaniu wodą. Wiek: 4+.

Producent: EPOCH

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

WADER-WOŹNIAK

Tech Truck – koparka w kartonie

Wykop ziemi pod fundamenty, przeładunek materiałów budowlanych i gruzu to tylko część pracy, jaką na placu budowy mają do wykonania koparki. Koparka z serii Tech Truck jest lekkim, zwrotnym i wytrzymałym pojazdem o długości 27 cm i w atrakcyjnej kolorystyce. Zabawka posiada ruchomą podstawę z kabiną operatora oraz ruchome ramię i łyżkę. Dołączone podpory stabilizują i zabezpieczają pojazd w trakcie pracy.

Producent: WADER-WOŹNIAK

WADER-WOŹNIAK

Kids Blocks 50 el.

Klocki są jedną z podstawowych zabawek wieku dziecięcego – wpływają na rozwój kluczowych umiejętności maluchów, które procentują w dalszych etapach rozwoju oraz w czasie edukacji szkolnej. Budowanie z klocków Kids Blocks rozwija wyobraźnię, logiczne myślenie oraz sprawność manualną. Zestaw zapakowany jest w atrakcyjne pudełko z uchwytem ułatwiające utrzymanie porządku w pokoju małego konstruktora. Wiek: 1+.

Producent: WADER-WOŹNIAK

Reklama

Wyjmij z paszczy potwora połknięte przedmioty!

DOTKNIJ I ZGADNIJ CO TO?

ZABAWKOWICZ.PL
ZABAWKA ROKU 2021

BOX MONSTER
sensoryczna gra kooperacyjna
dla dużych i małych graczy!

www.granna.pl
www.facebook.com/grannagry

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

Anna Tomczyszyn 502 222 788, annatomczyszyn@granna.pl **Bartosz Narejko** 501 433 729, bartosznarejko@granna.pl
Paweł Wieczorkowski 512 966 870, pawelwieczorkowski@granna.pl

GRANNA

TINY LOVE

Jeździk-pchacz 5 w 1: Rosnę z tobą

Zabawka mobilna, która oferuje pięć trybów użytkowania (siedzenie i zabawa, stanie i zabawa, nauka chodzenia, jeżdżenie oraz pchanie). Pojemny kosz ułatwia przewożenie zabawek lub innych przedmiotów. Innowacyjna, trzystopniowa kontrola prędkości poprzez regulację przedniego koła (zablokowany, chodzenie/jeżdżenie na wprost, pełna mobilność). Wiek: 6 m+.

Dystrybutor: MARKO

TINY LOVE

Karuzela podróżna Skarby oceanu

Oferuje 30 minut ciągłej muzyki (do wyboru pięć różnych utworów). Specjalne zapięcie umożliwia przymocowanie karuzeli do większości łóżeczek podróżnych, kojców, fotelików samochodowych, kołysek i wózków. Posiada duży klips do zamocowania na pałąku lub do wózka/łóżeczka oraz zapięcie na rzep. Wiek: 0+.

Dystrybutor: MARKO

FOXGAMES

Gra „Czworo przeciw ciemności”

Prowadzisz drużynę czworga śmiałków, którzy eksplorują rozległe podziemia (wygenerowane za pomocą rzutów kością) by wytępić ukryte tam bestie i przeżyć, wracając z należną im chwałą oraz złotem i artefaktami. Z misji na misję twoi bohaterowie będą coraz potężniejsi, zdobywając doświadczenie i ekwipunek. Ich zadaniem jest pokonać okrutnego władcę podziemi lub zginąć bohaterską śmiercią, którą bardowie opiewać będą w pieśniach.

Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

Gra „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? Tylko dzięki niemu krasnoludy będą mogły stawić czoła trollom i pokonać najeźdźców.

Wydawca: FOXGAMES

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Wyspa Kotów”

Jesteście mieszkańcami Squall's End podczas misji ratunkowej na Wyspie Kotów. Waszym zadaniem jest ocalić jak najwięcej kotów, zanim przybędzie zły Lord Vesh. Każdy kot należy do jakiejś rodziny i ma unikatowy kształt. Musicie znaleźć sposób na umieszczenie ich wszystkich na swojej łodzi, tak aby członkowie rodziny byli blisko siebie.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Paleo”

W grze „Paleo” prowadzicie swoich łowców, zbieraczy, wojowników i innych członków plemienia przez niezbadane tereny w poszukiwaniu zasobów i tajemnic. Aby pozostawić po sobie trwały ślad dla kolejnych pokoleń, będziecie potrzebowali nowych narzędzi, wzajemnego wsparcia w pokonywaniu zagrożeń i odrobiny szczęścia.

Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

POLESIE®

Producent zabawek POLESIE przedstawia nową serię maszyn rolniczych PROGRESS.

NEW

PROGRESS Tractor

3+

Cechy charakterystyczne:

1. szczegółowość wykonania
2. naśladowanie prawdziwych ciągników
3. napęd typu friction
4. wiele ruchomych elementów
5. realistyczne kolory
6. kartonowe opakowanie
7. wymienność naczep
8. sympatyczne ceny

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

TUBAN

Zestaw XL Super Slime – Glow in the Dark

Zestaw DIY w rozmiarze XL to propozycja dla koneserów dobrej zabawy. Z jego pomocą możesz wykonać masę świecącą w ciemności. Jeśli wystawisz ją na działanie promieni słonecznych lub umieścisz pod zapaloną lampką, będziesz mógł podziwiać jej fosforyzujące właściwości. Idealny pomysł na prezent. Wyprodukowany w 100% w Polsce zestaw jest bezpieczny dla dzieci (wolny od boraksu). Wiek: 6+.

M&Z

Toomies – T-Rex – Zbieracz piłek

Rozrzuć piłeczki po podłodze, a następnie spróbuj je posprzątać. Każda piłeczka jest w innym kolorze, tak by maluch przy okazji uczył się rozpoznawania barw. Pomóż T-Rexowi zebrać wszystkie skałki! Świetnie sprawdzi się dla maluchów, które zaczynają raczkować – wszystko dzięki możliwości odłączenia kuli zbierającej piłeczki. Będzie też idealny dla starszych dzieci, które już chodzą. Na plecach T-Rexa znajduje się specjalne miejsce na dinojajeczko (sprzedawane oddzielnie). Wiek: 1+. Producent: Tomy.

CONQUEST ENTERTAINMENT

Zestaw konstrukcyjny Motorized Maker 40 w 1

Zestaw kreatywny (S.T.E.M.) Engino pomaga rozwijać myślenie, wizję przestrzenną i projektowanie w 3D. Zawiera 189 elementów, z których można złożyć 40 modeli, np. helikopter oraz auto terenowe. Dzięki motoreduktorowi powstałe projekty można wprowadzić w ruch.

SPIN MASTER

Kinetic Sand – Zaskakujące efekty

Spulchnij piasek i wypełnij nim formę w kształcie cylindra, a następnie użyj specjalnego narzędzia do usunięcia środka. Opróżnij narzędzie i stempluj piasek, nakładając różne kolory. Umieść narzędzie z powrotem w cylindrze i powtórz proces z drugim narzędziem. Wypełnij je piaskiem jednego koloru, zmieszaj go albo ułóż warstwami. Zgnieć piasek za pomocą tłoka! Po wydobyciu piasku z cylindra pokrój go i twórz unikatowe wzory!

HEMAR FAMILY

Kręgle

Zabawka rozwijająca motorykę dużą. To podstawowa gra zręcznościowa dająca mnóstwo zabawy. Zestaw proponowany przez Hemar Family składa się z sześciu kręgli, kuli oraz dodatkowo trzech krążków ringo. Wiek: 10 m+.

BEMAG

Smily Play – sorter Grający domek

Grający domek z każdej strony oferuje bogatą gamę zabaw. Zabawka uczy podstaw matematyki, wspiera rozwój słuchu, rozwija małą motorykę, uczy kształtów. Zestaw oferuje m.in. sześć kolorowych klocków zwierząt (wydających odgłosy), kolorowe obrotowe koraliki-liczydła, dwa sortery w kształcie zwierząt, układankę obrazkową ze zwierzętami, świecący komin, pięć klocków geometrycznych, otwierane za pomocą kluczyka drzwi, obracane elementy oraz pianinko. Importer: Anek.

PIATNIK

Kostki dźwiękowe

Zabawka dźwiękowa, która przeniesie dzieci do prawdziwego gospodarstwa. Prawidłowe dopasowanie kostek uruchamia dźwięk odpowiadający obrazkowi. Kostki dźwiękowe wspierają rozwój umiejętności kojarzenia i małą motorykę dziecka, ale przede wszystkim sprawiają dużo frajdy. Automatyczna sygnalizacja prawidłowego dopasowania umożliwia samodzielną zabawę. Wiek: 2+. Producent: Kosmos.

QELEMENTS

Kule OombeeBall

Matrioszka w nowoczesnym wykonaniu. OombeeBall to cztery różnej wielkości kule, które można włożyć jedną w drugą. Każda ma inny kolor i fakturę (kropki, linie, ślimaczki). Kule połączone są za pomocą krótkiego, bezpiecznego sznureczka, dzięki czemu można się nimi bawić, odkrywać je, a nawet spróbować z nich złożyć matrioszkę bez ryzyka pogubienia elementów. Producent: Fat Brain Toy Co.

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

REBEL

Gra „Cortex 2. Dzieci!”

90 kart, osiem rodzajów zadań i niezliczona ilość korzyści intelektualnych. Ta dynamiczna i wesoła gra pozwoli wzmocnić pamięć, zręczność i zdolność kojarzenia faktów, jednocześnie pozostając świetną zabawą. Gracze rywalizują o to, kto pierwszy rozwiąże dane zadanie, przy okazji trenując rozmaite zdolności umysłowe. Poziom trudności kart dostosowany jest do młodszych odbiorców (preferowany wiek: 6+), a dynamika gry dodatkowo zachęca dzieci do aktywnego uczestnictwa.

RAVENSBURGER

Gravitrax Pro – Zestaw startowy

Seria Pro zawiera elementy umożliwiające budowanie wielopoziomowych konstrukcji. Dzięki nowym częściom (w zestawie) tory mogą nawet przenikać przez ściany. Budowanie torów Gravitrax pobudza wyobraźnię, wznieca zainteresowanie nauką (fizyką, geometrią przestrzenną oraz grawitacją) oraz dostarcza zabawy na wiele godzin zarówno dorosłym, jak i dzieciom. Seria Pro (czarne opakowania) łączy się ze wszystkimi zestawami i dodatkami Gravitrax (białe opakowania).

PINK FROG

Gra „Głowa w chmurach”

Zręcznościówka, w której zadaniem uczestników jest układanie kolejnych elementów w taki sposób, by wydłużyć szyję żyrafy i zdobyć punkty w formie kolorowych liści. Jednak aby dosięgnąć nagrody, będziecie musieli się natrudzić, gdyż elementy o różnych kształtach sprawiają, że żyrafa może upaść, zanim dosięgnie jedzenia! W zestawie plansza 3D w formie drzewa, piankowe elementy żyrafy oraz specjalna, miękka i niemal bezgłośna kostka. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

TM TOYS

Figurka Goo Jit Zu – dinozaur Tyro

Figurki Goo Jit Zu można zgniatać, rozciągać, skręcać i odkształcać, a one zawsze powracają do swojej pierwotnej postaci. Każdy bohater posiada tajemniczą moc – wypełnienie różnymi strukturami (m.in. piasek, slime, kostki), które podczas zabawy pobudzają dziecięce zmysły. Dinozaur Tyro wypełniony jest zbitą żelową masą. Wiek: 4+.

Reklama

TREFL

Fontanna radości

Zabawka sensoryczna, która dostarcza dziecku wiele zróżnicowanych wrażeń dotykowych ze względu na różne faktury poszczególnych elementów. Zabawka idealnie nadaje się do kąpieli. Zestaw zawiera przyssawkę, która mocuje elementy fontanny do ściany lub wanny. Zabawka stwarza możliwość ćwiczenia ruchów obrotowych nadgarstka oraz rozwija wyobraźnię i zdolności konstrukcyjne dziecka.

NASZA KSIĘGARNIA

„Pucio. Zabawy gestem i dźwiękiem"

Na kartach tej małej książeczki znajdziecie swojego ulubionego bohatera wykonującego czynności, które cieszą każdego malucha, a wszystko to w połączeniu z dźwiękami ważnymi dla początków rozwoju mowy: samogłoskami, prostymi sylabami i onomatopejami. Oglądajcie ilustracje i dotykajcie ich, odczytując zapisane na nich dźwięki. Powtarzajcie razem z dzieckiem gesty wykonywane przez Pucia (możecie pomóc maluchowi, kierując jego ręką).

EPEE POLSKA

Pachnąca Chmurkolina – Big Pack 150 g

Jest puszysta, mieni się i cudnie pachnie! Chmurkolina to miękka, delikatna i puszysta masa plastyczna, którą można ugniatać, formować i rozciągać. Wybierz spośród szerokiego asortymentu kolorów i zapachów, po czym oddaj się wspaniałej, kreatywnej zabawie! Pachnąca brokatowa Chmurkolina jest dostępna w pięciu kolorach i zapachach (czerwona – arbuz, pomarańczowa – brzoskwinia, fioletowa – jeżyna, zielona – limonka, żółta – ananas).

ASKATO

Mata ortopedyczno-sensoryczna Muffik

Miękkie puzzle przynoszą ulgę zmęczonym stopom i aktywują nieużywane mięśnie. Twarde powierzchnie pomagają rozgrzać stopy, sprawiają wrażenie chodzenia po podłodze, wzmacniają mięśnie i zwiotczałe kostki. Moduł z pniem drzewa nadaje się do wzmocnienia środka ciała (dla lepszej równowagi i ogólnej stabilności). Moduły o twardych powierzchniach, takie jak stożki i muszle, stymulują i wzmacniają łuk stopy.

TUPIKO

Drewniana tablica manipulacyjna Tupi

Może być wykorzystywana w dwojaki sposób: jako puzzle oraz tablica, która pomaga rozwijać zdolności manualne. Wyposażona w pięć różnego rodzaju zapięć, których opanowanie ułatwi samodzielne ubieranie się (sznurówka, nap, klamerka, suwak, guzik). Zastosowane elementy materiałowe posiadają różne faktury, dzięki czemu dostarcza licznych wrażeń dotykowych, a także usprawnia precyzyjne ruchy dłoni i palców.

ARTYK

Kostka edukacyjna E-Edu

Świetny sposób na wspieranie rozwoju maluszka. Wbudowany sorter i labirynt na magnes ćwiczą myślenie logiczne i przyczynowo-skutkowe, zaś ruchome elementy i labirynt z koralików pomagają wspierać rozwój małej motoryki. Zabawka posiada ściankę dźwiękową z wbudowanym pianinkiem, które posiada aż trzy tryby zabawy. Wiek: 18 m+.

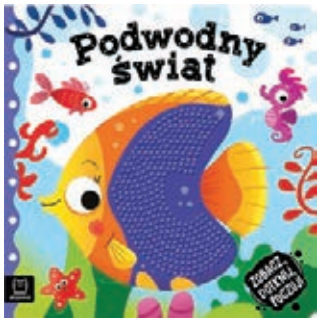
ATENEUM DYSTRYBUCJA

SmartMax – My First Acrobats

Zestaw złożony z sześciu kolorowych geometrycznych klocków konstrukcyjnych, trzech metalowych kulek (każda z inną twarzą) oraz lustrzanej podkładki. Zawiera 24 duże wytrzymałe karty z obrazkowymi zadaniami, które zachęcą każde dziecko do rozwijania umiejętności poznawczych podczas kreatywnej zabawy. My First Acrobats wspomaga naturalną kreatywność i ciekawość każdego dziecka. Maluchy pokochają tworzenie własnych konstrukcji akrobatycznych! Wydawca: IUVI Games.

AKSJOMAT

„Podwodny świat"



Piękne ilustracje z silikonowymi fragmentami oraz zabawne wierszyki to doskonały pomysł na aktywizującą zabawę dla malucha. Książeczka sensoryczna to doskonały sposób na stymulowanie zmysłów dziecka! Drogie dzieci, czy już wiecie, jak to jest w podwodnym świecie? Zapraszamy dziś pod wodę: dotknij, doceń ryb urodę!

ALEXANDER

Piaskowe malowanki

Uwielbiana przez dzieci artystyczna zabawa w malowanie piaskiem polega na odsłanianiu kolejno naciętych elementów obrazka, tak by odkryć klejącą powierzchnię. Odsłonięte elementy posypuje się piaskiem w kolorze zgodnym ze wzorem lub według własnej wyobraźni, tworząc w ten sposób piękne ilustracje. Wiek: 6+.

ALEXANDER

Mały Konstruktor Junior 3 w 1 – Bolid

Zestaw składa się z drewnianych deseczek z dziurkami oraz kolorowych śrubek i łączników z tworzywa. Duże rozmiary elementów oraz uproszczona konstrukcja sprawiają, że dzieci już od najmłodszych lat mogą próbować swoich sił w składaniu pierwszych pojazdów. Zabawka jest trwała – po złożeniu pojazd może służyć do dalszej zabawy. Zestaw wyposażony jest w narzędzia idealnie dopasowane do małych rączek, dzięki czemu malec może wielokrotnie skręcać i rozkręcać konstrukcję. Wiek: 4+.

AWM

„Seria: Przytulki"

Seria składa się z kartonowych książeczek z sensorycznymi wkładkami umożliwiającymi małym rączkom badanie rozmaitych faktur. Ciekawe zdjęcia, rymowane pytania i sympatyczne wierszyki angażują do zabawy i poznawania zwierząt świata, a także zwierzątek wiejskich i żyjących na łące.

Reklama

Zbigniew Przepiórski prowadzący działalność gospodarczą pod firmą: ETNA ZBIGNIEW PRZEPIÓRSKI w Iławie, informuje, iż wprowadzony do obrotu wyrób - zabawka drewniana (piramida klaun) HJD93008, kod EAN 6939614700706 nie spełnia wymagań określonych w rozporządzeniu Ministra Rozwoju i Finansów z dnia 20 października 2016 r. w sprawie wymagań dla zabawek, z uwagi na brak odpowiedniej osłony trzpienia do nakładania krążków, co stwarza ryzyko poważnego zranienia dziecka. Ogłoszenie publikuje się w związku z decyzją Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów nr. DNR--2/271/2019 z dnia 17 grudnia 2019r.

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

MULTIGRA

Przybijanka

Kreatywna zabawka edukacyjna pozwalająca tworzyć nieskończoną ilość fantazyjnych obrazków, oferująca wspaniałą zabawę oraz idealny sposób na rozwijanie wyobraźni! Przybijanie młotkiem do tablicy korkowej kolejnych elementów sprawia dzieciom mnóstwo frajdy. Wiek: 7+.

WADER-WOŹNIAK

Gra „Secret Pocket. Poszukiwacz kształtów"

Gra polega na odgadywaniu kształtów za pomocą wyłącznie zmysłu dotyku i układaniu z nich wzorów przedstawionych na kartach. Uruchom wyobraźnię i zabaw się w podróżnika-detektywa! Zaletami gier sensorycznych marki Wader są ich prostota, ciekawy koncept, wysoka jakość poszczególnych elementów oraz atrakcyjna szata graficzna.

Reklama

MULTIGRA

Gra „Mrówki w opałach"

Logopeda zalecił twojemu dziecku ćwiczenia ze słomką, ale nie wiesz, jak je do nich nakłonić? MultiGra przychodzi z rozwiązaniem, które pokochają nie tylko dzieci, ale i rodzice. Koniec z nudnymi i męczącymi zadaniami! Wyruszcie razem na misję, podczas której poprawa sprawności aparatu mowy będzie szła w parze ze świetną zabawą! Liczba graczy: 2+. Wiek: 5+.

DAMI

Kostka antystresowa Transformers

Kostka posiada ruchome elementy. Wymiary: 4,5 x 4,5 cm. Kolekcja składa się z takich modeli, jak Optimus Prime i Bumblebee.

MARKO

K's Kids – Labirynt sensoryczny zwierzątka

Zabawka oferuje trzy miękkie labirynty, każdy wyposażony w kulkę do przeciskania przez korytarze. Dzieci muszą używać swoich palców do pchania kulki naprzód wzdłuż toru, aż dotrze ona na drugi koniec labiryntu. Zestaw zawiera: labirynt sowę, labirynt jaszczurkę, labirynt rybę. Wiek: 0+.

MUDUKO

Gra „Rozpoznaj stworka"

Zaproście stworki na przyjęcie urodzinowe! Wystarczy porozsyłać zaproszenia. Jednak w przypadku stworków nie jest to takie łatwe! Każdy z nich ma bowiem swój tajny kod, który odczytać można jedynie za pomocą dotyku. Sprawdź się i bez użycia wzroku spróbuj rozesłać jak najwięcej zaproszeń. Gra zdobyła wyróżnienie w konkursie „Zabawka Roku 2021".

ZDALNIE STEROWANE SAMOCHODY, ZABAWKI I MODELE

URSUS C-360
manualny

URSUS C-360
zdalnie sterowany

Ekologia jest trendy!

DANTE

Gra „Jumbo Peggy"

Edukacyjna gra konstrukcyjna z kołeczkami, które należy umieścić na podstawce lub w stosie. Dzięki atrakcyjnej konstrukcji i okrągłym kształtom zabawka jest całkowicie bezpieczna. Produkt stymuluje percepcję oraz koordynację oko-ręka przy jednoczesnym rozwoju zdolności manualnych. Zestawy z serii Playbio wykonane zostały z kompozytu biologicznego pochodzącego z włókien drewnianych i specjalnego plastiku. Wiek: 2+.

CONQUEST ENTERTAINMENT

Boffin II – Zielona energia

Z tym zestawem dowiesz się, jak z wody wytwarza się prąd, zbudujesz silnik hybrydowy, zegar słoneczny i wiele innych projektów. Podstawą tworzenia projektów jest siatka, na której zatrzaskuje się poszczególne elementy. Liczba elementów: 45.

BEMAG

Zabawka drewniana – Ambulans

Zabawka wzmacnia odruch chwytania, ćwiczy precyzję, pobudza wyobraźnię i rozwija koordynację wzrokowo-ruchową. Posiada ruchome elementy. Wszystkie materiały wykorzystane do jej stworzenia zostały pomalowane nietoksycznymi farbami i posiadają atesty. Wiek: 1+. Producent: Trefl.

RAVENSBURGER

Klasyczna zielona lokomotywa Brio

Zielona lokomotywa towarowa pozwoli na stworzenie pociągu, który będzie się poruszał po przygotowanej trasie. Użyj znajdującego się na dachu zabawki przełącznika, by lokomotywa pojechała do przodu, do tyłu lub stanęła w miejscu. Podczas jazdy do przodu zapala się reflektor, oświetlając drogę. Kolejka posiada magnesy z przodu i z tyłu (może ciągnąć wagoniki oraz pchać je do przodu). Długość lokomotywy: 9 cm. Wymagana bateria AA (brak w zestawie). Wiek: 3+.

M&Z

Baby Shark – plecaczki ekologiczne

Pluszowe plecaczki przedstawiające bohaterów najpopularniejszego utworu na YouTubie – „Baby Shark". Wykonane z pluszu pochodzącego z recyklingu (do jego wyprodukowania wykorzystano plastikowe butelki pochodzące z mórz i oceanów). Plecak ma 30 cm długości, regulowane szelki i pomieści wiele dziecięcych bibelotów. Może również posłużyć za torbę przedszkolaka. Wiek: 3+. Producent: Canenco.

CARTAMUNDI CARDS POLAND

Gra „Into the Wild – domino"

Dziecko dopasowuje do siebie dzikie zwierzęta. Podczas zabawy uczy się logicznego myślenia oraz rozwiązywania problemów, poznając przy tym zagrożone gatunki.

QELEMENTS

Eugy Eko – układanka 3D

Eugy zaprojektowane w Nowej Zelandii są wykonane z przyjaznego dla środowiska kartonu pochodzącego z recyklingu i farby na bazie ryżu. Zestaw zawiera ponumerowane elementy układanki, nietoksyczny klej oraz instrukcję. Zbierz całą serię zwierząt, ptaków, dinozaurów i wiele innych. Wiek: 6+. Producent: Dodoland.

PINK FROG

Gra „Tokken"

Wyobraź sobie, że grasz w chińczyka, lecz zamiast kostki masz na ręku karty z różnymi opcjami ruchu. Możesz się cofnąć, przesunąć pionek przeciwnika, rozdzielić ruch na dwa pionki, zamienić je miejscami, a nawet przejść przez środek planszy i w jednym rozdaniu znaleźć się w domku... Dwa warianty rozgrywki (indywidualny oraz drużynowy), proste zasady, drewniane elementy i szeroki wachlarz możliwości za każdym razem gwarantują zacięty bój oraz emocje do ostatniej minuty. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.

REKMAN

Drewniany piesek do ciągnięcia

Pomysł na prezent dla uczącego się chodzić malucha. Piesek z miejsca zostanie jego najlepszym przyjacielem i towarzyszem zabaw. Ma ruchomy tył oraz głowę, co urozmaica zabawę. Wykonany z naturalnego drewna i pomalowany bezpiecznymi, nietoksycznymi farbami wodnymi. Wiek: 1+. Producent: iWood.

TREFL

Brick Trick – Komisariat

Wybuduj komisariat policji, wykorzystując do tego prawdziwe cegły, drewno i elementy dekoracyjne. Skorzystaj z dołączonych planów budowy lub użyj wyobraźni do stworzenia niepowtarzalnej konstrukcji. Następnie rozpuść ją w wodzie i buduj dalej, wykorzystując ponownie te same cegły! W zestawie cegły, drewniane deseczki, klej, elementy dekoracyjne, podstawka, naklejka i instrukcja.

TM TOYS

Świnka Peppa – drewniany samolot z figurką

Kolorowe zestawy z drewna wraz z akcesoriami to zabawki idealne dla wielbicieli małej świnki. Wykonane z drewna, posiadają certyfikat FSC, który gwarantuje wysokie standardy ekologiczne oraz etyczne w całym łańcuchu dostaw. Drewniany samolot jest wyposażony w otwieraną kabinę z miejscem na cztery figurki oraz dwie walizki. W kabinie pilota za sterami siedzi Pani Królik. Wiek: 2+.

MUDUKO

Ekopuzzle dwuelementowe

Trzy zestawy puzzli ukazujących odpowiednio 15 par owadów, 15 par złożonych z przedstawicieli różnych zawodów i ich pojazdów oraz 12 par dinozaurów. W załączonym poradniku znajdziemy pytania o różnym poziomie trudności odnoszące się do ilustracji i zainspirowane nimi, a także propozycje zabaw dla dzieci z wykorzystaniem puzzli. Wnętrze pudełka można pokolorować, a po jego rozłożeniu ukazują się historie dotyczące bohaterów serii. Puzzle posiadają walory biobójcze. Wykonane z ekomateriałów.

Reklama

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Rok w lesie. Memo”

Podczas gry szukamy i łączymy w pary mieszkańców lasu: niedźwiadki, łosie, krety i gąsienice. Rozkładamy kafelki obrazkami do dołu i szukamy dwóch identycznych. Gdy znajdziemy parę, odkładamy ją na bok. Wygrywa ten, kto znajdzie więcej par. W przypadku najmłodszych proponujemy zacząć od kilku par i stopniowo dodawać kolejne. „Rok w lesie. Memo” pozwala trenować pamięć, ćwiczy koncentrację i cierpliwość.

EPEE POLSKA

Hela – Foczka do ocalenia

Interaktywna foka Hela to odpowiedź na panujący trend eko. Dzięki niej dzieci nie tylko wykształcą w sobie troskę i empatię, ale również dowiedzą się, jak ogromny wpływ na środowisko ma działalność ludzi. Wyciągnij fokę z sieci rybackiej i usuń zanieczyszczenia z jej futerka, a zobaczysz, jaka jest wdzięczna i szczęśliwa. Hela reaguje na głaskanie oraz wydaje ponad 20 dźwięków.

MULTIGRA

Gra „Drewniana wieża”

Międzypokoleniowa gra zręcznościowa, w której zwycięzcą zostanie osoba najlepiej panująca nad emocjami i drżeniem dłoni. Zadaniem uczestników jest wyciągnięcie kolejnych drewnianych słupków w taki sposób, aby nie uszkodzić budowli. W najtrudniejszych momentach 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 jednej turze! Wiek: 6+.

ALEXANDER

Ekokreator

Przepis na ponadczasową zabawkę jest prosty: musi być ekologiczna, rozbudzać w dzieciach kreatywność i pozwalać na wiele godzin rozrywki! Właśnie taka jest seria Ekokreator, która pozwala uwolnić wyobraźnię i tworzyć z drewnianych patyczków zjawiskowe konstrukcje. Zestawy składają się z różnej liczby elementów, dzięki czemu przypadną do gustu zarówno początkującym, jak i bardziej zaawansowanym konstruktorom. Wiek: 3+.

ARTYK

Układanka drewniana

Układanka dla najmłodszych polega na dopasowywaniu 18 kolorowych geometrycznych klocków do odpowiednich kształtów w podstawce. Jest to świetna zabawka rozwijająca koordynację ręka-oko, małą motorykę oraz myślenie przyczynowo-skutkowe. Idealna na pierwszą układankę dla malucha!

ASKATO

Matematyczny sorter

Drewniana tabliczka, w której wyżłobione zostały cyfry od 1 do 10. Kolorowe kółeczka służą do sortowania i zrozumienia wartości liczby. W wyżłobieniach pod liczbami znajdują się kropeczki, które również umożliwiają identyfikację poznanej cyfry. Na drewnianej tabliczce umieszczone zostały figury i symbole matematyczne, które zaznajomią malucha z kolejnymi pojęciami niezbędnymi w nauce matematyki.

AMEET

EKOkolorowanki

Do produkcji EKOkolorowanek użyte zostały specjalnie wyselekcjonowane materiały: pozyskiwany w odpowiedzialny sposób papier oraz organiczny klej, których jakość potwierdzają stosowne certyfikaty.

ALEXANDER

Składaki Drewniaki – Straż pożarna

Świetna zabawka kreatywna. Stwórz trwały pojazd bez użycia kleju! Wykaż się kreatywnością i nadaj mu indywidualny charakter dzięki dołączonym kredkom i naklejkom. Drewniane elementy oraz plastikowe koła i osie czynią auta mobilnymi, a zarazem trwałymi zabawkami. Wiek: 7+.

MARKO

Elou – Ekologiczne klocki korkowe

Sześcienne puzzle z każdej strony klocka zawierają część innej postaci. Z kolei każda postać na klockach odpowiada jednemu kolorowi. Zadaniem dziecka jest ułożenie klocków w taki sposób, by odkryć ukryty obraz postaci. Maluszek musi wykorzystać swoją zręczność oraz logiczne rozumowanie. Wiek: 18 m+.

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

Zestawy konstrukcyjne

BOFFIN

Zbuduj:

- Silnik hybrydowy
- Detektor kłamstwa
- Fajerwerki
- Latarnię morską
- Party dom
- i setki innych projektów z zestawami Boffin!

Tytuł	Wędrujący osioł	Pop Up! T. Rex	Seria CzuCzu Domino: Dinozaury/Kolory	Switch Ring Fit Adventure
Zasady gry	Zabawna gra rodzinna z serii „Ludoteca", w której liczą się szybkość i odpowiedni zasób słów. Czy dasz radę pokonać przeciwników pod presją upływającego czasu? Wszystko, co musisz zrobić, to... podawać odpowiednie słowa i uwolnić się od osła, który nieustannie wędruje i wciąż do ciebie wraca!	Znana i lubiana przez dzieciaki gra w prehistorycznej wersji. Tutaj nie ma miejsca na ucieczkę przed dinozaurem! Trzeba działać! Na zmianę z pozostałymi graczami ostrożnie wsuwaj jedną z kolorowych kostek do beczki. Który otwór sprawi, że z beczki wyskoczy (nie)groźny T. Rex? Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.	Edukacyjne zestawy sprawdzą się jako układanka już dla najmłodszych oraz pierwsza gra, w którą można grać na kilka sposobów. Duże dwustronne elementy można łączyć na różne sposoby: kolorami, zwierzątkami, kolorami i zwierzątkami lub tradycyjnymi oczkami. Wiek: 2+.	Wydana przez Nintendo gra przygodowa, dzięki której możesz połączyć przyjemne z pożytecznym! Odkryj fantastyczny świat pełen przygód i pokonaj smoka kulturystę oraz jego kompanów za pomocą realnych ćwiczeń fizycznych. Gra ma dwa tryby: adventure i minigry (dzięki 12 minigrom możesz rywalizować z rodziną lub przyjaciółmi i pokazać, kto jest w lepszej formie).
Wydawca/ Dystrybutor	DANTE	TOMY/M&Z	CZUCZU/BRIGHT JUNIOR MEDIA	CONQUEST ENTERTAINMENT

Tytuł	Harry Potter: Wyścig do Pucharu Trójmagicznego	Beat the Parents – Dzieci kontra rodzice	Box Monster	Milionerzy: Wyzwanie dorośli vs. dzieci
Zasady gry	Czy jesteś gotowy na kolejną przygodę w czarodziejskim świecie z najlepszym wyścigiem do Pucharu Trójmagicznego? Unikanie smoków, lądowanie na magicznych spotkaniach, zagrywanie następnej karty zaklęć oraz przekazywanie złotego jajka to zjawiska, które wystawią na próbę twoje wewnętrzne czarodziejstwo!	Rodzice będą musieli odpowiedzieć na pytania dotyczące dziecięcych spraw, zaś dzieci zmierzą się z pytaniami, na które odpowiedzi powinni znać ich rodzice. Oba zespoły, poruszając się po planszy, będą musiały dodatkowo zmierzyć się z szalonymi wyzwaniami! Konkurencja stanie się coraz większa, gdy obie drużyny zaczną wymieniać smaki lodów, budować i latać papierowymi samolotami.	Kooperacyjna rodzinna gra dla dużych i małych. Zwariowany potwór zjada wszystko, co mu się nawinie: gumowe kaczki, batoniki, telefony komórkowe i nie tylko! Oj, będzie go bolał brzuszek... Jak temu zaradzić? Gracze wcielają się w ekipę ratunkową, która musi w błyskawicznym tempie wyciągnąć z paszczy potwora wszystkie przedmioty pokazane na kartach zdjęć rentgenowskich. Uwaga: w grze można używać tylko rąk!	Nowa, rodzinna edycja gry planszowej opartej na popularnym na całym świecie teleturnieju. Dynamiczna rozgrywka, w której dorośli i dzieci rywalizują, odpowiadając na pytania, jak w popularnym teleturnieju. Jeżeli nie znasz odpowiedzi, możesz skorzystać z kół ratunkowych: 50:50, konsultacja, zamiana pytania lub poszukaj odpowiedzi. Zwycięzca zdobędzie złoty banknot „Milionerów"!
Wydawca/ Dystrybutor	CARTAMUNDI CARDS POLAND	SPIN MASTER	GRANNA	TM TOYS/BEMAG

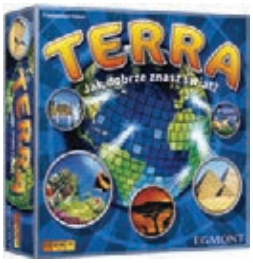
Tytuł	**Labyrinth – nowa edycja**	**Marvel United**	**Pablito**	**Ucho od śledzia**
Zasady gry	Gra „Labyrinth" obchodzi 35. urodziny! Po wyłożeniu karty z labiryntem wszyscy gracze gnają przez kręte korytarze. Przesuwając karty ze ścieżkami, szukają drogi do skarbu. Ale uwaga: jeden ruch przeciwnika może zupełnie zmienić układ tunelu! Ile skrzyń ze skarbami można zdobyć? Kto jako pierwszy obwieści ich prawidłową liczbę?	Szybka kooperacyjna gra planszowa Erica Langa, twórcy tak uznanych tytułów, jak „Bloodborne", „Rising Sun" oraz „Cthulhu: Death May Die". Wcielcie się w Iron Mana, Hulka lub Black Widow i stwórzcie drużynę zdolną pokonać nacierające zło. Ale uważajcie: brawura na niewiele się tutaj zda, jedynie dzięki przemyślanej współpracy macie szansę uratować świat przed zagładą.	Zorganizuj wernisaż, który przyciągnie tłumy. Najwyższą ceną, jaką może osiągnąć twoje dzieło, jest laur zwycięstwa i miano nowego „Pablito"! Zadaniem graczy jest odzwierciedlenie na planszy obrazów z karty za pomocą tekturowych figur geometrycznych oraz drewnianych patyczków i sznurka. Im szybciej ich wizja zostanie odgadnięta, tym więcej punktów zdobędą. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.	Familijna gra imprezowa, w której co chwila wybucha gromki śmiech, a najlepsze odpowiedzi wyłaniają się z totalnego chaosu. Gracze zakładają na głowy opaski z umieszczonymi w nich kartami i usiłują odgadnąć przedstawione na nich hasło. Podpowiedziami są najbardziej wymyślne dźwięki innych uczestników, a wśród haseł nie brakuje tak oryginalnych, jak „zombie na dyskotece", „ostatni osioł" oraz „śpiewaczka operowa pod prysznicem". Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+.
Wydawca/ Dystrybutor	RAVENSBURGER	PORTAL GAMES	PINK FROG	PINK FROG

Tytuł	**Milionerzy eko: Wyzwanie dorośli kontra dzieci**	**Zig Zap**	**Wytęż wzrok. Rok w przedszkolu**	**Gra na emocjach**
Zasady gry	Sprawdźcie się w dziedzinie środowiska, ekologii oraz polskiej fauny i flory. Dorośli czy dzieci? Kto okaże się zwycięzcą? Każdy element gry został wykonany z dbałością o detale, a użyte materiały stanowią gwarancję odporności na zniszczenie, nawet w wyniku częstego użytkowania. Gra w całości została wyprodukowana w Polsce. Liczba graczy/drużyn: 2-4. Wiek: 8+.	Uszy na głowę i packi w ruch! „Zig Zap" to dynamiczna, pełna śmiechu gra, która przeniesie was do naprawdę szalonego świata. Łap zwierzaki i wygrywaj! Zamień się uszami z kolegą lub koleżanką i koniecznie zapamiętaj, co masz na głowie. Zasady w grze zmieniają się nieustannie. Bądź szybki i uważny, ale przede wszystkim pacnij kartę jako pierwszy!	Bohaterowie książki „Rok w przedszkolu" zapraszają do wspólnych poszukiwań kształtów i kolorów! „Wytęż wzrok" to gra wymagająca niesamowitej spostrzegawczości. Każda z 48 kart to całkowicie nowe wyzwanie nie tylko dla fanów książki „Rok w przedszkolu". Ilustracje Przemka Liputa ponownie przenoszą nas do Słonecznego Przedszkola, które tętni energią. Tylko jak w takich warunkach zachować spokój i wytężyć wzrok?	Wielki hit dla dzieci i dorosłych! Zadajesz pytanie zaczynające się od słów „Jak się czuję, gdy...". Pozostali gracze wykładają karty pasujące do odpowiedzi. Wybierasz tę najlepszą – gracz, który ją wyłożył, zdobywa punkt. Wiek: 10+.
Wydawca/ Dystrybutor	TM TOYS	TREFL	NASZA KSIĘGARNIA	NASZA KSIĘGARNIA

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

Tytuł	**Wieża małpek**	**Dzieci kontra rodzice: Czego o sobie nie wiecie?**	**Pająk Gubinoga**	**Word Fever – W ogniu pytań**
Zasady gry	Zaczynamy małpie figle! Te ruchliwe zwierzątka nie mogą usiedzieć na miejscu i ciągle tworzą jakieś figury. Stoją na głowie, rękach, nogach - spróbujcie za nimi nadążyć i zbudować małpią wieżę! Ta zręcznościowa gra sprawi, że w każdym domu będzie słychać wybuchy śmiechu. Spodoba się najmłodszym dzieciom (2+), trochę starszemu rodzeństwu, mamie, tacie oraz babci i dziadkowi, bo w każdym wieku powinno się trenować mózg i zmysł równowagi.	Jak dobrze rodzice znają dzieci, a jak dzieci znają rodziców? W tej dynamicznej grze rodzinnej dzieci i rodzice odpowiadają na wiele zabawnych pytań dotyczących ich codziennego życia. Pytania zostały opracowane specjalnie dla dzieci i dla rodziców. A czego wy dowiecie się o sobie? Liczba graczy: 2-4.	Każdy z graczy ma do dyspozycji cztery kolorowe nogi pająka, które musi jak najszybciej oddać właścicielowi! Nie jest to takie proste, bo pająk jest cały roztrzęsiony i gubi nogi jak szalony! Kto pierwszy przyczepi pająkowi nogi, ten wygrywa! Gra ćwiczy sprawność motoryczną i koncentrację. Liczba graczy: 2-4. Wymagane baterie 2 x AA (brak w zestawie).	Elektroniczna gra familijna, która rozgrzewa szare komórki. Gracze dostają temat i literę, po czym mają tylko 12 sekund, aby wymyślić pasujące słowo. Im szybciej odpowiedzą, tym więcej punktów zdobędą. Sztuczna inteligencja analizuje odpowiedzi oraz czas ich udzielenia, tak aby dostosować pytania do poziomu każdego uczestnika. Gra zawiera ponad 3000 pytań z wielu dziedzin, m.in. muzyki, filmu, geografii, popkultury, kuchni itp.
Wydawca/ Dystrybutor	WADER-WOŹNIAK	KANGUR	COBI	EPEE/EPEE POLSKA

Tytuł	**Sprytne oko**	**Wisielec**	**Piraci**	**Karak**
Zasady gry	Gra karciana trenująca refleks i spostrzegawczość. Każdy z graczy odkrywa karty z obrazkami i szuka pośród nich graficznej odpowiedzi na wylosowane pytanie. Zwycięża ten, kto odgadnie najszybciej lub wygra najwięcej rund. Niewielkie opakowanie sprawia, że gra z łatwością zmieści się w walizce. Dostępne dwa tryby zabawy.	Gra słowna, która jest zarówno świetną rozrywką, jak i sposobem na rozwój intelektualny dziecka. Najmłodszym posłuży do nauki alfabetu i literowania, zaś u starszych rozwinie i wzbogaci słownictwo. Oferuje dzieciom i młodzieży najefektywniejszą metodę przyswajania ortografii oraz ją udoskonala.	Estetyczna, barwna i wciągająca zabawa, w której proste zasady opierają się na zagrywaniu kolejnych kart w taki sposób, aby utrudnić podróż rywalom. Wszyscy zawodnicy usiłują dotrzeć jako pierwsi do wyspy, gdzie od lat znajduje się ukryty skarb. Po drodze napotkają nie tylko nieprzyjaznych piratów, ale także nieprzewidywalny ocean, który może pokrzyżować ich plany.	Rodzinna gra planszowa z elementami RPG. Uczestnicy przemierzają podziemia tytułowego zamku, wcielając się w sześciu śmiałków. Kafelek po kafelku odkrywają labirynt... Spotykają w nim potwory, z którymi muszą walczyć, zdobywają wyposażenie i zaklęcia, dzięki którym stają się silniejsi, ale przede wszystkim zbierają skarby, których znalezienie zapewni im bogactwo. Wiek: 6+.
Wydawca/ Dystrybutor	ARTYK GAME	ASKATO	MULTIGRA	ALBI POLSKA



Tytuł	Tik Tak Bum	Terra	Metamorfoza. Morphy	Kroniki zamku Avel
Zasady gry	Gdy piekielna bomba zaczyna tykać, los każdego gracza wisi na włosku! Trzeba nie lada opanowania, by w takiej sytuacji znaleźć odpowiedni wyraz i pozbyć się bomby, zanim nastąpi wybuch! „Tik Tak Bum" to wielokrotnie nagradzana, emocjonująca gra słowna wymagająca też świetnego refleksu. Trzeba wymyślić odpowiedni wyraz zawierający wylosowaną zbitkę liter, zanim elektroniczna „bomba zegarowa" wybuchnie! Liczba graczy: 2-12. Wiek: 12+.	Światowy bestseller w nowej odsłonie! Na kartach gry zebrano 900 zaskakujących zadań umożliwiających rozegranie kilkudziesięciu partii bez powtórki. Na graczy czekają niespodzianki, trudne zagadki, nieoczekiwane fakty oraz zadziwiające informacje. Nie sposób przecież spamiętać wszystkich pytań! Dlatego punkty zdobywa się również za przybliżone odpowiedzi. Wystarczy poprawnie oszacować odpowiedź i uważnie patrzeć, jak obstawiają inni gracze. Wiek: 10+.	Celem gry jest zebranie jak największej liczby krążków poprzez przesuwanie białej kulki. Krążki mają trzy cechy charakteru: kolor, wzór i wielkość otworu. Każdy krążek jest inny i różni się co najmniej jedną cechą charakteru. Gra zawiera 60 krążków, białą kuleczkę oraz planszę do gry. Sprawdź swoją umiejętność szybkiego rozpoznawania różnic i cech wspólnych w tej wciągającej zabawie! Wiek: 8+.	Gracze wcielają się w bohaterów odpowiedzialnych za uratowanie magicznej krainy. Podczas rozgrywki stworzą własne postaci o unikatowych imionach i specjalnym ekwipunku, a następnie będą eksplorować świat, poruszając się po modułowej planszy. W czasie podróży napotkają wiele niebezpieczeństw, a każde zwycięstwo przyniesie im określoną nagrodę: nową broń, zbroję, eliksiry i złoto. Zgromadzone dobra pozwolą przygotować się do finałowego starcia z Monstrum, które zagraża królestwu Avel.
Wydawca/ Dystrybutor	PIATNIK	EGMONT POLSKA	FAT BRAIN TOY CO./QELEMENTS	REBEL

Tytuł	Żabki	Taboo Junior
Zasady gry	Żaby potrzebują waszej pomocy! Same z pewnością nie przeprawią się przez ogromny staw, który zamieszkuje groźna ryba. To prawdziwy żabi wyścig! Pomóż żabiej rodzinie przedostać się na drugi brzeg, zanim zrobią to inni. Jednak bądź ostrożny! W stawie grasuje groźna ryba, która z łatwością przestraszy twoją żabią rodzinę!	Gra zespołowa, w której gracze będą opisywać hasła z kart „Taboo", nie używając zakazanych słów. W opakowaniu: plansza do gry, klepsydra, pionki, 240 kart z hasłami oraz piszczałka, która służy do przerwania rundy, gdy drużyna złamie zasady gry.
Wydawca/ Dystrybutor	IUVI GAMES/ATENEUM DYSTRYBUCJA	DAMI

Reklama

Tytuł	Ktoś ty?	Lombard. Życie pod zastaw	Folwark marzeń	Mario Kart™ Racing Deluxe
Zasady gry	Idealny przykład, że możliwe jest stworzenie gry, w której świetnie będą się bawić zarówno przedszkolaki, starsze dzieci, jak i dorośli. Zabawę zaczynamy od założenia na głowę opaski, w której należy umieścić kartę z obrazkiem. Zadaniem każdego z graczy jest odgadnięcie, kim jest. Może zadawać pytania, na które odpowiedź brzmi „Tak" lub „Nie"! Proste zasady, niewymagające umiejętności czytania karty i dynamiczna rozgrywka to gwarancja miło spędzonych chwil.	Dzięki grze planszowej będziesz mógł przenieść się do świata hitowego serialu, wcielić w jednego z bohaterów (Andżelikę, Benię, Mariusza, Maćka, Lolka lub Adka) i sprawdzić, czy masz w sobie żyłkę przedsiębiorczości. Gra podbiła serca klientów dzięki niebanalnym zwrotom akcji, przezabawnym kartom licytowanych przedmiotów i sporej dawce humoru sytuacyjnego wprowadzanego przez karty klienta. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 12+.	Barwne ilustracje i humorystyczne opisy wprowadzają w sielski klimat polskiej wsi, a rozbudowana rozgrywka pozwala na wiele różnorodnych aktywności. Gracze muszą zmagać się z przeciwnościami losu i niecnymi zamiarami rywali, by rozwinąć swój folwark i osiągnąć sukces finansowy. To uczestnicy decydują, czy będą specjalizować się w roślinach, zwierzętach, czy może wyruszą traktorem na swoje pola. Liczba graczy: 3-6. Wiek: 8+.	Dynamiczna gra akcji dla miłośników wyścigów samochodowych. Kto będzie najszybszy na torze? Uwaga: na każdym odcinku znajdują się przeszkody, zakręty, podjazdy i zbocza. Aby dotrzeć do mety, trzeba sprawnie przeprowadzić pojazdy (za pomocą przycisków i dźwigni) przez kładkę, rampę, nierówny most, chwiejnię, serpentynowę trasę, stopnie oraz ruchome schody. Wiek: 5+.
Wydawca/ Dystrybutor	MULTIGRA	ALEXANDER	ALEXANDER	EPOCH

Tytuł	LEGO®. Buduj i naklejaj: wyjątkowe samochody	Hotel Pod Pajęczą Siecią	Kingdomino	Kaskadia
Zasady gry	Zestaw zawiera: książkę z humorystycznymi ilustracjami, stronami do pokolorowania i ciekawymi zadaniami, 50 klocków LEGO® do tworzenia superturbodoładowanych modeli samochodów wyścigowych według instrukcji zawartych w środku oraz naklejki wielokrotnego użytku.	Postarajcie się jak najszybciej zakwaterować swoich sześcionożnych hotelowych gości. Jeśli owady nie przyjdą do hotelu same, możecie użyć miodu, aby je zwabić. Gra o walorach biobójczych wykonana z materiałów ekologicznych.	Bestseller, który został przetłumaczony na 20 języków! Ponad 700 tys. egzemplarzy sprzedanych na całym świecie. To kolorowa gra dla całej rodziny, która bazuje na znanej wszystkim mechanice domino. Stwórz własne królestwo, powiększaj je o pola z koronami i układaj je tak, by przyniosły jak najwięcej punktów.	Przenieś się do malowniczej krainy w Ameryce Północnej i stwórz pełne życia środowisko Kaskadii. W swojej turze wybierz parę płytki oraz żetonu i dołóż je do swojego rozrastającego się ekosystemu. Ułóż jak największe obszary gór, rzek lub prerii oraz rozmieść zwierzęta w punktowanych układach.
Wydawca/ Dystrybutor	AMEET	MUDUKO	FOXGAMES	LUCKY DUCK GAMES

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

Sylvanian Families®

5650
Przyjaciele kucyka z długimi włosami

NOWOŚĆ

5644
Kucyk z długimi włosami

NOWOŚĆ

5622
Rodzina kózek

NOWOŚĆ

5619
Rodzina owieczek

NOWOŚĆ

5639
Rodzina żyraf

NOWOŚĆ

Aquabeads

31944
Bajkowy jednorożec

NOWOŚĆ

31912 Zestaw startowy z walizeczką

NOWOŚĆ

31946
Super Mario

NOWOŚĆ

NOWOŚĆ

31502
Wielki zestaw koralików

NOWOŚĆ

31915 Wesołe zwierzątka

© EPOCH

Układy zamknięte

DANTE

Puzzle dwustronne

Baw się świetnie, odtwarzając najlepsze sceny z bajki „CoComelon"! Ułóż dwustronne puzzle (24 el.), tworząc piękny obrazek, lub pokoloruj jego czarno-biały odpowiednik, starając się odtworzyć kolory z bajki. Możesz też nadać scence nowy charakter. Puzzle umożliwiają odtworzenie dwóch scenek składających się z 12 elementów.

M&Z

Hot Wheels – Mój pierwszy składany tor

Z sześciu kolorowych ogromnych puzzli zbuduj tor, a następnie przyglądaj się, jak twój pojazd po nim jeździ! Połącz płyty i ścigaj się za pomocą zestawu Hot Wheels Track i zmotoryzowanego Bone Speedera! Zmieniaj trasy, budując do 50 różnych kombinacji ścieżek. Autko porusza się po każdej płaskiej powierzchni – jeśli zboczy z toru, zabawa się nie kończy. W zestawie sześć puzzli i pojazd silnikowy. Wiek: 3+. Producent: Bladez Toyz.

MEDIA SERVICE ZAWADA

Książka z puzzlami

W książce znajdziesz pięć plansz z puzzlami. Pod każdą jest rysunek, który podpowie ci, jak powinien wyglądać obrazek. A gdy układanka będzie już gotowa, przeczytaj historyjkę, która ożywi ilustrację! W serii dostępne są książki z puzzlami ze Świnką Peppą, z Psim Patrolem, Barbie i ze Strażakiem Samem.

CONQUEST ENTERTAINMENT

Budapeszt 4D

Zbuduj mapę/makietę Budapesztu, łącznie z historycznymi i współczesnymi budynkami, po czym sprawdź, jak metropolia zmieniła się w ciągu lat. Tylko ty decydujesz, czy zbudujesz Budapeszt za czasów Jagiellonów pod władzą Habsburgów, czy z II wojny światowej. Puzzle składają się z czterech warstw, które układa się na sobie.

TREFL

Wspólne zabawy Treflików

Puzzle składają się z czterech niezależnych układanek zaprojektowanych z myślą o wszystkich małych fanach Rodziny Treflików. Po ułożeniu układanek powstaną obrazki o wymiarach 28,5 x 20,5 cm z głównymi bohaterami bajki: Treflikiem, Treflinką i Małym Wujciem. Zróżnicowana liczba elementów pozwala na zabawę zarówno młodszym, jak i nieco starszym dzieciom.

NASZA KSIĘGARNIA

„Rok w lesie. Rodzice i dzieci"

Piękne i trwałe dwuelementowe puzzle z mieszkańcami lasu. Zabawa polega na łączeniu rodziców z dziećmi. Wśród par znalazły się niedźwiadki, jeże, żubry, ryjówki oraz szopy. W przypadku najmłodszych proponujemy zacząć od kilku par i stopniowo dodawać kolejne. Pudełko zawiera 20 dużych elementów, czyli 10 par do ułożenia.

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

Targi Kielce
exhibition & congress centre
30 LAT YEARS

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

www.kidstime.pl

Relacje

Zbudujesz długotrwałe biznesowe więzi, które wpłyną na rozwój Twojej firmy.

Kontakty

Poznasz wszystkich najważniejszych graczy w branży i poprowadzisz negocjacje z menedżerami odpowiedzialnymi za kontrakty.

Wiedza

Znajdziesz inspiracje, zdobędziesz wiedzę o trendach i ustalisz nowe kierunki rozwoju.

Biznes

Odkryjesz nowe produkty idealnie pasujące do Twojej oferty i zwiększysz sprzedaż.

QELEMENTS

Puzzelki Pixelki Jixelz – Megazestaw kreatora 3000 el.

W zestawie 3000 plastikowych malutkich puzzli w 20 różnych kolorach. Puzzelki zostały precyzyjnie wycięte, idealnie do siebie pasują, są trwałe i wielokrotnego użytku, łatwo się łączą i mocno trzymają bez kleju lub prasowania. Seria Jixelz obejmuje także mniejsze zestawy (1500- i 700-elementowe) oraz edycje sezonowe, jak Jixelz Bombka. Wiek: 6+. Producent: Fat Brain Toy Co.

REBEL

Władca Pierścieni: Rhosgobel

Wysokiej jakości, wykonane z dbałością o szczegóły puzzle (wymiary obrazka: 68 x 48 cm) pozwolą na nowo odkryć piękno magicznych krain, najważniejszych postaci i scen kluczowych dla opowieści. Grafikę stworzył Ted Nasmith – kanadyjski artysta i rysownik, znany jako ilustrator opowieści z uniwersum J.R.R. Tolkiena: „Hobbita", „Władcy Pierścieni" i „Silmarillionu".

RAVENSBURGER

Puzzle dla dzieci 2D: Super Mario

Zestaw trzech układanek (każda składa się z 49 elementów) przedstawiających bohaterów gry komputerowej „Super Mario". Puzzle posiadają antyrefleksyjną powłokę, zostały wykonane z grubego kartonu z miękką podściółką, a dzięki opatentowanej technologii Softclick każdy element ma unikatowy kształt i pasuje wyłącznie w jedno miejsce. Wiek: 5+.

TM TOYS

Puzzle DoDo Mon – Ubrania i pory roku

Maluchy znajdą wśród nich motywy z otaczającego świata, takie jak zwierzęta, pory roku, pomieszczenia i meble w domu, ubrania, kolory oraz procesy/czynności. W każdym zestawie oprócz dwustronnych układanek znajduje się 10 kart z zadaniami dla najmłodszych. Będą oni musieli dopasować kolor do ubrania, wybrać ubranie odpowiednie do pogody, znaleźć różnice na obrazkach lub połączyć w pary odpowiednie części garderoby. W zestawie cztery układanki po sześć elementów każda. Wiek: 2+.

Reklama

ASKATO

Genialny dzieciak – Skojarzenia

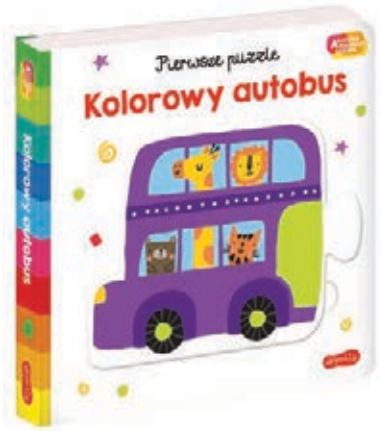
Elementy należy dobierać parami, np. statek – kotwica, koń – podkowa itd. Zestaw składa się z 30 dwuelementowych puzzli, które poprzez zabawę pozwalają dziecku ćwiczyć umiejętność kojarzenia, rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową oraz poprawiają zdolności manualne. Dodatkowo gra świetnie ćwiczy pamięć i spostrzegawczość, wymusza intensywne myślenie, a także poprawia szybkość zapamiętywania. Wiek: 18 m+.

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

HARPERKIDS

„Akademia Mądrego Dziecka. Pierwsze puzzle. Kolorowy autobus"

W książeczce przedstawione zostały cztery kolory: czerwony, żółty, zielony oraz niebieski. Dodatkowo na każdej stronie pokazane są przedmioty w danym kolorze oraz duży puzzel. Elementy po wyjęciu można połączyć, tworząc pojazd do zabawy.
Objętość: 10 stron.
Wiek: 3-7 lat.



AKSJOMAT

Szukamy mamy. Zwierzątka

Zestaw składa się z książeczki „Dzieci zwierząt" i 12-elementowej układanki. Zabawa polega na dopasowaniu małego zwierzątka do jego mamy. Pełna miłości atmosfera zabawy sprawi, że maluchy szybko zapamiętają nazwy zwierząt, nauczą się naśladować ich odgłosy oraz rozwiną spostrzegawczość, porównując zwierzątka i wyróżniając ich cechy.

ALBI POLSKA

Wszechświat

Ułóż puzzle i rozpocznij poznawanie wszechświata! Na układance są zakodowane informacje o planetach, gwiazdach, kosmicznych obiektach i wynalazkach służących poznawaniu kosmosu. Poznaj wszystkie ciekawostki i zagraj w quiz, który sprawdzi twoją wiedzę! Do odkrycia 300 dźwięków i tekstów. Puzzle działają tylko z mówiącym piórem Albik. Wiek: 5+.

WADER-WOŹNIAK

Klocki-puzzle – słoik duży

Zestaw zawiera 90 kolorowych klocków w kształcie puzzli. System montażu ułatwia łączenie elementów, dzięki czemu dzieci mogą stworzyć oryginalne budowle, pojazdy, zwierzątka, cyferki, literki, figury geometryczne i wiele innych ciekawych kształtów. Klocki można układać zarówno w pionie, jak i w poziomie. Zestaw zapakowany jest w praktyczny słoik, który ułatwi przechowywanie klocków. Zabawka wykonana z wysokiej jakości, bezpiecznego i nietoksycznego tworzywa.

ALEXANDER

Big Puzzle 3 – Zwierzęta afrykańskie/Straż pożarna

Pudełko zawiera dwie układanki o wymiarach 67 x 47 cm. Po jednej stronie każdej znajduje się kolorowy obrazek do złożenia, po drugiej – konturowy rysunek do złożenia i kolorowania. Kolorowe puzzle są jednocześnie wzorem do rysowania (lub malowania) puzzli czarno-białych. W zestawie kredki. Wiek: 3+.

ALEXANDER

Puzzle magnetyczne Farma

Zabawka, która składa się z kolorowej planszy, 8 kart wzorów i 24 elementów z warstwą magnetyczną na odwrocie. Elementy z warstwą magnetyczną to obrazki związane tematycznie z wiejską zagrodą (postać gospodarza i gospodyni, koń, pies, kogut itd.). Zabawa polega na układaniu poszczególnych obrazków na planszy z tłem w taki sposób, by za każdym razem utworzyły inną wymyśloną scenkę. Wiek: 4+.

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

DAMI

Psi Patrol – puzzle do kolorowania

W zestawie 72 elementy, z których można ułożyć cztery obrazki nawiązujące do bohaterów bajki „Psi Patrol", a następnie pokolorować je dołączonymi do zestawu kredkami.

BEMAG

Podwodne życie

Seria Hidden Shapes to podwójna dawka zabawy. Układaj puzzle i odkrywaj ukryte kształty! Podwodne życie kryje w sobie 10 unikatowych kształtów, które widoczne są dopiero po ukończeniu układanki. Baw się dobrze i znajdź je wszystkie! Wymiary obrazka: 68 x 48 cm. Wiek: 14+. Producent: Trefl.

PIATNIK

Banksy – Pokojówka 1000 el.

Motywem głównym puzzli jest jedno z dzieł Banksy'ego, streetartowego artysty, którego prace pojawiają się na murach nie tylko Londynu, ale też całego świata.

MARKO

Tablica edukacyjna/Puzzle Superpegs

Duże puzzle-kołki w kształcie figur geometrycznych zapewnią dziecku moc edukacyjnej zabawy. Maluch poćwiczy ruchy precyzyjne poprzez dopasowywanie kołków do tablicy. Dodatkowe plansze z różnymi obrazkami posłużą do układania puzzli z kołków. W zestawie tablica, 32 puzzle-kołki o różnych kształtach oraz cztery plansze. Wiek: 2-5 lat. Producent: Miniland

Reklama

MULTIGRA

Maxi Puzzle – Rowery

Układanka, która pozwala maluchom stworzyć piękny obrazek o wymiarach 57 x 39 cm. Duże elementy ułatwiają chwytanie, a także odnajdywanie poszczególnych fragmentów. Cała seria Maxi Puzzle, oferująca 12-, 24- i 36-elementowe układanki, stanowi świetne wprowadzenie do świata puzzli. Stopniowanie poziomu trudności umożliwia dziecku doskonalenie się w układaniu. Wiek: 4+.

MULTIGRA

Baby Puzzle

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

- 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

PLAY & FUN

3D GAMES
WITH DICE
— for the whole family —

NEW!

Please visit our stand
Zapraszamy na nasze stoisko

spielwarenmesse®

Nuremberg
02.02 - 06.02.2022

Hall **5** Stand **B-43**

learn more on
www.wader.games