

RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 6 (57) 2022 www.rynekszabawek.pl 9 zł (w tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej



www.dante.com.pl

BESTSELLERY - JESIEŃ 2022
RYNEK ZABAWEK W POLSCE
NOWOŚCI LICENCYJNE



MÓWI PO POLSKU

Step
MÓWIĄCY ROBOT
EDUKACYJNY





**Nowości
2022**



AGRO POJAZDY



EXOST™



dumel
edukacja inspiracja

Dumel Sp. z o.o.
02-220 Warszawa
ul. Łopuszańska 36/14

tel. 22 843 18 13
biuro@dumel.com.pl
www.dumel.com.pl

Łączy nas zabawa



Jak podaje firma badawcza RMD Research, polski rynek zabawek rozwija się wartościowo w tempie +12,7% w porównaniu z analogicznym okresem poprzedniego roku (styczeń-lipiec 2022). Najwięcej zyskują wartościowo klocki. Na dalszych pozycjach uplasowały się pojazdy oraz art & craft. Rośnie też znaczenie produktów licencyjnych. Niezaprzeczalnymi liderami są obecnie Minecraft, Harry Potter i Star Wars. Więcej szczegółów na ten temat znajdą Państwo w materiale „Polski rynek zabawek”. W tym wydaniu prezentujemy również robota, jakiego jeszcze nie było! Firma Dante zaskoczyła krajowych handlowców, wprowadzając do sprzedaży Stepa, czyli mówiącego po polsku robota edukacyjnego.

W jakiej kondycji jest polski rynek wydawnictw niszowych dowiedzą się Państwo z wypowiedzi kilku takich oficy: Drugiej Nogi, Tataraku, Widnokregu i Wytwórni.

Pozostając w temacie czytelnictwa, zachęcam do zapoznania się z artykułem poświęconym rynkowi komiksów, a przygotowanym przez Tomasza Kołodziejczaka, redaktora naczelnego Klubu Świata Komiksu w Story House Egmont.

IV kwartał roku obfituje w liczne premiery planszówek, których w tym numerze pokazujemy całe mnóstwo. Nasz recenzent Marcin Korzeniecki tym razem wziął pod lupę nowość Rebeli – „Sonic i superdrużyny”.

Czekają na Państwa także ciekawe rozmowy. Ulrich Blum, projektant gier planszowych, opowiedział o pracy designera, a także wydanych przez Ravensburgera grach z serii „Minecraft”, których jest autorem – „Builders & Biomes” oraz najnowszej „Portal Dash”. Jarosław Basałyga, dyrektor ds. gier planszowych Naszej Księgarni, zdradził nam plany wydawcy dotyczące najbliższych premier, a także pokusił się o sporządzenie listy evergreenów oraz ostatnich nowości. Krzysztof Przybyła, prezes HABA Polska, przedstawił założenia jednej z najstarszych firm na światowym rynku zabawek.

Zapraszam również w sentymentalną podróż z Robertem Podleś, prezesem Cobi, największego producenta klocków w Europie Środkowo-Wschodniej. Firmy, która w tym roku celebrowe swoje 35-lecie.

Ponadto w numerze premiery, debiuty, nowości i bardzo dużo hitów licencyjnych, obok których nie można przejść obojętnie.

Miłej lektury!

Anna Wakulak
Redaktor Naczelnia



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
Marcin Korzeniecki
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.

Szukaj nas:

rynekzabawek.pl  

„Rynek Zabawek” – 6/2022 (wrzesień)



PBC – nakład kontrolowany:
4500 egzemplarzy

Współpraca:



KOPD – Komitet Ochrony
Praw Dziecka



PSBZIADz



Muzeum Zabawek
i Zabawy w Kielcach



Agencja licencyjna



RMD Research



**PLUS[®]
PLUS**

NOWY BRAND W OFERCIE!
**WYJĄTKOWE
KLOCKI PLUS PLUS**

MADE IN DENMARK

**Atrakcyjna
ekspozycja**



**Tematyczne
zestawy**

**Wygodne
opakowania**



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

BIALYSTOK
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

Spis treści

Wiadomości	6
Jupi jo! – wydawca, który wie, co w trawie piszczy... ..	10
Przegląd nowości wydawnictwa Rebel	12
Na Teutatesa! Do zabawy wkraczają Asterix i Obelix! ..	16
Komiksy dla dzieci: śmieszne, ciekawe, nowe	18
RMD Research: rynek zabawek w Polsce	20
Światowe marki na polskim rynku: Londji	22
Jedyny lombard, który wzbudza pozytywne emocje... ..	24
„Minecraft” rządzi!	26
Figurki Sylvanian Families w bardzo poważnej roli... ..	28
Ateneum: Hurtownia w pytaniach i odpowiedziach	31
Natalia Collection – lalki z charakterem	34
O Jeżyku, który... rozwinął skrzydła!	36
Gry od Naszej Księgarni: było, jest, będzie... ..	40
Zaproszenie na jesienne „Ranczo”	42
W świecie wetnianych rzeźb Agna Wool Art... ..	44
Robot, jakiego jeszcze nie było!	46
Dumelowe inspiracje na nowy sezon	48
Treflowe propozycje na jesienne wieczory	50
Zabawki Wader dobre na każdą okazję!	52
Życiowe dylematy małej Frani	54
SmartGames – zabawa dla całej rodziny!	56
Cobi: 35 lat to piękny wiek!	58
Wielka rodzina HABA w służbie dzieciom już od 84 lat ...	62
Piłkarskie propozycje na wyjątkowy mundial	66
Szumiącej Króliki Felci urodził się braciszek!	70
Świnka Peppa została... kierowcą wyścigowym!	71
Sklepy – prezentacja	72
Lucky Duck Games: nowość goni nowość!	73
Debiut Askato w roli wydawcy	74
Nowa platforma B2B Rozette – poradnik użytkownika ..	76
Zwierzątka prawdziwe czy nie? Oto jest pytanie!	80
Jak radzić sobie z trudnymi emocjami u dzieci?	82
Wyścig z twistem!	84
Nowość w serii LEGO® Harry Potter™	85
Zestaw do nauki języka angielskiego od CzuCzu	86
PGR 2022 – tytuły zakwalifikowane do II etapu	87
Nowa linia produktów od schleich®	88
Misja: Na ratunek Ziemi!	90
Zegarki na czasie	92
Blaski i cienie bycia wydawcą niszowym... ..	93
Nowości	95
Gry	124
Licencje	130
Klocki/Zestawy konstrukcyjne	134



W tym wydaniu zareklamowali się



PPUIH Dante Sp. z o.o.

ul. Rodakowskiego 1/5
71-345 Szczecin
www.dante.com.pl

RYNEK ZABAWEK

Agna Wool Art	44
Aksjomat	31
Alexander	45, wszywka
Artyk	34, 39
Askato	75, paginacja
AWM	85
Bemag	8
Carrera	71
Cartamundi	99
Cobi	35
ConQuest	
Entertainment	119
CzuCzu	86
Dami	8
Dante	I okł., 3, 5
Dumel	II okł.-1
Dwukropek	123
Egmont	19, 61
Epoch	29
Euro-Trade	15
FoxGames	101, 105, 109
Granna	131
Haba	47
HarperCollins	27
Hasbro Poland	21
IUVI Games/Atenuem	57
Kangur	135
Kids Licensing	87
Lucky Duck Games	73
M&Z	23, 91
Macyszyn-Toys	9, 11
Majdan Zabawek	80
Meli	107
MGAE	43
MultiGra	37
Nasza Księgarnia	6-7, 32-33, 64-65, 103
Pink Frog	III okł.
Playmobil	17
PZPN	67
Ravensburger	78-79
Rebel	13
Regnum	77
Rozette	69
schleich	89
Słowne Młode	54-55
STnux	111
Swede	115
TM Toys	51
Toyki	22
Trefl	113
Tuban	25
W&K	81
Wader-Woźniak	IV okł.
Wyd. Druga Noga	95
Wyd. Tatarak	95
Wyd. Widnokrąg	95
Wyd. Wytwórnia	95
Zibi	92
Zielona Sowa	83

BESTSELLERY JESIEN 2022

Aksjomat	8
Albi Polska	24
Alexander	21
Ameet	18
Askato	25
Baby Safe	18
Cartamundi	7
ConQuest	
Entertainment	15
CzuCzu	14
Dante	3
Egmont	6



Simba Toys Polska Sp. z o.o.

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



LISCIANI

Step - wyjątkowy robot edukacyjny!

- ✓ mówi po polsku
- ✓ uczy rysowania
- ✓ uczy nowych słów, alfabetu oraz cyfr



REKLAMA TV

REKLAMA ONLINE

INFLUENCERZY

WSPARCIE MERCHANDISINGOWE



OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE



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

BIALYSTOK
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
ATENUM
UL. PÓŁANKI 12C
TEL.: 12 448 39 13
KONTAKT@ATENUM.NET.PL

NASZA KSIĘGARNIA

Pucio bohaterem serialu!

Fabula 52-odcinkowego serialu bazować będzie na książkach Marty Galewskiej-Kustry oraz Joanny Kłos (Nasza Księgarnia). Pilotażowy odcinek serii zostanie wyemitowany prawdopodobnie już w 2023 r. Produkcją zajmie się studio animacji EGoFILM.

O SERIALU POWIEDZIELI...

Marta Galewska-Kustra, autorka serii o Puciu: – Podczas przygotowywania materiałów literackich do serialu najważniejsze było dla mnie zachowanie ducha serii, ciepła, wrażliwości i prostoty, które cechują książki o Puciu. Szczególną wagę przykładam do podejmowanych tematów, niespiesznego tempa akcji i sposobu przedstawienia samego świata jako miejsca bezpiecznego, w którym napotykanne problemy są pozytywnym motorem do wspólnych działań z rodziną i przyjaciółmi. Jako mama czterolatka jestem też aktywną odbiorczynią wszelkich materiałów dla dzieci, w tym seriali dla najmłodszych. Marzę, by serial o Puciu był jednym z tych, które pozwolą mi



z uśmiechem i spokojem przeżywać wraz z dzieckiem przygody bohatera.

Ewelina Gordziejuk, właścicielka EGoFILM i producentka animowanego „Pucia”: – Wizualnie serialowy Pucio będzie utrzymany w stonowanych barwach. Stawiamy na estetyczne i proste, ale nie trywialne ilustracje, które świetnie oddają istotę bohatera. Bajka ma być bowiem bezpieczną przestrzenią, nierażącą widza krzykliwością barw i kształtów, w zamian za to pomagając mu skoncentrować się na przedstawionych w niej historiach i losach ulubionych bohaterów. Jako młoda mama zdaję sobie sprawę z tego, że mimo ogromnego wyboru tytułów animowanych dla najmłodszych tylko kilku z nich rodzic może zaufać. Wierzę, że „Pucio” będzie właśnie taką bajką.

Marta Mleczak, przedstawicielka działu promocji Wydawnictwa Nasza Księgarnia: – Jako wydawca serii o Puciu niezwykle cieszymy się, że nasz bohater trafił pod skrzydła studia EGoFILM. Jesteśmy przekonani, że profesjonalny serial animowany zostanie ciepło przyjęty przez dzieci i rodziców. Wierzymy, że filmowy Pucio stanie się ulubionym ekranowym bohaterem kolejnych roczników, tak jak jego pierwowzór stał się ulubioną postacią książkową.

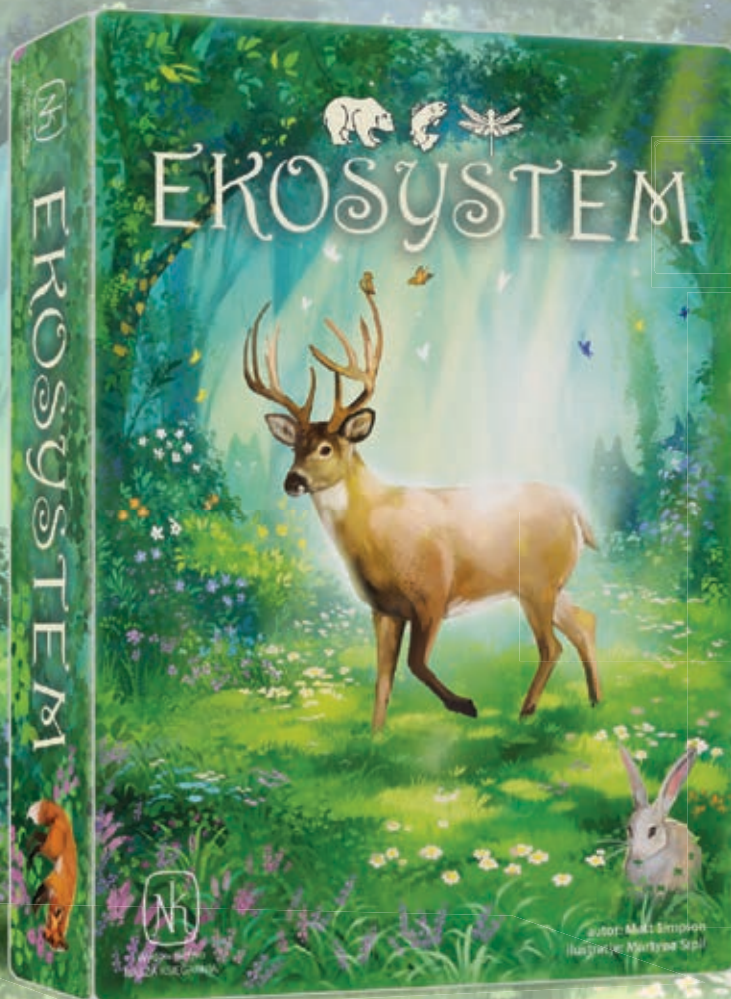
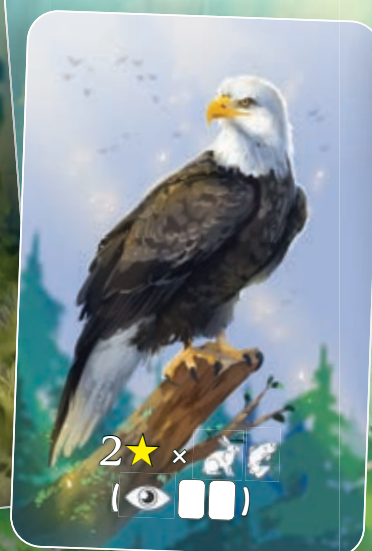


Zdjęcia: Nasza Księgarnia

Reklama

PIĘKNA GRA

DODRUK JUŻ DOSTĘPNY!



TUBAN

Jesienne nowości firmy

Piasek dynamiczny – idealny do ćwiczenia motoryki małej. Przesypuje się, ale się nie rozsypuje, pozwala się łatwo formować. Zabawa nim wpływa na rozwój kreatywnego myślenia, pobudza wyobraźnię dziecka, ale też wycisza i działa od stresowująco.

Piasek hydrofobowy – propozycja dla wszystkich, którzy kochają eksperymenty. Ten całkowicie wodoodporny piasek dostępny jest w pięciu kolorach. Po wrzuceniu go do napełnionego wodą akwarium tworzy w niej niesamowite kształty, które godzinami chce się obserwować. Po wyjęciu z wody jest suchy, co zachęca do dalszego eksperymentowania. Piasek jest nietoksyczny i w pełni bezpieczny dla dzieci.

Neo kreda w sprayu – znakomicie nadaje się do twórczego działania na takich powierzchniach, jak szkło, asfalt, kamienie oraz tektura. Za jej pomocą można projektować kolorowe malunki, które w razie potrzeby bez trudu da się zmodyfikować lub usunąć (kreda jest łatwo zmywalna). Do wyboru cztery intensywne,



neonowe kolory (niebieski, żółty, zielony i różowy), które świecą w świetle UV!

Tubi Glam Lip Gloss – seria nawilżających błyszczków do ust. Występują w trzech różnych wersjach zapachowych: malinowej, bananowej oraz waniliowego ciasteczka. Dzięki zawartej w nich witaminie E mają działanie odżywcze i łagodzące. Bezpieczne dla dzieci, pięknie nabłyszczają usta.

Neo Tubi Glam – neonowa odsłona lakierów do paznokci Tubi Glam skierowana do młodych dam śledzących trendy. Lakier zachwycają nasyconymi, neonowymi i świecącymi w świetle UV kolorami: żółtym, różowym i zielonym. Są bezpieczne dla dzieci, można je zmyć w ciepłej wodzie.



Zdjęcia: Tuban

Reklama

RODZINNA O PRZYRODZIE!

NK Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

**Gracze tworzą krainy pełne zwierząt, łąk i potoków.
Starają się stworzyć dobrze działający ekosystem.**



ORBICO

ORBICO TOY BIZ DAYS:
1-31 sierpnia br.

WIECEJ ZDJĘĆ NA:
WWW.RYNEKZABAWEK.PL

SHOWROOM



ORBICO, TOP TOYS



ORBICO



ORBICO



ORBICO

SKLEPY



BONA



RAMPERS



SAWA

Zdjęcia: Orbico, Rynek Zabawek

Reklama

BEMAG
www.bemag.pl

HURTOWNIA
ZABAWEK

PROMOCJE
NOWOŚCI

ZAPRASZAMY DO NASZEJ
HURTOWNI INTERNETOWEJ
WWW.BEMAG.PL

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

Dami
Zabawki

**IMPORTER
ZABAWEK**

Kontakt z działem handlowym:
hurt@damizabawki.pl
tel. +48 605 500 600

www.phdami.pl

SPIEL DES JAHRES 2022

Nominowani i zwycięzcy

Zwycięzca: „Cascadia” (Flatout Games/AEG/Kosmos)

Nominowani:

„Scout” (Oink Games)

„Top Ten” (Cocktail Games)

**KINDERSPIEL DES JAHRES 2022**

Zwycięzca: „Zauberberg” (Amigo)

Nominowani:

„Auch schon clever” (Schmidt)

„Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg” (Schmidt)

**KENNERSPIEL DES JAHRES 2022**

Zwycięzca: „Living Forest” (Pegasus Spiele/Ludonaute)

Nominowani:

„Cryptid” (Osprey Games/Skellig Games)

„Dune: Imperium” (Dire Wolf)



Zdjęcia: Spiel Essen

Reklama

internetowa hurtownia zabawek

macyszyn-toys.pl



Macyszyn

TOYS

www.macyszyn-toys.pl

42-202 Częstochowa, ul. Lwowska 58
POLAND

tel. +48 34 362 01 72

biuro@macyszyn-toys.pl

zapraszamy do współpracy sklepy stacjonarne oraz internetowe



JUPI JO!

- wydawca, który wie,
co w ławie piszczy...



Jakiś czas temu na polskim rynku zadebiutowało wydawnictwo Jupi jo!

Mimo że od tego czasu minęły zaledwie dwa lata, zdążyło już zyskać spore grono fanów wśród dzieci.

W tym miejscu nasuwa się pytanie o to, jakie cechy powinna posiadać książka dla maluchów, by rzeczywiście wzbudziła ich zachwyty. O odpowiedź na nie poprosiliśmy MAGDALENĘ MŁODNICKĄ, która kieruje redakcją Jupi jo!, a jednocześnie jest pomysłodawczynią i autorką wielu wartościowych publikacji dla najmłodszych.

Czy dzieci są surowymi krytykami literackimi?

Magdalena Młodnicka: – Młody czytelnik jest wymagający i bardzo szybko dokonuje oceny książki. Albo mu się podoba, chce ją oglądać, czytać i do niej wracać, albo nie. Dlatego uważnie wsłuchujemy się w głos naszych odbiorców. Podstawowym założeniem marki Jupi jo! jest łączenie wysokiej jakości merytorycznej z techniczną. Bazą naszej oferty są książki, które od początku do końca rodzą się w redakcji. Poszukujemy również najlepszych publikacji na całym świecie, tłumaczymy je i adaptujemy do potrzeb naszych czytelników.

A jakie książki są specjalnością Jupi jo!?

– Chcemy wydawać przede wszystkim książki, które materializują ideę nauki przez zabawę. Swoją ofertę budujemy z ogromną uważnością. Są w niej propozycje dla dzieci w wieku 0-6 lat, a więc takie, od których zaczyna się przygoda malucha z czytaniem, książki-zabawki z ruchomymi elementami, stymulujące szeroko pojęty rozwój dziecka, ale także publikacje dla sześciolatków, które rozwijają już konkretne zainteresowania, w atrakcyjnej formie przekazują wiedzę. Wszystkie książki Jupi jo! łączą natomiast to, że są kartonowe.

Dlaczego akurat kartonowe?

– Karton sprawia, że integralną częścią książki mogą być ruchome elementy, okienka, wysuwanki, kręciołki, a więc wszystko to, co daje jeszcze więcej frajdy ze spotkania z książką. Ponadto karton zdecydowanie przedłuża trwałość książki, co w przypadku najmłodszych czytelników jest nie mniej istotne.



Mania i Tynio są bohaterami wielu książeczek z okienkami i ruchomymi elementami.

Kraina emocji pomaga najmłodszym odzyskać spokój i dobry nastrój.

Książeczka z wyjmowanymi postaciami i akcesoriami pomaga w wyciszeniu i przygotowaniu dziecka do snu.

Wielu odbiorców kieruje się nie tylko jakością samego produktu, ale też chętniej wybiera to, co rodzime, wyprodukowane w kraju. Gdzie drukuje swoje książki Jupi jo!?

– Jesteśmy bardzo zadowoleni z tego, że niemal wszystkie nasze książki powstają w nowoczesnej polskiej drukarni. Powodem do satysfakcji jest również to, że odbywa się to w ścisłej współpracy między autorem, ilustratorem, redaktorem a technologiemi produkcji. Dużą wagę przywiązujemy do norm bezpieczeństwa, bo – jak wiadomo – dzieciaki często nie tylko oglądają książki, ale zdarza się, że są ciekawe, jak smakują te najłepsze... [Śmiech].

Czy może Pani wskazać gatunek książek, które cieszą się ostatnio największym zainteresowaniem?

– Potrzeby zmieniają się wraz z rozwojem dziecka. Zauważam jednak, że coraz bardziej poszukiwane są książki, które dotyczą sfery emocjonalnej, pomagają radzić sobie z trudnymi uczuciami i sytuacjami. Rosnącym zainteresowaniem młodych czytelników cieszą się też książki interaktywne. Mamy w swojej ofercie serię z interaktywnym piórem Kakadu, które odczytuje zakodowane na stronach teksty i dźwięki. To, jak dynamicznie się ona rozwija, świadczy o tym, że dzieci uwielbiają tego typu książki.

Dziękuję za rozmowę.

Serię „Kakadu” wyróżnia wśród innych książek interaktywnych oprawa graficzna. Dzięki przemyślanej koncepcji mogą po nią sięgać nawet maluchy



Producent bąków grających

- producent bąków grających bajkowych (wiele propozycji graficznych)
- największe bąki grające produkowane w Polsce
- 40 lat tradycji w produkcji zabawek



Macyszyn

T O Y S

www.macyszyn-toys.pl

42-202 Częstochowa, ul. Lwowska 58 tel. +48 34 362 01 72 biuro@macyszyn-toys.pl

**POLSKIE
ZABAWKI**



Przeгляд nowości

wydawnictwa Rebel

Wielkimi krokami zbliża się najintensywniejsza część handlowego roku. IV kwartał to czas, gdy klienci chętniej otwierają portfele. To również okres zwiększonej liczby premier na rynku planszówek. Jak się w tym wszystkim nie pogubić? Na które tytuły warto zwrócić szczególną uwagę? Poniżej kilka cennych wskazówek dotyczących nadchodzących nowości Rebela!

REBEL STUDIO

Jeszcze w tym roku na sklepowe półki trafi dodatek „Z biegiem strumienia” do przepięknie ilustrowanej „Łąki”. Wprowadza on planszą rzeki, a wraz z nią mechanikę spływu kajakowego, która dodaje grze jeszcze więcej interakcji! Dwustronna plansza pozwala graczom wybrać, czy wolać spokojniejszą zabawę, czy szybszy i bardziej angażujący wyścig.



ZNANE I LUBIANE

Jedną z najgłośniejszych zapowiedzi na najbliższe miesiące jest również seria puzzli z ilustracjami z popularnej gry rodzinnej „Dixit”. Gracze na całym świecie od lat zachwycali się kartami, a teraz mają okazję ozdobić swoje domy grafikami w dużym formacie. Puzzle doskonale nadają się na prezent, warto je też proponować osobom zainteresowanym samą grą. W każdym pudełku znajduje się unikatowa karta do „Dixita”, której nie można zdobyć w żaden inny sposób – to nie lada gratka dla wszystkich kolekcjonerów!



Nie zatrzymuje się też rozpędzona lokomotywa serii „Wsiąść do pociągu”. Pierwsza z tegorocznych nowości – „Wsiąść do pociągu: Widmo” – to łatwa do zrozumienia i szybka gra, w której rodzice wraz z dziećmi zbierają kolorowe karty platform,



za pomocą nawiedzonych wagoników tworzą połączenia na mapie i starają się zwiedzić jak najwięcej miejsc w przyprawiającym o dreszcze Koszmarkowie.

W ramach kolejowej licencji fani doczekają się również kolejnej gry z serii inspirowanej siecią komunikacyjną miast. „Wsiąść do pociągu: San Francisco”, bo o nim mowa, to eleganka i prosta gra, w której uczestnicy będą ścigać się o to, kto zwiedzi najwięcej kulturowych punktów turystycznych i przy okazji zbierze cenne pamiątki.



W 2022 r. na rynku pojawi się też nowa odsłona popularnej gry ekonomicznej „Splendor”. „Splendor: Pojedynek” został zaprojektowany specjalnie z myślą o rozgrywkach dwuosobowych. Wykorzystuje mechaniki znane z klasycznej wersji, ale ma też

BrainBox

Zabawa • Nauka • Rozwój

Wspólna zabawa - wspólna nauka!


Szukasz sprawdzonego narzędzia do powtarzania matematyki, przyrody, geografii i innych przedmiotów? Chcesz pomóc dziecku w nauce, a jednocześnie doskonale się bawić? Seria **BrainBox** przychodzi z pomocą! To połączenie pasjonującej rozgrywki z treningiem zapamiętywania i utrwalaniem najważniejszych pojęć.



rebel

 hurt.rebel.pl

 hurt@rebel.pl

 58 728 49 33

kilka nowych rozwiązań, dzięki którym starcie mistrzów gildii jubilerów będzie jeszcze bardziej emocjonujące.

MOCNE LICENCJE

Niesłabnącą popularnością cieszy się też seria o przygodach Harry'ego Pottera oraz nawiązujące do niej produkcje, chociażby tegoroczny film „Fantastyczne zwierzęta: Tajemnice Dumbledore'a”. Nic dziwnego, że na rynku pojawiają się coraz to nowsze gry nawiązujące do przygód małego czarodzieja. I tak już w IV kwartale do sprzedaży trafi „Cortex: Harry Potter”, czyli nowa edycja popularnej gry rodzinno-impresowej. Zasady pozostają niezmiennie: gracze podejmują wyzwania umysłowe na zasadzie „kto pierwszy, ten lepszy”. W pudełku znajdują jednak osiem zupełnie nowych rodzajów wyzwań.

Imprezowym hitem jesieni ma szansę stać się „Harry Potter: Mistrz pojedynków”. To prosta, dynamiczna i emocjonująca gra blefu, w której gracze rzucają zaklęcia, próbując zdobyć jak najwięcej punktów dla swojego domu. W pudełku znajdują osiem różnych różdżek, które stanowią ważny element gry – po wybraniu czaru będą nimi mierzyć w przeciwników! Taki mechanizm połączony z koniecznością podejmowania decyzji pod presją czasu zapewni uczestnikom mnóstwo śmiechu i zabawy.



Z kolei wrześniowa premiera serialu „Pierścienie władzy” to doskonała okazja, by przypomnieć klientom o przebogatym świecie „Władcy Pierścieni”. Wśród licencjonowanych gadżetów związanych z uniwersum dumnie prezentować się będzie świetna gra przygodowa „Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie”. Rozgrywka zapewni zabawę opartą na współpracy, a także wiele wyzwań i wyborów mających wpływ na przebieg gry i zakończenia fabularne. Jeszcze w tym roku ukaże się też ostatni figurkowy dodatek „Udręki pustkowi” oraz dostępna w aplikacji kampania fabularna „Zatrute przyrzeczenie”.

Usatysfakcjonowani mogą czuć się również fani „Gwiezdnego wojen”, którzy wraz z wejściem do Polski platformy Disney+ uzyskali pełen dostęp do filmów oraz najnowszych seriali z tego świata. Oprócz tego czekają na nich nowe gry, które zadowolą zarówno doświadczonych, jak i początkujących graczy. „Star Wars: Wojny klonów” to planszówka oparta na systemie „Pandemic”. Gracze wcielą się w legendarnych Jedi i w ramach czterech scenariuszy stoczą walkę z armią droidów hrabiego Dooku. Z kolei „Star Wars: The Deck Building Game” to doskonałe wprowadzenie do mechaniki budowania talii. W tej prostej grze karcianej Imperium Galaktyczne ściera się z Sojuszem Rebeliantów, a każda ze stron stara się jak najefektywniej rekrutować bohaterów i unieszkodliwiać wrogie cele.

DOBRA ZABAWA

W IV kwartale nie zabraknie również zupełnie nowych tytułów. Na pierwszy ogień pójdzie nowa strategiczna karcianka twórcy „Odjechanych jednoroźców”. W „Dinokalipsie” gracze wcielą się w dinozaury próbujące unikać rozmaitych życiowych katastrof, takich jak smutna prawda o własnej beznadziei czy wpadnięcie w potrzask. Gra zmusi ich do intensywnego planowania!

Coś nowego przygotowali również autorzy „Eksplodujących kotków”! Jeszcze w tym roku do sprzedaży trafią „Mordercze krewetki” – kolejna szalona gra imprezowa bazująca na prostym mechanizmie zbierania zestawów kart i podejmowaniu ryzyka. Podkradanie sobie nawzajem punktów, kuszenie losu i psucie szyków przeciwnikom zapewnią graczom mnóstwo emocji.

Tych ostatnich nie zabraknie też wśród uczestników gry „Turbo”, którzy będą mieli okazję wcielić się w kierowców elitarnych wyścigów. To coś więcej niż prosta gra z gatunku „kto pierwszy na miecie” – przed graczami postawione zostanie strategiczne wyzwanie, w którym podejmowanie kluczowych decyzji będzie miało ogromne znaczenie dla ostatecznego wyniku. Aby wygrać, trzeba będzie dbać o samochód, wprowadzać niezbędne ulepszenia, zarządzać prędkością i pamiętać o dobrym rozkładzie sił.

Z kolei rodzinna gra „Challengers: Drużyna marzeń” postawi przed uczestnikami wyzwanie stworzenia idealnej drużyny, która zwycięży w zawodach polegających na przechwyceniu flagi. Na kartach znajdą ponad 70 postaci o wyjątkowych zdolnościach – od kosmitów po potwory z oceanicznych głębin. Ich celem będzie znalezienie wśród nich takiej kombinacji, która zapewni najlepsze połączenie umiejętności i pozwoli wygrać siedem intensywnych pojedynków z różnymi przeciwnikami.

ROZBUDOWANE ROZGRYWKI

Na przełomie III i IV kwartału do sklepów trafi też długo wyczekiwany „Nemesis: Lockdown”. Tym razem gracze będą mieli okazję wcielić się w pracowników bazy na Marsie, którą próbują opanować wrogie organizmy z kosmosu. Podobnie jak w wersji podstawowej, nie zabraknie blefu, zdrady i walki z nieuchwytnym zagrożeniem, a także klaustrofobicznej atmosfery. Na uczestników czekać będą nie tylko ciekawe role, ale też zupełnie nowa rasa intruzów nazywanych nocnymi łowcami.

Fani dużych planszówek z pewnością znają też „Twilight Imperium” – legendarną grę strategiczną o kosmicznych konfliktach. W tym roku będą mieli okazję powrócić do tego świata! „Twilight Inscription” to rozbudowana gra typu roll-and-write, w której uczestnicy kontrolują po jednej z głównych ras uniwersum. Każda z nich chce się stać najpotężniejszą siłą w galaktyce, dążąc do tego poprzez ekspansję, rozwój technologii, wzrost gospodarczy i wzmacnianie siły militarnej.

W tym roku gracze będą mieli też okazję przenieść się do Bostonu i zanurzyć w świecie inspirowanym twórczością Lovecrafta. „Biuro śledcze: Śledztwa w Arkham i inne tajemnice” to narracyjna gra stworzona na silniku popularnego tytułu „Sherlock Holmes: Detektyw doradczy”. Tym razem na dzielnych śledczych czekać będzie pięć mrocznych zagadek oraz mnóstwo ciekawych tropów do sprawdzenia.

alle

blox

NOWE
ZESTAWY KŁOCKÓW

blocks
SpaceTeam



Konkurs
dla
konsumentów
do 31.12.2022



80x

240x



Indeks: 492881

Dystrybutor:

Euro-Trade®

Garett KIDS Rex 4G



Zestawy
klocków

alle
blox



☎ 012 61 44 250 @ sprzedaz@euro-trade.pl

Szczegóły na: www.alleblox.com

Na Teutatesa!

Do zabawy wkraczają
Asterix i Obelix!

Playmobil nie przestaje zaskakiwać niespodziankami licencyjnymi dla małych i dużych! Tym razem producent przygotował nie lada gratkę z myślą o wszystkich fanach komiksów z przygodami dzielnych Galów, ale też kolekcjonerach. Mowa o nowych zestawach stworzonych we współpracy z francuskim wydawnictwem Les Éditions Albert René. Ich głównymi bohaterami są – jakżeby inaczej – Asterix i Obelix w swoim naturalnym środowisku!



KLIMAT KOMIKSU

Któż nie zna przygód legendarnych bohaterów? Ich niesamowita historia ma swój początek w 50. roku p.n.e. Kiedy wszystkim wydaje się, że cała Galia trafiła pod okupację Rzymian, okazuje się, że jeszcze jedna wioska nie przestaje stawiać oporu najeźdźcom! Szybko wychodzi na jaw, że na czele dzielnego ludu stoją Asterix i Obelix wraz z pieskiem Idefiksem. Swoją nadludzką siłę zawdzięczają magicznej miksturze przyrządzanej przez druida Panoramiksa... Niepokonani we wszystkich zaciętych walkach z rzymskimi legionistami, wyszli zwycięsko z każdej z wielu przygód, które od teraz będą mogły toczyć się w domach małych i dużych fanów serii!

BOHATEROWIE JAK ŻYWI

Aby jak najlepiej odtworzyć oryginalny wygląd jednej z kultowych postaci komiksu

– Obeliksa, projektanci Playmobil opracowali unikatowy kształt figurki. Zmieniona została nie tylko jej wielkość, ale też proporcje ramion w stosunku do reszty ciała. Dzięki temu zabawkowy Obelix niemal nie różni się od oryginału. Nawiązaniem do charakterystycznych figurek Playmobil jest z kolei... brak nosów u postaci.

AKCJA DZIEJE SIĘ TU I TERAZ!

Dzięki nowym zestawom z serii Asterix dzieci mogą odgrywać przygody słynnych bohaterów komiksów w swoich domach. Sześć bogatych w szczegóły zestawów obejmuje kultowe sceny wprost z galijskiej wioski, a także daremne próby podbicia jej przez Rzymian. W chacie Asparaniksa opracowywane są kolejne manewry przeciwko najeźdźcom; na miejscu jest też Panoramix ze swoją magiczną miksturą, która zapewnia Galom siłę niezbędną do pokonania wroga. W zestawach fani od-

najdą ponadto gotowy do ataku oddział rzymski ustawiony w formacji żółwia. Szybko jednak okaże się, że nawet w zwałym szyku bojowym nie mają szans przeciwko nieustraszonym Galom. Generałom rzymskim nie pozostanie nic innego, jak tylko rozmyślanie nad beznadzieją sytuacji przed swoim namiotem...

Po decydującej bitwie u Galów rozpoczyna się wielka uczta wydana z okazji pokonania najeźdźców! Dzielni wojacy świętują swoje zwycięstwo! Jadła nie zabraknie dla nikogo – na ruszcie skwierczy już opieczony na złoto dzik, a biesiadnicy chętnie ustawiają się po swoje porcje. Naturalnie producent pomyślał też o dodatkowej racji dla Obeliksa! W tej idyllicznej scenerii uwagę przykuwa zamknięty w domku na drzewie bard Kakofonix, którego talent wokalny pozostaje przedmiotem szerokiej debaty...



ASTERIX® OBELIX® IDEFIX® © 2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO

A TO CIEKAWIE!
Francuskie komiksy z przygodami Asteriksa i Obeliksa zostały przetłumaczone na setki języków, a najpopularniejsze cytaty trafiły nawet do szkół – bawiąc i ucząc na lekcjach łaciny!

Astérix

playmobil®

ODKRYJ NOWE PRZYGODY ASTÉRIXA I OBELIXA W ZESTAWACH PLAYMOBIL



71160 ASTÉRIX :
POŁOWANIE NA DZIKA



70934 ASTÉRIX :
RZYMSKI ODDZIAŁ



70932 ASTÉRIX :
CHATA ASPARANOIKSA



70931 ASTÉRIX :
WIELKI FESTYN WIEJSKI



71016 ASTÉRIX :
KAKOFONIKS Z DOMKIEM NA DRZEWIE



70933 ASTÉRIX :
PANORAMIKS Z MAGICZNYM
NAPOJEM



71015 ASTÉRIX :
NAMIOT DOWÓDCY Z GENERAŁAMI

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / © 2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY - UDERZO

Piotr Małkus
Ewa Rodzko-Skrzypek
Anna Osmalek
Michał Wyżujak
Hanna Stabla

tel. +48 606 459 559 (woj.: mazowieckie, podlaskie, warmińsko-mazurskie)
tel. +48 608 790 252 (woj.: zachodniopomorskie, pomorskie, kujawsko-pomorskie, wielkopolskie - północ, lubuskie - północ)
tel. +48 735 922 757 (woj.: małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie, lubelskie)
tel. +48 664 976 343 (woj.: wielkopolskie - południe, lubuskie - południe, dolnośląskie)
tel. +48 692 951 901 (woj.: śląskie, łódzkie, opolskie)

Komiksy dla dzieci:

śmieszne, ciekawe, nowe

Od kilku lat rośnie w Polsce popularność komiksów dla dzieci. Oczywiście, dorośli czytelnicy od dekad znają klasyczne serie, takie jak „Kajko i Kokosz”, „Asteriks” czy „Kaczor Donald”. Teraz dzięki obecnym na księgarskich półkach wznowieniom mogą wspólnie ze swoimi dziećmi, nowymi czytelnikami, przeżywać przygody ulubionych bohaterów i budować międzypokoleniowe więzi.

Zanim jednak młody czytelnik dorosnie na tyle, by być gotowym na zapoznanie się z klasycznymi seriami, można wprowadzić go w świat komiksu z opowieściami rysunkowymi stworzonymi specjalnie z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym. Linia wydawnicza „Mój pierwszy komiks 5+” to zupełnie nowa propozycja na polskim rynku, do której włączono wyjątkowe i nagradzane europejskie serie, przepięknie zilustrowane, z mądrymi i ciekawymi scenariuszami, np. „W cieniu drzew”, „Bartłomiej i Karmelek”, „Opowieści z Bukowego Lasu”, „Pan Borsuk i pani Lisica”. Wszystkie te komiksy doskonale czyta się wspólnie z dzieckiem, ale też stanowią idealną propozycję na pierwsze samodzielne lektury. Maluchom i ich rodzicom warto polecić również serię „Smerfy i świat emocji”. Każdy album podzielony jest na dwie części. Pierwsza z nich to historia komiksowa – dziecko podczas lektury zapoznaje się z trudną emocją, z którą zmagają się smerf, bohater danej opowieści (np. strach przed ciemnością). Druga część tomiku to porady opracowane przez psycholożkę dziecięcą. Te wskazówki, napisane zrozumiałym dla dziecka językiem, będą również pomocne dla rodziców.

Coraz więcej czytelników sięga też po nowe serie humorystyczne przeznaczone dla dzieci w wieku 8-12 lat. Łączą one w sobie humor, do-

skonałe rysunki i sytuacje bliskie dzieciom. W zabawny sposób opowiadają o codziennych perypetiach rodzinnego życia: wydarzeniach szkolnych i domowych, relacjach z przyjaciółmi i rodzicami, kłopotkach z rodzeństwem i ulubionymi zwierzętami, przygodach w świecie rzeczywistym i wyimaginowanym. Na polskim rynku dostępnych jest wiele europejskich bestsellerów, m.in. „Ptyś i Bill”, „Sisters”, „Kamila i konie”, „Studio tańca”, „Lou!”, „Kasia i jej kot”, „Fibi i jednorożec”, wydawanych jest też sporo nowych serii, takich jak „Diabełki” oraz „Delisie”.

Jednak świat dziecięcego komiksu jest znacznie bogatszy i może zaoferować młodym czytelnikom/ich rodzicom także opowieści przygodowe, fantasy, science fiction, kryminalne oraz obyczajowe. To hity europejskiego rynku przenoszące młodych czytelników do fantastycznych światów, ale też opowiadające o codziennych sprawach, kłopotach i radościach. Przeznaczone są dla odbiorców w wieku 8-14 lat. Wśród nich znajdują się popularne już na polskim rynku serie o aktywnych, ciekawych świata dziewczynkach i ich niesamowitych przygodach, np. „Pamiętniki Wisienki”, „Śledztwa Enoli Holmes”, „Czarolina” czy „Pozytywka”. Fanom gry „Minecraft” warto polecić komiksy osadzone w tym uniwersum, a wszystkich zafascynowanych mitologią nor-

dycką piękną i chwytającą za serce serię „Światła Północy”. Serie „Emma i Wioletta”, „Sixtine” i „Kumpelki” to opowieści o nastolatkach – w tych historiach są i życiowe pasje, i siostrzana miłość. „Giganci”, „Sami”, „FRNCK”, „Supersi”, „Toska z Lasu”, „Filipina Lomar” i „Magiczna 7” to z kolei zaproszenie do świata wyobraźni, fantastyki i niesamowitych przygód. Bohaterowie tych komiksów walczą o przetrwanie, przenoszą się w czasie, rozwiązują zagadki kryminalne i nierzadko wykazują ponadnaturalne zdolności. Z kolei uwielbiany przez francuskie nastolatki cykl „Louca” o dorastającym futbolistce, jego niezwykłym przyjaciolem i ukochanej dziewczynie spodoba się nie tylko fanom piłki nożnej.

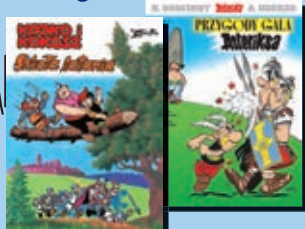
Serie komiksowe dla dzieci to opowieści zabawne i wiarygodne, a jednocześnie mądre i bezpieczne dla młodego czytelnika. Aby się o tym przekonać, wystarczy wejść na stronę <https://wydawnictwoegmont.pl/komiksy/> i tam obejrzeć samplery, w których zaprezentowano po kilka stron z kilkudziesięciu różnych komiksów oraz ich dokładniejsze opisy. To rosnący segment rynku, który może stać się uzupełnieniem oferty zabawek i książek na sklepowych półkach. Dzieci uwielbiają komiksy! Ich rodzice bardzo często też!

Tomasz Kołodziejczak,
redaktor naczelny
Klubu Świata Komiksu,
Story House Egmont



Osiem serii do rozpoczęcia sprzedaży komiksów:

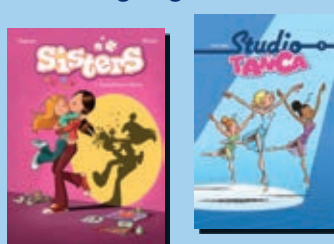
Klasyka



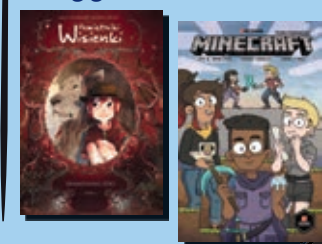
Dla najmłodszych



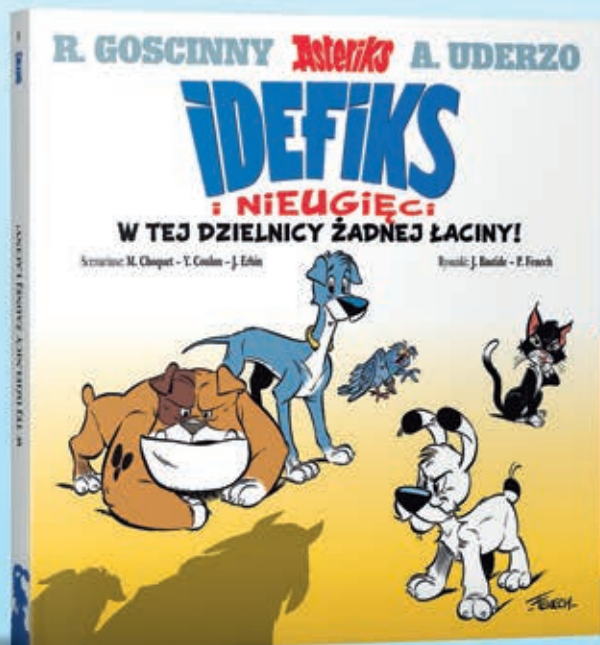
Humorystyczne



Przygodowe



NOWA SERIA ZE ŚWIATA ASTERIKSA!



IDEFIKS i NIEUGIĘCI

W ALBUMIE
TRZY HISTORIE
Z IDEFIKSEM I NIEUGIĘTYMI!



MÓJ PIERWSZY
5+
KOMIKS

WPROWADŹ DZIECKO W ŚWIAT KOMIKSU!

👍 CIEKAWY I MĄDRE OPOWIEŚCI 👍 PIĘKNE ILUSTRACJE 👍 SYMPATYCZNI BOHATEROWIE



RMD Research:

rynek zabawek w Polsce

Rodzimiy rynek zabawek rozwija się wartościowo w tempie +12,7% (w ujęciu od stycznia do końca lipca br. i w porównaniu z analogicznym okresem roku 2021). Kategoria z pewnymi wahaniami rośnie zarówno co do wartości sprzedaży, jak i liczby sprzedanych sztuk (+2%). Od początku roku ceny wzrosły o około 11%, co obecnie jest wartością poniżej oficjalnego wskaźnika rocznej inflacji. Może to oznaczać, że zabawki w obliczu niepewnej sytuacji na rynku tracą swój priorytet w zakupach.

Po dwóch latach z pelżającym lockdownem sklepy tradycyjne starają się odrobić zaległości. We wcześniejszych artykułach wskazywaliśmy, iż w marcu 2020 r. nastąpił przyspieszony kurs zakupów przez Internet. W efekcie zaobserwowaliśmy wzrost znaczenia tego kanału sprzedaży. Wprawdzie w 2022 r. jego dynamika zmniejszyła się, niemniej jednak stale obserwujemy, że znacząca część konsumentów nadal robi zakupy w sieci. Jednocześnie sklepy tradycyjne również odnotowują wzrost obrotów.

W ujęciu year-to-date 2022 vs. 2021 najwięcej zyskują wartościowo klocki, co daje im względny wzrost 15%. Kolejne kategorie to pojazdy (+26%) oraz art & craft (+31%) – na ten wzrost składają się zestawy kreatywne oraz zestawy wielokrotnego użytku. Jednocześnie obserwujemy niewielki spadek dla kategorii sport i rekreacja (-2,7%). Okazuje się, że w tym ujęciu oprócz segmentu sporty zimowe (brak intensywnych opadów śniegu) do spadków kategorii przyczyniła się niska sprzedaż basenów w czerwcu i lipcu, mimo sprzyjającej pogody. Należy jednak dodać, że mowa tu o dmuchanych basenikach dla dzieci.

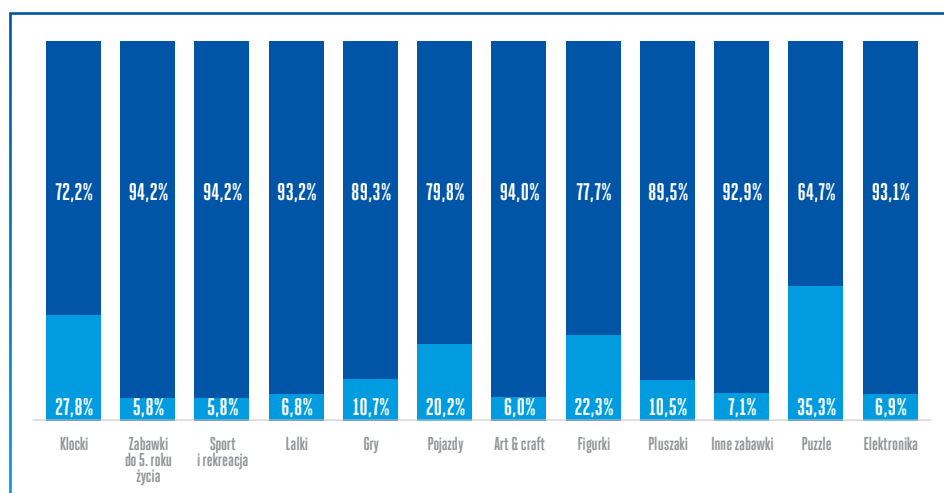
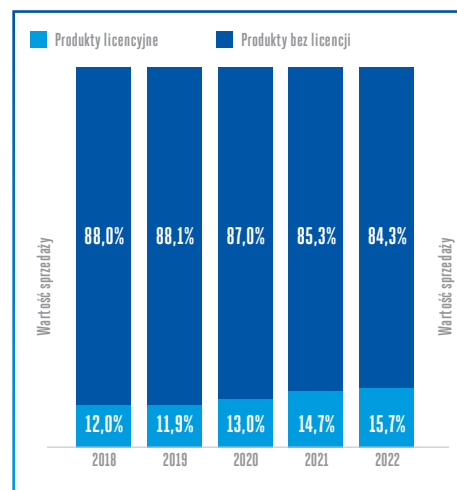
Liderem na rynku (w tym samym ujęciu) jest LEGO ze wzrostem nieco powyżej wyników dla całego rynku (+15%). Drugą pozycję na podium zajmuje MATTEL (+12%), a kolejne PRIVATE LABEL (+7%), MGAE (+22%), HASBRO (+13%) oraz TREFL (+3%).

Spśród marek tych producentów największe wzrosty odnotowały: LEGO Technic, LEGO Creator, LEGO Minecraft, Hot Wheels, Barbie, Mega Bloks, Rainbow High, Little Tikes, MGA Mermaze (nowości), MGA Shadow High (nowości), Has-

bro (licencje), Play-Doh, Nerf oraz Rodzina Treflików.

Skoro o licencjach mowa, to warto wspomnieć, że w naszym badaniu obserwujemy wzrost znaczenia produktów licencyjnych. Od początku roku wszystkie licencje miały 16% udziału w zabawkach i wzrosły w tym roku niemal o 30%. Wśród największych są obecnie Minecraft, który odnotował wzrost w ujęciu year-to-date +46%, Harry Potter (+35%) oraz Star Wars (+40%).

Poniżej wykres pokazujący udział wartościowy produktów licencyjnych w każdej badanej kategorii rynku zabawek.



RMD Research już od ośmiu lat prowadzi badania polskiego rynku zabawek. W tym czasie firma zyskała ogromne doświadczenie w badaniu kategorii. Zbudowana przez nią baza zabawek zawierająca ponad 200 tys. kodów opisanych za pomocą odpowiednich atrybutów pozwala identyfikować sprzedawane produkty. Informacje dotyczące ich sprzedaży firma pozyskuje z różnych źródeł. Sporządza je dla bieżących danych oraz tych z ostatnich kilku lat, a następnie łączy w uniwersalnym raporcie. Na bieżąco uzupełnia też słownik o nowe produkty, nadając im takie atrybuty, jak: producent, kategoria, segment, marka, licencja, dedykowany wiek itd. Taki opis pozwala dokonywać analiz krzyżowych, które cechują się dużą różnorodnością i szczegółowością.



Powitaj nowy rok szkolny!



Play-Doh
rozwija
wyobraźnię!



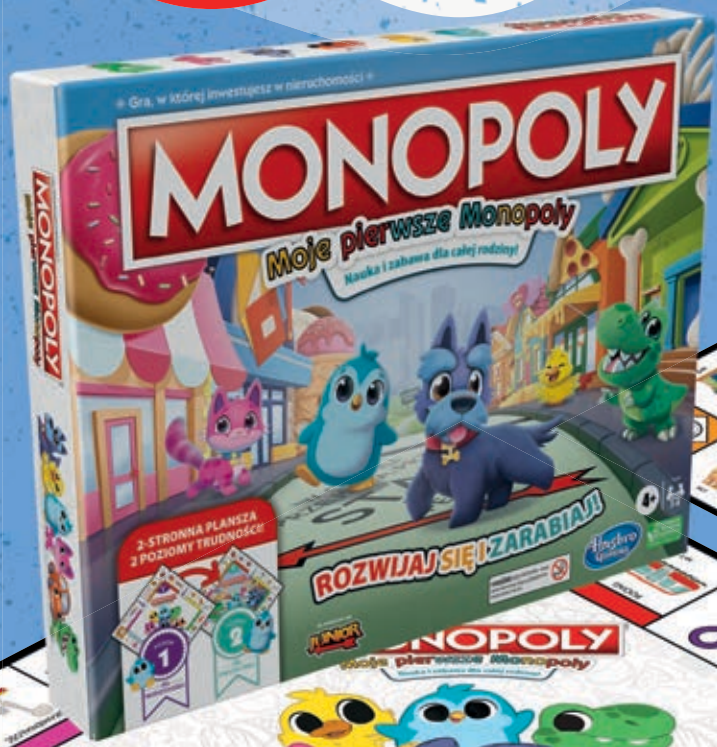
Play-Doh



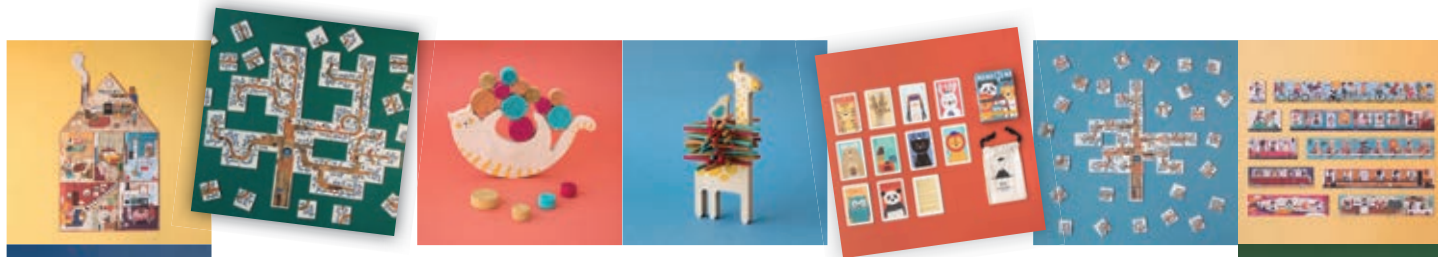
Play-Doh
Superwarsztat
F3638

Hasbro
Gaming

Gra, która rośnie razem
z dzieckiem – dwie strony
planszy, dwa poziomy rozgrywki!



Moje Pierwsze
Monopoly
F4436



Światowe marki na polskim rynku: **Londji**

Londji to powstała w 2004 r. hiszpańska marka puzzli, gier i zabawek dla dzieci oraz dorosłych. Tradycyjnych, ekologicznych i kreatywnych. Nawiązujących do stylu vintage, ale jednocześnie odpowiadających na potrzeby współczesnych użytkowników. Niepowtarzalnych – takich, jakie coraz trudniej znaleźć na sklepowych półkach. Ich unikatowość dostrzegły największe muzea na świecie, w tym Museo del Prado w Madrycie, Palais de Tokyo w Paryżu oraz National Gallery w Londynie – firma wykonywała dla nich produkty na zlecenie.

ODKURZONE I POKOCHANE NA NOWO

Londji jako jedna z pierwszych firm dała zapomnianym na strychu zabawkom, takim jak kalejdoskopy, bączki, jo-jo oraz pacynki, nowe życie. Obecnie w jej ofercie można też znaleźć szeroką gamę puzzli i gier. Dodatkowo sporo tych klasycznych produktów oferuje klientom bonus. I tak np. puzzle mogą być dwustronne lub nieregularne, co wprawdzie zwiększa trudność układania, ale zarazem stanowi jeszcze większe wyzwanie. A dla tych, którzy podczas układania lubią się wspinać na prawdziwe wyżyny, zaprojektowane zostały puzzle składające się z bardzo dużej liczby elementów lub układanki w skali mikro.

Puzzle inne niż wszystkie!

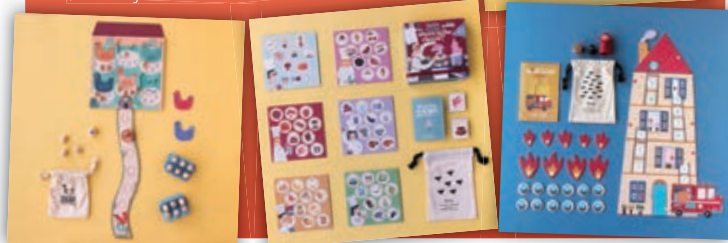
- Przez specjalne lupki dołączone do puzzli „Odkryj świat dinozaurów” widać dinozaury takie, jakimi były przed laty, lub ich szkielety.
- Puzzle „Odkryj planety” świecą w ciemności, co stwarza niesamowity efekt Układu Słonecznego oglądanego nocą.
- Puzzle „Wyścig”, „Rowery” czy „Rzeka” tworzą imponujące, trzymetrowe kompozycje.



Świetne spędzanie czasu z przyjaciółmi lub rodziną umożliwiają również gry Londji. Wiele z nich wymaga od graczy ścisłej współpracy. Jest to szczególnie istotne w czasach, w których istnieje coraz większy kult jednostki.

Bestsellerowe gry Londji:

- „Listonosz”,
- „Puk! Puk! Tu lisek!”,
- „Gdzie jest ser?”,
- „Uratuj kotka!”.



Dla wygody użytkowników zaprojektowane zostały również kieszonkowe wersje gier i puzzli, które można zabrać ze sobą w każdą podróż.

NIE BĘDZIE NAS, BĘDZIE LAS...

Oprócz oferowania najwyższej jakości kreatywnych zabawek dla Londji niezwykle istotna jest świadomość ochrony środowiska oraz całej planety. Z tego powodu wszystkie produkty od początku do końca powstają w Europie, między biurami w Barcelonie a fabryką zlokalizowaną w Porqueres (Banyoles). Świadomość ekologiczna sprawia, że firma stara się w tym zakresie współpracować z lokalnymi podwykonawcami i dostawcami. Pudełka, w które zapakowane są poszczególne zestawy, pochodzą z recyklingowanego kartonu. W celu ograniczenia zużycia plastiku oraz dla wygody użytkowników drobne elementy gier, puzzli i innych produktów pakowane są dodatkowo w lniane woreczki.

Marka Londji jest już obecna w ponad 40 krajach na świecie. Jej produkty dostępne są w sklepach muzealnych, koncepcyjnych i kulturalnych, księgarniach i naturalnie w sklepach z zabawkami. Na polskim rynku wyłącznym dystrybutorem Londji jest Toyki. Firmy współpracują od 2015 r.



ODKRYJ ŚWIAT NOWOŚCI



Try Me:
Soothing Sounds
& Heartbeat
ESSAYEZ-MOI:
Sons et battements
de cœur
apaisants

Lamaze
Soothing Heart Panda
Mon Panda Douce Nuit

WWW.MIZ.PL



E-MAIL: POCZTA@MIZ.PL
TEL: 58 629 85 89

TV
reklama



Przejdź labirynt
najeżony przeszkodami

TOMY
games



Jedyny lombard, który wzbudza pozytywne emocje...

Latem 2019 r. Telewizja Puls i firma Alexander wydały pierwszą grę na licencji popularnego serialu „Lombard. Życie pod zastaw”, a ta z miejsca stała się hitem sprzedażowym. Już tej jesieni na planszówkową scenę wkroczą dwie kolejne gry spod znaku „Lombardu”.

NOWOŚĆ NR 1

„Lombard. Życie pod zastaw. Ale pary” to znana i lubiana seria szybkich, kieszonek-gier. W pudełku znajduje się 31 kart, a na każdej z nich sześć obrazków z wizerunkami bohaterów serialu „Lombard. Życie pod zastaw” oraz przezabawnymi przedmiotami zastawionymi w lombardzie. Dwie dowolne karty zawsze łączą jeden obrazek, ale żeby nie było zbyt łatwo – obrazki różnią się wielkością.



NOWOŚĆ NR 2

Z kolei „Lombard. Życie pod zastaw. Z ręki do ręki” to strategiczna gra karciana, która przeniesie graczy w świat serialu, a przy okazji sprawdzi, czy mają w sobie żyłkę przedsiębiorczości.



Ich celem jest zbieranie kart z przedmiotami, tak aby zarobić jak najwięcej pieniędzy. Muszą przy tym być czujni i wykazać się dobrą pamięcią, ponieważ niektóre karty zyskują wartość tylko w parze lub w trójce.

JAK GRAĆ?

Gracze po kolei wybierają z ręki po jednej karcie, którą chcą odłożyć, a tym samym zyskać za nią punkty. Pozostałe rozdzielają między siebie. Czynność powtarzają do momentu, aż skończą się im karty do dobierania. Ale uwaga: z każdym rozdaniem kart jest coraz mniej, co oznacza mniejszą szansę na upolowanie tej potrzebnej!

W rozgrywce najważniejsze jest sprytne kalkulowanie. Niektóre karty, np. skarpetki z przędzy owiec, które pasły się na zboczach Himalajów, są drogie tylko w parze. Pojedyncza skarpetka nie przyniesie zysku.

Inne przedmioty mają wartość kolekcjonerską – im więcej gracz ich zbierze, tym więcej zarobi.

Są też karty, których kolekcjonowanie jest korzystne wyłącznie dla zwycięzców danej rundy.

Każdy przedmiot może być ukrytym brylantem – trzeba tylko to dostrzec!



Gracze muszą się też mierzyć z kartami zwiększającymi stopień podejmowanego ryzyka. Przykładem jest karta „Reklamacja”, która gromadzona w nadmiarze przynosi straty finansowe.

W grze przyda się też łut szczęścia, dzięki któremu w każdej chwili można dostać na tacy np. kartę „Wymiana fantów”!

„Lombard. Życie pod zastaw” to hitowa produkcja Telewizji Puls i Studia A. Serial cieszy się ogromną popularnością – otrzymał od widzów trzy Telekamery „Tele Tygodnia”, będącą ich zwieńczeniem Złotą Telekamerę oraz Telekamerę 25-lecia.

Mocne wsparcie reklamowe

Od października do grudnia zaplanowana została silna kampania reklamowa w TV Puls i PULS 2. Informacja o grach pojawi się w portalach społecznościowych stacji oraz wydawcy. Będzie o nich głośno na YouTube i we wpisach blogerów. Promocja obejmie imprezy rodzinne w całej Polsce oraz kluby planszówkowe. Informacja o nowych grach pod szyldem serialu „Lombard. Życie pod zastaw” dotrze łącznie do kilku milionów odbiorców!





NOWOŚĆ
W OFERCIE

TUBI SANDS PIASEK DYNAMICZNY DYNAMIC SAND



TUBAN



www.tuban.pl



@tubantoys



@tubantoys



/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)

„Minecraft” rządzi!

ULRICH BLUM jest pełnoetatowym projektantem gier planszowych, rozchwytywanym przez wydawców planszówek. Specjalnie dla Czytelników „Rynku Zabawek” zgodził się opowiedzieć o pracy designera i czerpaniu pomysłów na nowe tytuły, a także wydanych przez Ravensburgera grach z serii „Minecraft”, których jest autorem – „Builders & Biomes” oraz najnowszej „Portal Dash”.

Jest Pan odnoszącym sukcesy, bardzo aktywnym projektantem gier planszowych. Skąd taka pasja, od kiedy interesuje się Pan grami?

Ulrich Blum: – W gry planszowe gram od dziecka. Wraz z trojgiem rodzeństwa i mamą tak właśnie spędzaliśmy czas wolny. Pasja rozwijała się u mnie od najmłodszych lat.

Ile gier wymyśla Pan każdego roku? Ile spośród nich doczeka się wydania?

– Trudno powiedzieć. Mam wiele pomysłów, jednak w przypadku większości z nich staram się jak najwcześniej zatrzymać proces projektowania, tak aby znaleźć czas na pracę nad najbardziej obiecującymi pomysłami. Jeśli chodzi o pierwsze szkice, to jest ich około 30, z czego publikacji doczeka się najwyżej dwa tytuły.

Która gra jest dla Pana szczególnie ważna?

– Zwykle ta, nad którą w danym momencie pracuję. Praca nad „Minecraft: Builders & Biomes”, a ostatnio „Minecraft: Portal Dash” była dla mnie bardzo satysfakcjonująca, a zarazem ważna. Jednak zdyktowanie najwięcej uwagi w ciągu ostatnich kilku lat skierowałem na „Spaceship Unity”, który jesienią tego roku zostanie opublikowany w języku niemieckim i angielskim, choć mam nadzieję, że nie tylko.

Jak wygląda praca projektanta gier planszowych – od pomysłu do gotowego produktu?

– To bardzo rozległe pytanie. Skrócona wersja odpowiedzi na nie mogłaby brzmieć: wpadam na wiele pomysłów, ale pracuję nad nimi tylko do momentu, gdy widzę w nich potencjał. Większości nie udaje się przetrwać jednego dnia. Jeśli pojawia się coś, co mnie urzeknie, to w pełni to rozwijam. Następnie taka gra przechodzi wiele testów i jeśli nadal jestem z niej zadowolony, szukam wydawcy, dzięki któremu z kiepsko wyglądającego prototypu zamienia się w piękny tytuł.

Jest Pan twórcą wydanej przez Ravensburgera gry „Minecraft: Builders & Biomes”, a także jej rozszerzenia „Farmers Market”. Skąd pomysł na rozgrywkę?

– W tym przypadku był to odwrotny proces, to wydawca szukał projektanta. Zgłosiło się naprawdę wielu designerów. Jako gracz znałem świat „Minecrafta”, dlatego podjąłem się próby zaprojektowania planszówki. Miałem szczęście, że zostałem wybrany! Pierwszym pomysłem, na jaki wpadłem, był

„Minecraft: Portal Dash” zostanie opublikowany jesienią tego roku. Jest to gra kooperacyjna, w której gracze muszą uciec z niebezpiecznego, netherowego wymiaru „Minecrafta”.

Ulrich Blum

cube z zasobami. Chciałem mieć w grze ładne klocki, ponieważ są one kluczowe również w „Minecraftie”. I po chwili zabawy z nimi miałem przed sobą ten duży sześcian złożony z mniejszych kostek. To mnie zaintrygowało i na tej podstawie powstała cała gra.

Długo Pan nad nią pracował? Co było dla Pana najtrudniejsze w procesie tworzenia?

– Nie miałem zbyt dużo czasu na opracowanie gry, najwyżej pół roku, co jest powszechne w przypadku licencjonowanych tytułów. To był bardzo intensywny czas z niemal codziennymi iteracjami. Na szczęście zarówno Ravensburger, jak i Mojang (studio stojące za Minecraftem – red.) byli bardzo pomocni w zgłaszaniu swoich sugestii. Najtrudniejsze okazało się umieszczenie w grze jak największej liczby elementów z „Minecrafta” bez ich kopiowania. Gra planszowa musiała bardzo przypominać „Minecrafta”, ale zarazem być unikatowym produktem.

Fenomen „Minecrafta” tkwi w nieskończonych możliwościach tworzenia. Czy jest to możliwe również w grze planszowej?

– Cyfrowy „Minecraft” jest tak rozległy, że nie sposób byłoby przejąć go w całości do gry planszowej. Stworzyliśmy grę, która ma serce „Minecrafta”, ale jednocześnie własne mechanizmy.

Co wyróżnia „Minecraft: Builders & Biomes” na tle innych planszówek dla dzieci?

– Gra stwarza możliwość podejmowania ciekawych decyzji i oferuje wiele sposobów na zwycięstwo. Posiada stosunkowo proste zasady, których nietrudno się nauczyć. Jest to również prawdziwa „gra rodzinna” w tym sensie, że dorośli przy stole będą się bawić tak samo dobrze jak dzieci.

Czy gra jest tak samo atrakcyjna dla dziewczynki, jak dla chłopca?

– Absolutnie!

Czy planuje Pan w najbliższym czasie inne gry ze świata „Minecraft”?

– „Minecraft: Portal Dash” zostanie opublikowany jesienią tego roku. Jest to gra kooperacyjna, w której gracze muszą uciec z niebezpiecznego, netherowego wymiaru „Minecrafta”. Na ich drodze stoją potwory, a oni sami muszą współpracować.

Dziękuję za rozmowę.



Czytam sobie! *z radością*

Najlepsza seria, która wspiera naukę samodzielnego czytania!

10 lat na rynku, ponad **100** tytułów,
2 mln sprzedanych egzemplarzy, **11** nagród.

Pierwszy wybór dzieci, rodziców,
nauczycieli, ekspertów.



Czytam
sobie

10 lat

Nowości



 CzytanieToDziała
CzytamSobie.pl

harperkids

Figurki Sylvanian Families

w bardzo
poważnej roli...



Tym razem uroczy mieszkańcy krainy Sylvanian pomagają otwierać drzwi do serc małych i dużych. I to dosłownie! O ich chyba najbardziej nieoczywistym zastosowaniu – w terapii dzieci i młodzieży – zgodziła się nam opowiedzieć NADINE KÖNIG, konsultantka i mediatorka.

Skąd pomysł na wykorzystanie figurek Sylvanian Families od firmy Epoch w terapii dzieci i młodzieży?

Nadine König: – Myślę, że bardzo nie rozminę się z prawdą, jeśli powiem, że zainspirowała mnie do tego ponad dekadę temu moja córka. W tym miejscu muszę dodać, że wtedy Sylvanian Families nie były tak łatwo dostępne jak obecnie. Kiedy zobaczyłyśmy te urocze zwierzątka w domu towarowym w Berlinie, zakochałyśmy się w nich od pierwszego wejrzenia! To był początek wspaniałej kolekcji, którą uzupełniamy po dziś dzień.

Któregoś razu, na początku mojej pracy zawodowej, postanowiłam przeprowadzić konstelację rodzinną, aby pokazać córce, jak duża jest nasza rodzina. Zwykle nie robi się tego w obrębie własnej rodziny lub w sferze prywatnej – jest to zbyt osobiste, przez co jest się zbyt zaangażowanym w konkretną sytuację. Zapytałam ją zatem, czy mogę wykorzystać do tego jej figurki Sylvanian Families. Następnie pozwoliłam córce wybrać postaci, które będą repre-

zentować ją i pozostałych członków rodziny. W ten sposób przekonałam się, jak świetnie odnajdują się one w terapii, zwłaszcza z dziećmi. Są mięciutkie, wygodnie trzyma się je w dłoni, a do tego wyglądają uroczo! Ich rozmiar sprawia, że są również idealne do oglądania na metapoziomie. Do tego są mniej lub bardziej neutralne pod względem płci i pochodzenia etnicznego. Dziecko nie wybiera postaci ze względu na jej podobieństwo do siebie, ale dlatego, że prawdopodobnie to właśnie ona będzie je najlepiej reprezentować. To także dobry sposób na rozpoczęcie z nim rozmowy o konkretnej postaci.

W jaki sposób mieszkańcy krainy Sylvanian Families pomagają Pani w codziennej pracy z młodymi ludźmi?

– Figurki Sylvanian Families wykorzystuję do odtwarzania różnych sytuacji z życia wziętych, w tym najtrudniejszych. Systemowa praca z konstelacjami rodzinnymi pomaga moim pacjentom lepiej poradzić sobie choćby w przypadku konfliktów rodzinnych, traumy, a nawet żałoby.

Przyznam, że brzmi to niezwykle interesująco. Czy może Pani uchylić rąbka tajemnicy, jak działa konstelacja systemowa?

– Przede wszystkim nie ma reguły ani schematu, który mogłabym przedstawić. Każdy przypadek traktuję indywidualnie. Podczas terapii z wykorzystaniem



NADINE KÖNIG jest mediatorem, konsultantem i nauczycielem tańca. Po wielu latach międzynarodowego doświadczenia w doradztwie personalnym i współpracy z dużą firmą turystyczną ukończyła szkolenia z zakresu mediacji, doradztwa systemowego i coachingu, po czym założyła własną szkołę. Doradza zarówno firmom, jak i osobom prywatnym, a do swojego coachingu włącza osobiste doświadczenie zawodowe i rodzinne.

Sylvanian Families®



BACK TO SCHOOL



#5642
Salon piękności

#5644
Kucyk z długimi włosami



#5650
Przyjaciele kuczka z długimi włosami



#5657
Zabawne fryzury



Aquabeads®



Zapraszamy do M&Z, EURO-TRADE i PANDA



#31771
Mały zestaw kreatywny



#31914
Zestaw Deluxe z walizką

#31912
Zestaw startowy z walizką



EPOCH Games

SUPER MARIO™



SUPER MARIO™ AIR HOCKEY
(ART. 7361)

NOWOŚĆ



SUPER MARIO™ UCIECZKA PRZED KWIATEM PIRANIA
(ART. 7357)

SUPER MARIO™ ROZCHWIANA WIEŻA
(ART. 7356)





figurek Sylvanian Families dziecko najpierw wybiera postać, która będzie je reprezentować, a następnie umieszcza w określonej przestrzeni. Pytam wtedy: „Którą postacią jesteś?”. Następnie wybiera kolejne postaci, które są zaangażowane w sytuację, np. ojca, matkę, rodzeństwo, koleżanki i kolegów z przedszkola lub inne osoby. Wybór i położenie figurek pomagają mi zorientować się w sytuacji, wskazać możliwe rozwiązania, przeprowadzić ich symulację i popracować z dzieckiem nad ich zrozumieniem. Dziecko traktuje wszystkich zaangażowanych w sposób pośredni, ponieważ wybrało dla nich postaci symboliczne, tzw. reprezentantów. Ułatwia to rozmowę o tym, czego doświadczyli.

Jaka jest reakcja pacjentów, kiedy widzą figurki Sylvanian Families w Pani gabinecie?

– Pierwsza reakcja na Sylvanian Families jest zawsze taka sama: „Och, jakie urocze!”. Uwielbiają je nawet dorośli. Zdarzyło się, że po wizycie dziecka, z którym pracowałam z figurkami Sylvanian Families, do gabinetu wszedł dorosły pacjent. Natychmiast przyciągnęły jego uwagę... Mieszkańcy krainy Sylvanian otwierają drzwi do serc małych i dużych, co mogę potwierdzić na podstawie własnych obserwacji.

Które zwierzątka są najczęściej wybierane do jakiej roli?

– To naprawdę zależy od konkretnego przypadku. W mojej terapii nie ma dobra ani zła. W grę wchodzi wiele czynników, między innymi to, czy wszystkie postaci pochodzą z jednej rodziny, czy patrzą sobie w oczy, czy może odwracają wzrok lub stoją poza kręgiem.

W jakich obszarach i sytuacjach mieszkańcy Sylvanian Families byli w stanie realnie pomóc dziecku? Czy mogłaby Pani przywołać konkretne przykłady?

– Figurki Sylvanian Families wykorzystuję w terapii dzieci i młodzieży na wiele sposobów. Jeden z nich polega na tym, że dziecko trzyma w rękach figurkę i odgrywa sceny. Na koniec omawiam z nim różne problemy. W sytuacjach rodzinnych często chodzi o kwestie separacji, odrzucenia, a nawet roz-

dzielenia. Na przykład kiedy w domu pojawia się nowy partner, zdarza się, że postać po prostu przelatuje przez pokój. Pytam wtedy dziecko: „Co chcesz powiedzieć tej postaci?” albo „Co ci w niej przeszkadza?”.

Jeśli chodzi o radzenie sobie z żałobą, zmarłego zwykle symbolizuje się jako postać leżącą. Pytam dziecko: „Co jeszcze chcesz powiedzieć tej osobie?”, dając mu tym samym możliwość symbolicznego pożegnania się. Dziecko może zabrać ze sobą figurkę reprezentującą osobę, którą straciło, tak aby zawsze mieć ją przy sobie. Jest to sposób osobistego wsparcia i formy pocieszenia. Często zdarza się, że gdy przezwycięży smutek, odkłada figurkę na bok. Raz nawet figurka została mi zwrócona, co było najlepszym potwierdzeniem skuteczności terapii z wykorzystaniem Sylvanian Families.

To naprawdę wzruszające... Pięknie dziękujemy za tę inspirującą rozmowę.



Dziecko nie wybiera postaci ze względu na jej podobieństwo do siebie, ale dlatego, że prawdopodobnie to właśnie ona będzie je najlepiej reprezentować.

Nadine König

ATENEUM

Hurtownia w pytaniach i odpowiedziach

TOP 5 – najlepiej sprzedające się produkty w ciągu ostatnich czterech tygodni.

– Miejsce 1. – gra „Eurobusiness” (Labo Market). Miejsce 2. – gra „Smart Games: IQ Puzzler Pro” (IUVI Games). Miejsce 3. – „Pucio na wakacjach. Ćwiczenia wymowy” (Nasza Księgarnia). Miejsce 4. – gra „Smart Games: IQ Fit” (IUVI Games). Miejsce 5. – gra „Pełny kurnik” (Kukuryku).



Najchętniej wybierane licencje.

– Są wśród nich bohaterowie wartościowych książek dla najmłodszych czytelników: Pucio, Kicia Kocia oraz Pink. Jeśli chodzi o licencje zagraniczne, to najchętniej wybierane są gry, zabawki i komiksy nawiązujące do bohaterów Psiego Patrolu, Batmana, Ninjago czy uniwersum Minecrafta.

Czy sklepy są otwarte na nowości, czy też wybierają spośród znanych towarów?

– Nasi klienci zawsze byli otwarci na nowości i to one w pierwszej kolejności trafiają na półki. Największą popularnością cieszą się u nas nowości zabawkowe, grove oraz książkowe. Oprócz tego, że stale je aktualizujemy, to jeszcze co tydzień organizujemy promocje na te najciekawsze, a co miesiąc informujemy klientów o najlepiej sprzedających się pozycjach w Ateneum, dzięki czemu mogą sprawdzić, czy przypadkiem nie pominieli w zamówieniach świetnie sprzedającego się produktu. Równie istotne są wskazówki i trendy sezonowe zamieszczone na łamach „Poradnika Ateneum”, który przygotowujemy we współpracy z „Rynkiem Zabawek”.

Czy zamówienia sklepów są większe/mniejsze/na tym samym poziomie, co w analogicznym okresie ubiegłego roku?

– Początek tego roku był okresem spowolnienia sprzedaży, do czego przyczyniły się agresja Rosji na Ukrainę, gwałtowne przyspieszenie inflacji oraz powrót ostatniej fali pracowników z pracy zdalnej. Sytuację odczuły wszystkie podmioty na rynku, w tym również rozwijający się wcześniej w błyskawicznym tempie e-commerce. Jednakże w drugim kwartale sytuacja poprawiła się i od tego momentu poziom zamówień wrócił do normy. Warto wspomnieć, że we wrześniu br. po raz pierwszy od czasu wybuchu pandemii koronawirusa organizujemy targi stacjonarne. Cieszymy się, że wydawcy i producenci szykują z myślą o nich gorące jesienne premiery, a klienci potwierdzili swój udział w wydarzeniu. Przewidujemy, że druga połowa roku, w tym również sezon Gwiazdka 2022, mimo przeciwności gospodarczych i geopolitycznych będzie bardzo dobrym okresem sprzedażowym zarówno dla sklepów stacjonarnych, jak i internetowych.

Zdjęcie: Rynek Zabawek

RYNEK ZABAWEK

Reklama

Małowanka z pisakiem wodnym



Magiczny pisak



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

GRA DEDUKCYJNA O EPIDEMII

- Gracze wcielają się w rolę naukowców – starają się odnaleźć 3 wirusy.
- Każda rozgrywka jest inna! Aż 2300 możliwych rozwiązań.
- Kilka wariantów rozgrywki dla 1-7 graczy.

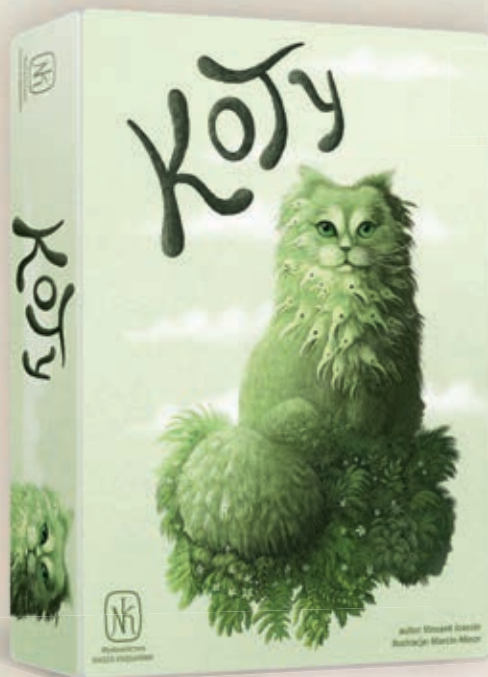


**PREMIERA:
PAŹDZIERNIK**

**MOCNA
KAMPANIA
PROMOCYJNA!**

NAJŁADNIEJSZA SERIA GIER

- Bestsellerowa seria gier przenosząca graczy do krain ze snów.
- Każda gra ma inne zasady!
- Proste reguły, przyjemne rozgrywki, emocje dla dzieci i dorosłych.



NOWOŚĆ

wiek graczy: 10+
liczba graczy: 2-7



wiek graczy: 8+
liczba graczy: 2-5



wiek graczy: 6+
liczba graczy: 2-5



wiek graczy: 8+
liczba graczy: 2

Natalia Collection

• • – lalki z charakterem • •

Firma Artyk wprowadziła właśnie na rynek pięć nowych modeli z serii Natalia Collection wyposażonych w polski moduł dźwiękowy (dzięki któremu potrafią mówić i śpiewać, a zdarza się im nawet pożartować) oraz jeden klasyczny z wygodnym nosidełkiem w zestawie.

Każda lalka ma własną pasję, odmienny charakter oraz ulubione zajęcie.

Są różne – zupełnie jak dziewczynki, do których trafiają.



Słodka kuchareczka (120664) zaprojektowana została z myślą o wszystkich miłośniczkach gotowania i kuchennych rewolucji. Ubrana w profesjonalny strój szefowej kuchni lalka wypowiada aż 14 różnych fraz. W zestawie zabawkowe foremki i książeczka z prostymi przepisami, dzięki którym zabawa nabierze jeszcze większego realizmu. Lalka idealnie wpisuje się w modny ostatnio trend kulinarny.

niej manifestowana potrzeba odejścia od stereotypowego wizerunku kobiet, w tym również dziewczynek. Wreszcie dostały one prawo do psocenia – obecnie nikogo już nie dziwi, że lubią czasem poskakać w kałuży i powyglądać się z najbliższymi. I taka właśnie jest Pstonica, która śpiewa piosenki, opowiada rymowanki, ale potrafi też puścić bąka, a czasami zdarza się jej nawet beknąć! Wystarczy jednak jedno spojrzenie na jej urocze piegi i figlarne kiteczki, by wybaczyć lalce każdą psotę. Originalność zabawki wróży jej sukces.



(122507) – wyposażony został w aż trzy sensory aktywujące polski moduł dźwiękowy. W zestawie z mówiącą lalką dzieci znajdą buteleczkę, materiałową pieluszkę oraz sympatyczną poduszeczkę w kształcie gwiazdki. Dużą kolekcję akcesoriów oraz polski moduł dźwiękowy posiada również Słodki maluszek (122538).

Ostatnia z nowości – Bobas z nosidełkiem (122644) – jest natomiast świetną propozycją pozwalającą zabrać ulubioną zabawkę wszędzie ze sobą. Do lalki dołączone są liczne akcesoria niezbędne do opieki nad nią i zabawy.



Kolejną propozycją, tym razem wychodzącą naprzeciw potrzebom opiekunów, jest Mały czyścioszek (122514). Wielofunkcyjna lalka edukacyjna pomoże dzieciom oswoić obowiązek mycia zębów. Nie tylko opowiada o higienie i śpiewa pouczające piosenki, ale też reaguje na akcesoria. Po przyłożeniu do jej buzi szczoteczki i kubeczka można usłyszeć realistyczne dźwięki mycia zębów. Z taką pomocniczą dbanie o higienę osobistą zamieni się w prawdziwą zabawę!



Znakiem czasów jest też kolejna nowość Artyka, czyli Psotnica (122156). Inspiracją do zaprojektowania lalki była coraz moc-

Wśród Artykowych nowości uwagę przykuwają też klasyczne lalki dzidziusie. Pierwszy z nich – Śpiący maluszek



TREASURE
X
DINO
GOLD

NOWOŚĆ!

REKLAMA
TV

OCAL ŁOWCĘ
SKARBÓWI



ATAKUJ!



RainBocorns

REKLAMA
TV

W środku
figurka
Boo-Boocorn!



NOWOŚĆ!

**8 PIESKÓW
DO ZEBRANIA!**



GRA
BATTLE
CUBES

REKLAMA
TV

NOWOŚĆ!



Battle Cubes
ma SUPERmoce!
Innowacyjna gra
dla dwóch osób.
Łączy efekt WOW, grę
papier-nożyce-kamień
i SuperBohaterów
Marvela!
Mnóstwo emocji!



COBI

NOWOŚĆ!

REKLAMA
TV

Little
Live
Pets



ŚWIECĄCE
SKRZYDEŁKA!

ĆWIERKAJĄCO
-MÓWIĄCE
PTASZKI



Chodzę
i tańczę!

my Pet
Pig



REKLAMA
TV

Zapraszamy do kontaktu:
handlowy@cobi.pl



cobi.zabawki



COBI PL

WWW.COBI.PL



O Jeżyku, który...

rozwinął skrzydła!



Jeżyka nikomu nie trzeba przedstawiać. To ambasador rodzinnego pasma z zabawnymi, a co najważniejsze – wartościowymi oraz w pełni bezpiecznymi animacjami od wiodących producentów i dystrybutorów. Świadczą o tym doskonałe wyniki oglądalności – od początku nadawania pasma Puls Kids kanał PULS 2 stał się liderem wśród dzieci z udziałem 30,2% w naziemnej telewizji cyfrowej¹ oraz 12,7% w widowni dziecięcej². W ślad za popularnością bohatera poszła współpraca licencyjna z wydawnictwem MultiGra, którego nakładem ukazała się edukacyjna seria gier i puzzli dla najmłodszych.

W ramach współpracy MultiGry z Telewizją Puls do sprzedaży trafiło sześć nowości z Jeżykiem w roli głównej.

„GRA PIOTRUŚ Z JEŻYKIEM”

Nr ref: 0506 Kod EAN: 5903796605068

Jedna z najpopularniejszych karcianek dla dzieci przeniesie graczy w świat Jeżyka, z którym wybiorą się na przejażdżkę rowerem, spacer po lesie, mecz koszykówki i pobawią na kąpielisku. Proste zasady gry przyswoją nawet maluchy.



Wiek	Liczba graczy	Liczba elementów	Wymiary pudełka	Wymiary opakowania zbiorczego	Liczba pudełek w opakowaniu zbiorczym
4+	2-4	25	6 x 9 x 1 cm	12 x 9 x 10,5 cm	18

„GRA DO PARY Z JEŻYKIEM”

Nr ref: 0507 Kod EAN: 5903796605075

Szybka i prosta karcianka, w której wygrywa ten, kto wykaże się największą spostrzegawczością. W pudełku gracze znajdą zestaw 31 kart, a na każdej z nich sześć obrazków przedstawiających Jeżyka

¹ Nielsen, SHR, DVB-T 4-12, 09.03.2020 – 31.12.2021, pn.-pt. 07:00-19:59, bez świąt.
² Nielsen, SHR, All 4-12, 09.03.2020 – 31.12.2021, pn.-pt. 07:00-19:59, bez świąt.

i elementy otaczającego go świata. Dwie dowolne karty zawsze łączą jeden obrazek, ale żeby nie było zbyt łatwo – ma on różną wielkość. Zadanie graczy polega na jak najszybszym znalezieniu wspólnego obrazka.



Wiek	Liczba graczy	Liczba elementów	Wymiary pudełka	Wymiary opakowania zbiorczego	Liczba pudełek w opakowaniu zbiorczym
4+	2-4	32	9,3 x 9,3 x 2 cm	20 x 20 x 11 cm	18

„GRA PAMIĘĆ Z JEŻYKIEM”

Nr ref: 0508 Kod EAN: 5903796605082

Jedna z najprostszych gier pamięciowych. Zabawa polega na rozłożeniu wszystkich obrazków rewersami do góry, a następnie odsłanianiu ich po kolei, tak aby znaleźć dwa powiązane ze sobą tematycznie. Każda para składa się z jednej karty przedstawiającej Jeżyka wraz z przyjacielem lub zabawką oraz drugiej z obrazkiem, na którym jest samo zwierzątko lub przedmiot.

Wiek	Liczba graczy	Liczba elementów	Wymiary pudełka	Wymiary opakowania zbiorczego	Liczba pudełek w opakowaniu zbiorczym
4+	2-4	31	9,3 x 9,3 x 2 cm	20 x 20 x 11 cm	18



ZNAJDŹ PASUJĄCE ROZWIĄZANIE!



EMOCJONUJĄCA GRA ZRĘCZNOŚCIOWA!



SPRAWDŹ CZY MASZ RYBIĄ PAMIĘĆ!



GRY DLA KAŻDEGO

MULTIGRA.COM.PL

HANDEL@MULTIGRA.COM.PL



Ramówka z kolcami

Jeżyka wraz z jego przyjaciółką Sprężynką można spotkać codziennie na antenie PULS 2 w serii zabawnych krótkich form animowanych. Dodatkowo w najbliższym czasie PULS 2 szykuje niespodziankę – serial animowany, którego głównym bohaterem również będzie Jeżyk!



5 903796605082 >

„POSZUKIWANIE SKARBU Z JEŻYKIEM ORAZ GRA SPRĘŻYNY I DRABINY”

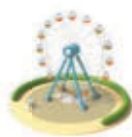
Nr ref: 0511 Kod EAN: 5 5903796605112

W pierwszej grze uczestnicy wspólnie z Jeżykiem i jego ekipą wybiorą się do wesołego miasteczka w poszukiwaniu pirackiego skarbu. Po drodze czekać będą na nich ułatwienia i wskazówki, ale też przeszkody utrudniające zdobycie nagrody.

Z kolei w drugiej gracie wezmą udział w pełnym nagłych zwrotów akcji wyścigu. Na swojej drodze napotkają drabiny, z których będą mogli skorzystać, by szybciej dotrzeć do mety. Muszą jednak uważać na psotną Sprężynkę, która robi chochliki, strącając uczestników na niższe pola.



5 903796605112 >



Wiek	Liczba graczy	Liczba elementów	Wymiary pudełka	Wymiary opakowania zbiorczego	Liczba pudełek w opakowaniu zbiorczym
5+	2-5	13	29 x 19 x 4 cm	34 x 30,5 x 21 cm	8

PUZZLE Z JEŻYKIEM – URODZINY

Nr ref: 0509 Kod EAN: 5903796605099

Składająca się z 30 elementów układanka sprawi radość wszystkim małym fanom przygód Jeżyka. Kolorowy obrazek przedstawia uśmiechniętego bohatera w otoczeniu prezentów urodzinowych.



5 903796605099 >

Wiek	Liczba elementów	Wymiary obrazka po ułożeniu	Wymiary pudełka	Wymiary opakowania zbiorczego	Liczba pudełek w opakowaniu zbiorczym
4+	30	22,5 x 16 cm	21 x 14 x 4 cm	30 x 19 x 22 cm	8

PUZZLE OBSERWACYJNE Z JEŻYKIEM – POKÓJ Z ZABAWKAMI

Nr ref: 0510 Kod EAN: 5903796605105

Po ułożeniu składającego się z 60 elementów obrazka dziecko odkryje ulubione zabawki Jeżyka. Dodatkowo na obrzeżach znajdzie przedmioty tworzące wystrój pokoju bohatera. Następnie jego zadaniem będzie zlokalizowanie ich wszystkich na obrazku.



5 903796605105 >

Wiek	Liczba elementów	Wymiary obrazka po ułożeniu	Wymiary pudełka	Wymiary opakowania zbiorczego	Liczba pudełek w opakowaniu zbiorczym
4+	60	33 x 22 cm	21 x 14 x 4 cm	30 x 19 x 22 cm	8

Współpraca na wielu płaszczyznach

Sprzedaż serii z Jeżykiem zostanie wsparta reklamą na antenie PULS 2. Od października do grudnia pojawią się tam billboardy z grami i puzzlami MultiGry, a także konkursy na antenie oraz na fanpage'u PULS 2.



Wesoła Farma Pad edukacyjny

Quiz dla dzieci!

E-EDU



Funkcja pianinka!

Uczy:

-cyfr od 1 do 8

-kształtów

-nazw zwierząt

-odgłosów zwierząt

-kolorów

E-EDU

Gry od Naszej Księgarni:

→ było → jest → będzie... ↴

JAROSŁAW BASAŁYGA, dyrektor ds. gier planszowych, zdradził nam plany wydawcy dotyczące najbliższych premier, a także pokusił się o sporządzenie listy evergreenów oraz wydanych w ostatnim czasie nowości, które od momentu swojego debiutu cieszą się największą popularnością wśród graczy.

BYŁO...

Które z dotychczas wydanych gier zajmują najwyższe miejsca na listach hitów sprzedażowych?

Jarosław Basałyga: – Jedną z pierwszych gier, które wydaliśmy, wchodząc na rynek planszówek w 2017 r., była „Gra na emocjach”. Do dzisiaj seria rozrosła się do pięciu tytułów i wszystkie z nich świetnie się sprzedają.



Inną naszą bestsellerową serią są gry przenoszące graczy do świata ze snów. Są to chyba najpiękniejsze gry na rynku: „Sen”, „Kruki”, „Smoki” i nowość „Koty”.



Poza tym w gronie hitów od lat utrzymują się świetne gry dziecięce: „Kurnik”, „Ślimaki to mięczaki” (Dziecięca Gra Roku 2019), „Draftozaur” (Dziecięca Gra Roku 2021), „Lisek urwisiek” (finalista Dziecięcej Gry Roku 2020) i „Kociaki łobuziaki” (Edukacyjna Gra Roku 2021 we Francji).

Wśród propozycji dla nieco starszych graczy furorę wciąż robi „Wyprawa do El Dorado” (Rodzinna Gra Roku 2020). W zeszłym roku wydaliśmy dodatek „Demony dżungli”, który błyskawicznie się sprzedał i zaraz po wydaniu musieliśmy robić duży dodruk.

Z kolei naszym tegorocznym hitem jest gra „Ekosystem”, do promocji której zaangażowaliśmy Krystynę Czubównę. Gra bardzo szybko zdobyła serca graczy, co przełożyło się na świetną sprzedaż i konieczność przygotowania kolejnych dodruków.



Co takiego mają w sobie te tytuły? Dzięki czemu zdobyły serca tak różnych graczy?

– Wiele różni te gry, ponieważ przeznaczone są dla różnych grup – od dzieci po dorosłych graczy. Łączy je jednak to, że mają proste – ale nie banalne! – zasady. Zależy mi na tym, by klient wiedział, że sięgając po nasze gry, ma gwarancję dobrej zabawy i emocji wynikających z ciekawych zasad rozgrywki. Nie chcemy być firmą wydającą kolejne wersje memo czy grzybobrania, bo takie gry wypełniają kosze z przecenionymi produktami w niemal każdym hipermarkecie. Chcemy zaskakiwać emocjami i przyjemnością rozgrywek.

JEST...

Według jakiego klucza rozbudowujecie dotychczasową ofertę gier?

– Naszą ofertę wciąż opieramy na grach dziecięcych i rodzinnych, jednak nie zamykamy się wyłącznie na nie. Rynek się rozwija, nasi dotychczasowi klienci rosną i szukają nowych gier. Dlatego chcemy mieć w ofercie również gry dla młodzieży i dorosłych graczy, których cechą wspólną wciąż jednak są proste i ciekawe zasady rozgrywki.

Dostrzegamy też zmiany, jakie dokonały się podczas pandemii, np. wzrost zainteresowania grami dającymi możliwość rozgrywki jednoosobowej. Dlatego w wiele naszych tytułów może grać nawet jedna osoba. Przykładem mogą być gry z serii „Labirynty”, w które można grać solo lub z rodziną i przyjaciółmi.

Co ma w sobie ta seria? Na co zwracają uwagę sami gracze?

– Obie gry zaskakują formą – w każdym pudełku jest siedem plansz, po których wędrujemy, zdobywamy skarby i wykonujemy

różne zadania, np. musimy dotrzeć do latarni morskiej i ją włączyć. Nie są to jednak normalne labirynty – gracz składa i rozkłada dowolne fragmenty planszy, odkrywając kolejne zakamarki labiryntu. Dzięki temu każda rozgrywka jest inna. Nie są to gry jednorazowe, w każdą z nich możemy więc grać wiele razy.



BĘDZIE...

Na sezon przedświąteczny zaplanowali Państwo kilka premier...

– Trzy nasze nowości będą miały swoje premiery już w październiku. Są to:

- „Pacjent zero” (10-110 lat) – gra o epidemii; gracze wcielają się w naukowców szukających trzech molekuł i starających się opanować wirusa; to pełna dedukcji gra, w której możliwych jest aż 2300 rozwiązań – każda rozgrywka jest więc inna;

Zobacz zwiastun gry:



- „Kohaku” (8-108 lat) – piękna gra o tworzeniu japońskich stawów pełnych ryb, kwiatów, rzeźb oraz innych ozdób; w pudełku gracze znajdą dodatek dający nowe możliwości zdobywania punktów;

Zobacz zwiastun gry:



- „Gra na czas” (8-108 lat) – gra na skojarzenia, spostrzegawczość i szybkość reakcji; gracze muszą jak najszybciej podawać słowa pasujące do haseł na kartach; każda rozgrywka jest inna.



W listopadzie natomiast chcemy wydać zestaw dwóch dodatków do gry „Draftozaur” (8-108 lat). Zawiera on 20 pionków nowych rodzajów dinozaurów – pterodaktyli i plezjozaurów – oraz nowe plansze, w sumie 20 nowych układów na planszach. Oba dodatki można ze sobą łączyć!



Jakie mają Państwo pomysły na promocję nowych tytułów w najgorętszym okresie sprzedażowym?

– W okresie przedświątecznym będziemy obecni na większości targów, festiwali i innych eventów zabawkowych, książkowych i growych, na których intensywnie będziemy promować wszystkie nowości.

„Grę na czas” włączymy do działań promocyjnych obejmujących całą bestsellerową serię w małych białych pudełkach. Podobnie z zestawem dodatków do „Draftozaura” – będziemy go promować razem z podstawową grą, która zdobyła tytuł Dziecięcej Gry Roku 2021, co bardzo pomaga w jej promocji.

Gra „Kohaku” z pewnością spodoba się osobom, które pokochały nasz tegoroczny hit – „Ekosystem”. Będziemy więc promować ją w podobny sposób.

Szczególne działania promocyjne przygotowaliśmy jednak dla gry „Pacjent zero”. Spodziewamy się, że już sama tematyka zwróci uwagę wielu klientów na tę grę. Chcemy jednak dodatkowo wesprzeć sprzedaż mocnymi kampaniami promocyjnymi w kinach, warszawskim metrze, prasie oraz sieci, z pomocą wielu influencerów docierających do szerokiej grupy odbiorców.

Dziękuję za rozmowę.

Zaproszenie na jesienne „Ranczo”

A może by tak po wakacyjnych wożach po całym świecie wybrać się z dziećmi na wieś? Do tętniącego życiem gospodarstwa, w którym staną oko w oko z jego mieszkańcami. Ich zadaniem będzie kolekcjonowanie zwierząt i sprzętów, a przy okazji zarabianie na tym!



Najnowsza gra Alexandra przeniesie graczy na wieś. W pudełku znajduje się 10 kości, z których każda ma na bokach pięć różnych symboli (kogut, świnia, krowa, traktor, widły) w trzech kolorach (zielony, niebieski, różowy).



Zadaniem graczy jest parowanie symboli – dokładnie (oba symbole w tym samym kolorze) albo tylko na podstawie kształtu (dwa takie same symbole w innych kolorach). Nie jest to jednak pozbawione ryzyka, co zmusza uczestników do chłodnej kalkulacji. Zbytня zachłanność może bowiem okazać się zębna, z kolei nadmierna ostrożność będzie niosła ze sobą ryzyko zostania wyprzedzonym przez współgraczy. Tutaj konieczne będzie znalezienie złotego środka i pokonanie przeciwników!

JAK GRAĆ?

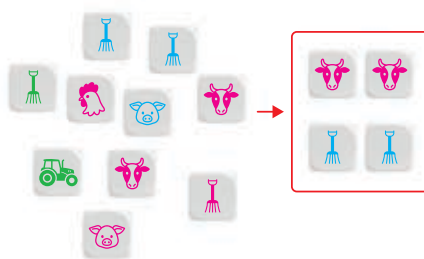
Na początku ruchu gracz rzuca wszystkimi dziesięcioma kośćmi. Jeśli któreś wskażą dwa identyczne kształty, może je

odłożyć. Uwaga: bardziej opłacalne jest zbieranie identycznych kształtów w tych samych kolorach, ponieważ są wyżej punktowane niż pary w różnych kolorach.

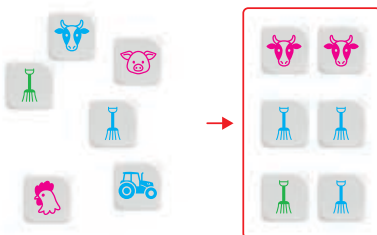


Rozpoczęcie kolekcjonowania par symboli w różnych kolorach jest dla gracza decyzją strategiczną, ponieważ od tego momentu nie może zbierać wyżej punktowanych par jednokolorowych.

Kośćmi, których nie udało mu się sparować, może wykonać kolejny rzut. Ale uwaga: jeżeli w kolejnym rzucie nie uda mu się trafić żadnej pary, traci wszystkie punkty zdobyte w tej kolejce.



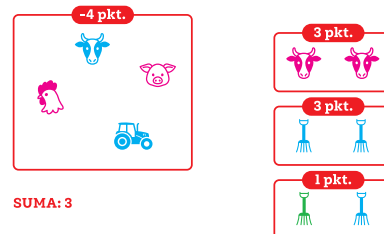
Pierwszy rzut kośćmi. Gracz pasuje bardziej opłacalne pary w tym samym kolorze, jednocześnie ignorując te w różnych kolorach. Pozwoli mu to nie utracić możliwości zdobywania par za 3 pkt.



Drugi rzut kośćmi. Gracz znajduje się w sytuacji bez wyjścia – musi odłożyć choć jedną parę, podczas gdy trafiła mu się tylko różnokolorowa.

Jeżeli gracz sparuje wszystkie 10 kości w pięć par, także utraci punkty zdobyte w tej kolejce, ale nie będzie musiał jej zakończyć. Może rzucić od nowa – z tym wyjątkiem, że jeżeli wcześniej zbierał pary mieszane pod względem koloru, to nie może już wrócić do par jednorodnych.

Po każdym udanym rzucie, kiedy graczowi uda się sparować kości, może zakończyć rundę i zachować zdobyte punkty. Ale uwaga: każda niesparowana kość to punkt ujemy.



Zdaniem rozgrywającego dalsza gra jest obarczona zbyt dużym ryzykiem, dlatego kończy swoją kolejkę i podlicza punkty.

KONIEC GRY

Po każdej rundzie rozegranej przez danego gracza zdobyte przez niego punkty zapisywane są w notesie. Kiedy pierwszy z graczy zdobędzie ustaloną wcześniej liczbę punktów (np. 50 lub 100), wszyscy pozostali otrzymują po jednej dodatkowej turze (niezależnie od tego, kto rozpoczął grę), po czym następuje ostateczne podliczenie punktów. Kto ma ich najwięcej – wygrywa.



LOL SURPRISE!
OMG
 OUTRAGEOUS MILLENNIAL GIRLS



FIERCE



LOL Tot
7,62 cm



LOL Tween
15,24 cm



OMG
25,4 cm



OMG Fierce
29,21 cm



Royal Bee

Lady Diva

NEONlicious

SWAG

W świecie wełnianych rzeźb

Agna Wool Art...

Technikę filcowania może zgłębić każdy, bez względu na talent i umiejętności!

Współczesne dzieci i młodzież poszukują oryginalnych sposobów artystycznego wyrażania siebie. A tutaj jak na zawołanie przychodzi marka Agna Wool Art, która powstała z prawdziwej pasji do wełny. Manufaktura oferuje autorskie zestawy kreatywne do samodzielnego filcowania na sucho, które będą unikatowym uzupełnieniem oferty działu art & craft w każdym sklepie z zabawkami.

Agna Kurnatowska to znana i ceniona artystka, której filcowe dzieła były prezentowane podczas licznych wystaw na całym świecie. Jej sztukę można również podziwiać na autorskiej stronie agnakurnatowska.art. Z czasem artystka zapragnęła dzielić się swoją oryginalną pasją z innymi osobami z artystycznym zacięciem, tak aby dać im możliwość spróbowania filcowania, które ma działanie wręcz uzależniające. W ten sposób narodziła się marka Agna Wool Art, która szybko wyrosła na dobrze prosperującą firmę.



PROCES TWÓRCZY OD PODSZEWKI

Na każdy z zestawów z serii „Polskie zwierzęta” składają się starannie wyselekcjonowane kawałki wełny chesankowej (dokładnie tyle, ile potrzeba do ukończenia projektu), specjalna gąbka, która pozwala bezpiecznie kreować wełniane cudenka, igły z zadziornami, dodatkowe elementy (np. koraliki) oraz instrukcja, która krok po kroku przeprowadza przez proces tworzenia. Tylko tyle, a zarazem aż tyle wystarczy do własnoręcznego stworzenia uroczonego zwierzątka!

Technika filcowania igłą (na sucho) pozwala stworzyć solidną strukturę, którą poprzez odpowiednie uderzenie igłą, a tym samym łączenie poszczególnych włókien, można łatwo formować w kształty różnych zwierzątek (sfilcowana wełna tworzy efekt futerka). Co istotne, sama praca z igłą będzie też świetnym treningiem koncentracji zarówno dla młodszych, jak i starszych artystów.

Wełna jest niezwykle wdzięcznym materiałem – podczas tworzenia figurek metodą filcowania na sucho nie ma obaw o to, że coś pójdzie nie tak. Każde niefortunne uderzenie igłą można łatwo skorygować.

A ponieważ cała konstrukcja figurek marki Agna Wool Art opiera się od początku do końca na sfilcowanej wełnie, jest niezwykle wytrzymała. Wszystko to sprawia, że filcowe zwierzątka, odpowiednio pielęgnowane, będą cieszyły swoich właścicieli przez lata.

Zestawy Agna Wool Art to świetny pomysł na prezent dla każdego, kto kocha naturę, ale też na kreatywne spędzenie czasu w rodzinnym gronie. To produkty z duszą, które oferują możliwość spróbowania czegoś nowego, a nawet więcej – stworzenia niepowtarzalnego dzieła i wręczenia bliskiej osobie.

Kolekcja „Ufilcuj go sam!” obejmuje zestawy umożliwiające samodzielne wykonanie m.in. zwierząt żyjących w polskich lasach, w tym żubra, misia, lisa, dzika i borsuka. Cała seria „Polskie zwierzęta” skierowana jest zarówno do początkujących, jak i nieco bardziej zaawansowanych rękodzielników w wieku 14+. Młodsze dzieci mogą tworzyć swoje prace pod opieką rodziców – taka zabawa uczy cierpliwości i artystycznego spojrzenia na świat. Poziom trudności każdorazowo jest umieszczony na opakowaniu, co pozwala na systematyczne podnoszenie poprzeczki w kreowaniu filcowych arcydzieł.

Jak zamawiać?

Wszystkie zestawy z kolekcji „Ufilcuj go sam!” są dostępne na stronie artystki www.filcujzagna.pl. Agna prowadzi na niej również blog, za pośrednictwem którego uczy filcowania oraz zdradza ciekawostki dotyczące tworzenia prawdziwych dzieł sztuki z wełny. Oferta Agna Wool Art jest już szeroko obecna w pasmanteriach i sklepach dla rękodzielników w całej Polsce. Obecnie marka wchodzi do sklepów z zabawkami. Zamówień hurtowych można dokonywać za pośrednictwem poczty elektronicznej: hurt@agnawool.art.



**NAJLEPSZY
PODARUNEK DLA
SENIORA**



**GRY DLA
DZIECI,
PRZY KTÓRYCH
BĘDZIE BAWIĆ SIĘ
CAŁA RODZINA**





Robot, jakiego jeszcze nie było!



Firma Dante każdego roku zaskakuje polski rynek zabawek nowymi zestawami Lisciani, których znakiem rozpoznawczym są niezaprzeczalne walory edukacyjne. Spośród nich na pierwszy plan wysuwały się dotychczas laboratoria z serii I'm a Genius oraz produkty marki Carotina. Komponując ofertę na najbliższy sezon, szczeciński dystrybutor zdecydował się pójść o krok dalej – wprowadził do sprzedaży Stepa, czyli mówiącego po polsku robota edukacyjnego.



Obsługa robota jest intuicyjna. Wystarczy naładować go za pomocą znajdującego się w zestawie kabla, podłączyć ramię rysujące, wybrać interesującą kartę, włożyć ją do „oka” robota, a następnie wykonywać instrukcje w zależności od wybranego trybu zabawy (nauka lub quiz).

biega krok po kroku. Po każdym narysowanym fragmencie robot się zatrzymuje, dając dziecku czas na skopiowanie go na kartkę – opowiada Marcin Maciejewski, prezes Dante. – Dodatkowo po narysowaniu każdego fragmentu robot wypowiada informacje na jego temat. Przykładowo przy zwierzętach opowie o tym, gdzie żyją lub co je charakteryzuje. Naturalnie wszystkie przekazywane przez niego treści są dostosowane do wieku dzieci – podkreśla.



Dodatkowe materiały wspierające sprzedaż (zdjęcia, polską wersję reklamy TV oraz filmy promocyjne, które będą systematycznie dodawane) można już znaleźć na stronie internetowej dystrybutora. W punktach sprzedaży pojawią się również dedykowane ekspozytory, które pozwolą atrakcyjnie wyeksponować produkt, a co za tym idzie – zwrócić na niego uwagę klientów. Ekspozycja na tradycyjnych półkach zostanie zaś wzbogacona o wobblery.

Step to unikatowa nowość wśród zabawek dla dzieci w wieku 3-8 lat. Technologia łączy się tu z edukacją – robot mówi, rysuje, opowiada ciekawostki oraz prosi o rozwiązywanie zagadek w postaci quizów. Podczas wspólnej zabawy uczy liter alfabetu, cyfr, a także omawia zagadnienia dotyczące m.in. zwierząt oraz środków transportu. Interakcja z robotem sprawia, że dziecko uczy się poprzez słuchanie i równoczesne odwzorowywanie tworzonych przez niego rysunków.

– Ta wspólna nauka to największa edukacyjna zaleta Stepa. W przypadku bardziej skomplikowanych rysunków proces prze-

KAMPANIA NA MIARĘ HITU

– W ubiegłym roku robot sprzedawał się u producenta tak dobrze, że skończyły się zapasy magazynowe! Mamy plan, aby powtórzyć ten sukces, i to już w sezonie Gwiazdka 2022 – zapowiada Martyna Stupnicka, dyrektor handlowa Dante.

Nowoczesna forma, estetyczne opakowanie, ale przede wszystkim edukacyjny charakter zabawki to powody, dla których Step rzeczywiście ma ogromne szanse stać się bożonarodzeniowym hitem sprzedażowym. – Warto zainteresować się nim już teraz, by pojawił się na sklepowej półce jeszcze przed silną kampanią, z którą zamierzamy ruszyć we wrześniu – podpowiada Maciej Klebański, specjalista ds. marketingu w Dante. – Przygotowaliśmy szereg działań marketingowych, by dotrzeć z informacjami o wszystkich walorach robota do zainteresowanych rodziców. Reklama telewizyjna, internetowa, działania na TikToku czy współpraca z portalami parentingowymi to tylko wybrane z nich – dodaje.

Każdy zestaw ze Stepem zawiera:

- robota z kablem do ładowania,
- dwa pisaki,
- karty z alfabetem (26 szt.), cyframi (9 szt.) oraz zagadnieniami tematycznymi (30 szt.),
- pięć kart z quizami.



Interaktywny robot Step to nie tylko nauczyciel rysunku dla przedszkolaków, ale także ciekawy przewodnik po zagadnieniach, którymi się interesują.

HABA



Odkryj świat gier planszowych HABA

Ekscytujące, różnorodne i oryginalne. Bawią i uczą. Wykonane z najwyższą starannością i dbałością o detale.



SERIA MOJE PIERWSZE GRY

Dla dzieci już od 2. roku życia. Wysoka wartość zabawowa i edukacyjna.



GRY PLANSZOWE DLA DZIECI

Dla różnych grup wiekowych. Gry pamięciowe, memo, edukacyjne i rozrywkowe.



GRY PLANSZOWE DLA CAŁEJ RODZINY

Perfekcyjna kombinacja ciekawego pomysłu na fabułę gry i świetny sposób na rozrywkę.

HABA Sp. z o.o.
ul. Oskara Kolberga 6
51-607 Wrocław

Biuro Obsługi Klienta:
tel. 71 395 38 11
fax: 71 395 38 12
zabawki@habapolska.pl

Śledź nas w social media:
[f /HABAzabawki](#)
[@ /haba_polska](#)



Zeskanuj kod i zobacz
katalog gier i zabawek HABA 2022.

Dumelowe inspiracje na nowy sezon

Przed gorącym okresem gwiazdkowym importer rozbudował ofertę trzech swoich marek: Balibazoo, Dumel Discovery oraz Exost. W ślad za tym na rynku zadebiutowały nowa banda pluszaków innych niż wszystkie, unikatowe interaktywne zabawki edukacyjne oraz zdalnie sterowane autka w wersji dziewczynskiej!

WESOŁA FERAJNA BALIBAZOO



W drugiej połowie roku seria pluszowych zabawek Balibazoo wzbogaci się o kilka atrakcyjnych nowości w kontrastowych kolorach, w tym:

- **Kontrastową krowę/kota/psa** – zwierzątka mają szeleszczące ciała i zróżnicowane faktury; dodatkowo do każdego z nich doczepiono stałe miękkie gryzaki z wypustkami.



- **Książeczkę-harmonikę krowę/zwierzaki** – posiadają tasienki do przywiązywania oraz materiałowe metki; ponadto krowka ma szeleszczące uszy i lustereko, a zwierzaki – zróżnicowane faktury.



- **Szeleszczącego osła/pieska** – każde ze zwierzątek posiada szeleszczący tułów, materiałowe metki i zróżnicowane faktury; oprócz tego ma doczepione na stałe dwa miękkie gryzaki z wypustkami.



Marka **Balibazoo** obejmuje różniące się wielkością i funkcjami zawieszki, grzechotki, dzwoneczki oraz plecaczki. Każdy z kolorowych zwierzątek posiada własne imię i unikatowy wygląd, co wyróżnia go spośród pluszakowej ferajny. Kontrastowe kolory pobudzają zmysł wzroku maluszka, a różne faktury materiału i metek rozwijają jego umiejętności poznawcze, zachęcając do odkrywania świata.

W ofercie importera dedykowanej noworodkom uwagę przykuwa też kolejna nowość, jaką są unikatowe zawieszki z ukrytym w ich wnętrzu dzwoneczkiem:

- **Hipcio/koala/kotek/lalka/leniwiec/miś/tukan** – większe niż jakiegokolwiek inne dostępne na rynku. Ukryty wewnątrz brzucha dzwoneczek czyni je podwójnie atrakcyjnymi. Każda zawieszka ma dodatkowo doczepione na stałe gryzaki oraz grzechotki. Zabawki wykonane zostały z materiałów różniących się fakturą, także szeleszczących.



DUMEL DISCOVERY - CAŁY DLA MAŁYCH ODKRYWCÓW!



Wśród nowości dla nieco starszych szkrabów na pierwszy plan wysuwają się edukacyjne zabawki marki Dumel Discovery, w tym:

- **Plakaty Człowiek/Zwierzęta i zawody** – bawią, ale przede wszystkim uczą. Do plakatu bazowego (który także jest aktywny) można za pomocą wbudowanych magnesów przypiąć pozostałe plakaty z wybranego zestawu. Aby rozpocząć zabawę, wystarczy nacisnąć umieszczony w rogu aktywny przycisk „Start”. Zabawka oferuje dwa tryby: „Nauka” – po jego wybraniu dziecko usłyszy nazwy części ciała, narządów, kości lub



mięśni człowieka (w plakatach Człowiek) lub nazwę zwierzęcia czy zawodu (w plakatach Zwierzęta i zawody), a także informację na ten temat; „Quiz” – po jego wybraniu maluch usłyszy pytanie, a następnie jego zadaniem będzie wskazanie prawidłowej odpowiedzi poprzez naciśnięcie na wybrany przycisk.

- **Kostka Edukatorka 6 w 1** – bawi dźwiękami i kolorowymi światłkami. Na każdej z aktywnych, dotykowych ścianek maluch znajdzie dźwięki z innej kategorii (melodie, alfabet, cyferki, kolory, zwierzęta, instrumenty muzyczne).
- **Zakręcone emocje** – zabawka, która w przystępny sposób oswoi maluchy z emocjami. Nazywa i opisuje emocje, także za pomocą onomatopei, co jest niezwykle ilustracyjne i działa na wyobraźnię. Dodatkowo uczy kolorów i kształtów, a wszystko to przy dźwiękach wesołych piosenek.
- **Symfonia grzybków** – pomocna w nauce kolorów i liczb, oferuje kilka trybów zabawy. Całość zamknięta została w uroczej formie kwiatka z kołyszącą się podstawą.



Na uwagę zasługują również trzy zupełnie nowe tablety:

- **Mały podróżnik** – opowiada o kontynentach i dzikich zwierzętach, które je zamieszkują;
- **Drogowe ABC** – przybliża zasady ruchu drogowego i pojazdy, które można spotkać na ulicy;
- **Wiejska sielanka** – zapoznaje dzieci ze zwierzątkami mieszkającymi na wsi.



Marka **Dumel Discovery** wychodzi z założenia, że każde dziecko jest wyjątkowe, a tym samym posiada inne talenty i predyspozycje. W jej ofercie znajduje się mnóstwo interaktywnych zabawek edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb malucha w podziale na serie: językową dla najmłodszych/starszaków, muzyczną, kreatywną, wodną, domowych pomocników Silly Sam oraz grową.

RÓŻOWE CACUSZKA EXOST



Z kolei marka zdalnie sterowanych pojazdów Exost powiększyła się ostatnio o nową serię Amazone. Małe pasjonatki szybkiej jazdy mają do wyboru kilka wzorów, spośród których każdy charakteryzuje się stylowym wyglądem:

• SUPER WHEEL TRUCK

– posiada zdejmowaną karoserię. Przy jego masce znajduje się specjalny, elastyczny amortyzator chroniący samochód przed zderzeniem z przeszkodą.



• PIXIE

– zwrotne opony pozwalają mu jeździć we wszystkich kierunkach i po najróżniejszych nawierzchniach. Z przodu pojazdu umieszczony jest amortyzator.



• LIGHTING

– wyposażony w światła oraz efekty dźwiękowe, co czyni zabawę jeszcze bardziej realistyczną. W podwoziu znajdują się dodatkowe światelka. Pojazd działa na częstotliwości 2,4 GHz.



• CROSS

– napotykać niewielką przeszkodę, przejeżdża przez nią, obracając się o 360 stopni. Terenowe opony świetnie radzą sobie z każdą nawierzchnią. Dwustronny korpus pozwala szybko zmienić auto w zupełnie nowy pojazd. Działa na częstotliwości 2,4 GHz.



• MINI FLIP

– sprawdzi się podczas zabawy w domu. Autko, napotykać na niewielką przeszkodę, przejeżdża przez nią, obracając się o 360 stopni.



Exost to marka pojazdów zdalnie sterowanych dla chłopców i dziewczynek. Charakteryzują się najwyższą starannością wykonania połączoną ze stuprocentowym bezpieczeństwem. Pojazdami steruje się za pomocą dotychczas pilotów. Energetyczne kolory zapewnią moc wrażeń podczas każdej przejażdżki!

Treflowe propozycje na jesienne wieczory

Nadchodzi jesień, a wraz z nią długie wieczory spędzane w domowym zaciszu. To okres, kiedy po pełnym aktywności na świeżym powietrzu lecie do łask wracają zajęcia wymagające zwolnienia tempa, znalezienia wygodnego miejsca pod dachem i na ogół trochę więcej skupienia. Co wcale nie oznacza, że ta bardziej zaplanowana rozrywka nie jest już tak emocjonująca! Wręcz przeciwnie! O ile tylko sięgnie się po atrakcyjne umilacze czasu, które wywołają szybsze bicie serca połączone ze słonecznym uśmiechem na twarzy!



Jednym z takich pewniaków są z pewnością dobrej jakości puzzle. Już samo układanie posiada mnóstwo zalet. Wśród nich na pierwszy plan wysuwają się trening mózgu, rozwój zdolności analitycznych, a także umiejętności postrzegania przestrzennego. Ponadto puzzlomaniactwo można realizować równolegle z innymi aktywnościami, chociażby słuchaniem podcastów lub inspirujących audiobooków. To wręcz idealny sposób na połączenie przyjemnego z pożytecznym!

Tylko jak do starej dobrej rozrywki dodać przyjemny element zaskoczenia? Tymczasem okazuje się, że jest to prostsze, niż mogłoby się wydawać! Wystarczy sięgnąć po puzzle nowości marki Trefl z serii Wood Craft oraz Prime – Unlimited Fit Technology.

DLA LUBIĄCYCH WYZWANIA

Wood Craft to seria puzzli drewnianych, która będzie nie lada gratką dla każdego puzzlomaniaka. Wykonane z włókien



drzewnych elementy charakteryzują się wysoką jakością i trwałością. Układanki z tej serii występują w dwóch wielkościach – 500+1 oraz 1000 elementów. Gdzie zatem kryje się wyzwanie? W wymyślnych kształtach oraz ich nieregularności! W każdym zestawie znajdują się bowiem nie tylko elementy o tradycyjnych kształtach, znane z innych wersji układanek, ale również puzzle w kształcie symbolicznych figurek. W zależności od zestawu w pudełku znajduje się ich od 50 do nawet 100! Przy okazji Wood Craft są też odpowiedzią na potrzeby wymagających estetyków, a zarazem osób z ekologicznym podejściem do życia. Ta forma rozrywki zachwyci ponadto wszystkich kreatywnych maniaków, którzy chętnie poddają się treningowi logicznego myślenia w domowym zaciszu.

DLA PRAWDZIWYCH PUZZLOFANÓW

Drugą z propozycji marki Trefl są puzzle z serii Prime – Unlimited Fit Technology. Wyróżnikiem serii jest najgrubsza tekstura puzzlowa dostępna na rynku, a co za tym idzie – podwyższona trwałość i odporność na uszkodzenia. Jest to produkt BIO stworzony w trosce o środowisko. Worek zsykowy oraz stickery na pudełku wykonane zostały z folii biodegradowalnej, a sam produkt nie jest opakowany w folię termokurczliwą.

Puzzle wykonane metodą Unlimited Fit Technology można łatwo łączyć w większe



kompozycje, projektując w ten sposób kolorowe kolaże według własnego pomysłu. Kolejnym wyróżnikiem serii jest możliwość przenoszenia i obracania układanek bez obawy o ich zniszczenie lub rozsypanie. Aby połączyć ułożone uprzednio układanki w celu stworzenia unikatowego puzzlowego kolażu, wystarczy je... prznieść! Po prostu! Obrazki nie tylko nie rozpadną się, ale też będą idealnie dopasowane do siebie! Puzzle z serii Prime – Unlimited Fit Technology to prawdziwa gratka dla kreatywnych puzzlomaniaków, którzy marzą o zrealizowaniu nawet najbardziej zaawansowanych projektów.



Got 2 Glow Fairy Finder

SŁOIKI do łapania MAGICZNYCH Wróżek!

Łap wróżki, karm je i baw się z nimi!

REKLAMA
TV

30+
wróżek
do znalezienia
w słoiku!

WYMIENIAJ się
wróżkami
z PRZYJACIÓŁMI!



Dowiedz się więcej
o wróżkach w aplikacji

Produkty można nabyć u naszych partnerów handlowych:

ATENEUM, ul. Półtanksi 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. Siderska 117B, 21-500 Biata Podlaska, tel.: 83 34 26 060, e-mail: info@zabawkipanda.pl; BRANDED TOYS 2, Świętokrzyska 20, 26-026 Kuby-Młyny, tel.: 78 443 77 13, e-mail: hurtownia@brandedtoys.eu; Hurtowania, ul. Poznańska 320, 05-850 Ożarów Mazowiecki; REKMAN, ul. Europejska 4, 55-040 Magnice, tel.: 71 35 94 619, e-mail: office@rekman.com.pl; REMIX-KAJA, ul. Magnacka 4, segment C, 80-180 Kowale, tel.: 58 66 85 863, e-mail: remixkaja@onet.pl;

Zabawki Wader dobre na każdą okazję!

Świetna zabawa na wyciągnięcie ręki

Tak jak bagaż podręczny, który nie zajmuje dużo miejsca, a mimo to pozwala wygodnie spędzić kilka dni poza domem, tak w wielu sytuacjach przydatne okazują się niewielkich rozmiarów zabawki. Spakowane do plecaka, torebki czy po prostu wsunięte do kieszeni, zajmą malucha w poczekalni u lekarza, w urzędzie, podczas podróży lub spotkania rodzinnego. Oprócz doskonałej zabawy dostarczą też narzędzi pomagających wspierać umiejętności społeczne dzieci.

AKCJA SIĘ ROZKRĘCA!

Garbusa i innych członków ekipy Kid Cars (wszystkich modeli jest aż 18!) nie trzeba specjalnie przedstawiać – od lat są doskonale znani fanom marki Wader. Samochód Kid Cars mieści się w dłoni i doskonale wpasowuje w każdą tematykę zabawy. Jeżeli dziecko jest fanem wyścigów samochodowych lub w marzeniach najchętniej siada za sterami śmigłowca, wśród dostępnych modeli bez trudu znajdzie ten odpowiedni. Kid Cars są kolorowe, nienaganie wykonane (elementy trwale do siebie przylegają i mają gładkie powierzchnie), a co równie istotne – niezwykle wytrzymałe. Dodatkowo występujące w pięciu odsłonach pojazdy budowane są dostępne w trójkpakach, co pozwala łatwo skompletować zestaw tematyczny, a następnie zabrać go wszędzie ze sobą.

W tym miejscu warto też zwrócić uwagę na samochody z serii Kid Cars Sport. Autka z przyczepami są podobne do Kid Cars pod względem wielkości, różnią się jednak od nich designem i dodatkowymi elementami. One również swobodnie zmieszczą się w dłoni dziecka. Bajecznie kolorowe pojazdy występują w wielu odsłonach i zestawieniach (np. z przyczepką, na której znajduje się quad, motor, motorówka lub inny samochód).



Wspominając o grupie najmniejszych samochodzików, nie można zapomnieć o Color Carsach z minitraktorami i ładowarkami oraz dołączonymi do nich przyczepami. Oprócz nich linia obejmuje pojedyncze samochodziki w wersji terenowej lub designie retro.

ZAWSZE GOTOWE DO DROGI

Jedną z cech podręcznych zabawek jest opakowanie umożliwiające zabranie ich w drogę. Nie mniej istotna jest praktyczna strona takiego rozwiązania – po zabawie zabawki łatwo uporządkować, tak by były gotowe do zabrania w kolejną podróż. Marka Wader ma do zaproponowania m.in. klocki Baby Blocks w wygodnych torbach z zamkiem lub klocki Mini Blocks w wiaderku. Warto też zwrócić uwagę na małe opakowania zestawów Baby Blocks Dino oraz Baby Blocks Safari. To rozwiązanie pozwala zabrać ze sobą dokładnie tyle klocków, ile potrzeba do wybudowania np. konkretnego gatunku dinozaura. Po ukończeniu dzieła dziecko może je ozdobić dołączonymi naklejkami.



TRENING W SPARTAŃSKICH WARUNKACH

Z kolei małą układankę lub sorter można wrzucić do wózka lub podręcznej torby i zainteresować malucha wtedy, kiedy wymaga tego sytuacja. Część sorterów posiada dodatkowo wygodną funkcję rozkładanych ścianek, co sprawia, że zabawka nie zajmuje dużo miejsca. Z kolei jej układanie od podstaw to również świetny trening małej motoryki.



A na koniec coś dla dzieci, które nie przepuszczą żadnej okazji, by wskoczyć do choćby najmniejszej piaskownicy lub basenu napotkanego na swojej drodze. Tutaj idealnie spiszą się minizestawy Wader oraz podręczne zabawki do piasku i wody. Na takie podstawowe wyposażenie małego budowniczego zawsze powinno znaleźć się miejsce w bagażu podręcznym!



ŻYCIOWE DYLEMATY małej Frani

Książki z serii „Co robi Frania?” to skarbnica wiedzy, a jednocześnie drogowskaz umiejętności społecznych przydatnych na każdym etapie życia.

GŁÓWNĄ BOHATERKĄ DEDYKOWANEJ PRZEDSZKOLAKOM SERII „CO ZROBI FRANIA?” JEST REZOLUTNA RUDOWŁOSA PIĘCIOLATKA, KTÓRA JAK KAŻDY PRZEDSZKOLAK MA MILION POMYSŁÓW NA MINUTĘ, PRZEZ CO CZĘSTO WPLĄTUJE SIĘ W RÓŻNE DZIWNE SYTUACJE. A WTEDY POJAWIAJĄ SIĘ ZUPEŁNIE NIEZNANE JEJ EMOCJE... JAK SOBIE Z NIMI RADZIĆ? ODPOWIEDZI NA TE PYTANIA (I NIE TYLKO TE) DOSTARCZY NOWA SERIA KSIĄŻECZEK DLA DZIECI OD WYDAWNICTWA SŁOWNE MŁODE.



Celem książeczek jest rozwinięcie u dzieci samoświadomości, a tym samym kluczowych kompetencji społecznych. Podczas lektury młodzi czytelnicy chętnie będą się utożsamiać z sympatyczną Franią. Ich zaangażowanie w historyjki z życia wzięte pozwoli podtrzymać znajdującą się na końcu każdej opowieści część interaktywną.



ZAGLĄDAMY DO ŚRODKA...

W każdej książce z serii „Co robi Frania?” znajdują się trzy opowiadania poświęcone wybranym umiejętnościom społecznym, z którymi powinien zapoznać się każdy przedszkolak. Pośród nich na pierwszy plan wysuwają się współpraca, życzliwość, akceptacja oraz asertywność. Historie uzupełnione są o część mającą na celu zachęcenie dziecka do odgadnięcia, co wydarzy się dalej. „Jak myślisz, co teraz zrobi

Frania?” – pada pytanie. Dzieci mają do wyboru kilka odpowiedzi, a stąd już tylko krok do rozwiązania zagadki!

Na końcu każdego tomu znajdują się również „Porady Frani”, czyli praktyczne wskazówki dotyczące danej umiejętności, np. jak się zachować w przypadku konfliktu podczas pracy grupowej, co zrobić, gdy wolimy pracować samodzielnie, albo co począć, kiedy mamy różne cele, a musimy współpracować.

W SERII UKAZAŁY SIĘ DOTYCHCZAS KSIĄŻECZKI:

- „Co robi Frania? Współpraca” – Frania wraz ze swoim starszym bratem zbudowała bazę, mimo że włochata narzuta nie ułatwiała zadania. Razem z rodzicami posprzątała też dziki bałagan, mimo że w tym czasie wołała robić ciekawsze rzeczy. Na koniec zebrała



bukiet kwiatów dla mamy, choć inni chcieli, żeby był wspólny.

„Co robi Frania? Życzliwość” – nasza bohaterka zaprosiła młodszą siostrę pod ulubiony parasol. Pozwoliła też pani nakarmić dzidziusia na swoim krześle w poczekalni u lekarza. A koleżanka oddała jej ostatnią drożdżówkę z jagodami.

- „Co robi Frania? Akceptacja” – Frania wyjechała z rodzicami na urlop. Tam poznała nowego kolegę, z którym bardzo się polubiła, mimo że początkowo nie mogła go zrozumieć. Kiedy wymagała tego sytuacja, zadbała z Ryśkiem o tatę, który źle się poczuł. Chciała też popływać jak syrenka, a okazało się, że pływa jak żabka. No i co z tego, i tak było super!



- „Co robi Frania? Asertywność” – tym razem Frania nie posłuchała rozkazów Ryśka, mimo że miał urodziny i myślała, że może się rzucić. Odmówiła również zaśpiewania piosenki o ogórku i kolejnego kawałka tortu. Zrozumiała też, że Anielka nie lubi bawić się w dzidziusia (zwłaszcza gdy kuzynka zawija ją w różowe kocyki).

A na koniec dobra wiadomość od wydawcy: w planach są już kolejne tomy z serii!



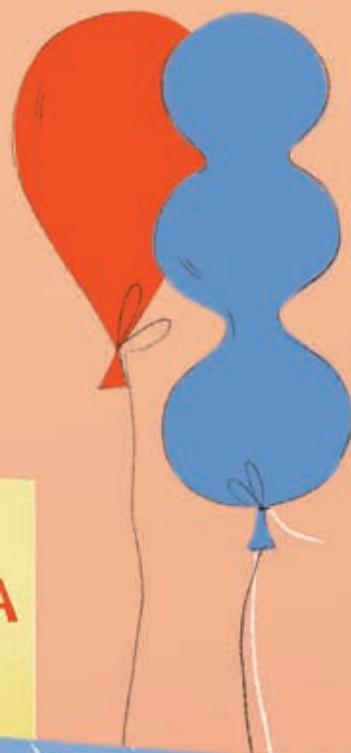
Autorką książek „Co robi Frania?” jest Barbara Supel, spod której pióra wyszły również bestsellerowe serie dla przedszkolaków „Jadzia Pętelka” i „Staś Pętelka”. Za uroczymi ilustracjami stoi zaś Agata Dobkowska.

JAK WZMOCNIĆ UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNE DZIECKA?


SIĘGNIJ PO SERIĘ Co robi Frania?


W każdej części znajdziesz:

- trzy opowiadania poświęcone wybranym umiejętnościom społecznym
- część interaktywną, w której dziecko może odgadnąć, co wydarzy się dalej
- Porady Frani – czyli praktyczne wskazówki dotyczące danej kompetencji




słowne
MŁODE

 [wydawnictwo_slowne_młode](https://www.instagram.com/wydawnictwo_slowne_młode)

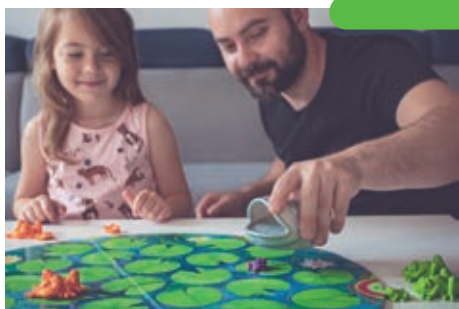
 [WydawnictwoSłowneMłode](https://www.facebook.com/WydawnictwoSłowneMłode)



SmartGames

- zabawa dla całej rodziny!

Gry spod znaku SmartGames od IUVI Games kojarzyły się dotychczas przede wszystkim z jednoosobowymi rozgrywkami logicznymi. Tymczasem od jakiegoś czasu marka oferuje również tytuły w pełni rodzinne. Podpowiadamy, które pozycje doskonale spiszą się w większym gronie i na czym polega zabawa.



SKOCZNE „ŻABKI”

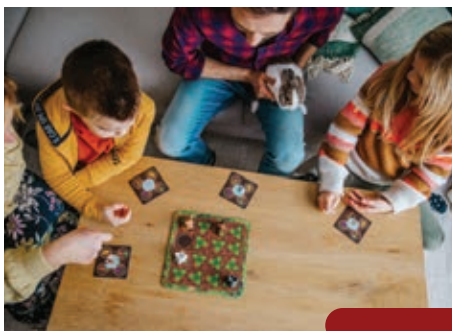
Gra dla 2-6 osób, która nie powinna zająć więcej niż 20 minut. Każdy z uczestników otrzymuje rodzinę żabek w wybranym przez siebie kolorze. Miejsca startowe poszczególnych rodzin są oznaczone ikoną żaby w odpowiedniej barwie. Celem graczy jest dotarcie całą żabią rodziną na przeciwny brzeg. Jednak zadanie nie jest tak proste, jak mogłoby się wydawać. W stawie grasuje bowiem ryba, która porusza się wówczas, kiedy któraś z żabek przedostanie się na przeciwny brzeg! Na jeszcze bardziej głodnych wrażeń graczy czeka tryb ekspert.

„GRABBIT” – NA ZDROWIE!

Tytuł, który zachwyci wszystkich zadeklarowanych fanów króliczków. Rozgrywka bazuje na dobrze znanej mechanice memo, która została stosownie zmodyfikowana, co pozwoliło nieco ją urozmaicić.

Plansza podzielona jest na 16 pól (4 x 4). Na każdym z nich ukryty jest żeton z warzywem, na którym znajduje się kafelek

liścia. Jedno pole na planszy zawsze pozostaje odkryte (nie ma na nim liścia). Gracze skaczą swoimi królikami na dowolny liść znajdujący się w kolumnie lub wierszu, w którym znajduje się odkryte pole. Następnie przesuwają wszystkie elementy po siatce w jedną stronę, odkrywając jedno ukryte warzywo.



Celem gry jest zbieranie marchewki, rzodkiewki, cebuli oraz ziemniaka. Jeśli po swoim ruchu gracz odkryje jedno z czterech warzyw, którego nie posiada, zabiera je na swoją planszatkę. Jeśli warzywo się powtarza, zostaje na planszy. Wygrywa uczestnik, który jako pierwszy skompletuje wszystkie warzywa. Gra świetnie sprawdzi się jako trening pamięci – im więcej graczy i zebranych warzyw, tym trudniej zapamiętać, które są przykryte liśćmi i gdzie się znajdują. Gra skierowana jest do rodzin z dziećmi 4+, a rozgrywka trwa 10 minut.

PINGWINY NA LODZIE!

„Huddle Up” to szybki i zabawny tytuł dla rodzin z dziećmi w wieku 6+. Roz-

grywka nawiązuje do znanych i lubianych pingwinów, które w grach SmartGames są obecne od początku.

W pierwszej kolejności gracze rozkładają plansze i umieszczają na nich płytki przedstawiające lodową krę. Następnie na zmianę ustawiają na planszy pingwiny przeciwnika. Każdy uczestnik stara się zebrać w swojej turze całą pingwinią rodzinę, przesuwając się na sąsiednie pola, przeskakując nad innymi pingwinami lub nurkując pod lodem. Gracz, który jako pierwszy połączy wszystkie swoje pingwinki w grupę, wygrywa. Podobnie jak w „Żabkach”, również tutaj uczestnicy mogą liczyć na dwa poziomy trudności, które urozmaicą rozgrywkę.



Na tym jednak nie koniec – okazji do wspólnego pogrania ze SmartGames jest znacznie więcej! IUVI Games posiada bowiem w ofercie inne równie wciągające tytuły dla dwojga, w tym „Smoczy ogień”, „Blok w blok” oraz „Kubik”.



Smart pomysł na zabawę



IUVI GAMES Wydawcą polskich wersji
SmartGames jest IUVI Games.

Cobi: 35 lat to piękny wiek!

W sentymentalną podróż z przeszłości do przyszłości zaprosiliśmy prezesa ROBERTA PODLEŚ. Podczas niej zatrzymaliśmy się m.in. na stacjach „Sprzedaż wczoraj i dziś”, „Kierunki rozwoju”, „Nowe projekty”, „Boże Narodzenie”, „Licencje”, „Sposoby dotarcia do klienta” oraz „Rachunek zysków i strat”.

W jaki sposób firma Cobi celebrowa swoje 35. urodziny?

Robert Podleś: – Tuż przed wakacjami w Modlinie, gdzie znajduje się wystawa klockowych modeli Cobi, odbyła się uroczystość, w której uczestniczyło ponad 3,5 tys. fanów. Były pokazy militarne zorganizowane przez Pierwszą Warszawską Brygadę Pancerną, można było np. wejść do czołgów, odbyła się również inscenizacja walki Amerykanów przeciwko Niemcom w Normandii w 1944 r. Nasi goście byli zachwyceni!

Jakie obrazy stają Panu przed oczami, kiedy wspomina minione 35 lat?

– Naturalnie najważniejszym momentem w historii Cobi było samo rozpoczęcie działalności w kwietniu 1987 r., kiedy zaczęliśmy produkować puzzle. Dwa lata później dołączyły do nich gry planszowe. Pierwszą byli „Komandosi”, których przez kilka

kolejnych lat wydawaliśmy w dziesiątkach tysięcy egzemplarzy. Przygodę z klockami rozpoczęliśmy w 1991 r. 25 lat temu przenieśliśmy produkcję do Mielca. Wbrew panującemu wówczas w branży przekonaniu, że sprzedaż będą napędzały import i dystrybucja, zdecydowałem się podjąć ryzyko i rozwijać polski biznes. Początkowo równoległe z produkcją w Polsce dystrybuowaliśmy markowe produkty pochodzące z importu. Obecnie trzon działalności firmy stanowi produkcja, import jest jedynie uzupełnieniem oferty.

Jak rozkłada się sprzedaż między Polskę i zagranicę?

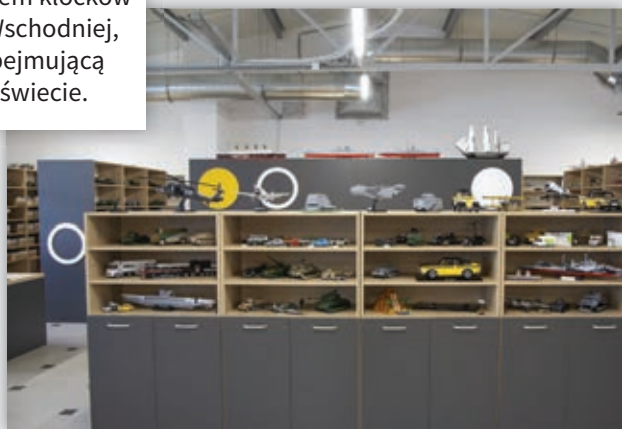
– Polski rynek stanowi zaledwie 20% naszej sprzedaży, za to szybko rośniemy za granicą. Nasze produkty eksportujemy już do około 60 krajów. Wśród największych rynków zbytu Cobi są od lat Niemcy, Stany Zjednoczone, Anglia i Francja.

TO ROBI WRAŻENIE!

Firma Cobi jest obecnie największym producentem klocków w Europie Środkowo-Wschodniej, z siecią dystrybucji obejmującą ponad 60 krajów na świecie.



Dział projektowy



Dlaczego akurat rynek niemiecki jest tak chłonny?

– Niemcy to 80-milionowy naród. Tematyka wiodąca naszych zestawów klocków jest spójna z ich zainteresowaniami. Stąd sprzedaż u naszego zachodniego sąsiada od lat rośnie dwucyfrowo. W tym roku znaleźliśmy się w TOP 50 największych firm w Niemczech według NPD. Myślę, że będzie to nasze stałe miejsce. W Polsce, niestety, nie ma takiej możliwości, by przez kilka lat z rządu utrzymać dwucyfrowe wzrosty.

A jak radzi sobie rynek tradycyjny w Polsce?

– Od kiedy rząd wprowadził zakaz handlu w niedziele, sprzedaż w sklepach drastycznie spadła. Zauważyliśmy to na podstawie własnych sklepów oraz punktów, z którymi współpracujemy. Niedziele były dla naszej branży dniami z najlepszym utargiem. Obecnie sklepy nie nadrabiają strat w tygodniu, a wiele z nich ma wręcz problemy z przetrwaniem. Sytuację dodatkowo komplikują sieci dyskontowe, które sprowadzają gros towarów w konkurencyjnych cenach.

Jak na tym tle wypada rynek e-commerce?

– Odnotowuje on rocznie 20-procentowe wzrosty. Sami jesteśmy w przededniu otwarcia nowej platformy sprzedażowej, nastąpi to najdalej w ciągu dwóch miesięcy. Intensywnie rozwijamy również własną platformę B2B, która będzie działała zarówno w kraju, jak i za granicą.

W jakim kierunku rozwija się firma?

– Z kwartału na kwartał zwiększamy moce produkcyjne, rozbudowując park maszynowy w Mielcu. Powierzchnia fabryki Cobi wynosi 30 tys. mkw. 3 sierpnia br. odebraliśmy najnowszą halę o powierzchni 2,5 tys. mkw. Obecnie cierpimy na brak terenów, staramy się je dokupić. Naszym celem jest EBITDA w ciągu dwóch lat na poziomie powyżej 50 mln, po wykluczeniach własnościowych.

Aż 10% naszego fanclubu stanowią kobiety! W dużej części są to matki, które bawią się ze swoimi synami. Zauważyliśmy również, że po zestawy historyczne coraz częściej sięgają dziewczynki. Wśród tematów, jakie je interesują, są samoloty i pojazdy wojskowe – stąd w naszej ofercie pojawią się niebawem dedykowane im nowości.

Robert Podleś

Jak radzą sobie Państwo ze wzrostem kosztów ponoszonych na energię?

– Mimo że jesteśmy gigantycznym odbiorcą prądu, nie odczuwamy problemów związanych ze wzrostem kosztów energii. Przewidując rozwój sytuacji na początku pandemii, kupiliśmy na giełdzie prąd na trzy lata naprzód. Przed pandemią płaciliśmy za niego rocznie 2 mln zł, teraz pewnie byłoby to 8 mln zł. Jednak to zabezpieczenie powoli się kończy, dlatego obecnie inwestujemy w energię odnawialną. Oddaliśmy do użytku kolejną instalację fotowoltaiczną w Mielcu, która będzie pokrywać 6% zapotrzebowania, a latem nawet 17%. To była przyszłościowa inwestycja na około 4,5 mln zł.

Sukcesywnie będziemy ją rozszerzać.

Nad jakimi projektami obecnie Państwo pracują?

– Dopiero co w Muzeum Wojska Polskiego odbyła się premiera samolotu polskiego MiG-29 – tego samego, który stoi przy wejściu do muzeum w Alejach Jerozolimskich w Warszawie. Z kolei już niebawem do sprzedaży trafi Junkers – gigantyczny samolot bombowy z okresu II wojny światowej. Historyczny model w skali 1:32 będzie zbudowany z ponad 1000 klocków. Pojawi się też model samolotu piątej generacji F-35, który wydamy w wersji amerykańskiej i brytyjskiej. Polska armia zakontraktowała go w USA, dostawy zostały zaplanowane na rok 2027. W grudniu br. na rynku zadebiutuje z kolei polska wersja czołgu Abrams – modelu z polskimi oznaczeniami i polskim kamuflażem.

W kolekcji historycznej pojawią się francuskie samoloty Mirage z okresu zimnej wojny, szwedzkie samoloty Saab Gripen oraz nowe zestawy broni pancernej. Z historycznych modeli samochodów wprowadziliśmy Opla Manta. We wrześniu na rynku zadebiutuje tzw. kaczką, czyli kultowy na wielu rynkach europejskich Citroën 2CV z lat 40. w skali 1:12. Model w wersji ekskluzywnej będzie wyposażony w podstawkę, otwierane drzwi, silnik, skrętne koła, płócienny dach i akcesoria. Równoległe do sprzedaży trafi model w wersji podstawowej.



Modlin



Piotr Zakrzewski

Czy fani mogą się spodziewać niespodzianek z myślą o świętach?

– Jak najbardziej! Jedną z nich będzie amerykański pancernik Missouri 4 w 1. W okresie bożonarodzeniowym do sklepów trafi też olbrzymi niemiecki pancernik Tirpitz w skali 1:300 zbudowany z 2600 klocków.

A co mają Państwo do powiedzenia w temacie licencji?

– 19 października br. wprowadzimy gigantyczną kolekcję opartą na światowym fenomenie licencyjnym Company of Heroes. Miesiąc później odbędzie się światowa premiera 3. serii tej strategicznej gry wideo, której wróżyony jest światowy sukces. To licencja, z którą wiążemy duże nadzieje. Nasze klocki będą wspierać grę, a gra nasze klocki. Ponadto mamy podpisanych 15 innych umów licencyjnych.

Z jakich sposobów dotarcia do konsumenta będą Państwo korzystać w najbliższym czasie?

– Zaplanowaliśmy kampanie reklamowe na podobnym poziomie co w zeszłym roku, z tym że środki na nie mogą zostać rozdysponowane nieco inaczej. Wszystko dlatego, że siła TVP ABC spada, stacja notuje coraz mniejszą oglądalność, podczas gdy inne programy rosną. Dalej będziemy też inwestować w reklamę online oraz współpracę z blogerami, którzy wprowadzą trochę się przedli konsumentom, niemniej jednak nadal jest to istotny kanał promocji.

Gdybyśmy na koniec poprosili Pana o sporządzenie swego rachunku zysków i strat, jak on mógłby wyglądać?

– Obecny rok był dla nas bardzo dobry. Odnotowaliśmy wzrosty produkcji i sprzedaży. Źródła sukcesu upatrujemy m.in. w unikatowych produktach, które oferujemy. Nasze zestawy są dopracowane w najdrobniejszych detalach, starannie sprawdzone

i zweryfikowane przez ekspertów. Powstawanie każdego z nich to proces, który wymaga ogromnej wiedzy historycznej i wnikliwej analizy. I ta nasza ciężka praca jest doceniana przez konsumentów, co nas bardzo cieszy oraz pozytywnie nastraja na przyszłość. Z drugiej strony ten rok może być kluczowy dla naszej branży – nie przypuszczam, żeby odnotowała ona takie wzrosty, jak w ciągu ostatnich lat. Poza tym na przedsiębiorców fatalnie może wpłynąć galopująca inflacja. Społeczeństwo ubożeje, co również nie wróży niczego dobrego. Z kolei spadek wzrostu gospodarczego może się skończyć stagflacją i straceniem pozycji zielonej wyspy. Do tego manipulowanie w podatkach powoduje dezinformację. Nie możemy również zapominać o spadku inwestycji w Polsce...

Zabrzmiało mało optymistycznie... Jesteśmy jednak przekonani, że firmy takiej jak Cobi te czarne scenariusze zwyczajnie nie dotyczą. Tymczasem życzymy nieustającej pasji tworzenia klockowych arcydzieł, a co równie istotne – wykopania choćby spod ziemi terenów pod rozbudowę mieleckiej fabryki! Sto lat! Pięknie dziękujemy za rozmowę.

COBI W LICZBACH

Liczba pracowników: 500.

Roczne obroty: 130 mln zł.

Wzrosty rok do roku: 20%.

Liczba zestawów produkowanych w ciągu roku: 1,3 mln.

Liczba klocków produkowanych w ciągu roku: 1 mld.

Liczba sklepów firmowych Toys Box: 5.

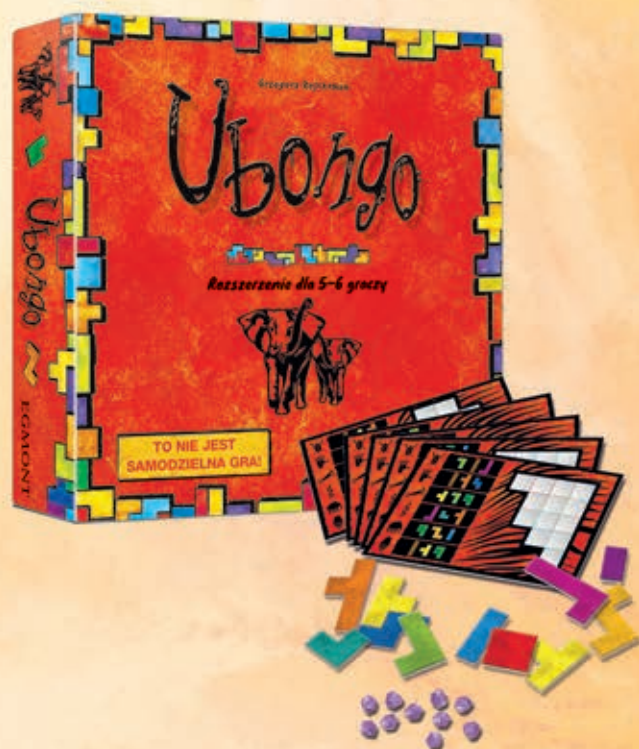
Liczba przedstawicieli handlowych w Polsce: 6



Fabryka w Mielcu



NOWE GRY PLANSZOWE W OFERCIE EGMONTU!



EGMONT

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



Wielka rodzina HABA

w służbie dzieciom już od 84 lat



Jednak imponujące doświadczenie to zaledwie jedna z wielu przewag konkurencyjnych, jakimi może się poszczycić ten znany i ceniony producent zabawek. Obok niej na pierwszy plan wysuwają się filozofia marki, troska o jak największy wkład we wszechstronny rozwój dzieci oraz zrównoważony model produkcji. O planach dotyczących ekspansji firmy na rodzimym rynku rozmawiamy z KRZYSZTOFEM PRZYBYŁĄ, prezesem HABA Polska.

Co wyróżnia firmę HABA na tle dość sporej konkurencji na rynku zabawek?

Krzysztof Przybyła: – HABA to firma rodzinna z kilkudziesięcioletnią tradycją i ugruntowanymi wartościami. Zwykliśmy o sobie mówić, że jesteśmy rodziną, która tworzy dla dzieci i ich rodzin. Ta filozofia znajduje odzwierciedlenie w naszej kulturze korporacyjnej, w duchu współpracy, codziennej atmosferze, ale też w podejściu do biznesu. Wychodzimy z założenia, że jeśli w grę wchodzi dobra zabawa i szczęśliwe dzieciństwo, to dzieci mogą absolutnie wszystko. To z myślą o najmłodszych od ponad 84 lat tworzymy bezpieczne i mądre zabawki, a także kreujemy przestrzeń dla ich rozwoju. Odpowiedzialnie, z pasją i myśląc o przyszłości. Nigdy nie idziemy na skróty, jeśli chodzi o materiały i sposób wykonania naszych produktów. Działamy globalnie, jesteśmy obecni w kilkudziesięciu krajach na całym świecie, a oficjalne oddziały HABA mieszczą się w Stanach Zjednoczonych, we Francji, w Chinach i Polsce. Główną siedzibą naszej firmy od początków jej istnienia pozostaje Bad Rodach w Niemczech, gdzie funkcjonuje całe zaplecze projektowe, produkcyjne i serwisowe. W przeważającej części nasze zabawki od początku do końca powstają w Niemczech, zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju. Stamtąd są dystrybuowane do magazynów w poszczególnych krajach.

Jakie trendy dominują obecnie na rynku zabawek i w jaki sposób HABA na nie odpowiada?

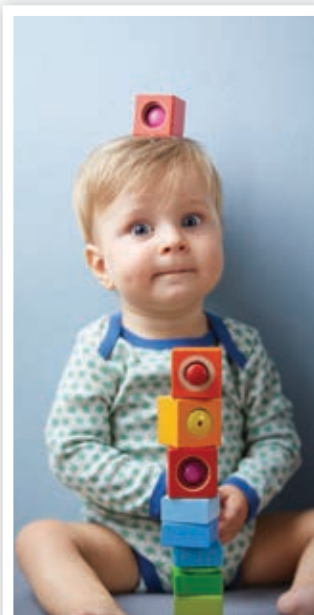
– Jeśli chodzi o trendy na rynku zabawek, to uważam, że doskonale się w nie wpisujemy – zarówno pod kątem oferty produktowej, jak i filozofii przedsiębiorstwa. Obserwujemy rosnące zainteresowanie klientów ofertą gier planszowych tak naprawdę we wszystkich grupach wiekowych. Planszówki, łamigłówki oraz gry logiczne to jedno z tych sposobów rozrywki, które pokochaliśmy w czasie pandemii. Poza walorami zabawowymi większość z nich posiada też atuty edukacyjne, a co najważniejsze – pozwala wspólnie spędzić czas, całą rodziną. Widać też coraz wyraźniej zwrot ku tzw. zabawkom ekologicz-



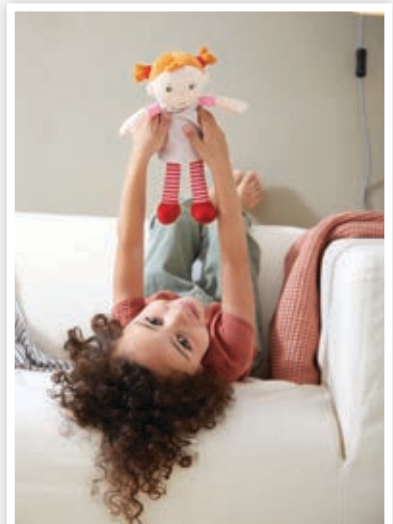
Seria zabawek outdoorowych Terra Kids obejmuje między innymi akcesoria do obserwowania przyrody

nym. Z jednej strony zwracamy uwagę na materiały, z których zostały wykonane, z drugiej – popularnością cieszą się te pozwalające dzieciom być bliżej natury, podziwiać piękno przyrody i odkrywać jej tajemnice. Zrównoważona produkcja, certyfikacja, odpowiedzialna gospodarka zasobami leśnymi, dbałość o naturę, pasja do drewna – te cechy od zawsze były wpisane w DNA naszej marki.

Przyglądając się zaś aktualnym nawykom kupujących, da się zauważyć rosnącą popularność sprzedaży online. Dotyczy to zwłaszcza rozwoju marketplace'ów. W sieci nie tylko chętnie kupujemy zabawki, ale też poszukujemy informacji na ich temat. Na pewno ciekawym wyzwaniem jest sam konsument, którego coraz częściej w naszej branży określa się mianem multi-channelowego. Współcześni klienci z łatwością balansują pomiędzy zakupami w Internecie oraz w sklepach stacjonarnych. Niekoniecznie



Drewniane klocki to jedna z tych kategorii produktowych, które nie tylko kojarzą się z marką, ale są też pięknie wykonanymi przedmiotami



W ofercie firmy HABA można również znaleźć śliczne lalki z akcesoriami



Drewniane elementy to znak rozpoznawczy zabawek HABA

przywiązują się do konkretnego miejsca. Dlatego naszym zdaniem kluczowa jest dywersyfikacja kanałów sprzedaży i to między innymi na niej chcemy się skupić w najbliższym czasie. Zarówno on-, jak i offline.



Gry i zabawki HABA mają przede wszystkim sprawiać radość dzieciom

Które kategorie produktów są dla Państwa priorytetowe na polskim rynku?

– Na pewno cały segment gier planszowych. Jako HABA jesteśmy liderem na rynku europejskim, jeśli chodzi o ofertę gier dla najmłodszych dzieci od 2. roku życia. Z serią „Moje pierwsze gry” niejeden maluch odkrył świat planszówek. Stale poszerzamy też segment gier rodzinnych z ciekawą fabułą, atrakcyjnymi modelami 3D i kilkoma wariantami zabawy w jednym pudełku. Znakiem rozpoznawczym

marki HABA są od zawsze pięknie wykonane elementy drewniane – od figurek w grach po klocki, układanki i tory kulowe. Trzecią najważniejszą kategorią są zabawki outdoorowe z kolekcji Terra Kids. Znajdziemy w niej nie tylko ciekawe produkty do obserwacji świata fauny i flory, ale też zestawy konstrukcyjne do kreatywnego majsterkowania, akcesoria, narzędzia dostosowane do potrzeb i możliwości dzieci. Mogę śmiało przyznać, że zainteresowanie tego typu zabawkami jest w Polsce ogromne.

Kontakt w sprawie zamówień B2B

Daniel Wicherkiewicz, sales manager HABA
e-mail: daniel.wicherkiewicz@habapolska.pl

”Dzieci są najważniejszym, co mamy. Z myślą o nich tworzymy bezpieczne i mądre zabawki, kreujemy przestrzeń do rozwoju i zabawy. Odpowiedzialnie, z pasją i myśląc o przyszłości.”

Krzysztof Przybyła



Czym HABA zamierza podbić polski rynek zabawek?

– Chcemy zachwycić dzieci i przekonać do siebie rodziców. Myślę, że to dość prosty plan, w którym jakość i marka w dużej mierze bronią się same. Tak naprawdę wyzwaniem jest dla nas w tym momencie skuteczne i szerokie dotarcie do odbiorców. Jestem przekonany, że jeśli zapoznają się bliżej ze światem zabawek HABA, będą chcieli zostać w nim na dłużej. Warto też podkreślić, że oprócz swoich walorów edukacyjnych i rozrywkowych nasze zabawki są nie do zdarcia, z reguły bawi się nimi całe rodzeństwo.

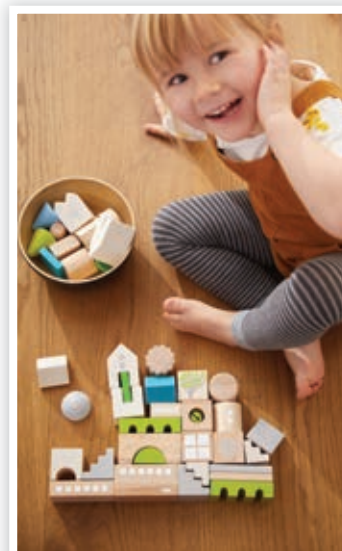
Jak wygląda obecnie struktura polskiego oddziału i w jaki sposób będzie on rozbudowywany?

– Pod szyldem oddziału HABA FAMILYGROUP w Polsce działają obecnie dwa brandy – HABA, czyli marka odpowiedzialna za zabawki, oraz funkcjonująca w obszarze wyposażenia placówek oświatowych i terapeutycznych HABA Pro. W HABA nadal będziemy wzmacniać oraz rozbudowywać dział sprzedaży i obsługi klienta. Na tym polu ściśle współpracujemy nie tylko z centralą, ale też oddziałami w innych krajach, korzystając z ich doświadczeń. Taka wymiana jest niezwykle cenna. Rozbudowa naszego oddziału jest istotna także z uwagi na przyszłą obsługę rynków sąsiadujących z Polską.

Jaki model komunikacji opracowali Państwo z myślą o polskim rynku? Jaki jest główny cel tych działań?

– Chcemy wypracować własną pozycję na rynku zabawek w Polsce. Głównym celem naszych działań jest zwiększenie świadomości marki HABA w Polsce. Zaprezentowanie się konsumentom i kontrahentom z jak najlepszej strony, komunikacja wszystkich kluczowych wartości dla firmy. Chcemy konsekwentnie promować markę i pracować nad jej wizerunkiem. Oczywiście naszym celem jest też dotarcie do klienta biznesowego, kluczowych hurtowni, dystrybutorów zabawek oraz sieci handlowych. W tym obszarze prowadzimy już szereg udanych rozmów i negocjacji, o których będziemy mogli pewnie więcej powiedzieć na przełomie roku. Jeśli wszystko potoczy się zgodnie z planem, niebawem zadebiutujemy już oficjalnie jako HABA na kilku ważnych imprezach branżowych i targach.

A zatem do miłego zobaczenia! Dziękuję za rozmowę.



Drewniane klocki

NOWOŚĆ w serii,
którą pokochały
przedszkolaki





Książki



Gry



Kontakt handlowy:
Karol Popiński

k.popinski@nk.com.pl
sprzedaz.zabawka@nk.com.pl
tel. 22 338 92 11

Piłkarskie propozycje

na wyjątkowy mundial



Do mundialu w Katarze zostały zaledwie dwa miesiące, a piłkarska reprezentacja Polski do tego czasu rozegra trzy mecze. Emocje zaczynają sięgać zenitu, a przygotowania nabierają tempa – zarówno te na boiskach treningowych i stadionach, jak i w branży produktów i akcesoriów. Łączy nas piłka, dlatego przedstawiamy piłkarskie możliwości związane z reprezentacją Polski.

Już 22 września Polacy zmierzą się z Holandią w Lidze Narodów UEFA, a trzy dni później podejmą na wyjeździe Walię. Ostatnim sprawdzianem przed wylotem do Kataru będzie mecz towarzyski rozegrany w listopadzie.

WSZYSTKIE PIŁKARSKIE PRODUKTY W ODŚWIEŻONEJ IDENTYFIKACJI WIZUALNEJ

Nowa identyfikacja graficzna programu licencyjnego powstała z myślą o kibicach reprezentacji Polski oraz firmach, które chcą tworzyć dla nich produkty na licencji PZPN. Manual licencyjny, wzorowany na najlepszych światowych markach, traktuje sposób opracowywania produktów licencyjnych oraz ich promocji. Podstawowym elementem modułu konstrukcyjnego identyfikacji jest korona, dla której inspiracją był znak pochodzący z logo Polska. Z kolei tarcza oraz jej obrys są wyodrębnione z przestrzeni negatywnej między dwoma

koronami. Nowa strategia wizualna została opracowana w sposób kompleksowy przez zespół graficzny federacji piłkarskiej.

NOWOŚCI I NOWI PARTNERZY

Grono partnerów, którzy posiadają prawo do tworzenia produktów z reprezentacją Polski, to naprawdę silny skład, który można byłoby wystawić przeciw największym rywalom. W ciągu ostatnich miesięcy do składu licencjobiorców PZPN dołączyły takie firmy, jak Millano Group, Pan Dragon oraz Proyectum Sport International. To nie koniec wzmocnień, te nowe piłkarski związek ogłosi w ciągu kolejnych tygodni.



**WIĘCEJ PRODUKTÓW Z REPREZENTACJĄ POLSKI
W SKLEPIE KIBICA NA >>> Sklep.LaczyNasPilka.pl**



Wszystkie nowe produkty licencyjne powstają w nowej, atrakcyjnej, odsłonie graficznej. Tak jest np. z etui do telefonów od Funny Case, magnesami oraz brelokami od Pan Dragon czy produktami sportowymi od Millano Group.

#KIERUNEKKATAR, CZYLI WYJĄTKOWY MUNDIAL Z UDZIAŁEM REPREZENTACJI POLSKI

Mundial w Katarze będzie dla reprezentacji czwartym z rzędu międzynarodowym turniejem piłkarskim, na którym wystąpi. Marcowy mecz barażowy przeciwko Szwecji (2:0) zgromadził ponad 54 tys. widzów na Stadionie Śląskim oraz 6 mln przed telewizorami. **Polacy katarskie mistrzostwa zainaugurują meczem z Meksykiem 22 listopada**, dwa kolejne spotkania zagrają z Arabią Saudyjską oraz Argentyną, odpowiednio cztery i osiem

dni później. Turniej ten będzie wyjątkowy z wielu powodów – zostanie przeprowadzony w trakcie trwających rozgrywek ligowych, na w pełni klimatyzowanych stadionach, a selekcjonerzy będą mogli powołać aż 26 zawodników.

POPULARNOŚĆ PIŁKI NOŻNEJ I REPREZENTACJI POLSKI SIŁĄ LICENCJI

Piłka nożna to obecnie sport nr 1 Polaków. Dyscyplinę tę uprawia w Polsce 48% dzieci, a 70% rodaków deklaruje, że to główna dziedzina sportu, którą się interesuje. Piłka nożna jest sportem nie tylko dla mężczyzn, kobieca odsłona gry również zyskuje coraz większe zainteresowanie. Już 63% Polek deklaruje, że lubi i ogląda ten sport. Popularność dyscypliny to zasługa jej pozytywnego wizerunku oraz reprezentacji Polski, której kibicuje



87% Polaków (Kantar Media 2019). Reprezentanci i reprezentantki Polski, którzy odnoszą sukcesy na europejskich boiskach: Robert Lewandowski, Wojciech Szczęsny, Piotr Zieliński, Arkadiusz Milik, Ewa Pajor, to tylko wybrane postaci, które dla młodych zawodników i zawodniczek są wzorem do naśladowania na boisku i w życiu codziennym.

Partnerów handlowych zainteresowanych współpracą z Polskim Związkiem Piłki Nożnej w zakresie nabycia licencji i tworzenia produktów sygnowanych marką reprezentacji Polski zapraszam do kontaktu za pośrednictwem poczty e-mail (marketing@pzpn.pl).

Łącz nas piłka! #KierunekKatar
Karol Tatar

Nabywając licencję PZPN, licencjobiorcy mogą posługiwać się na produktach logo Polska oraz rozpoznawalnym hasłem „Łącz nas piłka”, a także wizerunkami zawodników i zawodniczek reprezentacji Polski w oficjalnych strojach. Przedmiotem licencjonowania jest również wizerunek maskotki drużyny narodowej – orła bielika. Każdy z producentów otrzymuje także dostęp do obszernej bazy zdjęć oraz portalu licencyjnego z materiałami graficznymi.





Jesteśmy z Wami 30 lat!



Największy wybór
opakowań ozdobnych
do prezentów
w Polsce!



Torebki, pudełka,
flowerboxy
oraz wyroby
wstążkowe.



U nas znajdziesz
wszystko
do zapakowania
prezentów.



Bogaty wybór
super gadżetów
prezentowych!

ROZETTE Sp. z o.o.
Oddział: 99-400 Łowicz, ul. Klickiego 22
tel./fax +48 46 8373755
www.rozette.pl

**Zapraszamy na platformę
www.b2b.rozette.pl**

SZUMIĄCEJ KRÓLISI FELCI

urodził się braciszek!

W dodatku Królik Śpioszek jest kropka w kropkę podobny do starszej siostry! Ma jej mordkę, uszy i identyczny kolor futerka. Jednak jak na noworodka przystało, jest od niej dużo mniejszy – mierzy zaledwie 25 cm, co sprawia, że idealnie będzie leżał w rączkach każdego niemowlaka!

PRZYJACIEL NA DOBRE I NA ZŁE!

Królik Śpioszek będzie idealnym towarzyszem dziecka podczas spacerów, wizyty u lekarza oraz adaptacji w żłobku. Szumiąca przytulanka Whisbear zapewni maluchowi poczucie bezpieczeństwa, które jest tak istotne podczas pierwszych dni pobytu w nowym miejscu.



Jak wszystkie przytulanki Whisbear, także ta emituje różowy szum, który pomaga niemowlętom wyciszyć się i zasnąć. Urządzenie po uruchomieniu szumi przez 40 minut (w każdej chwili można je ponownie włączyć ręcznie). Funkcje Soft Start i Soft Stop sprawiają, że szum nasila się i cichnie stopniowo. Jego natężenie można dostosować do potrzeb niemowlęcia. Oprócz wzrostu Królik Śpioszek różni się od swojego starszego rodzeństwa tylko tym, że nie ma wbudowanego crySensora, czyli urządzenia reagującego na płacz dziecka.

ŻYCIE PISZE NAJLEPSZE SCENARIUSZE...

Pomysł na szumiące zabawki narodził się w głowie Zuzanny Sielickiej-Kalczyńskiej 11 lat temu, gdy za pomocą suszarki do włosów kolejny raz usypiała cierpiącego na kolki synka. Szum urządzenia miał zbawienne działanie – dziecko szybko zapadało w spokojną drzemkę. Tak oto w telegraficznym skrócie wygląda historia firmy Whisbear,

którą niedługo później Zuzanna założyła wraz z siostrą Julią Sielicką-Jastrzębską. Młode mamy zainspirowała teoria amerykańskiego specjalisty – doktora Harveya Karpa, który w swoich licznych książkach i publikacjach prezentował teorię „czwartego trymestru” jako czasu dla maluszka na przyswojenie nowych umiejętności, a dla rodziców – na oswojenie się z nową sytuacją i choćby pokonanie częstych u noworodków kolek. Doktor Karp dowiódł, że dziecko w pierwszych tygodniach po narodzinach instynktownie poszukuje sytuacji, które zapamiętało z okresu płodowego. A z tego czasu najlepiej zna różowy szum. I właśnie taki dźwięk wydają maskotki Whisbear. Ma on działanie uspokajające i stwarza poczucie bezpieczeństwa. Uważany jest za najskuteczniejszy i zarazem całkowicie bezpieczny dla dziecka. Mechanizm umieszczony jest bezpiecznie wewnątrz zabawki, co gwarantuje, że dziecko w żadnej sytuacji nie da rady go wyjąć.

JAKOŚĆ BEZ KOMPROMISÓW

Co istotne, przytulanki Whisbear to pierwsze w Polsce szumiące zabawki, które uzyskały pozytywną opinię Instytutu Matki i Dziecka jako produkty przeznaczone dla maluchów z trudnościami w zasypianiu. Działania, z których firma szyje maskotki, są atestowane i posiadają certyfikaty Oeko-Tex Standard 100, co oznacza, że są produktami najwyższej jakości. W przypadku produktów Whisbear jest to szczególnie istotne, bowiem są przeznaczone już dla noworodków. Instytut Matki i Dziecka ocenia je również pod względem bezpieczeństwa ogólnego, zdrowotnego oraz rozwojowego.



MISIE WHISBEAR NA KRÓLEWSKIM DWORZE!

Marce zaufały już tysiące rodziców w wielu krajach. – Brytyjska księżna Kate otrzymała Szumiącego Misia po narodzinach księżniczki Charlotte, a po kilku latach nagrodziła nas wyróżnieniem Warsaw-London Bridge. Health Tech Award. Wkrótce potem na świat przyszedł książę Louis, do którego powędrował Leniwiec E-zzy – opowiada z dumą Zuzanna Sielicka-Kalczyńska. Założycielki Whisbear znalazły się też w prestiżowym gronie najbardziej przedsiębiorczych młodych kobiet z całego świata ogłoszonym podczas konferencji Global Entrepreneurship Summit w Nairobi, nad którą patronat objął Barack Obama, ówczesny prezydent Stanów Zjednoczonych.

Cóż, lepszych argumentów przemawiających za tym, że szumiące przytulanki Whisbear powinny znaleźć się w każdej niemowlęcej wyprawce, by następnie stać się najlepszym przyjacielem maluszka na długie lata, chyba próżno szukać...



Świnka Peppa została... kierowcą wyścigowym!

Tym razem jedna z ulubionych przyjaciółek dzieci daje popis swoich umiejętności na torach Carrera First! A to oznacza, że sympatyczna bohaterka po raz kolejny wyznacza trendy w branży zabawkarskiej – dowodzi, że nie ma znaczenia to, kim się jest, by móc spełniać marzenia!

Krótkie nóżki, różowy ryjek i zawadiackie spojrzenie... Nie ulega wątpliwości, że taka świnka jest tylko jedna! Dzieci kochają ją m.in. za ciekawość świata i otwartość na przygody, które udzielają się im samym, zachęcając do przełamywania własnych granic, lęków lub słabości.

Tym razem Świnka Peppa naprawdę poszła na całość! Siadła za kierownicą wyścigówki i ruszyła przed siebie! Na torze obok ściga się jej młodszy braciszek George! Emocje sięgają zenitu, publiczność piszczy z radości... Kto pierwszy dotrze do mety, pokonując w najlepszym stylu zakręty 90 stopni i zamontowane na trasie spinery? Z drugiej strony, jak poradzą

sobie mali operatorzy elektronicznych kontrolerów? Ułatwią zadanie dzielnym kierowcom czy wystawią ich na próbę, przez co ci będą musieli wspiąć się na wyżyny swoich możliwości?

Tak, nowe tory z serii Carrera First wywołują szybsze bicie serca jeszcze przed rozpoczęciem zabawy! Do każdego zestawu dołączone są dwa samochodziki wyścigowe Peppy i George'a. Zabawki na długo zajmą uwagę dzieci – zasilanie czterema bateriami typu C zapewnia aż sześć godzin nieprzerwanej zabawy. Oba zestawy są idealnym wyborem dla początkujących kierowców (wiek: 3+), którzy chcieliby rozpocząć przygodę z torami Carrera.



W serii Carrera First są dostępne dwa tory, po których Świnka Peppa ściga się ze swoim braciszkiem George'em:

- Kids GranPrix (długość: 2,4 m, wymiary po rozłożeniu: 93 x 45 cm);
- Soapbox Race (długość: 2,9 m, wymiary po rozłożeniu: 115 x 87,5 cm).



Zdjęcia: Carrera

Reklama

1. Carrera® FIRST

NOWOŚĆ!

WESOŁA JAZDA ZE ŚWINKĄ PEPPĄ!



Spinery
dla większej
fajdy



carrera-toys.com



PEPPA PIG and all related trademarks and characters TM & © 2003 Ashtley Baker Davies Ltd and/or Entertainment One UK Limited. HAGRID and all related logos and trademarks TM & © 2022 Hasbro. All Rights Reserved. Used with Permission. Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley

- 1 Lokalizacja.
- 2 Powierzchnia sklepu.
- 3 Oferta (wraz z podziałem procentowym).
- 4 Liczba pracowników.
- 5 Bestsellery sprzedażowe ostatnich tygodni.
- 6 O ile procent wzrosły ceny oferowanych produktów w stosunku do analogicznego okresu poprzedniego roku?

HURTOWNIA ZABAWEK AWZ

Krzysztof Wołoszyn, Marek Zaremba



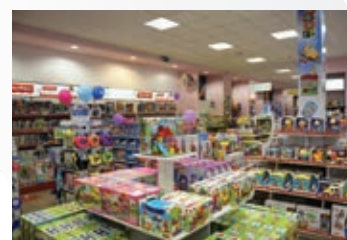
- 1 Posiadamy łącznie siedem sklepów: w Kaliszu (przy ul. Polnej 14), w Koninie (przy ul. Spółdzielców 18A), w Krotoszynie (przy ul. Ostrowskiej 38), w Obrzębinie, w Ostrowie Wielkopolskim (przy ul. Kaliskiej 39), w Środzie Wielkopolskiej (przy ul. Marcinkowskiego 1) oraz w galerii Rondo w Sieradzu (przy ul. Jana Pawła II).
- 2 Każdy ze sklepów ma powierzchnię 800-1000 mkw.
- 3 Zabawki – 60%, artykuły szkolno-biurowe – 20%, upominki i kartki okolicznościowe – 10%, artykuły sezonowe (ozdoby wielkanocne i bożonarodzeniowe, stroje karnawałowe, base-ny) – 10%.
- 4 Średnio osiem osób w każdym sklepie.
- 5 Maskotki Squishmallows, długopisy 3D, długie pluszaki zwierzątka. Dużym zainteresowaniem cieszą się także artykuły szkolno-biurowe.
- 6 Około 10%.
- 7 Jesteśmy właśnie po rozwiązaniu dwóch konkursów plastycznych, które zorganizowaliśmy na naszych fanpage'ach na Instagramie i Facebooku. Obecnie trwa u nas akcja promocyjna związana z rozpoczęciem roku szkolnego – przy zakupie plecaka oraz wyprawki szkolnej klienci otrzymują 15-procentowy rabat. Dodatkowo mamy promocję na zabawki dla bobasów firmy Vtech (-20% przy zakupie dowolnego produktu). Oferujemy również 20-procentowy rabat na zabawki do piasku.
- 8 Nie zauważyliśmy zmian w nastrojach klientów po rozpoczęciu przez Rosję działań wojennych w Ukrainie. Nie odbiło się to również w żaden sposób na naszej sprzedaży.



- 7 Zaplanowane wydarzenia/akcje promocyjne/konkursy etc.
- 8 Czy działania wojenne prowadzone w Ukrainie wpłynęły na nastroje klientów i ich preferencje zakupowe?
- 9 Czy (a jeśli tak, to w jakim zakresie) wojna za naszą wschodnią granicą odbija się na sprzedaży?

ENTLICZEK

Monika Galon



- 1 Ul. Dobrego Pasterza 122a w Krakowie.
- 2 Około 1600 mkw.
- 3 Wózki i foteliki – 40%, mebelki, wyposażenie pokoju dziecka, pościel i materace – 15%, zabawki – 25%, akcesoria dla niemowląt – 10%, bielizna i odzież niemowlęca – 10%.
- 4 Siedemnastu pracowników.
- 5 Arka Noego marki Dumel Discovery, seria edukacyjna dla najmłodszych od CzuCzu, zestawy klocków LEGO, gryzaczki i produkty wykonane z miękkiego silikonu w różnych kształtach i kolorach.
- 6 20-40%.
- 7 Systematycznie prowadzimy weekendowe akcje promocyjne, które obejmują wybrane marki. W ostatnim tygodniu października planujemy większy event w postaci targów dla mamy i dziecka, zaś na przełomie listopada i grudnia mikołajową promocję zabawek.
- 8 Tuż po wybuchu wojny odnotowaliśmy spadek liczby klientów. Z czasem sytuacja wróciła do normy, lecz nadal zauważalny jest spadek sprzedaży produktów premium na rzecz tych tańszych, zwłaszcza w przypadku wózków dla niemowląt. Jest to prawdopodobnie związane ze znacznym wzrostem cen wózków z importu. Obecnie klienci podchodzą do zakupów bardziej racjonalnie, wybierając produkty sprawdzone, ale niekoniecznie te najdroższe. Sprzedaż spadła również w przypadku marek premium – towary te sprzedają się tylko podczas organizowanych przez nas od czasu do czasu atrakcyjnych promocji cenowych.
- 9 Zauważyliśmy wprawdzie wzrost odwiedzin klientów z Ukrainy, jednak z reguły dokonują oni zakupu produktów ze średniej i niższej półki cenowej. Niepokojący jest także duży wzrost cen, i to nie tylko w naszej branży, spowodowany m.in. zawirowaniami na rynkach energii i surowców. Mamy obawy, że odbije się to negatywnie na wolumenie oraz rentowności sprzedaży w nadchodzących miesiącach, zwłaszcza w okresie świąteczno-noworocznym. Jednocześnie staramy się nie tracić optymizmu, wierząc, że czarne scenariusze jednak się nie spełnią.



Lucky Duck Games: nowość goni nowość!



Końcówka roku to dla wydawców gier planszowych szczególnie intensywny okres. Nie inaczej jest w przypadku wydawnictwa Lucky Duck Games, które na jesień przygotowało aż jedenastce premier!

Jeszcze we wrześniu ukaże się dedukcyjna gra „Poszukiwanie planety X”, w której gracze wcielą się w role astronomów. Ich celem będzie odnalezienie tytułowej planety. Miłośnicy eksploracji kosmosu mogą też zainteresować się „Skymines” – grą ekonomiczną o wydobywaniu zasobów z Księżyca i asteroid. Wyróżnia ją unikatowy system programowania kart i zarządzania ręką, wymagający starannego, ale też sprytnego planowania. Lżejszą planszówką ekonomiczną, odpowiednią dla mniej zaawansowanych graczy, jest z kolei „Flamecraft” – przepięknie ilustrowana gra o opiekunach smoków rzemieślników.

Wczesną jesienią na rynek trafią także dwie kolejne gry z serii kieszonkowej – „Ranczer” i „Czaszki z Sedlec”. Ta pierwsza jest niezależną kontynuacją „Urbanisty”. Z kolei „Czaszki” postawią przed graczami wyzwanie stworzenia niecodziennych dekoracji.

W tym roku ukaże się również pierwsza imprezowa gra wydawcy. W muzycznej „Dyskografii” gracze będą wybierać okładki do składanek ulubionych utwo-



rów. Dla większej grupy odpowiednie będą także „Papierowe podziemia” – wykreślanka o odkrywaniu lochów pełnych skarbów i potworów.

Oprócz wprowadzania całkiem nowych tytułów wydawnictwo rozwija znane serie. Pod koniec roku w sklepach pojawi się drugi sezon dynamicznej gry pojedynkowej „Dice Throne”. Jednocześnie wydany zostanie duży dodatek kooperacyjny „Dice Throne Adventures”. Fanów gier pojedynkowych zainteresuje też z pewnością „Razem” – karcianka, z którą przeniosą się do postapokaliptycznego świata.

Zeszłoroczny hit „Destinies” także dostanie dwa nowe dodatki. „Morze piasku” zabierze graczy do wybrzeży Afryki, zaś „Mity i folklor” to trzy niezależne scenariusze, których motywami przewodnimi są mityczne postaci.

A pod koniec roku gracze poznają nowe gry ze świata „Wyspy kotów”. Wraz z dodrukiem kafelkowej rodzinnej układanki do sklepów trafią bowiem dwa dodatki dodające nowe moduły gry – „Pakiet z kickstartera” oraz „Kociaki i bestie”.

ZOBACZ NOWOŚCI LUCKY DUCK GAMES



DEBIUT ASKATO

w roli wydawcy

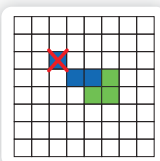
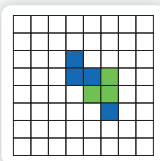
Zaczął się niewinnie. Do dystrybutora zgłosił się Andrzej Undro – zawodowo trener taekwondo, a prywatnie pasjonat i autor planszówek – z opracowaną przez siebie mechaniką strategicznej gry logicznej. Projekt okazał się strzałem w dziesiątkę nie tylko ze względu na swoją oryginalność, ale również to, że stanowił idealny kierunek rozwoju serii „Genialny dziecko”. W ten sposób polski rynek zabawek wzbogacił się o „Skato” – kafelkową grę łączącą pokolenia.



Mimo że gra urzeka swoją prostotą, stanowi również świetny trening szarych komórek. A przy okazji pozwala rozegrać wiele przyjemnych sparingów umysłowych między graczami w różnym wieku i o różnym planszowym doświadczeniu.

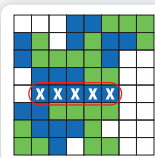
ZASADY GRY

1. Każdy z graczy wybiera kafelki w jednym z dwóch kolorów: niebieskim lub zielonym.
2. Gracz rozpoczynający układa pierwszy kafelek w wybranym przez siebie kolorze w dowolnym miejscu na siatkowej planszy.
3. Drugi z graczy dokłada do niego kafelek w wybranym przez siebie kolorze w taki sposób, by jednym bokiem sąsiedował z kafelkiem przeciwnika.
4. Obaj gracze umieszczają kolejno swoje kafelki na planszy zgodnie z zasadą: dokładany kafelek musi się stykać co najmniej jednym bokiem (nie rogiem!) z dowolnym kafelkiem na planszy.
5. Gracz może dokładać swoje kafelki do dowolnych ciągów znajdujących się na planszy. Jednak aby zdobyć jak najwię-

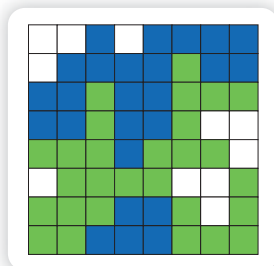


cej punktów, musi układać ciągi składające się z co najmniej pięciu kafelków.

6. Jeśli jednemu z graczy uda się w czasie gry ułożyć pięć kafelków w rzędzie (pionowo lub poziomo), rozgrywka automatycznie kończy się jego zwycięstwem!



7. W przeciwnym wypadku gra kończy się w momencie zapełnienia wszystkich pól na planszy. Wygrywa osoba, której udało się ułożyć więcej ciągów składających się z co najmniej pięciu kafelków w jednym kolorze (punktowany jest wówczas każdy kafelek).



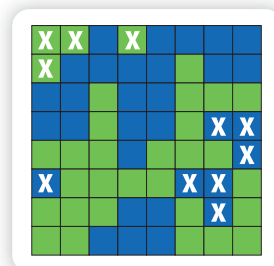
Przykładowa punktacja: kafelki niebieskie – 25 pkt (zapełnione dwa pola, odpowiednio 20 i 5 kafelków), kafelki zielone – 28 pkt (zapełnione dwa pola, odpowiednio 22 i 6 kafelków). Wygrywa gracz, który w grze posługiwał się zielonymi kafelkami.



Gra „Skato” zadebiutuje na polskim rynku już w listopadzie, zaś jej światowa premiera została zaplanowana podczas targów Spielwarenmesse w Norymberdze!



Uwaga: do punktacji nie wliczają się ciągi składające się z mniej niż pięciu kafelków.



Ze względu na ogromną liczbę kombinacji (sięgająca 9 milionów!) wynik każdej rozgrywki do samego końca jest trudny do przewidzenia.

O GRZE

Liczba kafelków: 64 (32 w kolorze niebieskim i 32 w kolorze zielonym).
Wymiary pojedynczego kafelka: 2 x 2 cm.
Wymiary planszy: 25 x 25 cm.
W zestawie: woreczek do przechowywania kafelków.
Liczba graczy: 2.
Wiek: 6+.



NAUKA I ZABAWA



ASKATO Sp. z o.o. sp. k.
62-002 Suchy Las, ul. Klonowa 2

✉ biuro@askato.pl ☎ 794 588 688 🌐 www.askato.pl

Nowa platforma B2B Rozette

- PORADNIK UŻYTKOWNIKA

Narzędzie sprzedażowe dystrybutora, które swój debiut miało równo rok temu w warszawskim teatrze Sabat, okazało się strzałem w dziesiątkę! Od tego czasu chętnie korzystają z niego zarówno same hurtownie, jak i współpracujące z nimi sklepy. I mimo że obsługa platformy jest intuicyjna, współpraca przejrzysta, a polityka rabatowa ściśle powiązana z rabatami uzyskanymi przez klienta w danej hurtowni, niektóre sklepy nadal mają pytania dotyczące tego, jak korzystanie z niej wygląda w praktyce. Poniżej najczęstsze wątpliwości, jakie pojawiają się z ich strony.



Pytanie: W jaki sposób najłatwiej zostać użytkownikiem platformy B2B Rozette?

Odpowiedź: Wystarczy wejść na www.b2b.rozette.pl, wypełnić formularz z danymi, zaakceptować regulamin, a następnie założyć konto.

Pytanie: Po jakim czasie można złożyć pierwsze zamówienie?

Odpowiedź: Weryfikacja nowego użytkownika trwa do 24 godzin. Po upływie tego czasu i zalogowaniu się do platformy uzyskuje się dostęp do pełnej oferty.

Pytanie: Na ile intuicyjny jest sam proces zakupowy?

Odpowiedź: Użytkownik wybiera produkt i klika w niego. Następnie wskazuje liczbę opakowań, jaką chce zamówić, i dodaje do koszyka. W kolejnym kroku może powrócić do zakupów albo zakończyć je i przejść do koszyka.

Pytanie: W jakie dni i w jakich godzinach można korzystać z platformy?

Odpowiedź: W tym przypadku nie ma żadnych ograniczeń – platforma jest dostępna dla klientów z dowolnego miejsca na świecie siedem dni w tygodniu przez 24 godziny na dobę.

Pytanie: Czy sklep dokonujący zamówienia na platformie B2B Rozette może liczyć na rabaty, jakie wcześniej uzyskał u współpracującej z nim hurtowni?

Odpowiedź: Każda transakcja odbywa się poprzez konto hurtowni, z którą współpracuje wybrany sklep; indywidualne rabaty również nalicza hurtownia.

Pytanie: Czy dostawa zamówienia wiąże się z koniecznością poniesienia dodatkowych kosztów?

Odpowiedź: To zależy od wartości samego zamówienia. Po osiągnięciu minimum logistycznego, które wynosi 1500 zł netto, dostawa bezpośrednio od dystrybutora jest gratis. W przeciwnym wypadku jej koszt wynosi 20 zł.

Pytanie: Czy każde zamówienie jest wysyłane bezpośrednio z firmy Rozette?

Odpowiedź: Nie, zamówienie może również zrealizować hurtownia, z którą współpracuje sklep. Wówczas wysyłka jest darmowa, jednak należy się liczyć z dłuższym terminem realizacji.

Pytanie: W jaki sposób można dokonać płatności za zamówienie? Bezpośrednio czy przez hurtownię?

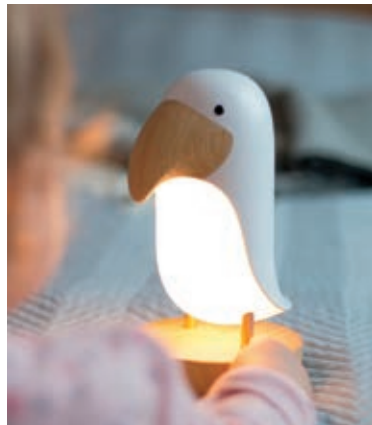
Odpowiedź: Wyłącznie przez hurtownię.

Pytanie: Czy w przypadku takiej konieczności można dodać uwagi do zamówienia?

Odpowiedź: Jak najbardziej – wystarczy wpisać je w okno, które pojawi się podczas finalizacji zamówienia.

Jak widać, korzystanie z platformy sprzedażowej firmy Rozette nie wymaga ani specjalistycznej wiedzy, ani określonych umiejętności. Z kolei ułatwienie w codziennej pracy, jakie zapewnia narzędzie, jest bezcenne, biorąc pod uwagę coraz większą konkurencyjność zarówno na rynku tradycyjnym, jak i e-commerce.





REGNUM.PL

UL.STANIEWICKA 14, 03-310 WARSZAWA
KIDS@REGNUM.PL, TEL. +48 693722093



NOWE GRY RAVENSBURGER!



INTERACTIVE TRACK SYSTEM

GRAVITRAX

EXPERIENCE THE POWER OF GRAVITY



INTERACTIVE TRACK SYSTEM

GRAVITRAX

PRO

EXPERIENCE THE POWER OF GRAVITY



puzzle



Ravensburger

Zwierzątka prawdziwe czy nie?

Oto jest pytanie!

Od razu uprzedzamy, że odpowiedź nie jest tak oczywista, jak można by się spodziewać. Wszystko dlatego, że kolekcja Animigos World of Nature obejmuje mięciutkie zwierzątka do złudzenia przypominające te prawdziwe. Dystrybutorem tych niezwykłych przytulank jest na polskim rynku firma Majdan Zabawek.



Kolekcja Animigos World of Nature marki Tobar obejmuje mięciutkie pluszaki, które wyglądają jak prawdziwe zwierzątka. Dzięki temu z miejsca staną się przyjacielem każdego dziecka, które kocha przyrodę. To także uniwersalny pomysł na podarunek zarówno dla dziewczynki, jak i chłopca, dziecka w różnym wieku i o różnych zainteresowaniach.

Ale nie tylko! Pluszowe zwierzątka świetnie odnajdą się w zabawie w odgrywanie ról – maluch do woli będzie mógł je przytulać, karmić, ubierać i rozmawiać z nimi. Troszczyć się o nie, głaskać, rozczesywać ich futerka oraz wyprowadzać na spacer. Oprócz przyjemności z samej zabawy nauczy się w ten sposób troszczyć o innych i okazywać empatię.

Na tym jednak wcale nie koniec! Do każdego zwierzątka dołączona jest miniaturowa książeczka, która zawiera

interesujące fakty o nim samym podane w sposób przystępny, dostosowany do możliwości poznawczych najmłodszych. Sprawia to, że zabawa nimi idzie w parze z przyjemną, niezobowiązującą edukacją, która przynosi najlepsze efekty.

W tym miejscu nie sposób też pominąć faktu, że uwielbiane przez dzieci na całym świecie pluszaki z serii Animigos World of Nature zostały zaprojektowane z myślą o nawet najmłodszych maluchach, co oznacza, że spełniają najwyższe standardy jakości poświadczone stosownym certyfikatem. Sprawia to, że bez obaw mogą stać się ukochaną przytulanką każdego bobasa.

A dzięki wiernie odwzorowanym detalom oraz cechom charakterystycznym będą również oryginalnym dodatkiem do wystroju, i to nie tylko dziecięcego pokoiku!





Torebki Upominkowe

Czołowy dystrybutor w Polsce



POSIADAMY W ASORTYMENCIE:

- Torebki do pakowania prezentów
- Papier do pakowania prezentów
- Kartki okolicznościowe
- Rozetki
- Pudełka na prezenty
- Magnesy
- Notesy
- Balony
- Gry logiczne

TOREBKI

Z SZEROKIM DNEM

Zastępują papier do pakowania prezentów.
Generują większą sprzedaż, a zatem Państwa zysk.

"W&K" Wojciech Waśniewski

Radom ul. Potkańskiego 16a

tel. 692 470 809 | e-mail: wojciech.wasniewski@wktorebki.pl



www.wktorebki.pl

JAK RADZIĆ SOBIE

z trudnymi emocjami u dzieci?



Z JULKĄ I JANKIEM KAŻDE DZIECKO OSWOI LĘKI, A TYM SAMYM PRZEKONA SIĘ, ŻE NIE MA SYTUACJI BEZ WYJŚCIA!

Odpowiedź na to pytanie przynosi unikatowa seria „Julka i Janek” od wydawnictwa Zielona Sowa. Autorka książeczek Kasia Keller opowiedziała w nich historie wzięte wprost z życia każdego kilkulatka, ale z nieco innego punktu widzenia. Zamiast moralizowania pozwoliła maluchom zmierzyć się z ich największymi słabościami i poradzić sobie z nimi. A co najważniejsze – wyciągnąć bezcenne wnioski na przyszłość!

Czego nie lubią: złość, burza, potwór i strupek? Zaczepne pytanie, które pojawia się w tytule każdej książki z serii, zachęca do sięgnięcia po nią i znalezienia odpowiedzi. Pojawia się ona na koniec każdej trzymającej w napięciu opowieści, podczas której główni bohaterowie są wystawiani na przeróżne próby. A stąd już tylko krok do zupełnie niepotrzebnego wpadnięcia w panikę... albo, co gorsza, w złość!

ANTIDOTUM NA DZIECIĘCE SŁABOŚCI

Każdy tom z serii „Julka i Janek” to oddzielna historia z życia rodzeństwa, która z dobrym skutkiem oswaja trudne emocje u dzieci i pokazuje, jak radzić sobie z własnymi słabościami. Napisana zrozumiałym językiem, opatrzona pięknymi ilustracjami Karoliny Krakowieckiej krótka opowieść dla najmłodszych o tym, że z każdej sytuacji można znaleźć wyjście.

W serii ukazały się dotychczas dwie książeczki:

- **„Julka i Janek. Czego nie lubi złość”** – Julka przez przypadek burzy wieżę z klocków, którą zbudował jej brat Janek. Chłopiec wpada w złość, a w jego oczach pojawiają się łzy... Przepraszają siostry na nic się zdają. „Zepsułaś! Zniszczyłaś moją wieżę!” – krzyczy rozszalony. Teraz i dziewczynka zaczyna złościć się na brata, bo ten nie chce zrozumieć, że przecież nie zrobiła tego specjalnie. Z pomocą przychodzi tata, który cierpliwie, klocko po klocku, zaczyna wznosić budowlę od nowa. Chwilę później wieżę układa już cała trójka. Okazuje się, że wspólna zabawa jest idealnym sposobem na okiełznanie złości.
- **„Julka i Janek. Czego nie lubi burza”** – Janek od zawsze bardzo boi się burzy.

Chłopiec umiera ze strachu, gdy na niebie pojawia się błyskawica, chwilę po niej grzmot, a na koniec w domu gasną wszystkie światła. I mimo że mama szybko zapala świece, a w pokoju robi się przytulnie, brat Julki nadal się boi. Chcąc odwrócić jego uwagę od źródła strachu, mama wpada na świetny pomysł. „Pobawmy się z burzą w fotografa!” – ogłasza konkurs. Cała trójka, wykorzystując błyskawicę jako błysk flesza, próbuje zrobić najśmieszniejszą minę na świecie i... zdjęcie gotowe! A Janek? Z każdym kolejnym błyskiem coraz bardziej zapomina o burzy!

Już 12 października br. dołączą do nich dwa kolejne tytuły z serii:

- **„Julka i Janek. Czego nie lubi potwór”** – Julka bardzo boi się zostać sama w pokoju i zasnąć. Obawia się, że pod jej łóżkiem czai się potwór... Na szczęście rodzice znają sposoby na poradzenie sobie z nim. Uprzejma rozmowa? A może magiczna mikstura? Po przeczytaniu tej książeczki dzieci dowiedzą się, jak najłatwiej pozbyć się nieproszonego gościa spod łóżka, by spokojnie przespać całą noc!
- **„Julka i Janek. Czego nie lubi strupek”** – rodzeństwo chętnie spędza czas na ulubionym placu zabaw. Tym razem jednak zabawa kończy się nieprzyjemnie, gdy Julka przypadkiem upada i rozbija sobie kolano. A to boli i piecze! Na szczęście tata zawsze jest przygotowany na takie sytuacje. Ma w plecaku zestaw do czyszczenia i dezynfekcji ran. A co najważniejsze, zna magiczny sposób na ból i lęk przed strupkiem...

Prawda, że te niepozorne książeczki to dla dzieci istna kopalnia wiedzy na temat radzenia sobie w nawet najbardziej niesprzyjających okolicznościach? Dobra wiadomość jest też taka, że wydawca zapowiedział już kontynuację edukacyjnej serii dla maluchów!

ŚCIĄGA Z EMOCJI!

ZNAJDUJE SIĘ NA KOŃCU KAŻDEJ KSIĄŻECZKI. RODZICE ZNAJDĄ W NIEJ NIE TYLKO DEFINICJE WYBRANYCH EMOCJI, ALE TEŻ WSKAZÓWKI OD PSYCHOLOGA, PEDAGOGA, PEDIATRY LUB NAUCZYCIELA DOTYCZĄCE TEGO, W JAKI SPOSOB ROZMAWIAĆ Z DZIECKIEM O SŁABOŚCIACH ORAZ JAK POMÓC MU PORADZIĆ SOBIE Z NIMI.



ZMYŚŁY, SENSORYKA I BUZI GIMNASTYKA!



WZROK, SŁUCH, DOTYK, WĘCH I SMAK - dzięki nim poznaję świat!

Książka wprowadza małych czytelników w świat zmysłów. Pojawiają się w niej przykłady postępowania się wzrokiem, słuchem czy dotykiem w życiu codziennym, a także związane ze zmysłami ciekawostki ze świata natury. Wesoty, rymowany tekst autorstwa Małgorzaty Strzałkowskiej świetnie uzupełniają piękne, kolorowe ilustracje Justyny Hołubowskiej-Chrzęszczak.



Krótkie, rymowane wierszyki, które rozwijają zmysł dotyku, równowagi, pozwalają odkryć schemat ciała i czucie siebie.



Ćwicz razem z Nockiem język i buzię!
Zabawna, rymowana historyjka pomaga maluchom w treningu aparatu mowy.



Sposób pomysłowy na ćwiczenie mowy!
Zbiór rymowanek do zabaw językowych, których celem jest ćwiczenie wymowy głosek i słów.



Znajdź nas:
www.zielonasowa.pl

@wydawnictwo_zielona_sowa

WYŚCIG z twistem!



Siedzę na kanapie. Mój syn biegnie wzdłuż stołu, wspina się na oparcie kanapy, mija mnie w pełnym pędzie i zeskakuje z drugiej strony. Po chwili znowu biegnie wzdłuż stołu. Robi już szesnaste okrążenie, a ja próbuję oglądać serial.

„Jestem oazą spokoju, kwiatem lotosu na łagodnej toni jeziora...”

– powtarzam w myślach.

– Synku, dlaczego skaczesz po meblach? – pytam wreszcie.

– Jestem Sonikiem, tato, i mam supermoc! – słyszę.

Kwiaty lotosu nie mają łatwego życia.



Zawsze uważałem, że gry na licencji mają łatwiej. Zaczynają z wyższego poziomu, bo marka, którą reprezentują, jest już rozpoznawalna. A klienci często kupują oczami. Jeśli na okładce znajdą postać znaną z popkultury, rośnie szansa, że produkt się sprzeda. Mój pogląd się zmienił, kiedy zauważyłem, że ludzie coraz częściej zaczynają spoglądać krytycznym okiem na licencjonowane produkty, oczekując od nich więcej.

„Sonic i superdrużyny” to planszówka od wydawnictwa Rebel wydana na licencji. W grze wykorzystany został wizerunek znanego z gier konsolowych jeża Sonica. Bohater ten jest obecnie bardzo popularny, w kinach można obejrzeć drugą część jego przygód i przyznam, że to jeden z ciekawszych filmów familijnych ostatnich lat. Jednak czy przeniesienie ultraszybkiego jeża na planszę było dobrym pomysłem?

MAGIA FIGUREK

Pudełko kusi z daleka. Na wieczku znajdują się okienka, przez które można zobaczyć, co jest w środku. A w środku są fantastycznie wykonane figurki aż ośmiu bohaterów znanych ze świata Sonica. Każda z nich zaprojektowana została w popularnej ostatnio stylizacji Funko Pop, czyli wielka głowa i mały tułów.



Pozostała zawartość pudełka jest skromna: kolorowa plansza, dwie nieduże talie kart, krótka instrukcja. Tyle w zupełności wystarczy, by dobrze się bawić.

MOC PIERŚCIENI

„Sonic i superdrużyny” to gra wyścigowa z twistem, dzięki któremu wyróżnia się na tle podobnych tytułów. Każdy z graczy kieruje dwuosobową drużyną, czyli musi doprowadzić na metę dwa stworki. Każda drużyna ma swój kolor, do którego pasują odpowiednie karty i figurki.

JAK SIĘ GRA?

Gracze po kolei dociągają sześć kart i co rundę zagrywają jedną. Trafia ci się karty twojej drużyny, ale będą też karty

w kolorze drużyn przeciwników. Zagrywając kartę, musisz przesunąć jednego z członków drużyny o wskazaną liczbę pól do przodu. W grze będziesz przesuwac nie tylko swoje pionki, ale również pomagać przeciwnikom. Czy na pewno pomagać? Niezupełnie. Magia gry ukryta jest w sprytnie skonstruowanej planszy. Otóż tworzy ona okrąg, po którym ścigają się bohaterowie. Na tym okręgu są różne pola o specjalnych właściwościach.

Na przykład pola z pierścieniami. Jeśli któryś z bohaterów startuje z pierścieni – przebiegnie dwa razy dłuższy dystans, z kolei postać zaczynająca ruch na polu z kolcami poruszy się tylko o jedno pole, niezależnie od wartości na karcie. Na planszy są jeszcze pola z niespodziankami. Po zakończeniu ruchu na takim polu bohater może dobrać kartę z talii niespodzianek, a tam są tylko dobre rzeczy. Równie ciekawa jest pętla. Trzeba ją przebiec za jednym podejściem. Bohater kończący ruch w połowie pętli spada, czyli wraca na jej początek.

Jak można się domyślić, gra polega na wybraniu odpowiedniego momentu na zagranie każdej z kart. Jeśli ruszam jeża z mojej drużyny, to tak, by skończyły ruch na pierścieniach lub polach z niespodzianką. Jeśli muszę pobiec postaciami przeciwników, będę kombinował, by wpakować je na kolce lub w połowie pętli.

DAWAJ, SONIC, DAWAJ!

„Sonic i superdrużyny” ma intuicyjne zasady i jest na tyle uniwersalna, że pobawią się przy niej



mali, młodzież, a dorośli grający z dziećmi nie będą mieli poczucia, że robią coś za karę.

Figurki są super i chociażby dla nich warto grę mieć. Rozgrywka trwa wygodne 20 minut, a dzieciaki, przynajmniej moje, lubią do niej wracać.

Co w wyścigu jeży można poprawić? Trochę czytelność. Figurki są kolorowe, ale ich przynależność do drużyny rozpoznaje się tylko po podstawie. Na początku można się pomylić, zwłaszcza gdy żółty lisek ma niebieską podstawkę. Z czasem człowiek się uczy.

Konieczność przesuwania cudzych pionków sprawia, że zwycięstwo nie cieszy tak bardzo. Osiągniesz je, bo przeciwnik zagrał kartę twojej drużyny. Z drugiej strony, kiedy ty będziesz zagrywał kartę przeciwnika i jego postać wbiegnie na metę, poczujesz się troszkę niesprawiedliwie. Taki urok gry. Trzeba liczyć się z losowym dociąganiem kart, a strategię ustawić na osiągnięcie maksymalnych możliwości z kart, które przysły na rękę.

U mnie w domu gra „Sonic i superdrużyny” przyjęła się bardzo fajnie. A jej rozkładanie jest jednym ze sposobów, żeby mój syn przestał biegać po meblach :)



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.

LEGO

Nowość w serii LEGO® Harry Potter™

Grupa LEGO prezentuje spektakularną interpretację legendarnego pociągu znanego z serii filmów o Harrym Potterze. Nowy zestaw LEGO Harry Potter – Ekspres do Hogwartu – Edycja kolekcjonerska ma 118 cm długości i jest przepustką do magicznej przygody LEGO w Hogwarcie. Bogaty w szczegóły zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz, zawiera parowóz stojący na torach kolejowych z obrotową dźwignią uruchamiającą koła napędowe, wagon z węglem, wagon pasażerski ze świecącymi klockami oraz rewelacyjną replikę peronu 9 i ¾. W zestawie znajduje się ponadto imponująca kolekcja 20 minifigurek inspirowanych uwielbianymi przez fanów momentami z filmów, w tym wielkie trio: Harry Potter, Ron Weasley oraz Hermiona Granger.



Zdjęcia: Lego

Reklama

**NOWOŚCI
WYDAWNICTWA AWM**

DOTYK I POSLUCHAJ

DOMOWE ODGŁOSY

ODGŁOSY PUPILI

Ada

ODGŁOSY ZWIERZĄT

ODGŁOSY PRZYRODY

Zapraszamy do współpracy:
tel. +48 22 720 34 90
www.morex.com.pl

MOREX

nowość

Zestaw do nauki JĘZYKA ANGIELSKIEGO od CzuCzu

Czas na paluszkowy angielski! Przedstawiamy dwie wyjątkowe nowości od krakowskiego wydawnictwa, które dobrze wie, czym jest zdobywanie wiedzy przez zabawę! Edukacyjne zestawy pozwalają rozpocząć i kontynuować przygodę z językiem angielskim. Jak zwykle w CzuCzu, każdy z nich powstał w oparciu o autorską koncepcję, jest przepięknie zilustrowany, pełen wiedzy i pomysłów na niekończące się zabawy.



NAUKĘ JĘZYKÓW OBCYCH WARTO ZACZAĆ JAK NAJWCZEŚNIEJ

Mózgi dzieci są bardzo plastyczne i wręcz zaprogramowane do tego, by z łatwością przyswajać języki obce. Jak to wykorzystać? Odpowiedź jest teoretycznie prosta: dzięki wspólnej zabawie, która dla najmłodszych jest naturalną i bezpieczną przestrzenią do nabywania nowych umiejętności. Edukacyjne nowości CzuCzu pozwalają przekuć teorię w wyjątkowo przyjemną i skuteczną praktykę. Oto **Zestawy do nauki języka angielskiego** przygotowane z myślą o dwóch grupach wiekowych – dla młodszych dzieci (w wieku 1, 2 i 3+) oraz przedszkolaków (w wieku 4, 5 i 6+).

Każdy Zestaw do nauki języka angielskiego od CzuCzu zawiera:

- **6 książeczek** z ciekawymi zadaniami, paluszkowymi zabawami i zwrotami do powtarzania,
- **24 dwustronne karty obrazkowe** z angielskimi słówkami do powtarzania,
- **poradnik dla rodziców** z wyjaśnieniem metody i pomysłami na zabawy.

CZAS NA ANGIELSKI Z CZUCZU

CzuCzu wie, czym jest radość odkrywania! Wydawca dba też o to, by edukacyjne produkty były dostosowane do rozwijających się umiejętności i zainteresowań dzieci. Każdy z Zestawów do nauki języka angielskiego inspirowane do przeróżnych zabaw, krok po kroku ucząc nowych słówek i wyrażen. Tematyka poruszana w książeczkach i na kartach obrazkowych dotyczy tego, co dzieci znają i po prostu lubią. Dwie pozycje różnią się poziomem trudności i ilością nowego słownictwa. Można z nich korzystać niezależnie lub łączyć ze sobą, ponieważ znakomicie się uzupełniają.

PALUSZKOWE ZABAWY TO ŚWIETNY POMYSŁ!

Angażowanie różnych zmysłów wspomaga zapamiętywanie nowo poznanego materiału, zaś dotyk odgrywa szczególną rolę w poznawaniu świata przez dzieci. Ich zadania polegają na:

- **wyszukiwaniu szczegółów** na pełnych humoru, kolorowych ilustracjach, co angażuje wzrok,

Zestawy do nauki języka angielskiego od CzuCzu znakomicie sprawdzają się jako prezent dla dzieci w różnym wieku.

- **słuchaniu** tego, co mówi (albo śpiewa) rodzic, co wspiera słuch i uwagę słuchową,
- **samodzielnym powtarzaniu dźwięków i mówieniu**; słówka w książeczkach nieprzypadkowo pojawiają się wielokrotnie, a zadania polegają na powtarzaniu tych samych wyrażen, gdyż jest to skuteczny i bardzo lubiany przez dzieci sposób na utrwalanie materiału w pamięci,
- **angażowaniu dłoni** – stąd pomysł CzuCzu na paluszkowe zabawy; dzieci proszone są o dotykanie różnych elementów ilustracji, przesuwanie po nich palcami i naśladowanie różnych ruchów.

Efekt? Skuteczna, ale też bardzo wesoła nauka nowego języka!

PLANSZOWA GRA ROKU 2022

Tytuły zakwalifikowane do II etapu

GRA DLA DZIECI

- „Cztery sery” (Trefl)
- „Dragomino” (FoxGames)
- „Drewniana wieża” (MultiGra)
- „Farma – Szukaj i znajdź” (Tactic Games)
- „Gra w kolory” (Nasza Księgarnia)
- „Jaś i Małgosia” (Granna)
- „Karak: Goblin” (Albi Polska)
- „Kroniki Przygody” (Lucky Duck Games)
- „Myszkowanie” (Granna)
- „Smok w bok” (Pink Frog)
- „Spy Guy” (Trefl)
- „W co się ubrać?” (Muduko)
- „Wszystkie dzieci świata” (Tactic Games)
- „Wystrzałowe katapulty” (FoxGames)
- „Znajdź pluszaka” (Muduko)



GRA DLA CAŁEJ RODZINY

- „Architekci: 7 cudów świata” (Rebel)
- „Camel Up: Po zawodach” (Lucrum Games)
- „Canvas” (Awaken Realms)
- „Dobry rok” (Lucrum Games)
- „Ekosystem” (Nasza Księgarnia)
- „Ghost Adventure: Zakręcona przygoda” (Muduko)
- „Horrorified” (Ravensburger)
- „Kaskadia” (Lucky Duck Games)
- „Kroniki zamku Avel” (Rebel)
- „Księga cudów” (Rebel)
- „MikroMakro: Na tropie zbrodni” (Lucky Duck Games)
- „Niepożądani goście” (Nasza Księgarnia)
- „Nowa Gwinea” (Egmont)
- „Parki” (Albi Polska)
- „Via Magica” (Rebel)

GRA ŚREDNIO ZAAWANSOWANA

- „303 Squadron” (Hobbyty)
- „Brazil: Świt imperium” (Lucrum Games)
- „Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated” (Lucrum Games)
- „Cynowy szlak” (Phalanx)
- „Deep Madness” (Czacha Games)
- „Destinies” (Lucky Duck Games)
- „Diuna: Imperium” (Lucky Duck Games)
- „Gutenberg” (Granna)
- „Paleo” (Lucky Duck Games)
- „Pax Pamir” (Galakta)

- „Szczęki Iwa” (Albi Polska)
- „Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares” (Rebel)
- „The Thing” (Galakta)
- „Wielki mur” (Awaken Realms)
- „Wyspa dinozaurów” (Galakta)

GRA EKSPERCKA

- „303 Squadron” (Hobbyty)
- „Deep Madness” (Czacha Games)
- „Descent: Legendy mroku” (Rebel)
- „Diuna: Imperium” (Lucky Duck Games)
- „Etherfields” (Awaken Realms)
- „Machina Arcana” (Galakta)
- „Odmęty grozy” (Rebel)
- „Pax Pamir” (Galakta)
- „Successors” (Phalanx)

GRA DLA DWÓCH GRACZY

- „Brazil: Świt imperium” (Lucrum Games)
- „Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated” (Lucrum Games)
- „Dice Throne” (Lucky Duck Games)
- „Dobry rok” (Lucrum Games)
- „Kapadocja” (Granna)
- „Kaskadia” (Lucky Duck Games)
- „Miasto w chmurach” (FoxGames)
- „MikroMakro: Na tropie zbrodni” (Lucky Duck Games)
- „Santa Monica” (FoxGames)
- „Successors” (Phalanx)
- „Szczęki Iwa” (Albi Polska)
- „Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares” (Rebel)
- „Twierdza: Oblężenie Runedar” (Lucrum Games)
- „Twisted Fables” (Czacha Games)
- „Unmatched: Bitwa legend” (Ogry Games)

GRA TEMATYCZNA

- „303 Squadron” (Hobbyty)
- „Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated” (Lucrum Games)
- „Descent: Legendy mroku” (Rebel)
- „Destinies” (Lucky Duck Games)
- „Horrorified” (Ravensburger)
- „Machina Arcana” (Galakta)
- „Niepożądani goście” (Nasza Księgarnia)
- „Odmęty grozy” (Rebel)
- „Parki” (Albi Polska)
- „Pax Pamir” (Galakta)
- „Successors” (Phalanx)
- „Szczęki Iwa” (Albi Polska)
- „The Thing” (Galakta)
- „Wielki mur” (Awaken Realms)
- „Wyspa dinozaurów” (Galakta)

GRA IMPREZOWA

- „20 sekund Challenge” (Trefl)
- „Decipher” (FoxGames)
- „Escape Room. Złodzieje dzieł sztuki” (Alexander)
- „Fabula Rasa. Morskie opowieści” (Egmont)
- „Fabula Rasa. To jest kryminał” (Egmont)
- „Gra w kolory” (Nasza Księgarnia)
- „Jak kura pazurem” (Alexander)
- „MikroMakro: Na tropie zbrodni” (Lucky Duck Games)
- „Mix Tura” (Muduko)
- „Mruczando” (Pink Frog)
- „Obrazki” (Rebel)
- „Pablito” (Pink Frog)
- „Po prostu P” (Trefl)
- „Postaw na klocka!” (Muduko)
- „Via Magica” (Rebel)

Reklama



WIEDZIEĆ WIĘCEJ



@kidslicensing

www.kidslicensing.com

Nowa linia produktów

od schleich®

Jesienią marka zabierze dzieci wprost do stadniny koni, gdzie będą mogli wcielić się w role ich troskliwych opiekunów.



w małą walizczkę; ta cecha produktu z pewnością zostanie doceniona przez dzieci, które lubią pozostawać w ciągłym ruchu);

- **Salon piękności** – jego centralnym punktem jest podium, do którego można przymocować konia, a następnie zapłątać oraz ozdabiać jego grzywę i ogon – bez obawy o to, że zwierzę będzie się chwiało lub ślizgało. Pod podium zamocowana jest szuflada do przechowywania akcesoriów: różnokolorowych pasek, spinek i koralików do ozdabiania grzywy i ogona. W zestawie dwa konie, dwie figurki ludzi, figurka psa, dodatkowa grzywa i ogon oraz mnóstwo akcesoriów do stylizacji.

KONIE

Listę nowości otwierają cztery **Konie do stylizacji** z nowej linii produktów **Horse Club Sofia's Beauties**. Uwagę zwracają ich piękne, długie grzywy i równie bujne ogony, które można dowolnie wymieniać. I tak na przykład białej klaczy rasy Quarter Horse można przyczepić ciemną grzywę od klaczy Criollo Definitivo, zaś angielską klacz Thoroughbred przyozdobić srebrzystą grzywą i ogonem klaczy Quarter Horse.



Oprócz samych koni oferta marki poszerzy się o trzy zestawy startowe:

- **Sofia & Dusty;**
- **Kim & Caramelo;**
- **Leo & Rocky.**

Stanowią one idealne wprowadzenie do nowego segmentu Horse Club Sofia's Beau-

ties marki schleich®. W każdym zestawie z koniem znajdują się jeden spośród trzech jeźdźców: Sofia, Kim lub Leo, oraz liczne akcesoria, takie jak derka dla konia, spinki do grzywy i ogona, kask i szczotka.

ZESTAWY TEMATYCZNE

Aby zabawa stała się jeszcze bardziej realistyczna, marka schleich® wprowadziła równocześnie na rynek dwa zestawy tematyczne:

- **Pop-Up Boutique** – przenośny sklepik z akcesoriami do stylizacji koni; po zakończonej zabawie zestaw można złożyć i łatwo przetransportować (zamienia się



Wprowadzeniu na rynek nowości marki schleich® towarzyszyć będzie komunikacja marketingowa prowadzona przede wszystkim w kanałach cyfrowych i prasie.





Poznajcie HORSE CLUB Sofia's Beauties!

schleich

where stories begin

Nowy Salon Piękności
oferuje wszystko co potrzeba,
by zadbać o konia!
Na platformie do stylizacji Sofia
może szczotkować, zaplatać
i stylizować włosy swojego konia.
Mnóstwo zabawy dzięki dodatkowym
klipsom, koralikom do włosów i innym
akcesoriom upiększającym!



NOWOŚĆ

Konie z grzywami
i ogonami,
które można
szczotkować!



**Dodatkowe
akcesoria!**

Szuflada pod
platformą
oferuje mnóstwo
miejsca
na akcesoria!

Złóż, zamknij
i zabierz
ze sobą!

Horse Pop-Up Boutique
to zestaw, który każda
miłośniczka koni może zabrać
ze sobą do koleżanki, do babci
czy na wakacje. Wystarczy
zamknąć ściany sklepu i gotowe
- mamy małą walizeczkę!

Zestawy startowe
są doskonałym
wprowadzeniem
do świata
HORSE CLUB
Sofia's Beauties!

ZOBACZ
POZOSTAŁE
ZESTAWY!



42580
KLACZ ANDALUZYJSKA



42585
ZESTAW STARTOWY
KIM I CAMELO



42587
POP-UP BOUTIQUE



42588
SALON PIĘKNOŚCI

Misja:**NA RATUNEK ZIEMI!**

„MeteoHeroes” to nowy serial animowany dla dzieci współprodukowany przez Mondo TV i włoskie centrum meteorologiczne Meteo Operations Italia. Szczęsoro głównych bohaterów dzięki swoim supermocom potrafi kontrolować zjawiska pogodowe. Współpracując z naukowcami i meteorologami w futurystycznej kwaterze głównej, uczą się wypełniać misję ratowania planety.



Serial „MeteoHeroes” miał premierę w lipcu br. w TVP ABC. Od tego czasu można go oglądać codziennie na antenie TVP ABC, teleTOON+ oraz w aplikacji VOD TVP.

Thermo, Nubess, Nix, Ventum, Pluvia i Fulmen to zespół MeteoHeroes gotowy do rozpoczęcia misji. Razem z bohaterami dzieciaki mogą dowiedzieć się, jak przebiegają procesy klimatyczne, a także w jaki sposób one same mogą pozytywnie wpływać na środowisko.

dorośli lubią oglądać „MeteoHeroes” ze swoimi pociechami, ponieważ program zawiera wiele interesujących ciekawostek, w tym choćby odpowiedź na pytanie, ile waży chmura. Wspólne seanse idealnie stymulują interakcję na linii rodzic-dziecko.

wybrane przykłady kategorii licencyjnych. Pozycjonowanie oraz wartości MeteoHeroes skutecznie wyróżnią na rynku produkty na tej licencji.

**SPEKTAKULARNY SUKCES**

Sukces „MeteoHeroes” nie dziwi – to wyjątkowy serial dla dzieci. Warto przy tym podkreślić, iż każdy odcinek jest oparty na prawdziwym wydarzeniu. Co równie istotne, MeteoHeroes podkreślają inkluzyjność – role dziewcząt i chłopców w misjach są zrównoważone, a każda postać pochodzi z innego kontynentu.

Już pierwsze opinie na temat międzynarodowych premier są imponujące. Wszystko wskazuje na to, że w wielu krajach, w tym w Polsce, program może powtórzyć sukces, jaki odniósł we Włoszech – „MeteoHeroes” został tam niedawno okrzyknięty jednym z najlepszych programów w bezpłatnym kanale naziemnej telewizji cyfrowej Cartoonito!



Podsumowując, pozwolę sobie zacytować Matteo Corradi, dyrektora generalnego Mondo TV: „»MeteoHeroes« już odnotowuje duże sukcesy na rynkach międzynarodowych. Nie dziwi nas, że uniwersalny temat, jakim jest dbanie o zrównoważony rozwój naszej planety, w połączeniu z humorem i ekscytującymi fabułami, różnorodne postaci oraz obsada, która promuje równość płci, sprawiają, że seria cieszy się tak dużym zainteresowaniem”.

WAŻNE PRZESŁANIE

Głównym celem serii jest wychowanie nowego pokolenia dorosłych – dzisiejszych dzieci – bardziej świadomych wagi ochrony naszej planety. Każdy odcinek zawiera edukacyjne treści, w których poważne dane naukowe przeplatane są żartami i ciekawostkami, co ułatwia dzieciom zrozumienie prezentowanych problemów. Badania fokusowe wykazały, że również

DUUUŻY TORT DO PODZIELENIA

Równolegle trwają prace nad przygotowaniem linii produktów licencyjnych, które pozwolą zaspokoić potrzeby fanów serii. Kluczowym partnerem będzie w tym dystrybutor z rynku zabawek. Celem jest wprowadzenie produktów konsumenckich w pierwszej połowie 2023 r., aby odpowiedzieć na potrzeby i oczekiwania dzieci. Możliwości współpracy z marką MeteoHeroes są szerokie! Zabawki, produkty tekstylne, piśmiennicze oraz FMCG to tylko

Z chęcią odpowiem na Państwa pytania oraz wskażę możliwości współpracy licencyjnej. Zapraszam do kontaktu.



ELC BRANDS
enhancing brand values

Emilia Wieczorek,
partnership & category
sales manager
Elc Brands Poland



**BAW SIĘ I UCZ RAZEM
ZE ŚWINKĄ PEPPĄ**



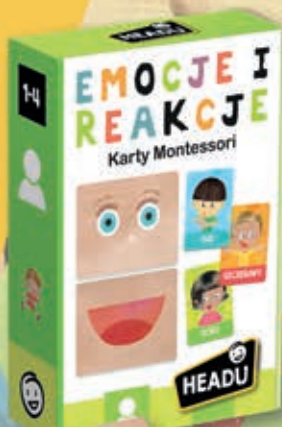
E-MAIL: POCZTA@MIZ.PL
TEL: 58 629 85 89

WWW.MIZ.PL



NOWOŚĆ

**ZESTAWY EDUKACYJNE
W JĘZYKU POLSKIM!**



ZEGARKI na czasie

Coraz więcej osób nie wyobraża sobie codziennego funkcjonowania bez smartwatcha. Funkcjonalny gadżet odgrywa ważną rolę nie tylko w życiu dorosłych użytkowników, ale też dzieci. Uczniom przebywającym poza domem pozwala mieć stałą łączność z rodzicami, z kolei dla zabieganych pracowników spędzających większość czasu w biurze stanowi skuteczną zachętę do podjęcia wysiłku fizycznego na koniec dnia, a następnie zadbania o dobry sen. Co istotne, współczesnym modelom nie można też nic zarzucić pod względem designerskim.

Pośród ogromnej oferty smartwatchów uwagę zwracają produkty, których dystrybutorem jest ceniona od lat w świecie zegarków firma Zibi. Oferuje ona kolekcje dopasowane do użytkowników w różnym wieku i o różnych oczekiwaniach.

KIDS

Modele przeznaczone dla najmłodszych fanów aktywności. Ku radości dzieci podstawowe funkcje zostały wzbogacone o osiem gier logicznych i zręcznościowych. Smartwatche są dostępne w trzech wariantach kolorystycznych:

- VCTR-00-01BL – niebieski;
- VCTR-00-02BK – czarny;
- VCTR-00-01PK – różowy.



Wybrane funkcje:



CLASSIC

Modele, które doskonale sprawdzą się jako pierwsze smartwatche dla każdego. Wykonane z wytrzymałego tworzywa sztucznego, są niemal niewyczuwalne na nadgarstku, co daje pełen komfort użytkowania. Dostępne w dwóch wariantach kolorystycznych:

- VCTR-31-01PK – różowy;
- VCTR-31-01BK – czarny.



Wybrane funkcje:



CLASSIC MESH

Modele, które spokojnie można założyć na każdą, nawet oficjalną okazję. Koperta oraz bransoleta zostały wykonane z wysokiej jakości stopów metali, co zapewnia elegancję i funkcjonalność w jednym! Smartwatche z kolekcji są dostępne w dwóch wariantach kolorystycznych:

- VCTR-33-03RG – różowe złoto;
- VCTR-33-03BK – czarny.



Wybrane funkcje:



Co istotne, oba modele współpracują z systemami operacyjnymi Android oraz iOS.

Blaski i cienie bycia wydawcą niszowym...

*Tym razem głos oddaliśmy właścicielom małych,
niezależnych oficyn wydających książki dla najmłodszych.*

1. Co to znaczy „wydawca niszowy”?
2. Jakie są główne przewagi wydawnictw niszowych?
3. Od jak dawna istnieje wydawnictwo?
4. W czym się specjalizuje?
5. Ile nowości rocznie ukazuje się nakładem wydawnictwa?
6. Ile łącznie jest pozycji w ofercie?
7. Średnie nakłady książek.
8. W jaki sposób promują Państwo ofertę wydawnictwa?
9. Z jakich kanałów dystrybucji Państwa korzystają?
10. Na jakie trudności napotyka Państwo na co dzień, by zaistnieć szerzej z ofertą?

WYDAWNICTWO DRUGA NOGA

Agata Loth-Dgnaciuk

1. Wydawca niszowy wpasowuje się w swego rodzaju lukę, wydając książki, które na przykład trudno jednoznacznie określić, często w niskich nakładach. Mogą mieć nietypową grafikę albo ich tematyka sprawia, że trafiają do wąskiego grona odbiorców.
2. Wydawnictwa niszowe raczej nie nastawiają się na wielotysięczne nakłady. Z reguły kierują swoją ofertę do czytelnika, który mniej zwraca uwagę m.in. na cenę książki, a bardziej na staranność wydania czy ciekawą, nietuzinkową tematykę. Mogą eksperymentować w zakresie oryginalnych formatów, nietypowych opraw czy wyrafinowanych ilustracji.
3. Wydawnictwo istnieje od sześciu lat.
4. Wydajemy książki dla dzieci i młodzieży, ale często są to też publikacje chętnie czytane przez rodziców. Pierwotnie skupiliśmy się na literaturze faktu oraz książkach edukacyjnych w nowatorskiej szacie graficznej. Teraz nasza oferta jest szersza – wydajemy norweską literaturę, książki francuskich autorów, a od niedawna także komiksy.
5. Od czterech do sześciu książek.
6. 20.
7. 2000-3000 egzemplarzy.



8. Nie mamy budżetu na duże kampanie. Wysyłamy egzemplarze recenzenckie do dziennikarzy. Nasze książki zdobyły też liczne nagrody w najważniejszych konkursach, co jest świetną formą promocji zarówno wydawnictwa, jak i samej pozycji. Współpracujemy również z blogerami i influencerami.
9. Prowadzimy bezpośrednią sprzedaż do wybranych księgarń. Staramy się również brać udział w targach, co pozwala nam na stały kontakt z czytelnikami.
10. Nie jest łatwo umówić się na spotkanie np. z biblioteką po to, żeby przedstawić dwie nowości. Stąd też wraz z czterema innymi niszowymi wydawcami mamy wspólny dział sprzedaży. To trochę ułatwia nam pracę, ale wciąż jesteśmy małym graczem na rynku i możemy konkurować tylko jakością. Pewną trudnością jest też to, że w porównaniu z dużymi wydawcami mamy niskie nakłady. To z kolei powoduje, że jednostkowe koszty produkcji są u nas wyższe, przez co nasze książki są droższe.



WYDAWNICTWO TATARAK

Monika Wróbel-Lutz

1. Wydawca niszowy to mała lub bardzo mała oficyna świadoma roli ambitnej, mądrej, bezkompromisowej i ponadczasowej literatury. Taki wydawca wydaje rocznie od kilku do kilkunastu tytułów, które dobiera z dużą starannością. Naszą misją jest pielęgnowanie wrażliwości, kształcenie oraz wydawanie takich tytułów, które sami chcielibyśmy czytać swoim dzieciom.
2. Wśród największych zalet bycia niszowym wydawnictwem są niezależność i osobisty stosunek do wydawanych pozycji. Ogromną frajdę sprawia nam wyszukiwanie wyjątkowych autorów i ilustratorów oraz prezentowanie ich polskiemu czytelnikowi. Do tego dochodzą misja, pasja, odpowiedzialność i satysfakcja, a także wysoka jakość edytorska.
3. Nasze wydawnictwo jest obecne na rynku od 15 lat.
4. Literatura dziecięca i młodzieżowa.
5. Od kilku do kilkunastu rocznie.
6. 61.



7. 1500-3000 egzemplarzy.
8. Naszą ofertę promujemy głównie za pośrednictwem mediów społecznościowych i strony WWW. Współpracujemy ponadto w tym zakresie z dziennikarzami, blogerami oraz instagramerami literackimi i lifestyleowymi, a także z dystrybutorami, księgarniami i bibliotekami. Prezentujemy książki na wybranych targach i kiermaszach, uczestniczymy w festiwalach literackich, prowadzimy warsztaty w bibliotekach, udostępniamy wystawy ilustracji. Jeżeli budżet nam na to pozwala, zamieszczamy reklamy w czasopiśmie branżowych i Internecie. Mamy również własny newsletter, który rozsyłamy do czytelników.
9. Współpracujemy z dystrybutorami, księgarniami stacjonarnymi oraz internetowymi. Prowadzimy własny sklep internetowy. Nasze książki można kupić na targach książki, kiermaszach, spotkaniach autorskich i podczas warsztatów.
10. Największą trudnością są bardzo wysokie koszty reklamy umożliwiającej zaprezentowanie oferty szerszemu gronu czytelników. W ostatnim czasie również nieprzewidywalne wzrosty cen oraz braki papieru w drukarniach. Martwi nas ponadto zastraszające tempo zamykania się księgarni stacjonarnych, w których można zaprezentować wyjątkowość naszych książek.

WYDAWNICTWO WIDNOKRĄG

Anna Nowacka-Devillard

1. Wydawnictwa niszowe dla dzieci to takie, które powstały z pasji: do książek, do pięknych ilustracji, do edukacji, do dzieci. Czasem są to oficyny autorskie, gdzie twórca jest wydawcą, innym razem są tworzone przez rodzinę lub grupę przyjaciół. Łączy nas to, że nie traktujemy wydawania książek jako biznesu, ale podchodzimy do tego z misją, kochamy to, co robimy, choć oczywiście liczy się dla nas rachunek zysków i strat.
2. Nie musimy podążać za modą, płynąć w mainstreamie, możemy dokonywać osobistych wyborów, np. wydać książkę o tematyce owianej tabu albo wyprzedzić trendy i pokusić się o coś bardziej awangardowego. Kolejnym atutem jest szybkość podejmowania decyzji – w małej redakcji można elastycznie zmienić plan wydawniczy, dostosowując się np. do bieżących tematów. Możemy tworzyć książki piękne, które czarują tekstem i ilustracją, są dopracowane pod względem typograficznym i edytorskim.
3. Istniejemy już 11 lat.
4. Wydajemy książki dla dzieci i młodzieży, w tym obrazkowe dla najmłodszych traktujące o emocjach oraz ekologii. Interesują nas współczesne historie, uniwersalne problemy młodych ludzi. Są to książki bez lukru i moralizowania, które z szacunkiem dla młodego czytelnika traktują o problemach dużego kalibru. Wydajemy również książki uznanych, nagradzanych autorów.
5. 10-12 nowości rocznie.
6. Niemal 100.



7. Do tej pory wydawaliśmy książki w nakładzie 3000 egzemplarzy. Obecnie ze względu na pandemię i wojnę w Ukrainie nasze nakłady nie przekraczają 2000 egzemplarzy.
8. Przede wszystkim w mediach społecznościowych, ale również w prasie tradycyjnej – na tyle, na ile pozwala nam na to budżet. Promujemy się też na targach książki, festiwalach i kiermaszach.
9. Współpracujemy z czterema dużymi dystrybutorami (hurtowniami), ze sklepami internetowymi, a także z niektórymi szkołami i instytucjami kultury.
10. Przede wszystkim bardzo wysokie koszty reklamy w mediach tradycyjnych, zwłaszcza w poczytnej prasie ogólnopolskiej, w telewizji i radiu. Ponadto trudniej nam się przebić z ofertą do dużych sieci sprzedażowych, to się wiąże z tym, że jesteśmy mniej rozpoznawalni, nie mamy budżetu na promocję tytułów u dystrybutorów lub w księgarniach sieciowych. Nie drukujemy też ogromnych nakładów, dzięki którym moglibyśmy zbić cenę książki i w ten sposób zawalczyć o rynek.

WYDAWNICTWO WYTWÓRNA

Robert Podsiadło

1. Niszowy to w naszym pojęciu taki, który prowadzi aktywne poszukiwania w zakresie tematu, treści i formy przekazu, aby dać możliwość szerokiego rozwoju wrażliwości dziecka. Niszowy to również taki, który wyznacza sobie pewną linię wydawniczą i stara się ją realizować.
2. Nasze wydawnictwo jest bezkompromisowe, jeśli chodzi o dobór tematów, a także poziom edytorski książek. Do tego dochodzą szybkość w podejmowaniu decyzji (zarówno w kwestiach wydawniczych, jak i finansowych) oraz bezpośrednia współpraca wydawcy z autorem.
3. Wydawnictwo powstało w 2005 r.
4. Duża część naszej oferty to książki aktywizujące, dzięki którym dziecko może rozwijać swoje zdolności i zdobywać wiedzę z różnych dziedzin. Kolejną grupę stanowią tytuły poświęcone sztuce i designowi. Jeszcze inną kategorią są książki dla najmłodszych – począwszy od noworodków, a skończywszy na dzieciach, które uczą się mówić.
5. 8-14 nowości rocznie.
6. 80.
7. 3000 egzemplarzy.
8. Wśród kanałów, z których korzystamy, są media społecznościowe, strona internetowa wydawnictwa, udział w targach i festiwalach książek. Od tego roku nową formą promocji są festiwal i targi Mały Koneser w Warszawie.
9. Nasze tytuły można zakupić w kilkudziesięciu sklepach internetowych, w tym na naszej stronie. Książki dystrybuujemy również bezpośrednio do kilkudziesięciu autorskich księgarni w całej Polsce, a także do księgarni zlokalizowanych przy muzeach i galeriach. Jeszcze inna forma sprzedaży to udział w targach i festiwalach.
10. Scentralizowanie stacjonarnej sprzedaży przez dwie sieci księgarni, w których pojawia się tzw. próg finansowego wejścia z ofertą.



TATARAK

„Wokół słońca. Nasze miejsce w kosmosie”

Ziemia jest małym punkciem krążącym wokół Słońca. Grawitacja Słońca przyciąga siedem siostrzanych planet Ziemi. Każda z nich jest inna: Wenus to gorąca pustynia, Marsa pokrywa rdzawo-czerwony pył, wokół Jowisza kłębią się chmury etc. Pozwólcie zabrać się w fascynującą podróż po cudownych i nieznanach zakątkach Układu Słonecznego. Wiek: 5+.

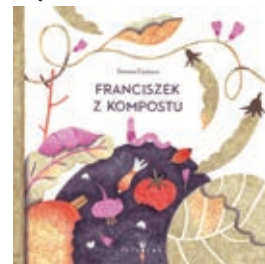


Wydawca: TATARAK

TATARAK

„Franciszek z kompostu”

W najdalszym końcu ogrodu stoi sęta kompostu. Mieszka w niej dżdżownica o imieniu Franciszek. I martwi się, bo nie wie, kim chce zostać. Może siłaczem? Albo muzykiem! A może ogrodnikiem? Czy Franciszek w końcu znajdzie zajęcie dla siebie? Sprawdźcie to sami.

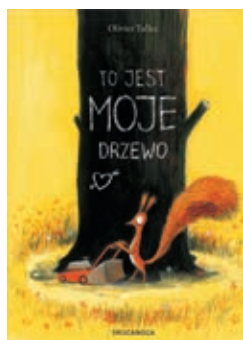


Wydawca: TATARAK

DRUGA NOGA

„To jest moje drzewo”

Wiewiórka kocha swoje drzewo. To jest jej drzewo i to są jej szyszki. Musi chronić swoje drzewo. Zamontować bramę albo postawić płot, a najlepiej zbudować mur. Pięknie ilustrowana, mądra opowieść dla najmłodszych o zachłanności, egoizmie i o tym, że skupiając się na sobie, stajemy się samotni. Wiek: 3+.



Wydawca: DRUGA NOGA

DRUGA NOGA

„Geo-Grafiki”

Niezwykły atlas geograficzny łączący sztukę i naukę. W książce zawarte są informacje i ciekawostki o wszechświecie oraz naszej planecie. Wiedzę naukową uzupełniają obrazy autorstwa znanej katalońskiej malarki Reginy Giménez. Bogactwo faktur, harmonijne barwy i abstrakcyjne formy podkreślają piękno natury. Wiek: 10+.



Wydawca: DRUGA NOGA

WYTWÓRNIA

„Muzeum Piżamorama”

To piąta książka z serii „Piżamorama” z ruchomymi ilustracjami, w której przypominamy technikę animacji „ombro cinema” opartej na iluzji optycznej. Nasz bohater, chłopiec w piżamie w paski, wyrusza w podróż do muzeum sztuki współczesnej. Dołączona do książki folia, którą przesuwamy po ilustracjach, pozwala je ożywić i poruszyć. Tak poznajemy istotę sztuki abstrakcyjnej, kinetycznej i op-artu.



Wydawca: WYTWÓRNIA

WYTWÓRNIA

„Edzio i porządki na polanie”

Bohaterowie kolejnej już, jedenastej części bestsellerowej serii „Edzio i przyjaciele”: puchacz Jerzy, miś Antoni, wiewiórek Edzio, myszki Polcia i Helcia oraz Coś, przekonują się, kiedy potrzebują wokół siebie porządku, a kiedy służy im bałagan. Pomoże im w tym tajemniczy szef, o którym myśleli w chwili burzliwych dyskusji i wzajemnych dąsów.



Wydawca: WYTWÓRNIA

WIDNOKRĄG

„Pustynie/Oceany”

Dwustronny, ilustrowany z malarskim rozmachem album dla miłośników przyrody, dalekich podróży oraz wszystkich, którzy lubią wiedzieć więcej. Kompilacja wiedzy o wodach i pustyniach na Ziemi oraz zasiedlających je mieszkańcach. Album „Pustynie/Oceany” to publikacja dwustronna, co oznacza, że można ją czytać od początku lub od końca.

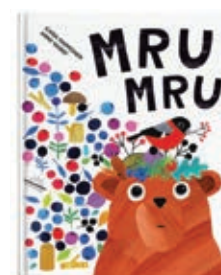


Wydawca: WIDNOKRĄG

WIDNOKRĄG

„Mru Mru”

Małą Mru Mru martwi to, że nie jest jak inne niedźwiedzie... Nie jest głodna latem i wcale nie chce jej się spać, gdy niedźwiedzie zapadają w sen zimowy. A możecie wierzyć, że leżenie w norze przez całą zimę jest naprawdę bardzo nudne. Za to obserwowanie spadających z nieba płatków śniegu wydaje się fascynujące!



Wydawca: WIDNOKRĄG

PINK FROG

Gra „Alfa Zulu”

Zabawa polega na odgadnięciu hasła z karty pytań i podaniu go w formie innych wyrazów, których pierwsze litery utworzą wyraz-klucz. Jednak zadanie nie jest takie proste – obserujesz uciekające sekundy odmierzone przez klepsydę, a żadne ze słów podanych podczas zabawy nie może się powtórzyć. Liczba graczy: 3-6. Wiek: 8+.



Wydawca: PINK FROG

PINK FROG

Gra „Za górami, za lasami”

Rzuć kostką i wyciągnij kartę, aby na jej podstawie rozpocząć własną bajkową opowieść. Każda karta oznacza przedłużenie historii o jedno zdanie, w którym kolejny gracz musi ująć następny element. Jednak za każdym razem bajkę trzeba opowiedzieć od początku, dokładnie powtarzając słowa poprzedników. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 7+.



Wydawca: PINK FROG

IUVI GAMES

Gra „Treasure Island”

Czy odnajdziesz zaginioną świątynię? Wykorzystaj logiczne myślenie i dedukcję, ale uważaj! Na tej wyspie tereny zmieniają swoje miejsce. Znajdź właściwe kombinacje ułożenia elementów i zlokalizuj starożytną świątynię. W zestawie 80 zadań, które zabiorą cię na koniec świata albo zepchną w przepaść.



Dystrybutor: ATENEUM

IUVI GAMES

Gra „Huddle Up”

Pingwiny rozproszyły się po lodzie i zaczynają marznąć. Zbierz swoje pingwiny w jednym miejscu, jednocześnie nie pozwalając przeciwnikom zrobić tego samego. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ustawi swoje pingwiny w połączony grupie.



Dystrybutor: ATENEUM

ALBI

Gra „Tycikarty”

W jakim kraju hoduje się jedwabniki morwowe? Który kwiat zamienia się w dmuchawiec? Który ssak potrafi latać? „Tycikarty” to szybka i łatwa gra karciana, w której poznasz odpowiedzi na te i inne pytania. Wybierz interesujący cię temat: „Ptaki”, „Motyle”, „Kwiaty” lub „Ssaki”, i spróbuj zapamiętać jak najwięcej ciekawostek.



Wydawca: ALBI POLSKA

ALBI

„Czytaj z Albikiem. Morskie opowieści”

Wyrusź w pełną przygodę podróż przez morze i jego głębiny. Mali marynarze Maja i Antek zapoznają cię z niezwykłymi mieszkańcami morską świata. Oprócz wydarzeń towarzyszących ich rejsowi znajdziesz opowieści z udziałem morskich zwierząt, zabawne ćwiczenia oraz relaksacje. Na końcu książki czeka na ciebie gra o skarb piratów ukryty na wyspie. Książka zawiera ponad 1500 nagrań. Pióro Albik sprzedawane jest osobno. Wiek: 3-8 lat.



Wydawca: ALBI POLSKA

CARRERA

Carrera First – tor Paw Patrol – Adventure Bay Legends

Chase i Skye wyruszają razem na misję. Przyjaciele zwierząt mkną po niebieskim torze o długości 2,4 m. Chase ściga się w swoim radiowozie, podczas gdy Skye przemierza tor w helikopterze.



Tor zasilany jest czterema bateriami typu C, co daje do sześciu godzin ciągłej zabawy. Dodatkowo zestaw urozmaica elementy dekoracyjne toru, odcinek zwężenia oraz flipery. Wymiary po rozłożeniu: 93 x 45 cm. Skala 1:50. Wiek: 3+.

Dystrybutor: CARRERA

CARRERA

Carrera Go!!! Ferrari Pro Speeders

Zestaw, dzięki któremu miłośnicy włoskich pojazdów i ich elegancji poczują przyjemność jazdy po torze. Długie, proste, strome zakręty, szykany i skrzyżowanie zapewniają kierowcom supertrudne wyzwania do pokonania. Kontrolery wyposażone są w przycisk turbo. Skala 1:43.



W zestawie pojazdy Ferrari 488 GT3 Squadra Corse Garage Italia No. 7 i Ferrari 488 GT3 AF Corse No. 488. Wymiary po rozłożeniu: 250 x 145 cm. Długość toru: 8,6 m. Zasilanie sieciowe. Wiek: 6+.

Dystrybutor: CARRERA

DUMEL

Kostka Edukatorka 6 w 1

Edukacyjna dotykowa kostka pełna dźwięków i kolorów. Kryje w sobie dźwięki instrumentów muzycznych, odgłosy zwierząt, słowa w języku polskim (nazwy kolorów, literek i cyferek) oraz wesołe melodie. Poszczególne dźwięki uruchamia się poprzez dotykanie kolorowych ścianek, na których znajdują się symbole odpowiadające trybom zabawy. Wiek: 6 m+.



Dystrybutor: DUMEL

DUMEL

Przyjaciel Szop

Uroczy pluszak, który posiada cztery aktywne łapki, a każda z nich odpowiada za uruchamianie innych dźwięków. Niezależnie od tego, czy maluch ma ochotę słuchać, śpiewać, czy skakać, Szop wyczaruje dla niego edukacyjną zabawę. Potrafi opowiadać bajki, aktywizować, dając najmłodszemu pomysłów zadania do wykonania, a także śpiewać piosenki, ucząc tym samym alfabety, cyferek i figur. Wiek: 1+.



Dystrybutor: DUMEL

EGMONT

Gra „Pędzące żółwie. Wyścig do choinki”

Świąteczna wersja bestsellerowej gry. W Wigilię nawet żółwie mówią ludzkim głosem! I teraz namawiają się, jak dotrzeć do choinki, pod którą czeka pięknie zapakowana sałata! W specjalnej, zimowej edycji hitu „Pędzące żółwie” proponujemy znaną wszystkim grę w nowym, świątecznym wystroju. Pięć żółwi otrzymało nowe kolory (a także ciepłe czapki – żeby się nie przeziębiły, pędząc po sałacie). Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 5+.

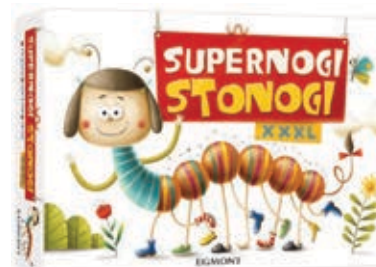


Wydawca: EGMONT

EGMONT

Gra „Supernogi stonogi XXXL”

Rzuć kostkami i wybierz buty dla swojej stonogi! Musisz podejmować decyzje, ile butów i w jakim kolorze chcesz zdobyć. Wygra gracz, którego stonoga będzie najdłuższa, tj. będzie miała najwięcej butów. Gra zawiera wielkoformatowe elementy znane z podstawowej wersji oraz cztery rozszerzenia urozmaicające rozgrywkę. Dwie dodatkowe stonogi umożliwiają grę w 5 lub 6 osób. Czas rozgrywki: 15 minut. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 4+.



Wydawca: EGMONT

KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Tajemnice Polski”

Odkryj tajemnice kraju nad Wisłą. Podejmij wyzwanie i sprawdź swoją wiedzę. Czym są oczepiny? Co znajdziemy na Giewoncie? Dzieci rywalizują z rodzicami. Odpowiadaj na pytania, rozwiązuj zadania i wygrywaj! Liczba graczy: dwie drużyny. Zawartość: 52 karty do gry, 156 pytań, dwie karty pułapki, instrukcja.



Wydawca: KANGUR

KANGUR

Gra „Powiniem to wiedzieć”

Jaki jest największy ssak na świecie? Czy Grenlandia to kontynent? Sprawdźcie, czego jeszcze nie wiecie o świecie! W grze znajdziecie mnóstwo ciekawostek, wśród których każdy odkryje coś nowego. Zawartość: 54 karty do gry, 216 pytań, instrukcja. Liczba graczy: 2+.



Wydawca: KANGUR

WADER-WOŹNIAK

Kostka-sorter

Klasyczny sorter kształtów w ciekawej odstonie. Zadaniem dziecka jest samodzielnie złożyć kostkę z sześciu różnokolorowych ścianek, których krawędzie łączą się ze sobą, tworząc stabilną konstrukcję. Z tego połączenia powstaje kostka-sorter. W każdej ze ścianek kostki znajdują się otwory o różnych kształtach.



Producent: WADER-WOŹNIAK

WADER-WOŹNIAK

Kubeczki – piramidka edukacyjna

W zestawie osiem różnej wielkości kolorowych kubeczków edukacyjnych ze specjalnymi wgłębieniami, które ułatwiają nakładanie ich na siebie i ułożenie stabilnej wieży. Produktem można bawić się na wiele sposobów: układać kubeczki jeden na drugim, wkładać kubeczki jeden w drugi, a także przesypywać różne produkty pomiędzy kubeczkami, co pobudza rozwój sensoryczny maluchów.



Producent: WADER-WOŹNIAK

EGMONT

„Koń by się uśmieał! Ale jazda!”

Pierwsza część humorystycznej serii dla dzieci o niezwykłych koniach z pewnego klubu jeździeckiego. Album zbiorczy zawiera trzy oryginalne tomy: „Co koń wyskoczy”, „Ale jazda!” i „Co za tupet!”. Pełne humoru opowieści przypadną do gustu nie tylko miłośnikom koni.



Wydawca: EGMONT

EGMONT

„Delisie. Mniam, mniam, mniam!”

Album składa się z krótkich humorystycznych historyjek, które zarówno treściowo, jak i graficznie wyróżnia nieprzeciętna wyobraźnia autorów. Seria powstała z myślą o najmłodszych czytelnikach, ale jest tu wiele smaczków, które docenią też starsi fani komiksów.



Wydawca: EGMONT

EPOCH

Obwoźny sklepik z popcornem

Maluchy Sylvanian Families zamówiły pyszny popcorn. Mama owieczka Barbara ma mobilny sklepik z rowerem. Owieczka wkłada popcorn do torebek i podaje go małym klientom. Ale stoisko oferuje nie tylko popcorn, lecz także babeczki i lizaki! Wiek: 3+.



Producent: EPOCH

EPOCH

Dziki safari Aquabeads

Zestaw zawiera 1800 koralików, podkładkę do układania, spryskiwacz, cztery podstawki dekoracyjne z klipsami do mocowania kreacji oraz komplet arkuszy z szablonami. Stwórz wspaniałe zwierzęta, które można spotkać na safari. Wiek: 4+.



Producent: EPOCH

MARTEL

Kolekcja Koloruj

Kolorowanka rozwija pamięć i wyobraźnię, wpływa też na poprawę koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz sprawności manualnych dziecka. Stanowi część zbioru „Kolekcja 100 kolorowanek”. Liczba książek w serii: 100.



Wydawca: MARTEL

MARTEL

Kolorowanki logopedyczne

Przygotowane z myślą o dzieciach uczących się poprawnego wypowiedziania głosek. Zawierają ilustracje do kolorowania wraz z materiałem wyrazowym do ćwiczeń oraz rymowane wierszyki służące utrwalaniu prawidłowej wymowy. Liczba książek w serii: 8.



Wydawca: MARTEL

Reklama

Zagraj z superbohaterami!

MARVEL



Cartamundi Cards Poland sp. z o.o.

Półhanki 18, 30-740 Kraków, Poland
Tel. +48 12 296 21 73

Cartamundi 

HARPERKIDS

„Kołyszymy do snu. Opowieść muzyczna”

Zapraszamy w muzyczno-przyrodniczą podróż do krainy snu. Poznamy tu wyjątkowe zwyczaje zwierząt. W senny nastrój małych czytelników wprowadzą urocze, nastrojowe ilustracje, a towarzyszące im dźwięki spokojnej muzyki dodatkowo pomogą się odprężyć. Seria „Opowieści muzyczne” to książki w dużym formacie z miękkimi kartkami. Na każdej rozkładówce znajdują się ikony nutek, a ich naciśnięcie wyzwala muzykę – fragment utworu klasycznego. Premiera: 12 października br. Wiek: 2+.



Wydawca: HARPERKIDS

HARPERKIDS

„Akademia Mądrego Dziecka. Wieczorynka. Dobranoc, owieczko”

„Wieczorynka” to nowa seria świecących książeczek w ramach „Akademii Mądrego Dziecka”. Ich celem jest pobudzenie zmysłu wzroku maluszka. Dzięki spokojnej bajeczce o zasypianiu i stonowanym światłom książeczki są dobrym sposobem na wyciszenie maluszka przed snem. Premiera: 12 października br. Wiek: 0-3 lata.



Wydawca: HARPERKIDS

HEMAR

Wózek z klockami K2

Wózek z rączką do przewożenia dziecięcych skarbów. Jego wysokość i ergonomiczna rączka do ciągnięcia są idealnie dopasowane do możliwości i potrzeb maluchów. W zestawie klocki K2. Wiek: 2+.



Producent: HEMAR FAMILY

HEMAR

Wózek z klockami K3

Wysokość wózka i ergonomiczna rączka do ciągnięcia są idealnie dopasowane do możliwości i potrzeb dzieci. W zestawie klocki K3 dostępne w ofercie Hemar Family. Wiek: 2+.



Producent: HEMAR FAMILY

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Ranczer”

Kooperacyjna gra karciana o rozbudowie obszarów wiejskich. Gracze muszą ze sobą współpracować, by stworzyć jak największe rejony hodowlane, sady, uprawy kukurydzy oraz winnice i zrealizować specjalne zadania. W każdej grze wykorzystuje się trzy spośród 18 zadań, co daje ponad 800 możliwych kombinacji punktacji.



Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

LUCKY DUCK GAMES

Gra „Czaszki z Sedlec”

Karcianka nawiązująca do słynnej kaplicy czaszek w miejscowości Sedlec. Zadaniem graczy jest pomoc póślepemu mnichowi w stworzeniu pięknych, nietypowych dekoracji z czaszek. Każdy gracz układa własny stos, starając się uwzględnić ostatnie życzenia zmarłego. Na każdej karcie znajdują się dwie czaszki, a ich wzajemne ułożenie stanowi serce rozgrywki. Każdy rodzaj czaszki punktuje inaczej, co zmusza do ciągłego weryfikowania planów.



Wydawca: LUCKY DUCK GAMES

TM TOYS

XTrem Bots – robot interaktywny – Charlie astronauta

Zaprojektowany tak, by w łatwy i przyjemny sposób zapoznać dziecko z podstawami programowania i robotyki oraz zaznajomić z nowoczesnymi technologiami. Charlie oferuje 50 funkcji i możliwość programowania do 200 czynności! Można nim sterować za pomocą aplikacji na urządzeniu mobilnym (nie jest potrzebny kontroler), za pomocą żyroskopu (pochylając urządzenie mobilne) lub gestów (odpowiednie ruchy rąk). Aplikacja zawiera „Spacepedię” (encyklopedię o kosmosie). Wiek: 5+.



Dystrybutor: TM TOYS

TM TOYS





Mega Vip Pets Nyla – figurka pieska do stylizacji włosów

Największa i najbardziej stylowa figurka pieska Vip Pets o najdłuższych włosach (40 cm) zainspirowana serią Color Boost. Rozpuść jego włosy, a odkryjesz ukryte w nich niespodzianki! W zestawie ponad 30 różnych akcesoriów do stylizacji i farbowania włosów pieska. Przedłużaj jego włosy, koloruj, ozdabiaj brokatem, kolorowymi spinczkami, naklejkami i w nieskończoność projektuj nowe fryzury! Wiek: 3+.



Dystrybutor: TM TOYS

Reklama

-  Zdobywaj niezwykle przedmioty
-  Rozwijaj swoje magiczne umiejętności
-  Korzystaj z kryształów mocy
-  Pozyskuj sprzymierzeńców



Zostań najpotężniejszym
z czarodziejów!

Niech Twój spryt doprowadzi
Cię do zwycięstwa!



NASZA KSIĘGARNIA

„Feluś i Gucio świętują”

W najnowszym tomie „Feluś i Gucio” uczestniczą w rozmaitych uroczystościach. Są tu opisy świąt ludowych, religijnych, państwowych, przedszkolnych i prywatnych. Koło czasu pokazuje nazwę miesiąca, na który przypada dane wydarzenie.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Pucio u lekarza”

Pucio bardzo źle się czuje. Ma gorączkę, katar, kaszel i boli go głowa. Wygląda na to, że musi odwiedzić doktor Anię. W gabinecie Pucio dostaje ważne zadanie: uspokoić smoka, który boi się badania. Wywija się z tego znakomicie, a przy okazji sam zostaje zbadany. Teraz wystarczy tylko przyjmować lekarstwa i robić inhalacje.

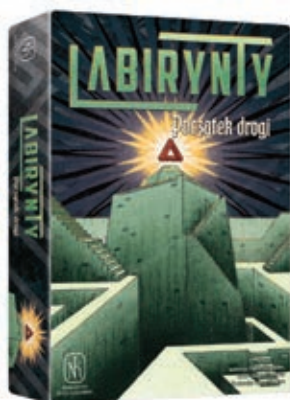


Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Labirynty – Początek drogi”

Udaj się na wyprawę po siedmiu tajemniczych światach, z których każdy jest na innym poziomie trudności. Podczas każdej wyprawy wykonujesz wiele zadań i szukasz wyjścia z labiryntu. Do każdej wyprawy możesz wracać i grać wielokrotnie. Liczba graczy: 1+. Wiek: 7+.

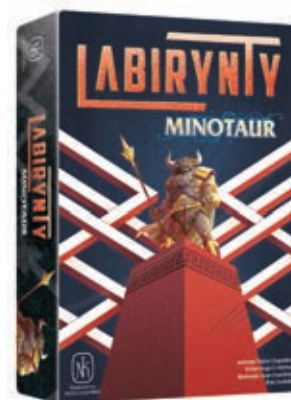


Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Labirynty – Minotaur”

Minotaur trzyma Ariadnę w najgłębszym lochu labiryntu. Aby do niej dotrzeć, musisz pokonać aż siedem labiryntów, a każdy z nich na innym poziomie trudności. Do każdego możesz wracać i grać wielokrotnie. Liczba graczy: 1+. Wiek: 7+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

KIDS LICENSING

Zegarek Pokémon Interactive

Odkryj najnowszy zegarek Pokémon Interactive z 10 funkcjami zapewniającymi zabawę i naukę. Cechy modelu: kamera do robienia zdjęć i nagrań wideo, sześć edukacyjnych gier, dyktafon, monitoring kroków, alarm, kalkulator, zabawne opcje tapet, możliwość zmiany języka, jasności i głośności, pojemna pamięć do zapisywania multimediiów.



Dystrybutor: KIDS LICENSING

KIDS LICENSING

Parasol Minecraft

Przygotuj się na deszczową porę z 19-calowym parasolem Minecraft. Dzięki dziecięcej ręczce jest on bezpieczny oraz łatwy do otwierania i zamykania małymi palcami. Przezroczysta osłona gwarantuje doskonałą widoczność, a jednocześnie stanowi zabawną, modny design.



Dystrybutor: KIDS LICENSING

TREFL

„1st Game. Funny Duck”

Seria stworzona z myślą o maluchach. Proste zasady oraz atrakcyjne ilustracje są dopasowane do wieku i zdolności poznawczych małych graczy. „Funny Duck” to kooperacyjna gra z angażującymi zadaniami. Pomóżcie wesolej kaczuszcze odszukać drogę do domu! Po drodze czeka na Was wiele przygód.
Wiek: 2,5 roku.



Wydawca: TREFL

VTECH

Pstryk, pstryk – Aparacik

Dzięki pięciu dwustronnym zdjęciom dziecko pozna liczby, kształty i kolory. Poruszaj pomarańczowym obiektywem, aby odkrywać przeciwieństwa. Szukaj wspaniałych ujęć, naśladowując dorosłych.



Dystrybutor: TREFL

GRANNA

Gra „Trzy po trzy. Zwierzęta Superfarmera”

Gra wydana z okazji jubileuszu „Superfarmera”. Niesforne zwierzątka uciekły z farmy i wskoczyły do zupełnie innej gry! Pomóż nam wytapać je wszystkie! Znana i lubiana w Polsce gra „Trzy po trzy” teraz w nowej, superfarmerowej szacie graficznej. Czas rozgrywki: 30 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.



Wydawca: GRANNA

PUCKATOR

Portfele Pusheen

Dwa kolorowe portfele to nowość w bogatej kolekcji Pusheen firmy Gandalf. Uszyte z wytrzymałego materiału PCW, zapinane na mocny, metalowy suwak. Wymiary: 10 x 9 x 2 cm. Pakowanie: display 12 sztuk.



Dystrybutor: GANDALF

Reklama

Bestsellerowa seria PUCiO

Nowość



BLADEZ TOYZ

Barbie Maker Kitz – Zrób kule do kąpeli

Zostań prawdziwym naukowcem i stwórz własne kule do kąpeli. Niezbędne elementy zostały zapakowane w kubeczek w kształcie loda. Wystarczy, że wszystkie składniki włożymy do dołączonej foremki i wymieszamy, by następnie cieszyć się bąbelkową kąpielą w stylu Barbie. Do zestawu dołączono myjkę. Wiek: 6+.



Dystrybutor: M&Z

TOMY

John Deere – Kosiarka ogrodowa

Wszystkie elementy kosiarki zostały starannie wykonane i mają żywe kolory. Pociągnij za szarpak, a usłyszysz warkot kosiarki, następnie wciśnij z tyłu przycisk, by uruchomić kolorowe koraliki imitujące pracę ostrza. W zestawie również topatka i grabki. Wiek: 2+.



Dystrybutor: M&Z

PZPN & PAN DRAGON

Magnesy i breloki w reprezentacyjnej odsłonie

Kilkadziesiąt wyjątkowych wzorów magnesów i breloków to najnowsza propozycja dla wszystkich, którzy cenią wysokiej jakości gadżety i akcesoria. Całość została przygotowana w atrakcyjnej odsłonie graficznej, z uwzględnieniem wizerunków zawodników reprezentacji, piłkarskiego hasła oraz logo reprezentacji Polski.



Producent: PAN DRAGON Sp. z o.o.
na licencji PZPN

PZPN & FUNNY CASE

Piłkarskie etui na telefon

Kolekcyjna seria etui na telefon z reprezentacją Polski to doskonały pomysł na prezent urodzinowy, świąteczny lub z okazji wygrania szkolnego meczu. W kolekcji kilkadziesiąt oryginalnych grafik, na których znajdują się wizerunki zawodników i zawodniczek reprezentacji Polski, oficjalne hasło „Łączy nas piłka”, maskotka orła bielika, a wszystko to utrzymane w biało-czerwonych barwach.



Producent: FUNNY CASE na licencji PZPN

RAVENSBURGER

Gra „Kto to był?”

Odkryj tajemnice mówiących zwierząt i znajdź rabusia! Ktoś skradł magiczny pierścień władcy, który chroni krainę przed złym czardziejem. Zwierzęta mieszkające w zamku wiedzą, kim jest rabuś, i mogą udzielić wskazówek dotyczących jego wyglądu. Jednak tylko dzieci potrafią zrozumieć mowę zwierząt, zatem uratowanie królestwa zależy od nich! Interaktywna, mówiąca skrzynia sprawia, że każda rozgrywka jest inna. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 6+. Reklama TV i online.



Wydawca: RAVENSBURGER

RAVENSBURGER

CreArt – Malowanie po numerach Pokémon

Zestawy zawierają wszystko, czego potrzeba do stworzenia własnego obrazu. W CreArt nie ma czarnych konturów – zamiast nich są granice wstępnie zadrukowane w kolorze potrzebnym do pomalowania sekcji. Oznacza to, że w trakcie malowania krawędzie i obramowania będą wyglądać bardziej profesjonalnie, a efekt końcowy okaże się naprawdę spektakularny. Wiek: 9+. Reklama online.



Producent: RAVENSBURGER

PLAYMOBIL

Air Stuntshow – Mobilny serwis

Teraz dzięki nowym zestawom z serii Air Stuntshow możesz zorganizować i przeprowadzić własny pokaz kaskaderski. W komplecie serwis, figurka mechanika oraz auto serwisowe ze wszystkim, co niezbędne do ewentualnych napraw. Wiek: 5-12 lat.



Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

Autobus szkolny US School Bus

Dzięki eleganckiemu amerykańskiemu autobusowi szkolnemu Playmobil codzienne dojazdy do szkoły staną się prawdziwą przyjemnością. Uczniowie z tornistrami cierpliwie czekają na przystanku. Realistycznie zaprojektowany pojazd oferuje miejsce dla uczniów. Autobus posiada zdejmowany element w dachu oraz otwierane drzwi. Wiek: 4-10 lat.



Producent: PLAYMOBIL

AGNA WOOL ART

Zestaw do filcowania „Świnki morskie. Ufilcuj go sam!”

Tworzenie figurek z filcu to niezwykle zajmująca pasja, a kreowanie z prostego motka wełny pięknych postaci zwierzątek to bez wątpienia coś, co warto wypróbować. Zestaw kreatywny „Ufilcuj go sam!” to sposób na świetną zabawę dla całej rodziny.



Producent: AGNA WOOL ART

AGNA WOOL ART

Zestaw do filcowania „Dzik. Ufilcuj go sam!”

Filcowanie na sucho jest świetną rozrywką w rodzinnym gronie, a także sposobem na stworzenie nietuzinkowych dzieł sztuki z wełny czesankowej. Z tym zestawem kreatywnym poznacie bliżej sztukę filcowania, a być może odkryjecie nową pasję.



Producent: AGNA WOOL ART

Reklama

Baśniowy targ właśnie się rozpoczął!

1

Wybierz żeton i umieść go w gospodzie

2

Aktywuj zdolności

3

Zbieraj monety!



KTO Z WAS ZOSTANIE NAJBOGĄTSZYM GOSPODARZEM?

Zapraszamy do naszych partnerów handlowych: **Ablex** – 60-003 Poznań, ul. Sycowska 48, tel. 61/661-62-37; **Abro** – 03-310 Warszawa, ul. Staniewicka 7, tel. 22/819-41-35; **Anek** – 05-850 Ożarów Mazowiecki, ul. Poznańska 320, tel. 22/721-17-77; **Ateneum** – 30-741 Kraków, ul. Nad Drwiną 10, tel. 12/263-73-73; **Euro-Trade** – 31-263 Kraków, ul. Łokietka 15S, 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 Biła Podlaska, ul. Sidorska 117B, tel. 83/ 342-60-60; **Rekman** – 55-040 Magнице, ul. Europejska 4, tel. 71/39-37-818

FLOSS & ROCK

Głębia morsa – Magiczne puzzle

Magiczne puzzle soczewkowe z ruchomym obrazem. Układanka składa się z 50 dużych, masywnych elementów. Dzięki specjalnej technice druku obrazek „ożywa” i zmienia się w zależności od tego, pod jakim kątem się na niego patrzy. Oglądaj pływające rekiny, nurków, ryby i ośmiornice! Wymiary układanki: 50 x 40 cm. Wiek: 5+.



Dystrybutor: REGNUM

RABBIT & FRIENDS

Lampka silikonowa Żyrafa

Miękka, silikonowa lampka LED w kształcie uroczej żyrafy. Rozświetla otoczenie ciepłym, przyjemnym światłem. Do lampki dołączone są trzy kolorowe szaliki, dzięki czemu można nadać jej indywidualny charakter.



Dystrybutor: REGNUM

ZAPF CREATION

Lalka Baby Born – Braciszek

Dzięki elastycznym kolanom lalka może samodzielnie stać. Baby Born – Braciszek naśladuje sześć funkcji życiowych prawdziwego noworodka, dostarczając tym samym mnóstwo zabawy. Wysokość lalki: 43 cm. Wiek: 3+.



Dystrybutor: REKMAN

TESORO

Trampolina ogrodowa

Trampolina (304-312 cm) wyprodukowana została z wytrzymałej, stalowej konstrukcji odpornej na odkształcenia. Batutę wykonaną z gęstego i elastycznego materiału dodatkowo zabezpieczono przed działaniem promieni UV. Mata jest naciągnięta za pomocą 54 sprężyn o podwyższonej twardości. Aby wszystko sprawnie zamontować, wystarczy użyć dołączonego klucza do naciągu sprężyn. W zestawie drabinka. Maksymalne obciążenie: 100 kg. Wiek: 3+.



Dystrybutor: REKMAN

SMOBY

MiniTefal Studio – kuchnia z pralnią

Wielofunkcyjna zabawka daje możliwość niekończącej się zabawy w kuchni, ale też pozwala pracować, prasować i sprzątać. Posiada bogate wyposażenie: elektroniczną płytę grzewczą z dźwiękiem gotowania, zlew z kranem, piekarnik, lodówkę, ekspres do kawy z kapsułkami i saturator. Strefa prania mieści pralkę z otwieranymi drzwiami i komorą na detergenty. Pralkę można obsługiwać za pomocą pokrętki. Wymiary: 87 x 64 x 100 cm. Wiek: 3+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

SIMBA TOYS

Steffi Love – Steffi i pokój niemowlaka

Lalka Steffi w ciąży z niemowlakiem w pokoju dziecięcym. Są tu kotyska z baldachimem, przewijak, wianienka oraz liczne akcesoria. Bobaska można ponownie włożyć do brzuszka, ubrania lalki dowolnie zmieniać, a jej długie włosy czesać. Wysokość lalki: 29 cm. Wysokość bobasa: 4 cm. Wiek: 3+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

MEDIA SERVICE ZAWADA

„Cry Babies. Puzzle i kolorowanki”

Książka dla fanów laleczek Cry Babies Magic Tears. Dziecko może poznać mieszkańców zatoki Tutti Frutti i przekonać się, czy woli słodkie truskawki, soczyste jabłka, czy kwaśne cytryny. W środku znajdują się cztery układanki z owocowymi bobasami, a pod puzzlami – obrazki do kolorowania.



Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

MEDIA SERVICE ZAWADA

„Peppa Pig. Bajki z magnesami”

Fantastyczne historyjki z ulubionymi bohaterami, które maluch może wymyślać wciąż od nowa, przyczepiając magnesy w różnych konfiguracjach. To pomysł na zabawę ze Świnką Peppą, jej rodziną i przyjaciółmi.



Wydawca: MEDIA SERVICE ZAWADA

PRO KIDS

Samochodziki z matą do gry Pro Kids

Mata winylowa z samochodzikami. Dziecko może rozgrywać wyścigi, tworzyć scenariusze oraz scenki z codziennego życia miasta. Mata posłuży również jako dywan i miejsce do innych zabaw. Wiek: 18 m+.



Dystrybutor: PRO-EXIMP

PRO KIDS

Traktor światło i dźwięk Pro Kids

Traktor rolniczy oferuje funkcję światła na dachu kabiny oraz trzy rodzaje dźwięków. Po naciśnięciu jednego z trzech przycisków migają diody LED i włącza się dźwięk odpalania traktora, klaksonu lub cofania. Posiada napęd typu koło zamachowe.



Dystrybutor: PRO-EXIMP

Reklama

MAXI



CONSTRUCTOR

www.meli.pl

PORTAL GAMES

Gra „Piątka”

Szybka, kolorowa gra imprezowa, którą cechują proste zasady, konieczność przejścia przeciwników i pięknie wykonane customowe kości. Rozgrywka składa się z dwóch rund, w czasie których każdy z was będzie musiał stworzyć skojarzenie dla każdej z pięciu par kości. Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 2-8. Wiek: 10+.



Wydawca: PORTAL GAMES

PORTAL GAMES

Gra „Batman. Wszyscy kłamią”

Dedukcyjna gra kryminalna osadzona w komiksowym uniwersum Batmana. Jej mechanika oparta jest na wielokrotnie nagradzanym „Detektywie: Kryminalnej grze planszowej”. To pierwsza gra z serii przedstawiająca oryginalną historię, w której gracze muszą zbierać dowody i łączyć fakty, by następnie rozwikłać zagadkę kryminalną. Autorzy: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra. Czas rozgrywki: 120-180 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 14+.



Wydawca: PORTAL GAMES

REBEL

Gra „Żółwik plusk!”

Upał doskwiera wszystkim, również zwierzętom. Nic więc dziwnego, że mieszkańcy dżungli zebrali się przy jeziorze, aby zagrać razem w chowanego. Żółwica postanawia popłynąć wzdłuż brzegu rzeki, ochlapując przy tym wszystko dookoła, i w ten sposób wywabiać zwierzęta z ich kryjówek. W tej zręcznościowej zabawie pstrykamy żetonem żółwicy na torze, aby mogła ochlapać swoich przyjaciół. Im bliżej środka jeziora się znajdzie, tym większa szansa na wywabienie zwierząt z kryjówek. Wiek: 5+.



Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Zakrecone węże”

W tej prostej zabawie pobudzającej wyobraźnię przestrzenną wybierasz węża i nadajesz mu niepowtarzalny wygląd za pomocą naklejek. Potem rzucasz kostką i wydłużasz jego tułów – niech się zgina i zwiija. Na koniec gry sprawdzasz odległość między ogonem węża a jego językiem. Jeśli to twój wąż jest najbliżej celu – wygrywasz!



Wydawca: REBEL

SŁOWNE MŁODE

„Tajemniczy las”

„Tajemnicza Przyroda” to seria, która wprowadzi małych odkrywców w świat zwierząt i roślin. Czytanie i oglądanie kolorowych ilustracji stanowi idealną okazję do wspólnego spędzania czasu oraz nauki przez zabawę.



Wydawca: SŁOWNE MŁODE

SŁOWNE MŁODE

„Świat należy do ciebie”

Świat jest pełen wyzwań i wspólnych rzeczy do odkrycia. Bywa, że pojawiają się trudności, wątpliwości czy smutek, ale każde doświadczenie ma swoją wartość. Dzięki miłości łatwiej stawiać czoła przeciwnościom. Przeczytaj, jak odważnie kroczyć przez życie i z pasją realizować swoje marzenia.



Wydawca: SŁOWNE MŁODE

MULTIGRA

Gra „Poszukiwanie skarbu z Jeżykiem oraz gra Sprężyny i drabiny”

Dwie proste gry planszowe, które zapewnią rozrywkę nawet najmłodszym graczom, zabierając ich w świat przygód Jeżyka oraz jego nowych serialowych przyjaciół. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 5+. Reklama TV.



Wydawca: MULTIGRA

MULTIGRA

Puzzle obserwacyjne z Jeżykiem – Pokój z zabawkami

Złóż 60-elementowe puzzle i sprawdź, jakie są ulubione zabawki Jeżyka. Na obrzeżach powstałej ilustracji znajdują się przedmioty tworzące wystrój pokoju naszego bohatera. Spróbuj zlokalizować je na ułożonym obrazku. Wiek: 4+.

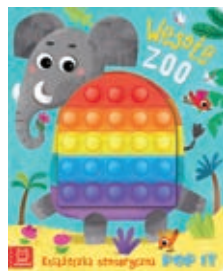


Producent: MULTIGRA

AKSJOMAT

„Książeczka sensoryczna Pop It”

Dziecko bawi się dotychczasową zabawką, dotyka jej, wciska silikonowe bąbelki, ćwicząc małe rączki, ogląda barwne ilustracje i słucha wierszyków o zwierzętach.



Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

Lubię kolorować. Kredka segmentowa

Seria trzech pięknie zilustrowanych malowanek z dotychczasową kredką segmentową to nie lada niespodzianka. Kolorowanie uspokaja, wycisza, rozwija wyobraźnię i zdolności manualne.



Wydawca: AKSJOMAT

Reklama

JEDEN DZIEŃ Z ŻYCIA PSA

Komiks paragrafowy, w którym bohaterem jesteś TY!

Wciel się w postać nieustraszonego psa odkrywcy o imieniu Lusia i przeżyj przygody ze świata niesamowitych zwierząt!



Decyduj, którą drogą podąży czteronożna bohaterka, to od Ciebie zależy, jak potoczą się jej losy!



SCHLEICH

Horse Club – Stajnia jeździecka

Stajnia oferuje trzy stanowiska dla koni, jedno do mycia oraz poddasze z miejscem do spania. W zestawie trzy konie, dwie figurki ludzi i małe zwierzęta. Można ją rozbudować o kolejne boksy dla koni (#42569) lub sklep jeździecki (#42568).



Dystrybutor: SCHLEICH

SCHLEICH

Ciężarówka do transportu dinozaurów

Nowość w świecie dinozaurów schleich®. Dzięki ciężarówce z rampą załadunkową, otwieraną klatką bezpieczeństwa i dźwigiem strażnik Luis może przetransportować zranionego dinozaura w bezpieczne miejsce. Ciężarówkę można przewozić również inne figurki dinozaurów schleich®. Zestaw zawiera figurkę strażnika Luisa, triceratopsa oraz akcesoria.



Dystrybutor: SCHLEICH

SCHLEICH

Horse Club – Sklep jeździecki

Część modułowego ośrodka Horse Club od schleich®. Zestawem można bawić się samodzielnie lub wykorzystać do rozbudowy Stajni jeździeckiej (#42567). Sklep oferuje wszystko, czego miłośnik koni może zapragnąć dla swojego konia i właściciela. W zestawie figurki konia i psa, dwie figurki ludzi oraz akcesoria.



Dystrybutor: SCHLEICH

SCHLEICH

Jednorożce Bayala – kolekcja Candy (edycja limitowana)

To już czwarta seria kolekcjonerskich jednorożców Bayala od schleich®. W kolekcji siedem nowych jednorożców: #70730 Peach Rings, #70731 Ice Pop, #70733 Jelly Fruit, #70735 Caramel, #70737 Marshmallow, #70740 Bubble Gum oraz #70742 Rainbow Cake.



Dystrybutor: SCHLEICH

TOYS INN

Kalendarz adwentowy

Kalendarz zawiera 24 gumki do ścierania w różnych kształtach (m.in. wzory świąteczne, renifer, Święty Mikołaj, choinka). Wiek: 3+.



Dystrybutor: STNUX

TOYS INN

Magic Box

Zestaw zawiera aż 23 gumki do ścierania oraz ołówki, a wszystko to ukryte w okienkach. Produkt może być atrakcyjnym upominkiem przez cały rok, świetnie sprawdzi się też jako kalendarz adwentowy w okresie przedświątecznym. Wiek: 3+.



Dystrybutor: STNUX

HABA

„Logic! Games. Gdzie jest Wanda?”

Inteligentna gra solo z zabawą w układania puzzli. Oferuje 60 poziomów o różnym stopniu trudności, które dziecko może wybierać z załączonej książeczki obrazkowej. Celem gry jest odkrycie, w którym pokoju ukrywa się wesoły potworek Wanda. Wiek: 4+.



Dystrybutor: HABA POLSKA

HABA

Gra 3D „Krzywe wieże – Kulki”

W zestawie 10 kart z pomysłami, jak skonstruować przykładowe budowle. To dobry trening dla drobnych umiejętności motorycznych, koordynacji oko-ręka i koncentracji. Zawartość: 19 elementów drewnianych, sześć silikonowych klinów, dwustronnie zadrukowane karty z szablonami.



Dystrybutor: HABA POLSKA

DWUKROPEK

„Naprawdę chcę krzyknąć!”

Co robisz, kiedy chce ci się krzyknąć? Pozwalasz ujść swojej złości czy tłumisz ją w sobie? Tupiesz? Liczysz do dziesięciu? A może skaczesz w górę i w dół jak piłka? W tej prześmiesznej historii pewna mała dziewczynka odkrywa różne sposoby radzenia sobie z gniewem. Wiek: 6-8 lat.



Wydawca: DWUKROPEK

DWUKROPEK

„Kot Marian i odwiedzacze”

Życie Baltazara Synala, dwunastoletniego chłopca z Wrocławia, ulega nagłej przemianie, gdy okazuje się, że jego własny kot potrafi mówić, a co więcej – jest jednym z wielu kotów zajmujących się ochroną ludzi przed potworami z innych wymiarów.

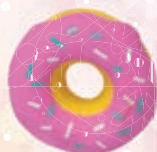


Wydawca: DWUKROPEK

Reklama

**Toys
INN**

Kalendarze Adwentowe


GUMKI DO ŚCIERANIA


STnux Chiliński i Wspólnicy Sp. j.,
ul. Puławska 111 lok. 6, 02-707 Warszawa,
info@stnux.pl, tel.: 22 465 90 55, www.toysinn.pl

SWEDE

Lalka Dorotka

Lalka (30 cm) w uroczym różku-beciku. Śpiewa piosenki: „Pieski małe dwa”, „Jesteśmy jagódki”, „My jesteśmy krasnoludki”, mówi, wita się, prosi, żeby ją przytulić i ukołysać do snu, zachęca do zabawy, pyta o obiad itp. Dostępne dwa kolory. Pakowana w karton z foliowym oknem.



Dystrybutor: SWEDE

SWEDE

Łódź podwodna z projektorem

Zabawka do kąpiei. Wyposażona w projektor, którego rzut jest widoczny na dnie wanny.



Dystrybutor: SWEDE

ZIELONA SOWA

„Zaopiekuj się mną. Poczytam ci, Doris”

Najnowszy tytuł w bestsellerowej serii „Zaopiekuj się mną”! Te wzruszające opowieści o przyjaźni między dziećmi a zwierzętami uczą najmłodszych empatii, wrażliwości i odpowiedzialności.



Wydawca: ZIELONA SOWA

ZIELONA SOWA

„Nietoperz Nocek na tropie dnia. Logopedyczna gimnastyka buzi i języka”

Książka logopedyczna, która pomoże dzieciom w ćwiczeniu mięśni buzi i języka. Nocek pewnego dnia postanawia zmienić swój tryb życia – nie spać w dzień, by lepiej poznać świat. Natrafia na rozmaite przedmioty, spotyka różne zwierzęta, a następnie stara się je naśladować.



Wydawca: ZIELONA SOWA

TUBAN

Tubi Glam – lakiery neonowe

Lakiery Tubi Glam Neon zachwycają nasycenymi, neonowymi i świecącymi w świetle UV kolorami: żółtym, różowym i zielonym. Są bezpieczne dla delikatnej płytki paznokcia dziecka. Do ich zmycia wystarczą ciepła woda i gąbka. A gorzki smak lakierów pomoże ograniczyć nawyk wkładania dłoni do ust i obgryzania paznokci. Produkt w 100% polski.



Producent: TUBAN

TUBAN

Neonowa kreda w sprayu

Kredę można pisać m.in. na szkle, asfalcie, drewnie oraz trawie. Z jej pomocą stworzymy kolorowe dzieła, by następnie je modyfikować lub usuwać (kredę łatwo zmyć za pomocą wody). Występuje w czterech kolorach: niebieskim, żółtym, zielonym i różowym, dostępna także w display. Produkt w 100% polski.



Producent: TUBAN

HASBRO

Play-Doh Superkolorowa kawiarnia

Z tym zestawem dzieci będą doskonale bawić się w kawiarnię. Mają do wyboru mnóstwo kubeczków i kolorów ciastoliny Play-Doh do robienia frappé, gorących napojów i nie tylko. Na koniec mogą spakować swoje wyroby do specjalnego opakowania na wynos.



Dystrybutor: HASBRO POLAND

HASBRO

Nerf DinoSquad Armorstrike

Wyrzutnia Nerf DinoSquad Armorstrike ma ośmiostrzałkowy obrotowy magazynek oraz poręczny uchwyt do szybkiego przeładowania. Miejsce na zapasowe strzałki na kolbie daje możliwość szybkiego przeładowania wyrzutni bez konieczności przerywania zabawy. W zestawie 16 piankowych strzałek Nerf Elite.



Dystrybutor: HASBRO POLAND

SCENTCO

Ciastolina Air Dough

Uformuj chodzącą małpkę, skaczącego smoka, pędzącego rekina, kołyszącą się Hawajkę z lekkiej jak powietrze, elastycznej, nieprzywierającej do rąk, gładkiej w dotyku ciastoliny Air Dough. Ulep zabawkę zgodnie z obrazkową instrukcją, nakręć ją i podziwiał w ruchu!



Dystrybutor: QELEMENTS

FAT BRAIN TOY CO.

Bąbelki Dimpl – Słoneczko i chmurka

Żółte słoneczko ma wbudowane dwustronne, bezpieczne lusteczko, które będzie fascynować i stymulować malucha. Chmurka to cztery różnej wielkości bąbelki Dimpl umieszczone w plastikowej ramie w kształcie i kolorystyce puchatej chmurki. Wiek: 10 m+.



Dystrybutor: QELEMENTS

Reklama

lalaboom®

Więcej niż zabawki

EDUKACYJNE ZABAWKI
sensoryczne dla dzieci
od 10 do 36 miesiąca

ZABAWKA
ROKU
2019

lalaboom®

5w1
kulki kłacki sensoryczne

48 elementów
10-36 m.

NOWOŚĆ

lalaboom®

4w1
kulki kłacki
sensoryczne
Zwierzątko

PIATNIK

Robot Codix

Zmontuj mechanicznego robota i odkryj pięć jego niezwykłych funkcji (rysowanie, rzucanie, chwytanie, kopanie, wózek widłowy). Umieść wtyki kodujące w otworach koła kodującego, a następnie steruj ruchem Codixa i jego funkcjami, by wykonywał różnorodne zadania!
Wiek: 8+.



Dystrybutor: PIATNIK

PIATNIK

Ręka Cyborga

Zestaw edukacyjny, dzięki któremu możemy samodzielnie złożyć hydrauliczną rękę cyborga XXL. Podczas składania poznamy zagadnienia związane z mechaniką, elektroniką oraz hydrauliką. Po złożeniu ręką można sterować jak ludzką. Obszerna instrukcja nie tylko informuje o przebiegu montażu, ale także stanowi wprowadzenie w fascynujący świat cyborgów i egzoszkieleatów. Wiek: 10-14 lat.



Dystrybutor: PIATNIK

MAJDAN ZABAWEK

Seria gniotków w kartonikach

W serii znajdziemy gniotki zmieniające kolor, z kuleczkami w środku, świecące w ciemności, superodbijające się, w jaskrawych kolorach, z brokatem itp. Wszystkie w atrakcyjnym papierowym kartoniku, dzięki czemu świetnie sprawdzą się jako drobny prezent.



Dystrybutor: MAJDAN ZABAWEK

MAJDAN ZABAWEK

Szympan

Jedna z nowości z serii Animigos World of Nature – wiernie odwzorowany pluszak. W zestawie książeczka z ciekawostkami o szympanсах.



Dystrybutor: MAJDAN ZABAWEK

BAM BAM

Zestaw figur sensorycznych Bam Bam

Odmienne kształty sześciu figur, w tym kuli, sześcianu, trójkąta, sześciokąta, gwiazdki i serca, zapewnią dziecku wielorakie doznania sensoryczne. Zróżnicowane kształty i liczne wypustki pobudzają receptory czuciowe, a przy tym odprężają, relaksują i ćwiczą małe dłonie. Urozmaicona faktura i kolorystyka dostarczają bodźców dla zmysłu wzroku. Wiek: 6 m+.



Dystrybutor: EURO-TRADE

BAM BAM

Kubeczki wielofunkcyjne Bam Bam

Zestaw składa się z sześciu kubeczków oraz trzech figur geometrycznych i piłki. Rozwija zdolności manualne i motoryczne, koordynację wzrokowo-ruchową oraz myślenie kognitywne. Każdy element ma inną teksturę. Wiek: 10 m+.



Dystrybutor: EURO-TRADE

ROZETTE

Zestaw do ćwiczeń

Supergadżet i pomysł na prezent! W zestawie skakanka, ręcznik szybkoschnący i gumy do ćwiczeń. Doskonale nadaje się do domowego użytku.



Dystrybutor: ROZETTE

ROZETTE

Akcesoria do ćwiczeń

W zestawie bidon-hantel służący jako bidon lub akcesoria do ćwiczeń.



Dystrybutor: ROZETTE

STANLEY JR.

Skarbonka Skrzynia skarbów

Zestaw do samodzielnego złożenia skarbonki. Wiek: 5+.



Dystrybutor: SELLMET & MORE

STANLEY JR.

Karmnik dla ptaków

W zestawie elementy karmnika dla ptaków i narzędzia Stanley Jr. potrzebne do jego samodzielnego wykonania. Wiek: 5+.



Dystrybutor: SELLMET & MORE

Reklama

SWEDE
IMPORT I DYSTRYBUCJA ZABAWEK

**GWIAZDKOWE NOWOŚCI
JUŻ WKRÓTCE DOSTĘPNE.**



UWAGA! ZMIANA LOKALIZACJI!

Od września zapraszamy do nowej siedziby w Wysogotowie, przy ul. Laurowej 18.

FOXGAMES

Gra „Kingdomino: Prehistoria”

Przenieście się w czasie do epoki kamienia. Podejmijcie wyzwanie i spróbujcie okiełznać ogień wulkanicznej lawy. Zapanujcie nad żywiołem, by rozniecić płomień. Zbierajcie cenne zasoby: ryby, krzemienie, grzyby i mamuty, by rekrutować nieustraszonych jaskiniowców, zdobywać trofea i poszerzać tereny łowieckie. Pamiętajcie, by nie igrać z ogniem – niekontrolowany może się zniszczenie.



Wydawca: FOXGAMES

FOXGAMES

Gra „Sherlock Holmes: Mistyczne śledztwo”

W Londynie doszło do zagadkowych zbrodni, których nie można wyjaśnić w racjonalny sposób. Czy rzeczywiście stoją za nimi nadprzyrodzone moce? A może to sprawka mistyków i oszustów? Wyteż szare komórki, by rozwiązać tę mroczną zagadkę. Rozwiązuj łamigłówki, przesłuchuj świadków, przeszukuj miejsca zbrodni. To ty decydujesz, w którego detektywa się wcielisz, to od ciebie będzie zależał przebieg śledztwa.



Wydawca: FOXGAMES

EPEE

Gra „Szalone czoło”

Szybka, zabawna i pełna śmiechu gra w zgadywanie dla całej rodziny. Gracz, który ma na głowie umieszczoną kartę z obrazkiem, nie wie, kim jest. Musi to odgadnąć, zadając innym graczom odpowiednie pytania. W zestawie 96 kart z obrazkami, opaski i klepsydra.



Dystrybutor: EPEE POLSKA

EPEE

Pluszki Kłębuszki

Urocze zestawy DIY, dzięki którym stworzysz własnego pluszowego zwieraczka lub słodki deser. Samo wykonanie zabawki jest bardzo proste i polega na przyklejaniu specjalnych włóczek w wybranych miejscach. Dostępne zestawy: 27 elementów, 54 elementy, 96 elementów.



Dystrybutor: EPEE POLSKA

DAMI

Figurki z serii Jurassic World

Dinozaury z serii Jurassic World mają przegubowe ruchome nogi i ramiona, realistyczne detale i autentyczne ozdoby. Figurki mierzą około 20 cm i doskonale odwzorowują dinozaura z filmu.



Dystrybutor: DAMI

DAMI

Figurka z serii Camp Cretaceous Jurassic World

Figurka dla wszystkich fanów dinozaurów i serii Jurassic World. Kolorowe opakowanie produktu przypomina otwierające się wrota Parku Jurajskiego. Cała seria zawiera cztery figurki dinozaurów.



Dystrybutor: DAMI

KAPITAN NAUKA

Układanka sylabowa „Czytam i układam sylaby”

18 barwnych układanek, które ułatwią naukę czytania metodą sylabową przedszkolakom i dzieciom w wieku wczesnoszkolnym. Dzięki temu szybciej zapamiętają sylaby, a następnie nauczą się komponować z nich wyrazy i łączyć z właściwym znaczeniem poprzez dopasowywanie kafelków z obrazkiem. Układanka rozwija wśród najmłodszych motywację do nauki czytania.



Wydawca: KAPITAN NAUKA

KAPITAN NAUKA

Kodowanie na wesoło. Rysuję i zgaduję

Pakiet ponad 100 edukacyjnych zabaw (książka + karty ścieralne), które wprowadzą dziecko w świat kodowania. Łamigłówki pomogą ćwiczyć myślenie logiczne, orientację przestrzenną i wyobraźnię. W książce również dodatkowe wskazówki, jak rozwijać kompetencje cyfrowe u dzieci. W zestawie suchościerny flamaster, który pozwoli na wielokrotne rozwiązywanie zadań i niekończącą się zabawę.



Wydawca: KAPITAN NAUKA

JUPI JO!

„Buziaczek, piżamka i hop do spanka!”

Kartonowa książeczka zawiera wyjmowane postaci oraz wszystko, co im potrzebne, żeby spokojnie zasnąć. Rymowana opowiadka z powtarzającym się refrenem pomaga dziecku się wyciszyć i przygotować do snu oraz daje poczucie bliskości i bezpieczeństwa. A kiedy wszystkie Dudusie zasną, dziecko usłyszy znajomy refren: „A teraz, skarbie, nasza wylicznanka: buziaczek, kochanie, i szybko do spanka!”.



Wydawca: JUPI JO!

JUPI JO!

„Pożegnaj zazdrość!”

Książka z serii „Kraina Emocji”. Jeż Jurek ma braciszka, ale wcale nie jest z tego powodu szczęśliwy. Dzisiaj pochłania uwagę rodziców. A co z Jurkiem? Może liczyć na przyjaciół, którzy pomogą mu uporać się z zazdrością. Książka pokazuje, że choć niełatwo jest zaakceptować niektóre zmiany w życiu, to można spróbować znaleźć ich pozytywne strony, a wtedy wszystko zmieni się na lepsze. Wiek: 3+.



Wydawca: JUPI JO!

AMEET

„Disney Księżniczka/Barbie™. Jesteśmy różni i to jest super!”

Dziecko, rozwiązując ciekawe zadania, pozna bliżej temat różnic i podobieństw, jakie występują między ludźmi. Kolorowe naklejki i popularne postaci ze świata Disneya oraz Barbie sprawią, że zgłębianie tematu będzie naprawdę niezłą zabawą! To ważne, aby uczyć dzieci akceptacji już od najmłodszych lat.



Wydawca: AMEET

AMEET

Książki z minifigurką LEGO®

Prawdziwa gratka dla kolekcjonerów – aż dwa tytuły z minifigurkami LEGO® od wydawnictwa AMEET! Dla fanów LEGO® Jurassic World Delacourt – bohater znany z ostatniego filmu, a dla wielbicieli magii – niezłomna czarodziejka Hermiona Granger. A oprócz tego okazały zestaw lamigłówek, zadań, wyzwań oraz komiks.



Wydawca: AMEET

CZUCZU

Seria CzuCzu Zestaw do nauki języka angielskiego

Dwa wyjątkowe edukacyjne zestawy dla dzieci pozwalają zacząć i kontynuować przygodę z językiem dzięki zabawom angażującym wszystkie zmysły (w powtarzanie, pokazywanie i naśladowanie). Każdy składa się z sześciu książeczek, 24 dwustronnych kart obrazkowych i poradnika dla rodziców z wyjaśnieniem metody. Wiek: 1+, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+.



Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CZUCZU

Puzzlove CzuCzu – Polskie parki narodowe

Ogromna układanka składa się z 500 elementów i przedstawia pocztówki z charakterystycznymi widokami, zwierzętami i roślinami z polskich parków narodowych. To świetny pomysł na prezent dla wszystkich wielbicieli przyrody, wycieczek po Polsce i wędrówek wśród natury. Wiek: 9+.



Producent: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CONQUEST ENTERTAINMENT

Straż pożarna Mercedes-Benz

Zdalnie sterowane auto jeździ do przodu, do tyłu, w prawo i w lewo. Samochód straży pożarnej jest jak prawdziwy pojazd – zbiornik można napełnić wodą i łąć ją na odległość kilku metrów. Na wyposażeniu jest też wysuwana drabina, sterowana pilotem i obracająca się o 360°.



Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

CONQUEST ENTERTAINMENT

Zdalnie sterowany traktor z wywrotką

Traktor jeździ do przodu, do tyłu, w prawo i w lewo, przyczepka działa jak wywrotka. Wyposażony w sygnalizację świetlno-dźwiękową (klakson, syrena, światła podczas startu, jazdy i cofania). Dźwięki można wyłączyć za pomocą pilota. Posiada funkcję auto off (automatyczne wyłączenie po 60 sekundach bezczynności).



Dystrybutor: CONQUEST ENTERTAINMENT

CARTAMUNDI

Gra „Into the Wild. Poszukiwanie zwierząt”

Ekscytująca gra w poszukiwanie dzikich zwierząt. Odnajdź jako pierwszy wszystkie zwierzęta na swojej planszy. Zachęć dziecko do rozwijania umiejętności łączenia elementów, ćwiczenia koordynacji i rozwijania umiejętności społecznych, kiedy będziecie starali się jako pierwsi znaleźć zwierzęta ze swojej mapy.



Wydawca: CARTAMUNDI

CARTAMUNDI

Gra „LightYear Game Compendium”

Zestaw najlepszych gier z Buzzem Astralem. Zagraj na jednej z czterech plansz i zostań mistrzem gry w kości. W środku znajdziesz takie gry, jak „Młynec”, „Warcaby”, „Wilk i owce”, „Drabiny”, „10.000” oraz „Belzebub”.



Wydawca: CARTAMUNDI



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

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



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



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



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

COBI

Junkers JU-88

Bombowiec JU-88 to prawdziwy hit wśród ogromnych samolotów od Cobi i gwiazda Kolekcji Historycznej poświęconej II wojnie światowej. Model słynnego bombowca został opracowany z wykorzystaniem 1160 klocków w skali 1:32. W kokpicie mieści się figurka pilota. Zestaw zawiera ruchome elementy, takie jak śmigła, lotki i zamknięte luki bombowe.



Producent: COBI

COBI

Battleship Tirpitz

Kolekcja ogromnych klockowych okrętów z okresu II wojny światowej wzbogaciła się o pancernik Tirpitz, okręt bliźniaczy słynnego Bismarcka. Zaprojektowany w skali 1:300 model składa się z 2880 klocków Cobi i mierzy ponad 80 cm. Zestaw zapewnia trwałe nadruki, staranne odwzorowanie, ruchome elementy (działa) oraz wiele godzin emocjonującej budowy, przez którą prowadzi prosta i intuicyjna instrukcja.



Producent: COBI

COBI

Treasure X Robots Gold

W kolekcji dostępne są trzy zestawy: Roboty, Miniroboty oraz Megarobot. Zestaw Treasure X Robot to 15 etapów odkrywania, podczas których trzeba znaleźć elementy robota, naprawić go (poprzez usunięcie wodę sztucznej rdzy), zbudować od nowa i dodatkowo znaleźć jego rdzeń mocy. Czy będzie to rdzeń mocy pokryty złotem? W kolekcji sześć robotów. Reklama TV i online.



Dystrybutor: COBI

COBI

RainBocorns Puppicorn Surprise!

Kolekcja pluszowych maskotek jednoorożców z brokatowymi sercami zamkniętymi w jajkach lub pucharkach z kolorowymi rogami. W środku oprócz maskotki znajduje się mnóstwo niespodzianek, takich jak glutki, minifigurka Boo-Boocorn, naklejki oraz akcesoria do przygotowania biżuterii. Reklama TV i online.



Dystrybutor: COBI

ASKATO

Pomysłowy skrzat – Potrafię liczyć

Zestaw drewnianych cyfr i kart z ćwiczeniami zachęci dzieci do odkrycia podstaw matematyki. Na drewnianej tabliczce znajdują się również figury matematyczne, które zaznajomią malucha z pojęciami niezbędnymi podczas nauki matematyki. Dziecko bardzo szybko opanuje podstawy królowej nauk poprzez wielokrotne układanie i powtarzanie schematów.



Dystrybutor: ASKATO

ASKATO

Puzzle magnetyczne – Jednorożce

Zabawka edukacyjna, którą można wszędzie ze sobą zabrać bez obawy o pogubienie elementów. W trakcie układania dzieci tworzą, zmieniają, dopasowują i przestawiają elementy, a celem jest połączenie ich w całość. Wiek: 3+.



Dystrybutor: ASKATO

MGAE

L.O.L. Surprise! O.M.G. Fierce

Uлюбione lalki L.O.L. Surprise! O.M.G. powracają w serii Fierce! Lady Diva, Neonlicious, Royal Bee i Swag mają nową wysokość (około 29 cm). Na dziewczynki czekają 15 niespodzianek, efektowne stroje, buty, akcesoria, stojaki na lalki i nie tylko.



Dystrybutor: MGAE

MGAE

Rainbow High – seria Rainbow Vision

Wielkimi krokami zbliża się konkurs muzyczny „Rainbow Vision”! Biorą w nim udział tylko najlepsi! Zbierz trzy nowe lalki Rainbow High: Sabinę St. Cloud, Melinę Luxe oraz Ayeszę Sterling, niech staną w konkursowe szranki! Wszystkie mają oryginalny wygląd i akcesoria, m.in. dodatkowy strój, mikrofon, wielofunkcyjną walizkę oraz zestaw do makijażu.



Dystrybutor: MGAE

DANTE

Step

Mówiący robot edukacyjny, dzięki któremu dzieci zdobędą podstawowe umiejętności w prosty i skuteczny sposób. Dołączony program edukacyjny jest skuteczny pod względem dydaktycznym i zapewnia wiele edukacyjnych zajęć. Nauka przebiega krok po kroku, z poszanowaniem tempa przyswajania informacji przez dziecko. Podczas zabawy maluch poznaje litery i cyfry, zwierzęta, środki transportu oraz jedzenie.



Dystrybutor: DANTE

DANTE

Crazy Science – Slime – Kameleon

Zestaw naukowy, który pozwala na tworzenie slime'ów we wszystkich możliwych kolorach. Do wykonania 50 łatwych i bezpiecznych eksperymentów, podczas których dzieciom towarzyszy najbardziej przyjazna na świecie bakteria – Cillo.



Dystrybutor: DANTE

ALEXANDER

Moje pierwsze origami

Wstęp dla każdego dziecka do klasycznej sztuki origami z jednej kartki papieru. W zestawie 30 kolorowych arkuszy papieru do samodzielnego złożenia z zaznaczonymi liniami gięcia (po dwa arkusze na model). Dzięki odpowiednio zadrukowanemu projektowi graficznemu figurki po złożeniu wyglądają jak prawdziwe. Wiek: 6+.



Producent: ALEXANDER

ALEXANDER

Gra „Coś takiego! Wysokość”

Ultralekka gra quizowa autorstwa dr. Reinera Knizii. Co jest wyższe: żyrafa czy aktualny rekord świata w skoku o tyczce? Krzywa wieża w Pizie, a może najwyższe drzewo w Polsce? Oceń, porównaj, zgadnij albo błysnij wiedzą. Zdobądź garść ciekawostek o Polsce i o świecie wraz ze sporą dawką edukacji podanej na wesoło. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 8+.



Wydawca: ALEXANDER

SES CREATIVE

Koraliki do prasownia – Auto

Stwórz samochód wyścigowy, kabriolet lub pojazd rajdowy i ścigaj się z przyjaciółmi! Dzięki dołączonym stojakom można zaparkować samochód, a nawet umieścić go na półeczce. Gdy włączymy światła w nocy, samochód wyścigowy zaświeci się (dzięki świecącym w ciemności koralikom).



Dystrybutor: BABY SAFE

SES CREATIVE

Świecący Układ Słoneczny

Marzyłeś kiedyś o zwiedzaniu planet? Udekoruj swoją sypialnię za pomocą Układu Słonecznego! Odkryj wszystkie planety. Dziewięć naklejek z planetami i gwiazdami można łatwo przymocować do ściany lub sufitu.



Dystrybutor: BABY SAFE

AWM

„Przytul mnie. Las”

Książeczka sensoryczna zabierze małych czytelników w niezapomnianą podróż do leśnej krainy. Dzieci poznają tu różne zwierzęta, m.in. jeża, lisa oraz sarenkę. Futerkowe wkładki pozwolą na badanie rozmaitych faktur i ćwiczenie zmysłów.

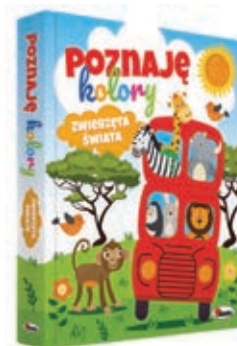


Wydawca: AWM

AWM

„Poznaję kolory. Zwierzęta świata”

Książka sensoryczna z filcowymi wkładkami i wykrojnikami kształtów. Jej wartość edukacyjna polega na nauce kolorów oraz poznawaniu nazw zwierząt, dzięki czemu dziecko wzbogaci słownictwo.



Wydawca: AWM

BEMAG

Piłka nożna Ronaldinho

Wysokiej jakości minipiłka nożna. Idealna do zabrania w podróż, na plażę etc.



Dystrybutor: BEMAG

BEMAG

L.O.L. Surprise! Remix Pets – Zwierzątko z fryzurką

Każde nowe zwierzątko reprezentuje określony gatunek muzyczny, który podkreślają inspirowane muzyką akcesoria i styl.



Dystrybutor: BEMAG

ARTYK

Chodzący piesek Natalia

Jest bardzo miłutki w dotyku i uwielbia być przytulany. Jego ruchami można kierować za pomocą specjalnego sterownika.



Dystrybutor: ARTYK

ARTYK

Wesoła Farma E-Edu – edukacyjny pad dla najmłodszych

Interaktywna zabawka pomaga rozpoznawać zwierzątka i rozróżniać kolory, uczy też cyfr i kształtów. Odkrywaniu życia na farmie towarzyszą zagadki, rymowanki, taniec i śpiew.

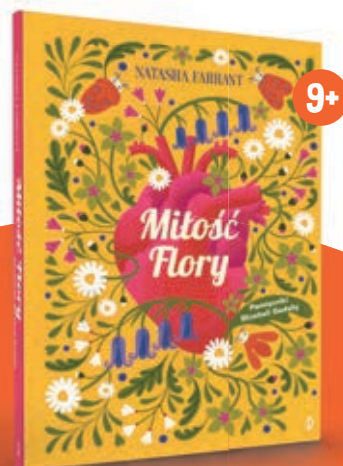


Dystrybutor: ARTYK



DWUKROPEK

- ŁĄCZY NAS MIŁOŚĆ DO KSIĄŻEK.





Tytuł	„Zakrecona kolejka”	„Piraci”	„Słowianie”	„Jak kura pazurem”
Zasady gry	<p>W tej grze o zwycięstwie nie decyduje kolejność na mecie, przeciwnie – im dłużej grasz, tym większą masz szansę na wygraną. Zadaniem graczy jest zebranie jak najwięcej wagonów, pasażerów i towarów. Ruchoma dwustronna obrotnica montowana pośrodku planszy dodaje rozgrywce emocji. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 5+.</p>	<p>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, na której znajduje się ukryty skarb. Po drodze napotkają jednak nie tylko nieprzyjaznych piratów, ale także nieprzewidywalny ocean, który może pokrzyżować ich plany.</p>	<p>Zawodnicy muszą zbierać surowce leżące na planszy i za ich pomocą wznosić kolejne budowle – zgodnie z kartami, jakie mają przed sobą. Proste? Wcale nie! Interakcje z innymi uczestnikami, karty losu oraz niespodzianki ukryte na planszy mogą nieźle skomplikować to z pozoru banalne zadanie. Bez strategicznego myślenia i odrobiny sprytu nie da się osiągnąć wyznaczonego celu, jakim jest zbudowanie jak największej słowiańskiej osady! Liczba graczy: 2-6. Wiek: 8+.</p>	<p>Gracze staną przed wyzwaniem zilustrowania haseł w taki sposób, aby odgadli je rywale. Muszą to zrobić słabszą ręką, a po wylosowaniu karty specjalnej – trzymając mazak stopą lub w ustach. Czyste szaleństwo podkreślają zwiariowane hasła. Dodatkowym atutem jest możliwość dodania własnych pomysłów. Liczba graczy: 2+. Wiek: 8+.</p>
Wydawca/ Dystrybutor	MULTIGRA	MULTIGRA	ALEXANDER	ALEXANDER



Tytuł	„Drabiny i węże 3D”	„Smok w bok”	„Ucho od śledzia”	„Dominion” (II edycja)
Zasady gry	<p>Gracz rzuca kostką, po czym porusza się po planszy kulką (każda w innym kolorze) o wyrzuconą liczbę oczek. Gdy jego kulka znajdzie się w specjalnym miejscu, może iść do przodu (dzięki drabinie) lub w dół (jeśli wejdzie na węża).</p>	<p>Kooperacyjna zabawa dla całej rodziny, w której decyzje każdego z graczy wpływają na losy zespołu. To świetna lekcja partnerstwa, planowania i krytycznego myślenia, która rozbudzi wyobraźnię. Liczba graczy: 2+. Wiek: 5+.</p>	<p>Gracz zakłada na głowę opaskę z umieszczoną w niej kartą i usiłuje odgadnąć przedstawione na niej hasło. Nie będzie to łatwe, gdyż jedynymi podpowiedziami są najbardziej wymyślne dźwięki innych uczestników. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+.</p>	<p>Zadaniem gracza jest stworzenie najpotężniejszego królestwa, jakie widział świat! Jednak nie ty jeden dostrzeżesz dziejową szansę. Rywalizuj z pozostałymi uczestnikami i zdobądź nad nimi przewagę, tworząc jak najlepsze połączenia kart! Zgromadź przy tym największą liczbę punktów zwycięstwa!</p>
Wydawca/ Dystrybutor	PRO KIDS/PRO-EXIMP	PINK FROG	PINK FROG	IUVI GAMES/ATENEUM



Tytuł	„Ogień i lód”	„Prawda czy fałsz?”	„Nowa Gwinea. Chatka do chatki”	„Duos”
Zasady gry	Nieskomplikowana gra strategiczna dla dwóch osób. Gracze wcielają się w członków dwóch skłóconych królestw: skutej lodem Ziemi, którą włada bezlitosna i żądna władzy królowa Ruby, oraz Kraju Ognia, gdzie zwierzchnikiem jest smok Yssos. Aby wygrać, należy dokładać żetony wybranej przez siebie armii, zdobywać wojska przeciwnika i podjąć wyzwanie, któremu może sprostać tylko jeden z graczy.	Gra dla całej rodziny, która zawiera ponad 1000 pytań z różnych kategorii. Zabawka wypowiada szalone zdania, a gracze decydują, czy są one prawdziwe, czy fałszywe, naciskając odpowiedni przycisk. Każdy uczestnik zaczyna grę z pulą 20 punktów. Jeżeli odpowie prawidłowo – zdobywa 1 punkt, jeśli źle – traci 2 punkty. Uczestnik z największą liczbą punktów wygrywa. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 8+.	Zapraszamy w podróż do Nowej Gwinei, drugiej pod względem wielkości wyspy świata, zielonej krainy endemicznych roślin, rajskich ptaków i dziko żyjących plemion! Wciel się w mieszkańców jednego z plemion i zbuduj nową wioskę. Zacznij od totemu świętego zwierzęcia i buduj chatki o różnych kształtach, tak aby zakrywały oczka wodne oraz jak najwięcej krzewów owocowych. Czas rozgrywki: 25 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.	Pełna nieoczekiwanych skojarzeń gra towarzyska. Na rynku jednocześnie debiutują dwie odsłony – „Rzeczy & zwierzaki” oraz „Sport & baśnie”. W grze liczą się kreatywność i umiejętność przewidywania skojarzeń pozostałych uczestników. Szybkie rozgrywki oraz mnóstwo ciekawych rozmów przy stole – taki właśnie jest „Duos”! Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 7+.
Wydawca/ Dystrybutor	DANTE	DUMEL	EGMONT	GRANNA



Tytuł	„Ship Ahoy”	„Super Mario™ Rozchwiana wieża”	Kręgle	„Dzieci kontra rodzice. Czego o sobie nie wiecie?”
Zasady gry	Twoim celem jest zatopienie statków przeciwników poprzez strzelanie do nich ze specjalnej drewnianej armaty i jednoczesne bronienie własnej floty. Gra zawiera sześć minirozszerzeń, które wzbogacają ją o kolejne przygody. Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.	Każdy gracz umieszcza swoje figurki Super Mario™ na platformach wieży. Ale uwaga! Wystarczy jeden nieostrożny ruch i wielka kula Bowsera spadnie, strącając je wszystkie, co jest równoznaczne z przegraną. Zestaw zawiera siedem figurek kolekcjonerskich Super Mario™. Gra nie wymaga baterii. Liczba graczy: 2+. Wiek: 4+.	Zestaw składa się z sześciu kręgli, kuli do kręgli oraz dodatkowo trzech krążków ringo. Wymiary: 380 x 355 mm.	Dynamiczna gra rodzinna, w której dzieci i rodzice odpowiadają na wiele zabawnych pytań dotyczących ich codziennego życia. Gra obejmuje pytania opracowane specjalnie dla jednych i drugich. Liczba graczy: 2-4.
Wydawca/ Dystrybutor	ALBI POLSKA	EPOCH	HEMAR FAMILY	KANGUR



Tytuł	„W ogrodzie”	„Monopoly – Podróż dookoła świata”	„Flamecraft”	„Łakocie babci”
Zasady gry	Kultowy tytuł z serii „Moje pierwsze gry” z owocami wykonanymi z drewna i figurką zabawnego kruka. Fabuła opiera się na motywie zbierania m.in. jabłek i gruszek z malowniczego sadu. Wszystko po to, by zdążyć napełnić koszyki, zanim do sadu dostanie się zuchwały ptak. Gra pomaga w nauce rozpoznawania kolorów i symboli, uczy rozumienia zasad i zabawy z innymi dziećmi. Wydanie w całości w języku polskim. Wiek: 2+.	Wybierz się w ekscytującą podróż dookoła świata i odwiedź ciekawe miejsca! Oznaczaj swoją trasę podróży na suchocieralnej planszy, przybijając pieczątki podczas pobytu w danej lokalizacji. Gracze poruszają się po planszy, odwiedzają różne miejsca i odbywają wycieczki, aby wygrać. Karty „Szansa” rejestrują ich podróże.	W tej rodzinnej grze rywalizujesz z innymi osobami o to, kto stworzy idealne warunki dla smoczych rzemieślników w zaczarowanym miasteczku. Gracze kolejno odwiedzają pięknie ilustrowane lokacje sklepów, umieszczając tam wyspecjalizowane smoki i zbierają zasoby. Odpowiednie wykorzystanie umiejętności poszczególnych smoków i lokacji pozwala na zdobywanie kart specjalnych, rzucanie uroków, a tym samym gromadzenie punktów reputacji. Liczba graczy: 1-5. Wiek: 10+.	Gra zręcznościowa, w której liczą się spryt i refleks. Babcia posiada aż 12 ciasteczek, ale nie chce się nimi dzielić. Spróbuj zabrać ciastko chciwej babci, lecz pamiętaj – nie możesz jej obudzić! Należy więc działać szybko, kiedy tylko babcia zaśnie. Wszystkie dzieci na zmianę wykradają ciasteczka, ale wystarczy jeden nieoczekiwany ruch, by zabawa się skończyła! Wiek: 5+.
Wydawca/ Dystrybutor	HABA	HASBRO/HASBRO POLAND	LUCKY DUCK GAMES	TOMY/M&Z



Tytuł	„L.O.L. Surprise! Trading Cards”	„Gra w okręty”	Stół bilardowy	„Kłębuszki”
Zasady gry	Nowe karty od L.O.L. Surprise! Zestaw pozwoli odkryć różne postaci i trofea, które można kolekcjonować lub grać nimi, pokonując przyjaciół. Zawiera trzy boostery z kartami, planszę dla kolekcjonerów oraz instrukcję.	Strategiczna gra w statki. Praktyczna w podróży – planszę można zdemontować i zamknąć w opakowaniu w formie walizki. Wymiary opakowania: 6,8 x 36,4 x 27,6 cm. Wiek: 5+.	Stół do bilarda z niezbędnymi akcesoriami. Zapakowany w duże pudełko z oknem i uchwytem. Wymiary (w opakowaniu): 60 x 28 x 4 cm.	Gracze wcielają się w koty, które pomagają swojej opiekunce zebrać kłębki wełny. Każdy kot chce się wykazać, więc futrzaki zamiast współpracować, rywalizują o każdy kłębek. W tym pojedynku potrzeba sprytu i strategicznego myślenia. Czas rozgrywki: 40-60 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.
Wydawca/ Dystrybutor	MGAE	SIMBA TOYS/SIMBA TOYS POLSKA	SWEDE	ZIELONA SOWA



Tytuł	Seria gier „Labirynty”	„Rok w lesie. Znajdź zwierzątko”	„Zingo!”	„Animals”
Zasady gry	Gra zarówno dla jednej osoby, jak i wielu uczestników. W każdym pudełku znajduje się siedem map różnych światów. Przemierzając labirynty, gracze wykonują zadania i szukają wyjścia. Do każdej mapy można wracać i grać wielokrotnie – każda rozgrywka jest inna! Wiek: 7+.	Gra ćwicząca pamięć i refleks. Celem jest wskazanie zwierzęcia, które ukryło się w lesie lub dopiero co się w nim pojawiło. Forma gry przestrzennej angażuje wszystkich uczestników zabawy. W pudełku znajdują się trójwymiarowe elementy (sześć drzew, trzy krzewy, 12 zwierząt), 12 dużych żetonów z ilustracjami zwierząt oraz 25 żetonów żółędzi (punktacji).	Rozszerzona wersja klasycznej gry „Bingo”, tym razem w interaktywnej formie, uczy i rozwija najmłodszych, a także dostarcza emocji podczas zabawy. Gracze muszą cierpliwie czekać na swoją kolej, by móc przesunąć Zingera i nowe płytki. Pierwsza osoba, której uda się zakryć wszystkie płytki, krzyczy „Zingo!”, tym samym wygrywając. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 4+. Kampania reklamowa: TV + Internet (jesień).	Drewniana gra balansująca. Rzuć kostką i odkryj, którą część musisz dodać do gry w balansowanie! Zwierzęta są wyjątkowo trudne, ponieważ mają nieregularne kształty. Dzięki grze dzieci przenoszą swoje umiejętności motoryczne i świadomość przestrzenną na wyższy poziom! Wszystkie elementy wykonane zostały w 100% z drewna z certyfikatem FSC®, zaś farby użyte do ich pomalowania są na bazie wody, bezpieczne dla dzieci i nietoksyczne. Wiek: 3+.
Wydawca/ Dystrybutor	NASZA KSIĘGARNIA	NASZA KSIĘGARNIA	RAVENSBURGER	TRIXIE BABY/REGNUM



Tytuł	„Szachy”	„Wystrzałowe katapulty”	„Uno Dos Express”	Duuże memory Dzikie zwierzęta
Zasady gry	Gra w szachy rozwija umysł i uczy logicznego myślenia. „Szachy” Mega Creative dostępne są w wersji drewnianej oraz plastikowej z magnetyczną planszą, co sprawia, że idealnie odnajdą się w podróży.	Dwa wspaniałe rody mieszkają w swoich odległych królestwach. Gdyby tylko nie było pomiędzy nimi pradawnej urazy... Zbuduj zamek, rozstaw rycerzy, załaduj katapulty, a następnie wykorzystaj swój spryt i technikę, by wygrać bitwę.	Gra karciana, która przebiega podobnie jak tradycyjna gra „Uno”. W nowej wersji gry rodzinnej musisz krzyknąć „Dos!”, gdy w ręku zostaną ci dwie karty.	Każdy edukacyjny zestaw zawiera 24 duże i trwałe elementy. Znakomicie sprawdzi się jako pierwsza prosta gra pamięciowa oraz układanka. Pełne ciepła i humoru ilustracje spodobać się najmłodszym. Do zestawu dołączono poradnik pełen pomysłów na edukacyjną zabawę. Wiek: 2+.
Wydawca/ Dystrybutor	MEGA CREATIVE/EURO-TRADE	FOXGAMES	DAMI	CZUCZU/BRIGHT JUNIOR MEDIA



Tytuł	„San Francisco”	„Rummikub Alpine”	„Serio?”	„Honeycombs – Plastry miodu”
Zasady gry	<p>Dla San Francisco I połowa XX wieku to okres dynamicznego rozwoju i nowych szans. To także okazja dla ciebie – młodego projektanta biorącego udział w konkursie na najwspanialszy plan przebudowy miasta. Zdobywaj plany dzielnic, wznosź wieżowce i wytyczaj linie tramwajowe, które staną się wizytówką twojego projektu. Rywalizuj z innymi graczami i dzięki podejmowaniu strategicznych decyzji zdobądź nad nimi przewagę.</p>	<p>Prosta, wciągająca i inna w każdej rozgrywce gra towarzyska. Zadanie graczy polega na pozbyciu się wszystkich wylosowanych płytek z liczbami poprzez wykładanie na stół sekwencji lub ciągów minimum trzyliczbowych. Najciekawsza możliwość to ingerencja w już ułożone płytki – w swojej kolejce można je dowolnie przesuwac i modyfikować, pamiętając o zasadzie „minimum trzy kostki w sekwencji lub ciągu”. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy pozbędzie się płytek ze swojej tabliczki. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 7+.</p>	<p>Ta gra karciana to nie tylko wyzwanie towarzyskie, ale również prawdziwa uczta dla oka za sprawą pięknie ilustrowanych kart. Zadanie w teorii jest proste – odgadnij kolejność, w jakiej inny gracz ustawił pięć różnorodnych zagadnień względem swoich preferencji. Proste, prawda? Jednak serio, możecie się zaskoczyć!</p>	<p>W pokaźnym, ważącym niespełna kilogram worku znajduje się ponad 50 żetonów z obrazkami. Zadaniem graczy jest dokładanie ich do wyłożonych wcześniej płytek. Gra oferuje trzy różne warianty, w których gracze konkurują lub współpracują, wykładając swoje żetony. Rozgrywkę urozmaicają pszczoły-jokery i płytki specjalne. Liczba graczy: 1-8. Wiek: 6+.</p>
Wydawca/ Dystrybutor	REBEL	TM TOYS	TREFL	PIATNIK
Tytuł	„Nintendo Switch Sports”	„Harry Potter – Wizardry Quest”	„Motyle”	„Szybka logika”
Zasady gry	<p>Zamachnij się, kopnij i wystrzel ku zwycięstwu w „Nintendo Switch Sports”, kolekcji sportów na Nintendo Switch, która przeniesie cię w sam środek akcji. Rywalizuj w sześciu dyscyplinach sportowych, w tym siatkówce, piłce nożnej i kręglach, z ruchami w świecie rzeczywistym, które kształtują twoje działania w grze.</p>	<p>Kiedy już znajdziesz się w zamkowych murach Hogwartu, najwyższy czas, byś wcielił się w rolę ulubionego ucznia i rozpoczął naukę. Będziesz uczęszczać na lekcje i nabywać magiczne umiejętności. Zostań pierwszym uczniem, który zda egzaminy z SUM-ów!</p>	<p>Gracze licytują kafelki, z których budują swój ogródek, oraz przypinają motyle do okazałych, pięknych kwiatów. W ten sposób zbierają nektar, czyli punkty. Wygrywa osoba, która zdobędzie go najwięcej. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 14+.</p>	<p>Gra, która uczy logicznego planowania, wytrwałości i koncentracji, wpływa na procesy myślenia i umiejętność oceny sytuacji, ćwiczy koncentrację, obserwację i koordynację ręką-oko. Zawiera 40 kart pracy. Czas rozgrywki: 10 minut. Liczba graczy: 1-2. Wiek: 6+.</p>
Wydawca/ Dystrybutor	CONQUEST ENTERTAINMENT	CARTAMUNDI	AWM	ASKATO



Tytuł	„Wieża małpek”	„Nie mów TAK, nie mów NIE. Natura”	„Battle of Midway”	„Disney Uczy. Gry planszowe”
Zasady gry	Gra zręcznościowa dla miłośników wznoszenia wież i skomplikowanych budowli. Rozwija umiejętność równowagi na trzech poziomach trudności w trzech wariantach gry, których poziom rośnie wraz z wiekiem dziecka. Zasady są proste: układaj małpki jedną na drugiej na różne sposoby, aż urosnie wieża wysoka do nieba! Zabawę uatrakcyjnia kolorowa książeczka ze wzorami budowli z klocków. Pokaż, co potrafisz! Czy twoja wieża będzie wyższa? Czy utrzyma się dłużej niż 10 sekund?	Nowa, tematyczna wersja popularnej gry „Nie mów TAK, nie mów NIE”. Dla dzieci i dorosłych. Każdy z graczy musi się popisać wiedzą i wyobraźnią. Daj się porwać zabawie dzięki kartom z ponad 900 pytaniami przygotowanymi tak, abyś mógł zwięźć całą rodzinę. Pytania dotyczą świata przyrody i natury. Liczba graczy: 2-6. Wiek: 7+.	Klockowa strategiczna gra bitewna, w której gracze stoczą na Pacyfiku wielką bitwę powietrzną z czasów II wojny światowej. Pionkami są minimodele samolotów wykonane z klocków konstrukcyjnych Cobi. Każdy gracz z łatwością opanuje niezwykle proste i przejrzyste zasady oparte na czytelnych znakach i ikonach. W zestawie pudełko, plansze do gry, karty, żetony, klockowe minisamoloty, naklejki oraz wielojęzyczna prosta instrukcja.	Każda z książek zawiera siedem edukacyjnych gier planszowych. Wśród nich są gra karciana, zabawa wyrazami, kto pierwszy na miecie. Do książek dołączone zostały karty potrzebne do gier oraz żetony. Dzięki zabawie można m.in. zapoznać się z podstawowymi znakami drogowymi, wzbogacić słownictwo oraz nauczyć się logicznego myślenia.
Wydawca/Dystrybutor	WADER-WOŹNIAK	EPEE/EPEE POLSKA	COBI	AMEET



Tytuł	„Nauka liczenia PZPN”	„Domino/Lotto/Memory”	„Okulary czary-mary”	„Kubb Jr.”
Zasady gry	Puzzle edukacyjne zapoznają maluszka z cyframi i pomogą w nauce liczenia. Spodobać się każdemu fanowi piłki nożnej. Zabawa polega na liczeniu gadżetów reprezentacji Polski i łączeniu z odpowiednią cyfrą.	W pudełku znajdują się gra złożona z czterech plansz i pasujących do nich 24 kartoników z wizerunkami zwierząt oraz kolorowanka ze zwierzętami. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 3+.	Kalambury i rebusy to świetna zabawa, ale łatwizna. Spróbujcie wyzwania, jakim jest rysowanie w magicznych okularach. Różne rodzaje soczewek oznaczają przeróżne deformacje. Kto wygra tym razem?	Ruszaj do walki jak prawdziwy wiking! Rozstaw drewniane kregle, a następnie zbijaj jej za pomocą specjalnych kołków. Która drużyna jako pierwsza przewróci wielkiego, silnego lwa i wygra z drużyną przeciwną?
Wydawca/Dystrybutor	ARTYK	AKSJOMAT	GOLIATH/BEMAG	SES/BABY SAFE

SIMBA TOYS POLSKA

Jada Auta RC – Zygzak McQueen

Sterowany radiowo Zygzak McQueen, bohater filmu animowanego „Cars 3”, to prawdziwa gratka dla najmłodszych. Jednakanatowy pojazd działa na częstotliwości 27 MHz i osiąga prędkość 4 km/h. Oferuje funkcje jazdy do przodu oraz zawracania (skręca w jedną stronę). Skala 1:32. Wiek: 4+.



PRO-EXIMP

Figurka Star Wars Black Series Hyperreal – Luke Skywalker

Figurka (20 cm) z detalami inspirowanymi filmem „Gwiezdne wojny: Imperium kontratakuje”.



MULTIGRA

„Gra do pary z Jeżykiem”

Szybka, prosta gra karciana, w której wygrywa ten, kto wykaże się największą spostrzegawczością. W zestawie 31 kart z sześcioma obrazkami przedstawiającymi Jeżyka i elementy otaczającego go świata. Dwie dowolne karty zawsze mają po jednym wspólnym obrazku, ale żeby nie było zbyt łatwo, obrazki często różnią się wielkością. Gra polega na jak najszybszym znalezieniu wspólnego obrazka. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.



MULTIGRA

„Gra pamięć z Jeżykiem”

Jedna z najprostszych gier pamięciowych. Zabawa polega na rozłożeniu wszystkich obrazków rewersami do góry, a następnie odstawianiu ich po kolei i znajdowaniu powiązanych tematycznie par. W celu urozniczenia gry każda z nich składa się z jednej karty z obrazkiem Jeżyka z przyjacielem lub zabawką oraz drugiej przedstawiającej samo zwierzątko lub przedmiot. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.



ALEXANDER

Gra „Lombard. Życie pod zastaw”

Dzięki grze planszowej będziesz mógł przenieść się do świata hitowego serialu, wcielić w jednego z bohaterów i sprawdzić, czy masz w sobie żyłkę przedsiębiorczości. A przy okazji doskonale się bawisz w gronie znajomych i rodziny! Liczba graczy: 2-6. Wiek: 12+. Reklama TV.



ALEXANDER

Gra „Lombard. Życie pod zastaw. Z ręki do ręki”

Poczuj się jak prawdziwy pracownik lombardu! Zgromadź kolekcję ciekawych przedmiotów, by zarobić na nich jak najwięcej, zyskując w ten sposób splendor i uznanie szefa. Musisz jednak być czujny i wykazać się dobrą pamięcią, ponieważ niektóre karty zyskują wartość tylko w parze lub trójce! Liczba graczy: 2-5. Wiek: 7+. Reklama TV.



DANTE

Kompaktowa szkoła rysowania

Zestaw zawiera zeszyt, marker i cztery tablice suchościeralne. Dzieci uczą się pisać, mają też możliwość narysowania i pokolorowania swoich ulubionych bohaterów. Wszystkie aktywności zostały zaplanowane w sposób progresywny – zaczynając od tych najłatwiejszych aż po najbardziej skomplikowane.



EPOCH

„Adventure Game DX Super Mario™”

Pelen wyzwań labirynt zainspirowany światem Super Mario. Zadaniem gracza jest przeprowadzenie kuli przez labirynt z wykorzystaniem przycisków i obrotowych kół. Aby osiągnąć cel, należy pokonać przeszkody w siedmiu strefach. Wszystkie czynności i ruchy wykonywane są manualnie (gra nie jest zasilana bateriami). Wiek: 5+.



HARPERCOLLINS

„Minecraft. Blokopedia. Wydanie zaktualizowane”

Przepięknie wydany oficjalny produkt Studia Mojang. Książka jest prawdziwą skarbnicą wiedzy. Zawiera ponad 300 stron encyklopedycznej wiedzy o blokach „Minecrafta” – w grze to właśnie one są podstawą, na której zbudowany jest cały świat. Bloków jest naprawdę wiele, a każdy z nich posiada własne, niepowtarzalne właściwości. Łącząc je, można czynić cuda! Wiek: 8+.



HASBRO POLAND

Świnka Peppa – przytulanka na dobranoc

Śpiewaj urocze kołysanki z 28-centymetrową przytulanką Peppą! Pluszowa świnka jest ubrana w swoją kultową różową piżamkę, śpiewa trzy kołysanki, a w dłoniach trzyma ulubionego pluszowego misia. Ponadto chichocze i chrumka!



CONQUEST ENTERTAINMENT

„Mario Kart Live: Home Circuit” (Mario/Luigi)

Zamień swój dom w tor wyścigowy z „Mario Kart Live: Home Circuit”! To zupełnie nowy sposób na poznanie gry „Mario Kart” na Nintendo Switch! Prowadź gokarta w prawdziwym świecie, korzystając ze znajomych elementów sterujących, i oglądaj akcję z kamery pokadowej swojego gokarta wyświetlanej na Nintendo Switch lub ekranie telewizora.



Reklama

Takiego wyścigu jeszcze nie było! Wesola gra rodzinna.



www.granna.pl

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

Anna Tomczyszyn, 502 222 788, annatomczyszyn@granna.pl

Andrzej Grochocki, 512 217 802, andrzejgrochocki@granna.pl

Michał Krzyżanowski, 502 765 755, michalkrzyzanowski@granna.pl

GRANNA

M&Z

TeamsterZ JCB – spychacz

Ładowarka o masywnej konstrukcji w intensywnych, kultowych, żółto-czarnych kolorach JCB idealnie nadaje się do transportu piasku lub gruzu. Dzięki swobodnie poruszającym się oponom można się nią bawić w piaskownicy, w ogrodzie lub w domu.

Wiek: 18 m+.



PZPN

„Strzał na Bramkę”

To już piąty numer piłkarskiego magazynu „Strzał na Bramkę”! W najnowszym wydaniu informacje o zmianach barw klubowych reprezentantów i reprezentantek, typowanie jedenastki na mundial oraz akademie młodego piłkarza i piłkarki. Do tego quizy, porady, ciekawostki, plakat, superdodatek i gra. Wydawca: Ediba Polska na licencji PZPN.



REBEL

Gra „Dobble Pixar”

„Toy Story”, „Merida Waleczna”, „Iniemamocni”, „Potwory i spółka” – na tych kultowych animacjach wychowują się kolejne pokolenia. Teraz ich bohaterowie zawitali na karty „Dobble”, by wspierać maluchy w ćwiczeniu refleksu i spostrzegawczości. „Dobble Pixar” to kolejna odsłona popularnej gry rodzinnej w wersji przeznaczony dla dzieci od 4. roku życia.



TREFL

Gra „Zig Zap”

Uszy na głowę i packi w ruch! „Zig Zap” to dynamiczna, pełna śmiechu gra, która przeniesie graczy do szalonego świata. Łap zwierzaki i wygrywaj! Zamień się uszami z kolegą lub koleżanką i koniecznie zapamiętaj, co masz na głowie! W tej grze zasady zmieniają się jak w kalejdoskopie. Bądź szybki i uważny, ale przede wszystkim pacnij kartę jako pierwszy!



PLAYMOBIL

Astérix: Wielki festyn wiejski

Przygody niezapomnianego Asteriksa i Obeliksa oraz ich przyjaciół w zestawach Playmobil gwarantują wspaniałą zabawę nie tylko dla fanów tej kultowej serii komiksów. W zestawie wioska Galów w czasie festynu wiejskiego, z obrotowym różnem nad ogniskiem oraz zdejmowanym dachem chaty. Przy stole zmieści się 18 Galów. Wiek: 5+.

ASTERIX® OBELIX® IDEFIX® © 2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO



RAVENSBURGER

Gra „Minecraft: Portal Dash”

Kooperacyjna gra strategiczna dla fanów „Minecrafta” z możliwością rozgrywki solo! To inny wymiar gry, który został przeniesiony z cyfrowego świata wprost do planszówki. Gracze walczą, pokonując potwory, zwierając ekipunek, wypełniając misje i rozgryając przeciwników! Wysoka dynamika sprawia, że jest to ciekawa propozycja strategiczna nie tylko dla fanów gry wideo. Czas rozgrywki: 60 minut. Kampania internetowa: jesień 2022 r.



TM TOYS

Gra „Milionerzy Eko wyzwanie – Dorośli kontra dzieci”

Sprawdźcie się w wiedzy o środowisku, ekologii oraz polskiej faunie i florze. Dorośli czy dzieci? Kto okaże się zwycięzcą? Każdy element gry został wykonany z dbałością o detale, a materiały wykorzystane w produkcji stanowią gwarancję odporności na zniszczenie, nawet w przypadku częstego użytkowania. Gra została wyprodukowana w Polsce. Liczba graczy: 2-4/2-4 drużyny. Wiek: 8+.



PIATNIK

Gra „Tych trzech. Cryptex”

Cryptex chroni twoje tajemnice i skarby! Dzięki niemu ważne dowody, tajne wiadomości lub kieszonkowe są zawsze dobrze ukryte. Tylko ci, którzy znają prawidłowy kod liczbowy, mogą dostać się do tajnej komory! Sam decydujesz o sześciocyfrowej kombinacji, możesz też w dowolnym momencie ją zmienić. Wiek: 8+.



WADER-WOŹNIAK

Frozen II – wózek z kompletem letnim

Model na kółkach w zestawie z wiaderkiem z sitkiem (2 l), łopatką, grabkami, konewką i dwiema foremkami. Zestaw wykonany z najwyższej jakości atestowanego tworzywa jest lekki, poręczny i wytrzymały, ale przede wszystkim bezpieczny. Poszczególne akcesoria są ozdobione grafiką wykonaną metodą IML. Wysokość wózka: 59 cm.



EURO-TRADE

Starpak – torebka na ramię Psi Patrol Girl

Mała, poręczna pluszowa torebka w kolorze różowym. Posiada jedną komorę zasuwaną na zamek błyskawiczny ozdobioną miękkim pomponem. Ma pasek na ramię o regulowanej długości, dzięki czemu łatwo dopasować ją do wzrostu dziecka. Wymiary torebki: 16 x 20 cm, długość paska: maksymalna 104 cm, minimalna 52 cm. Wiek: 3+.



MATTEL POLAND

Wieloryb – Supermyjnia – Zmiana koloru

Załaduj samochodziki do myjni, a następnie przesun podnośnik, który pomoże Zygzakowi w zmianie koloru. W tym celu należy spryskać samochodzik ciepłą wodą. Aby powrócił do pierwotnej barwy, wystarczy włożyć go do zbiornika wypełnionego zimną wodą.



DAMI

Teletubbies – kolekcja maskotek

30-centymetrowe maskotki inspirowane Teletubisiami. Pluszaki posiadają charakterystyczne antenki oraz ekrany telewizyjne na brzuszku, zupełnie jak w bajce. W kolekcji: fioletowy Tinky Winky, żółta Laa-Laa, czerwony Poo i uroczy Dipsy.



COBI

Treasure X Minecraft Caves & Cliffs – Overworld

Przenieś się z wirtualnego świata „Minecraft” do realnego i przeżyj przygodę z Treasure X Minecraft Caves & Cliffs! Zestaw oferuje 10 etapów odkrywania. Najpierw należy znaleźć łopatkę, a następnie rozłupać nią blok. W środku jest sztuczny śnieg czy glina? W nich ukryte są elementy figurki ze świata „Minecraft” (do zbudowania) oraz skrzynia skarbów. Części figurki można połączyć za pomocą nowych elementów konstrukcyjnych – serc Aqua Stick i wody. Do zebrania 12 figurek oraz skarby. Kampania TV i online.



CARTAMUNDI

Gra „Marvel Home Sprint”

Czy dasz radę wrócić na Ziemię z kamieniami nieskończoności przez Thanosem? Graj jako drużyna, wybierając na swoją postać Spider-Mana, Kapitana Amerykę, Iron Mana lub Groota. Celem gry jest podróż przez kosmos zakończona zebraniem wszystkich kamieni nieskończoności.



BEMAG

„Psi Patrol – Dzień Sportu”

W Zatoce Przygód trwają przygotowania do obchodów Dnia Sportu. Śnieżna niespodzianka dla Everest jest już niemal gotowa, gdy nagle pojawia się odważny Danny. Czy Psi Patrol opanuje sytuację, zanim w telewizji rozpocznie się transmisja na żywo? Wydawca: Media Service Zawada.



AMEET

„Schleich. Horse Club”

Okładki książek mają odświeżoną szatę graficzną i nowe logo marki schleich®. Wśród propozycji znajdziemy dwa kolejne tomy historii o czterech przyjaciółkach z Lakeside. Tajemnice, przyjaźń, sekrety i wielka pasja – w książkach jest wszystko, co małe czytelniczki lubią najbardziej!





PRO-EXIMP

Pro Kids – Miękkie klocki w wiaderku (30 el.)



BEMAG/ARTYK

Kosmiczne klocki (36 el.)



MULTIGRA

Słomki konstrukcyjne



ALEXANDER

Mały Konstruktor 7 w 1 – Skip



ALEXANDER

Mały Konstruktor Junior – Śmigłowiec



IUVI GAMES

GeoSmart Night Cruiser (21 el.)



DANTE

Klocki Stick-O



EPOCH

Deluxe Creation Box Aquabeads



HABA

Klocki – Zestaw podstawowy (28 el.)



HASBRO POLAND

Jenga Maker



HEMAR

Kuferek duży z klockami K1



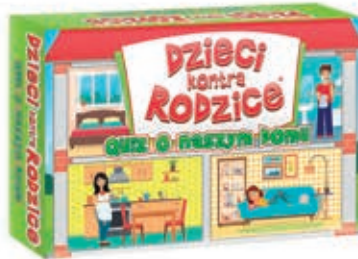
M&Z

Tomy Lamaze – Klocki sensoryczne

Dzieci kontra RODZICE

GRY

dla całej rodziny!



Kangur Sp. z o.o.

www.ekangur.pl

biuro@ekangur.pl



RAVENSBURGER

Gravitrax Pro – Zestaw startowy



REKMAN

iWood – Klocki konstrukcyjne
– Straż pożarna



SWEDE

Klocki konstrukcyjne
– Tor dla piłeczek (226 el.)



TREFFL

Brick Trick Travel – Łuk Triumfalny



PIATNIK

Moje pierwsze auto



WADER-WOŹNIAK

Klocki Blocks (132 el.)



EURO-TRADE

Klocki konstrukcyjne alleBLOX
– Zestaw z traktorem (247 el.)



EPEE POLSKA

Zestaw Klik Trix



DAMI

Zestaw klocków Mega Bloks
– Plac budowy (60 el.)



CONQUEST ENTERTAINMENT

Zestaw konstrukcyjny Maker Master
30 w 1 (210 el.)



ASKATO

Genialny dzieciak
– Klocki magnetyczne (40 el.)



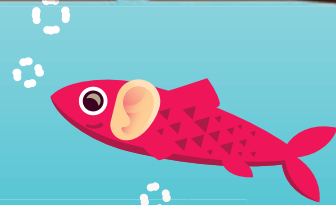
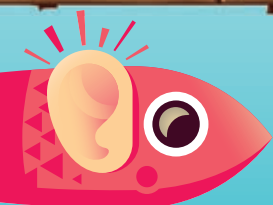
ARTYK

Układanka kreatywna E-Edu (120 el.)



PINK FROG

NIBY PROSTE GRY



- Modułowa plansza 3D.
- Drewniane rekwizyty.

- Piankowe żyrafki do zbudowania.
- Plansza w postaci drzewa 3D.

- Szalone kalambury.
- Pokaż hasło za pomocą figur geometrycznych.



- Wyśmienita gra imprezowa dla każdego.
- 1200 piosenek do wyboru.

- Duża dawka humoru.
- Przeważnie zabawne karty.

- Kooperacyjna zabawa dla całej rodziny.

www.pinkfrog.pl

 /pinkfrogry

 Pink Frog Gry

WADER

**KOLEJ NA
ZABAWĘ!**

**Play
TRACKS
RAILWAY**



Zabawki można zamówić na platformie sprzedażowej

www.b2b.wader.toys

lub w naszych oddziałach w Polsce:

**DĄBROWA
GÓRNICZA**

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

KRAKÓW

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

**WARSZAWA
NADARZYN**

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

**WARSZAWA
STARE BABICE**

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

GDYNIA

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

POZNAŃ

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

www.wader.toys