

BESTSELLERY – WIOSNA 2026

**RMD: RAPORT
Z RYNKU ZABAWEK**

75 LAT SPIELWARENMESSE

Kidult?

Dobrze się składa

 **SUPERBUZZ**





Edukacja, zabawa, biznes w jednym!

Gry, książki, zabawki i artykuły edukacyjne

— wszystko, co potrzebne, by dzieci uczyły się przez zabawę, a **Twój biznes** rozwijał się sprawnie.

Sprawdź na

www.super-siodemka.pl



Sezon prezentacji nowości przez polskich producentów i dystrybutorów trwa w najlepsze. Wielu dostawców ruszyło z kampaniami informacyjnymi już w połowie stycznia. Ale prawdziwy maraton targowy rozpoczął się z początkiem lutego. Mowa o skrojonych na miarę wewnętrznych targach w firmach i hurtowniach, konwentach growych, targach i festiwalach książki czy doskonale przygotowanych showroomach. Przedstawiciele polskiego rynku zabawek, gier, książek, artykułów papieżniczych i dziecięcych odliczają już dni do wielkiej imprezy wystawienniczej w kraju, czyli targów Kids' Time w Kielcach (17-19 lutego), jak też BookGame w Krakowie (27-29 marca).

Jak co roku będziemy Państwu towarzyszyć podczas tych wszystkich wydarzeń, zbierając cenne informacje, które na bieżąco poprzez nasz portal www.rynekzabawek.pl, a także media społecznościowe i oczywiście nasz magazyn będziemy skrupulatnie relacjonować. Korzystając z okazji, zachęcam do jak najczęstszego sięgania po „Rynek Zabawek” (w wydaniu tradycyjnym i online) jako cenne narzędzie pracy – zarówno w biurowym zaciszu, jak i podczas zakupów na platformach targowych producentów i hurtowników, a także dni otwartych oraz indywidualnych spotkań z handlowcami. Jestem przekonana, że aktualne wydanie, które dosłownie pęka w szwach od informacji na temat nowych zabawek, gier, książek, artykułów dziecięcych oraz designerskich artykułów papieżniczych, stanie się dla Państwa niezastąpionym źródłem inspiracji.

Życzę Państwu wartościowych zamówień, ciekawych spotkań i mnóstwa pozytywnej energii do dalszej pracy!

Anna Wakulak
Redaktor Naczelna



RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

WYDAWCA

Kurka Wodna Sp. z o.o.

Adres redakcji:

„Rynek Zabawek”
ul. Narwik 8 lok. 58
01-471 Warszawa

rynekzabawek.pl

REDAKTOR NACZELNA

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

REDAKCJA

Agnieszka Chwiłka-Florek
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:



„Rynek Zabawek” 2/2026 (luty-marzec)



PBC – nakład kontrolowany:
3500 egzemplarzy

Bestsellery Konkurs „Rynku Zabawek”

Współpraca:



KOPD – Komitet Ochrony
Praw Dziecka



PSBZiADz



Muzeum Zabawek
i Zabawy w Kielcach



Agencja licencyjna



RMD Research



Muzeum Domków Lalek,
Gier i Zabawek

Spis treści

Wiadomości	4
Top 10 sprzedaży w grudniu 2025 r.	8
Zestawy LEGO® Pokémon™ już na rynku	11
„Planszowa Gra Roku” – edycja 2026	11
Spielwarenmesse 2026 na fali wznoszącej	12
ToyAward 2026 przyznane!	14
Specjalność wydawnictwa GREG: wszechstronne wspieranie dzieci	19
Rabbit & Friends – latarki, które mają supermoce!	22
Ile kangurzątek przyjdzie na świat w tym roku?	24
Wokół czego warto dziś budować kategorię zabawek?	26
Marko: Od 35 lat robimy swoje!	28
„IQ Deluxe” – eleganckie tamigtówki, które są prawdziwą uczcią intelektualną	32
Okazja do upolowania czegoś nieszablonowego... ..	34
Portalowy ukłon w stronę niedzielnych graczy	36
Rynek zabawek w 2025 roku	38
Rebranding Majorette: efektywne narzędzie napędzające sprzedaż	40
Czy ultramiękką maskotka może być twardym orzechem do zgryzienia?	42
Wszystkie bystrzaki sięgają teraz po OKIDOKI!	44
Między Norymbergą a Kielcami... ..	45
Książka to za mało... ..	46
Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”: Miesiąc w miesiąc nowa gra!	48
Tuban w tym roku jedzie do Kielc z... autkami marki Wader!	50
Superbuzz – dystrybutor sfokusowany na kidultach	52
MGA Entertainment: Rok 2026 upłynie pod znakiem kreatywnej zabawy!	54
Mocne debiuty w ofercie M&Z	58
Jeśli edukacja, to tylko przez doskonałą zabawę!	60
W czym tkwi sukces serii I'm a Genius i jak z niego skorzystać?	62
Jak licencja radzi sobie na szybkim torze?	64
Trudny wybór: zabawka, którą kochają dzieci, vs. marka, której ufają dorośli	66
Manga – dynamicznie rosnący segment rynku komikсового	68
Nowości	72
Gry	94
Licencje	98
Klocki	101
Zabawki dla dzieci do lat 3	106
Back to School	110



W tym wydaniu zareklamowali się:



SUPERBUZZ

ul. Sokratesa 9/264
01-909 Warszawa
www.superbuzz.pl

RYNEK ZABAWEK

AB	III okł.	Regnum	23	Sun-Day	III okł.
Aksjomat	9	Rozette	59	Tradespot	II okł.
Albi Polska	44	Simba Toys Polska	41	Trefl	2
Almarina Trade	103	Skarpa Warszawska	109	Tuban	1
AWM	47	Superbuzz	I okł.	Wydawnictwo Greg	15
Baby&Travel	IV okł.	Targi Kids' Time	105		
Bemag	107	Targi Zabawek i Akcesoriów	35		
Beppe	42	Trefl	77		
Carrera Revell	65	Tuban	51		
Cartamundi	81	W&K	83		
CherryPazzi	31	Wills Integrated	66		
CzuCzu	71	Winning Moves	91		
Dante	3	Wydawnictwo Greg	19		
Demart	95	Zielona Sowa	11		
Egmont	15	Zuru Toys	5		
Epee Polska	56-57				
Epoch	17	BESTSELLERY			
Granna	75	– WIOSNA 2026			
IUVI Games	33	Aksjomat	9		

Jerrys/Super Siódemka	II okł.	AWM	10
Ju-Piter	93	Cobi	15
Kangur	25	Dante	7
Kooglo	90,102	Debit	12
Leker.pl	99	Demart	12
Literatura	10	Dwukropek	11
Marko	29	Egmont	6
Mary's	43	Epoch	16
Media Rodzina	67	HarperCollins	I okł., 8
Nasza Księgarnia	6-7,	Hemar Family	IV okł., 5
	20-21, 73	M&Z	14
Piatnik	paginacja, insert	MFP Paper	11
Portal Games	37	Nasza Księgarnia	3, 13
Pro-Eximp	27	Piatnik	4
Ramiz	101	QElements	4
Regnum	23	Sun-Day	III okł.
Rozette	59	Tradespot	II okł.
Simba Toys Polska	41	Trefl	2
Skarpa Warszawska	109	Tuban	1
Superbuzz	I okł.	Wydawnictwo Greg	15



HARPERCOLLINS

ul. Domaniewska 34A
02-672 Warszawa
www.harpercollins.pl

NOWOŚCI WKRÓTCE DOSTĘPNE!



OFICJALNY DYSTRYBUTOR W POLSCE

Dante

📍 Szczecin 71-345,
ul. Rodakowskiego 1/5

WWW.DANTE.COM.PL

DYSTRYBUTORZY

**MAGNICE
AB**
ul. Europejska 4
tel.: 713 937 818
wspolpraca@ab.pl

**MODLNICZKA
MIKI**
ul. Handlowców 2 (CH Witek)
pawilon 1, tel.: 12 42 34 603
grzegorz@miki.com.pl

**BIĄŁYSTOK
INTEGRO**
ul. Handlowa 7
tel.: 857 455 203
integro@integro.bialystok.pl

**OŻARÓW MAZOWIECKI
KIER**
ul. Poznańska 220
tel.: 22 85 37 504
biuro@zabawki-kier.pl

**BRZEG
NIKE**
ul. Makuszyńskiego 6/7
tel.: 603 658 398
nike.zabawki@interia.pl

**KRAKÓW
ATENEUM**
ul. Półtanksi 12c
tel.: 12 448 39 13
kontakt@ateneum.net.pl

**GDYNIA
M&Z**
ul. Chwaszczyńska 131B
tel.: 577 757 350
biuro@miz.pl

KRAKÓW

BookGame 2026

Kolejna edycja Festiwalu i Targów Gier Planszowych „BookGame” odbędzie się już 27-29 marca br.! Miłośnicy gier planszowych i kreatywnej zabawy po raz kolejny spotkają się w Expo Kraków, by zanurzyć się w świecie strategicznych wyzwań i emocjonujących rywalizacji. W programie jest strefa wystawców z grami planszowymi, grami bitewnymi, puzzlami, klockami, LEGO, kostkami Rubika, zabawkami kreatywnymi i akcesoriami do gier, książkami oraz komiksami. Na odwiedzających czekać będzie games room o powierzchni 5 tys. mkw. z bezpłatną wypożyczalnią gier (ponad 1300 tytułów) i nocną strefą grania. Pojawi się również strefa pokazowa z prototypami dla twórców i projektantów gier. Organizator przewidział także bogaty program dla rodzin z dziećmi oraz początkujących i zaawansowanych graczy, w tym warsztaty, turnieje gier planszowych i bitewnych, sesje gier RPG z mistrzami gry oraz spotkania z twórcami i projektantami.



Udział w wydarzeniu potwierdzili już m.in. Albi Polska, Bard, Black Monk, Castor, Copernicus Corporation, CzuCzu, Dante, Dragonus, Egmont, Figurkowy Second Hand, Fudice, G3, Galakta, Granna, Grumpy Geeks, HeyToys, Instytut Pamięci Narodowej, IUVI Games, Khaldam Craft, Kukuryku, Lost In Time, Lucky Duck Games, Lucrum Games, Ludojady, Magic Box, Makerspace, Muduko, Nintendo, One Poster, Ozdoby Wikingów, PBS, Pluszak, Point Games, Portal Games, Przyczółek – Miejsce dla Graczy, Rebel, Rezystancja Grzejnika, RollLand, Smoki Południa, Tactic Games, Thistroy Games, Tissot, Toyki, Uskrzydłona Owca, WarFactory, Warsztatolandia, Wydawnictwo Kameleon oraz Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”.

Patronem medialnym wydarzenia jest „Rynek Zabawek”. Więcej informacji: www.BookGameKrakow.pl.

BookGame 2025 w liczbach:

112 wystawców;
13 320 odwiedzających (w tym 7784 dorosłych, 4699 dzieci i młodzieży szkolnej oraz studentów, 712 gości branżowych oraz 125 akredytowanych dziennikarzy i twórców treści internetowych).

Godziny otwarcia:

27 marca (piątek) w godz. 10:00-16:00; games room w godz. 10:00-16:00;
28 marca (sobota) w godz. 10:00-19:00; games room w godz. 10:00-22:00;
29 marca (niedziela) w godz. 10:00-17:00; games room w godz. 10:00-17:00.

LONDYN

The Toy Fair 2026



Podczas pierwszego wieczoru London Toy Fair (20-22 stycznia br.) ogłoszeni zostali zwycięzcy 61. edycji konkursu „Toy Industry Awards”. Tytuł Sprzedawcy Zabawek Roku 2025 zdobył Smyths, Dostawcy Zabawek Roku 2025 – Asmodee, a Zabawki Roku 2025 – Pokémon Trading Cards.

Oto laureaci „Toy Industry Awards 2025” w poszczególnych kategoriach:

- Independent Toy Retailer of the Year: Banba Toymaster
- Independent Multi-Store Toy Retailer of the Year: SMF/Toytown
- Toy Department: Fenwick
- Multiple Toy Retailer of the Year: Smyths
- Partnership Award: Selfridges
- Online Excellence Award: The Very Group
- Outstanding Achievement Award: Booghe Toys
- Judges' Special Recognition Award: The Entertainer
- Judges' Special Recognition Award: My Small World (Bath, UK)
- Overall Toy Retailer of the Year: Smyths
- Action Toy of the Year: WWE Elite Figure (Mattel)
- Plush Toy of the Year: Fart Face Fugglers (Zuru)
- Doll of the Year: Monster High Reel Drama (Mattel)
- Creative Toy of the Year: Gui Gui Shimmer Deluxe Pack (Moose Toys)
- Construction Toy of the Year: Speed Champions F1 Cars (LEGO)
- Pre-school Toy of the Year: Peppa Pig Interactive Oinks & Snuggles Baby Evie Doll (Hasbro)
- Collectible Toy of the Year: 5 Surprise My Minibaby (Zuru)
- Vehicle of the Year: Hot Wheels F1 5-Pack (Mattel)
- Game of the Year: The Traitors Official Board Game (Vivid Goliath)
- Interactive Toy of the Year: Disney Stitch Ultimate Stitch Interactive Feature Plush (Just Play)
- Toy of the Year: Pokémon Trading Cards (Asmodee)
- Toy Supplier of the Year: Asmodee.



Zdjęcia: BookGame, London Toy Fair



**STWÓRZ WŁASNE
REALISTYCZNE
DANIA SLIME!**



**4 RÓŻNE
PRZEPISY**



**2 RÓŻNE
PRZEPISY**



KIELCE

Kids' Time 2026: nowy program, nowe możliwości

Targi Kid's Time (17-19 lutego br.) to w pełni biznesowe wydarzenie, skierowane do szeroko pojętej branży dziecięcej w Europie Środkowo-Wschodniej. Przez trzy dni hale wystawienne wypełniają się producentami, dystrybutorami, importerami i kupcami z Polski oraz kilkudziesięciu krajów świata. Tegoroczna edycja wyraźnie stawia na eksport, rozwój biznesu i realne rozmowy handlowe.

To miejsce, gdzie prezentowana jest aktualna i przyszła oferta branży, często jeszcze przed oficjalnym wejściem produktów do sprzedaży detalicznej. Odwiedzający mogą tu znaleźć hity produktowe, które następnie wyznaczają trendy w kolejnych sezonach.

I tak podczas tegorocznej edycji swoje nowości zaprezentują m.in. firmy Junama i Adamex – renomowani producenci wózków dziecięcych. Nowości pojawiają się również w segmencie gier i zabawek. Marka CzuCzu zaprezentuje m.in. puzzle dla dorosłych (dostępne na premierowej platformie puzzlove.pl). Jak podkreślają organizatorzy, to tylko kilka przykładów tegorocznych nowości. – Niemal każdy producent i dystrybutor wybiera się na Kids'

Time z nową ofertą, premierą lub odświeżoną linią produktową na nadchodzący sezon – mówi Łukasz Kopczyński z zespołu PR Targów Kielce.

Wydarzenie odbywa się pod honorowym patronatem Polskiej Agencji Inwestycji i Handlu (PAIH), która aktywnie wspiera wystawców w rozwoju eksportu. Podczas targów realizowane są panele i spotkania poświęcone rynkom zagranicznym, a eksperci PAIH dzielą się wiedzą na temat ekspansji m.in. na rynki Bliskiego Wschodu, Azji i Afryki. W Kielcach obecni są również zagraniczni kupcy w ramach programów Hosted Buyers oraz Kluczowych Kupców – importerzy, dystrybutorzy i właściciele sieci handlowych z Europy, Afryki i Azji, m.in. z Hiszpanii, Grecji, Maroka, Algierii, Rumunii, Bułgarii, Tunezji, Ghany czy Uzbekistanu.

Tegoroczna edycja Kids' Time odbędzie się w rozszerzonej formule. Obok zabawek i artykułów dziecięcych silnie zaznaczone będą segmenty edukacji, kreatywności, aktywności fizycznej i produktów wspierających rozwój dziecka. Nowościami będą Strefa Młodych Marek, dedykowana start-upom i firmom debiutującym na rynku, a także Strefa Debiutów, w której zaprezentują się wystawcy po raz pierwszy obecni na Kids' Time. Całość uzupełni rozbudowany program merytoryczny, na który złożą się prelekcje, panele dyskusyjne oraz Business Forum poświęcone sprzedaży, marketingowi, e-commerce i budowaniu przewagi konkurencyjnej.

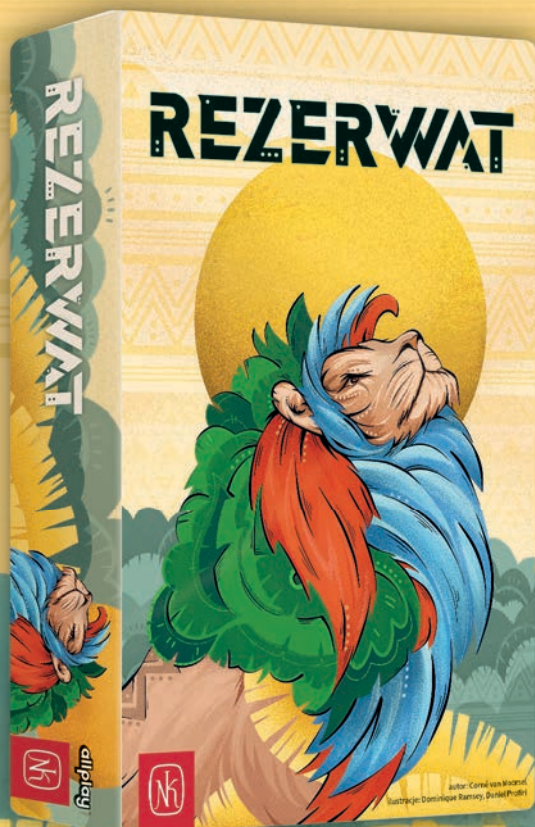


Kids' Time

Zdjęcie: Kids' Time

Reklama

Stwórz krainę pełną zwierząt, łąk, lasów i jezior.



Gracze starają się zapewnić zwierzętom idealne warunki. Każde zwierzę chce mieć dostęp do odpowiednich siedlisk. Jeśli gracz spełni te wymagania, zdobędzie punkty.

Wiek graczy: 8-108 lat

Liczba graczy: 1-5



Jeśli trzmieł będzie miał dostęp do 2 kwiatów, gracz dostanie 3 punkty.

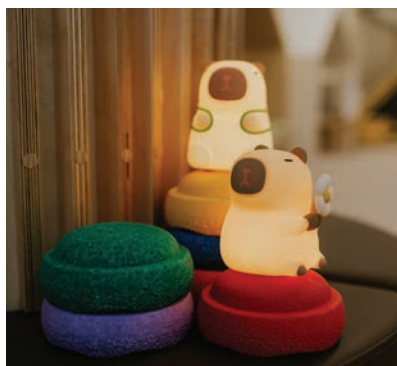


MARY'S



Lampki LED

Marka Mary's powstała w wyniku rozwoju firmy Eco Light, która od 2009 r. jest producentem oświetlenia LED. – Przy tworzeniu naszej marki kierowaliśmy się potrzebami najmłodszych klientów, dlatego oferowane przez nas produkty dostarczają dzieciom mnóstwo zabawy, a jednocześnie są dla nich bezpieczne. Wykorzystaliśmy naszą wiedzę i wieloletnie doświadczenie, aby były dopracowane pod kątem technicznym, użytkowym i estetycznym – mówią przedstawiciele Mary's. Firma prezentuje kolekcje unikalnych lampek nocnych, budzików, dozowników do mydła etc. To marka, która nieustannie się rozwija i z pewnością jeszcze nieraz zaskoczy klientów.



SUPER SIÓDEMKA

Kierunek: rozwój!

Rozwój firmy Super Siódemka to efekt konsekwentnie realizowanej strategii opartej na jakości, stabilności i realnym odpowiadaniu na potrzeby rynku B2B. Marka od lat buduje swoją pozycję ogólnopolskiego dystrybutora gier, książek, zabawek oraz artykułów edukacyjnych, współpracując z instytucjami, placówkami edukacyjnymi i partnerami biznesowymi w całej Polsce. Ostatni okres był dla firmy czasem intensywnych zmian oraz dalszej profesjonalizacji działań. Super Siódemka uporządkowała procesy operacyjne, wzmocniła zaplecze logistyczne i poszerzyła ofertę produktową, odpowiadając na rosnące potrzeby rynku edukacyjnego i handlowego. Istotnym krokiem w rozwoju było również udoskonalenie narzędzi wspierających współpracę z klientami i dostawcami, co przełożyło się na większą przejrzystość i wygodę codziennych działań.

Firma konsekwentnie stawia na długofalowe relacje, budując partnerstwa oparte na zaufaniu i wspólnych celach. Inwestycje w jakość obsługi, dostępność asortymentu oraz elastyczność oferty pozwalają Super Siódemce stabilnie się rozwijać i reagować na zmieniające się warunki rynkowe. Dziś rozwój firmy to nie tylko wzrost skali działalności, ale przede wszystkim umacnianie pozycji wiarygodnego i odpowiedzialnego partnera B2B.



Zdjęcia: Mary's, Super Siódemka

Reklama

*Uwielbiam gry kafelkowe.
Ta jest najlepszą z nich.*

(Shelf Wear, BGG)

*Prawdziwa perełka!
Fantastyczna rodzinna gra kafelkowa.*

(BoardGame Generations)



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

TOP 10 SPRZEDAŻY W GRUDNIU 2025 R.

Ateneum.

ZABAWKI I GRY

1. Jurassic World – Dinozaur podstawowy 15 cm, 6 szt. (Mattel)
2. „Chińczyk świąteczny” (Trefl)
3. „Mistborn: Z mgły zrodzony” (Lucky Duck Games)
4. „Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia” (Rebel)
5. Barbie – Stylowy Ken (Mattel)
6. „Karak 2. Chaos” (Albi Polska)
7. „Spy Guy Europa” (Trefl)
8. „Rummikub Xpress” (TM Toys)
9. Stranger Things – Starter Pack (Panini)
10. Minecraft Creeper – Kalejdoskop (Puckator)

KSIAŻKI DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

1. „Kraina neuroróżnorodności” (Mamania)
2. „Pola na śniegu” (Dwukropek)
3. „Książeczka z okienkami. Świąta” (Martel)
4. „Zaopiekuj się mną. Pingwin Palomino” (Zielona Sowa)
5. „To nie fair” (Siedmioróg)
6. „Stranger Things. Bohaterowie i potwory” (Feeria Young)
7. „Pająk i Mucha. Wszędzie dobrze, ale w sieci najlepiej” (Dwukropek)
8. „Opowiadania z Doliny Muminków” (Nasza Księgarnia)
9. „Taki piękny świat” (Albatros)
10. „Bajkowe terapie” (Poligraf)

BOOKLAND

ZABAWKI

1. Kicia Kocia – Maskotka 30 cm (Media Rodzina)
2. Idea! Fabryka długopisów (Clementoni)
3. Castorland Puzzle: Mapa Polski 100 el. (Castor)
4. Czytaj z Albikiem. Poznaj emocje (Albi Polska)
5. Naukowa zabawa. Szklarnia high-tech (Clementoni)
6. Castorland Puzzle: Christmas Tree is Coming 180 el. (Castor)
7. Pucio. Moje pierwsze układanki (Nasza Księgarnia)
8. Puzzle do pary: Moje zwierzątka (CzuCzu)
9. Clemmy – Ścieżka sensoryczna (Clementoni)
10. Czytaj z Albikiem. Zwierzęta w zoo (Albi Polska)

GRY

1. „Ale pary – Świąteczne” (Alexander)
2. „Gra od Mikołaja” (Kangur)
3. „Wirus!” (Muduko)
4. „Sen” (Nasza Księgarnia)
5. „Ubongo” (Egmont)
6. „Superfarmer z rancha” (Granna)
7. „Czółko junior” (Portal Games)
8. „Słowa na okrągło” (Epee Polska)

9. „Bójka na mnożenie” (Kapitan Nauka)
10. „Zuuupa” (Muduko)

KSIAŻKI

1. „Kicia Kocia i Nunus. Jaka piękna zima!” (Media Rodzina)
2. „Najmądrzejsze bajki, czyli opowieści o tym, co w życiu ważne” (Greg)
3. „Biuro detektywistyczne Lassego i Mai. Świąta w Valleby. Wielka awaria prądu” (Zakamarki)
4. „Kicia Kocia i Nunus. Idą święta!” (Media Rodzina)
5. „Moje kolędy” (AWM)
6. „Zima na ulicy Czereśniowej” (Dwie Siostry)
7. „Szukaj i znajdź. Gdzie jest w święta Bluey?” (HarperKids)
8. „Bazgraki czekają na święta” (Edgard)
9. „Choinka do samego nieba” (Skrzat)
10. „Biuro detektywistyczne Lassego i Mai. Świąta w Valleby. Niespodziewane prezenty” (Zakamarki)

EDUKSIAŻKA

ZABAWKI

1. Idea! Fabryka długopisów (Clementoni)
2. Opowiadacz bajek – Projektor (Clementoni)
3. Castorland Puzzle: Christmas Tree is Coming 180 el. (Castor)
4. LEGO Botanicals – Miniaturowy bukiet kwiatów (LEGO)
5. Kicia Kocia – Maskotka (Media Rodzina)
6. Traktor Farmer (Dumel)
7. Idea! Fabryka markerów (Clementoni)
8. Lisciani – Rainy Days – Kapibara (Dante)
9. Bluey – Klocki przestrzenne 6 el. (Clementoni)
10. Rubanta – Klocki Pitagorasa 45 el. (Askato)

GRY

1. „Słowa na okrągło” (Epee Polska)
2. „Lisek urwisek” (Nasza Księgarnia)
3. „Piotruś + pamięć. Świąta” (Alexander)
4. „Oskubani” (Muduko)
5. „10 sekund Kids. Świąta” (Kangur)
6. Pokémon TCG: Mega Evolution – Phantasmal Flames – Booster (Rebel)
7. „Bójka na mnożenie” (Kapitan Nauka)
8. „Fikaj, brykaj” (Kapitan Nauka)
9. „Superfarmer Deluxe” (Granna)
10. „Ubongo” (Egmont)

KSIAŻKI

1. „Moje kolędy” (AWM)
2. „Elf do zadań specjalnych 2” (Zielona Sowa)
3. „Lamine Yamal. Złota nadzieja futbolu” (SQN)
4. „Kicia Kocia i Nunus. Kto mieszka w zagrodzie?” (Media Rodzina)
5. „Kocham cię bardziej niż święta” (Tekturka)
6. „Paka z domku na drzewie. Zagadka świątecznej gwiazdy” (Zielona Sowa)
7. „Ile ciastek zje Mikołaj?” (Wilga)
8. „Muminki zebrane”, tom 1 (Nasza Księgarnia)
9. „Wigilia u Pętelków” (Zielona Sowa)
10. „Opowieści zimowe” (Olesiejuk)



Książeczki sensoryczne w sam raz dla maluszków!



Znikające silikon

Książeczka z cekinami



ZABAWKI I GRY

1. „The Floor” (Epee Polska)
2. Pokémon TCG: Scarlet & Violet – Surging Sparks – Booster (Rebel)
3. Interaktywny Eduglobus (Clementoni)
4. Naklejkomat 3D Deluxe (Epee Polska)
5. „Rummikub” (TM Toys)
6. „Gwint: Legendarna gra karciana” (Rebel)
7. FIFA 365 Adrenalyn XL 2026 – Saszetka (Panini)
8. Idea! Fabryka długopisów Gabby (Clementoni)
9. Littlest Pet Shop Box – Figurka (TM Toys)
10. „Łakocie babci” (Tomy/M&Z)

KSIĄŻKI

1. „Pucio urzęduje wigilię, czyli świąteczne słowa i zadania dla przedszkolaków” (Nasza Księgarnia)
2. „Rodzina Pętelków czeka na święta” (Zielona Sowa)
3. „Pakiet: Schronisko”, tomy 1-3 (Dolnośląskie)
4. „Sam zagraj i zaśpiewaj kolędy! Wśród nocnej ciszy i inne kolędy dla dzieci” (Aksjomat)
5. „Ewangelia 2026”, mały format (Edycja Świętego Pawła)
6. „Wigilia u Pętelków” (Zielona Sowa)
7. „Rysuj z Kicią Kocią. Kicia Kocia i święta” (Media Rodzina)
8. „Kajko i Kokosz. Szkoła latania” (Egmont)
9. „Słuchaj i śpiewaj. Polskie kolędy dla dzieci” (Aksjomat)
10. „Zgadywanie-doklejanie. Magia świąt” (Skrzat)

ZABAWKI

1. Puzzle: Reniferek i przyjaciele (CzuCzu)
2. Puzzle do pary: Zwierzątka na wsi (CzuCzu)
3. Moje pierwsze puzzle: Do pary (CzuCzu)
4. Układam połówki: Zwierzątka (CzuCzu)
5. Lisciani – I’m a Genius Science – Wielkie laboratorium badań naukowych (Dante)
6. Genialny dzieciak – Piankowa wyklejanka (Askato)
7. Moje puzzle z dziurką: Zwierzątka (CzuCzu)
8. Mini Waffle Konstruktor 300 el. (Marioinex)
9. SmartMax. My First Safari Animals (IUVI Games)
10. Puzzle: Co robimy w domu (CzuCzu)

GRY

1. „Dzieci kontra rodzice. Magia świąt” (Kangur)
2. „Kim jestem?” (Kukuryku)
3. „Emocje” (Kukuryku)
4. „Wirus!” (Muduko)
5. „Pełny kurnik” (Kukuryku)
6. „Smart Games. IQ Fit” (IUVI Games)
7. „Rysostwory. Zabawa w rysowanie” (Muduko)
8. „Ubongo” (Egmont)
9. „Superfarmer” (Granna)
10. „Dixit” (Rebel)



GRY

1. „Wsiąść do pociągu: Europa” (Rebel)
2. „Wirus!” (Muduko)
3. „Scrabble Original” (Mattel)
4. Pokémon TCG: Mega Evolution – Booster (Rebel)
5. „Monopoly Classic” (Hasbro)
6. „La Cucaracha” (Ravensburger)
7. „Jenga Classic” (Hasbro)
8. „Piggy Pop 2.1” (Goliath Games)
9. „The Floor”, edycja polska (Epee Polska)
10. Czytaj z Albikiem. Elementarz przedszkolaka, zestaw (Albi Polska)

ZABAWKI (0-5 LAT)

1. VTech Baby – Raczujący miś Tuptuś (Trefl)
2. Paw Patrol – Fire Rescue (Spin Master)
3. Fisher-Price – Laugh & Learn – Szczeniaczek Uczniaczek – Poziomy nauki (Mattel)
4. Fisher-Price – Laugh & Learn – Siostrzyczka Szczeniaczka Uczniaczka – Poziomy nauki (Mattel)
5. Fisher-Price – Soothe N Snuggle Otter (Mattel)
6. Fisher-Price – Laugh & Learn – Książka z wierszykami (Mattel)
7. Fisher-Price – Laugh & Learn – Garnuszek na kłocuszek (Mattel)
8. Odkrywczy dom (Dumel)
9. Czytaj z Albikiem. Wesoła nauka, zestaw (Albi Polska)
10. Czytaj z Albikiem. Zwierzęta w zoo, zestaw (Albi Polska)

Reklama

WYDAWNICTWO
LITERATURA

KAŻDY DOM
MA SVOJE
TAJEMNICE.

SPRAWDŹ,
KTO NAPRAWDĘ
W NIM STRASZY.

LUDZIE
CZY DUCHY?

SERIA Z DRESZCZYKIEM

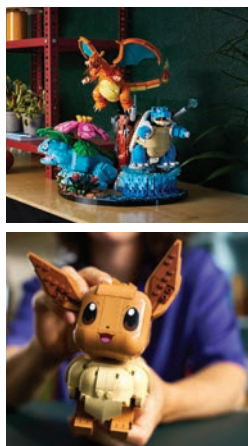
PogaDUCHY

KATARZYNA
RYRYCH

LEGO

Zestawy LEGO® Pokémon™ już na rynku

Grupa LEGO oraz The Pokémon Company zaprezentowały pierwszą w historii kolekcję LEGO® Pokémon™. Zestawy opierają się na najbardziej kultowych Pokémonach z 30-letniej historii marki. Współpraca łączy dwa uwielbiane przez fanów światy, zapraszając ich do podążania drogą Trenera Pokémonów. Pierwsze trzy zestawy klocków obejmują pięć najpopularniejszych Pokémonów (Pikachu, Eevee, Venusaur, Charizard oraz Blastoise).



KONKURS

„Planszowa Gra Roku” – edycja 2026

Ruszyła nowa edycja prestiżowego konkursu „Planszowa Gra Roku” – wydarzenia z 22-letnią tradycją, które od lat wyznacza standardy w polskim świecie gier planszowych.

W jury konkursu zasiadają wybitni eksperci z całego kraju, cenieni w fandomie i branży (w tym Anna Wakulak). Konkurs wyróżnia najlepsze gry planszowe wydane w Polsce w ostatnim okresie – od tytułów dla najmłodszych po gry dla weteranów. Trwający niemal pół roku proces kończy się uroczystą galą wręczenia nagród podczas jednego z największych konwentów planszowych w kraju. Wydawcy zwyciężskich tytułów otrzymują wyjątkowe statuetki, a nagrodzone gry zyskują szeroki rozgłos i uznanie społeczności, co otwiera im drzwi do sukcesów rynkowych. Zapraszamy wydawców do udziału! Patronem medialnym wydarzenia jest „Rynek Zabawek”. Więcej informacji: planszowagraroku.pl.

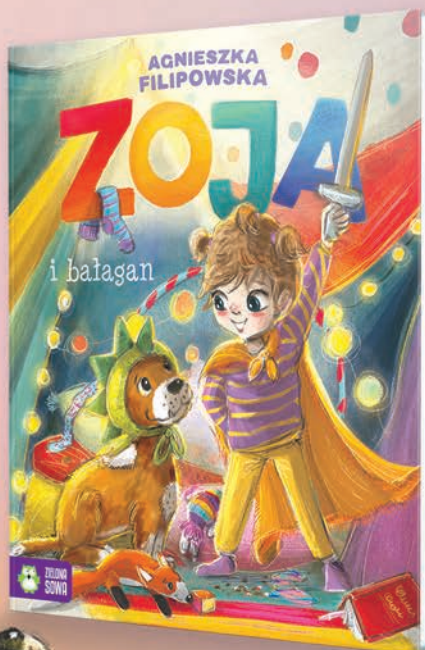


Zdjęcia: LEGO, Planszowa Gra Roku (Łukasz Białik)

Reklama

Czasem niewinny bałagan potrafi nieźle namieszać!

Poznaj nowe przygody energicznej Zoi



@wydawnictwo_zielona_sowa



Spielwarenmesse 2026 na fali wznoszącej

To były wyjątkowe targi... Najbardziej zimowe od lat, wypełnione jubileuszowymi uroczystościami i niezapomnianą atmosferą, która udzielała się i wystawcom, i odwiedzającym.

Od 27 do 31 stycznia br. 2313 wystawców z 68 krajów zaprezentowało szeroką gamę produktów, w tym artykuły z rosnącego segmentu kidult. Niemal 58 900 branżowych odwiedzających (+2,5%) ze 121 krajów z entuzjazmem zgłębiało nowe trendy i nowatorskie rozwiązania technologiczne oraz nawiązywało ciekawe kontakty biznesowe.



GRANNA



DANTE



COBI

Pomimo ciągłych zawirowań geopolitycznych nastroje uczestników były optymistyczne. 93% wystawców (tj. o 3% więcej niż w roku ubiegłym) oceniło swój udział w targach jako udany. Liczba odwiedzających z USA utrzymywała się na wysokim poziomie, zaś Chiny kontynentalne i Hongkong odnotowały znaczny wzrost handlowców, co było możliwe dzięki nienależeniu się terminu targów na obchody Chińskiego Nowego Roku. Wzrosła również liczba zwiedzających z Meksyku, Turcji, Wielkiej Brytanii i Francji, a Niemcy utrzymały wysoki poziom z zeszłego roku.

Ogromnym zainteresowaniem odwiedzających cieszyły się produkty nawiązujące do dwóch przełomowych trendów w naszej branży: AI Loves (to) Play i Creative Mindfulness. Targi Spielwarenmesse są również dowodem na to, że rynek licencji wciąż zachwyca i odgrywa niebagatelną rolę w przemyśle zabawkarskim, co było widoczne nie tylko na stoiskach wystawców, ale też w imponującej License Lounge.

Cenna wiedza z zakresu zabawek, gier i artykułów dziecięcych tradycyjnie została zaprezentowana przez ekspertów branżowych podczas Toy Business Forum.

Oprócz impulsów merytorycznych targi wyznaczyły również nowe standardy w rozwijającym się networkingu uczestników wydarzenia. Ekskluzywny ToyNight zjednoczył wszystkich wystawców pod hasłem „Witamy w przyszłości”, a RedNight ożywił atmosferę w halach wystawowych.

Aż 90% firm planuje ponowny udział w norymberskich targach, których kolejna edycja odbędzie 2-6 lutego 2027 r.



EPEE POLSKA



MG DYSTRYBUCJA



ORBICO



PLAYMOBIL



REGNUM



DUMEL



TUBAN



EPOCH



TM TOYS



SUPERBUZZ



WADER-WOŹNIAK



EURO-TRADE



TREFLI



PARTY DECO



QELEMENTS



JUST PLAY



KOOGLO



BLUE OCEAN



MARY'S



HEMAR FAMILY



CZUCZU



MARKO

Spielwarenmesse:

ToyAward 2026 przyznane!



Prestiżowa nagroda branżowa, jaką jest ToyAward, stanowi uznany znak jakości w handlu. Zwycięzców konkursu łączą m.in. innowacyjna koncepcja, najwyższa jakość wykonania oraz szeroki potencjał rynkowy. Do tegorocznej edycji wystawcy zgłosili 609 produktów. Członkowie jury ocenili je według takich kryteriów, jak radość z zabawy, bezpieczeństwo, oryginalność, potencjał sukcesu w sprzedaży detalicznej, zrozumiałość koncepcji produktu oraz jakość wykonania. Oto zwycięzcy w poszczególnych kategoriach:

BABY & INFANT (0-3 LATA) MY FIRST TONIES (TONIES)

Miękkie, łatwe do uchwycenia figurki wprowadzają dzieci od 1. roku życia w świat dźwięków, a zarazem pomagają im poszerzyć słownictwo. Maluchy, słuchając krótkich opowieści, mogą wraz z małpami skakać z gałęzi na gałąź lub wyruszyć z tygrysem na niezapomnianą przygodę w dżungli. Na uwagę zasługuje również ze-



staw Farm Box, na który składają się figurki konia, świnki i krowy.

Ocena jury: „Seria figurek to dobre połączenie dostosowanych do wieku opowieści i stymulacji sensorycznej”.

PRESCHOOL (3-6 LAT) GRA „DER BERG RUFT” (AUZOU JEUX/ HUTTER TRADE)

Wciągająca gra wprowadza dzieci do 6. roku życia w popularny sport, jakim jest wspinaczka. Dwie drużyny rywalizują na pionowej ścianie. Zadaniem graczy jest jak najszybsze, a zarazem bezpieczne wspinanie się. Muszą przy tym dbać o wszystkich członków swojej drużyny i przy każdym ruchu oceniać długość liny, co rozwija zręczność oraz umiejętność planowania strategii.



Ocena jury: „Gra jest spójna i kompletna, a rozgrywka wciągająca i zróżnicowana”.

SCHOOLKIDS (6-10 LAT) GRA „TEMPLE TWIST” (FRANCKH-KOSMOS)

Gra kooperacyjna, która wymaga sprytu i pracy zespołowej. Gracze muszą odnaleźć komnaty skarbów świątyni, podczas gdy ta może się obracać i zmieniać w każdej rundzie, przekształcając się w nieprzenikniony, trójwymiarowy labirynt. Przebieg gry dyktują karty akcji, a kluczem do sukcesu jest dobra komunikacja.



Ocena jury: „Ta wciągająca gra zachwyca innowacyjną koncepcją i wysoką jakością wykonania”.

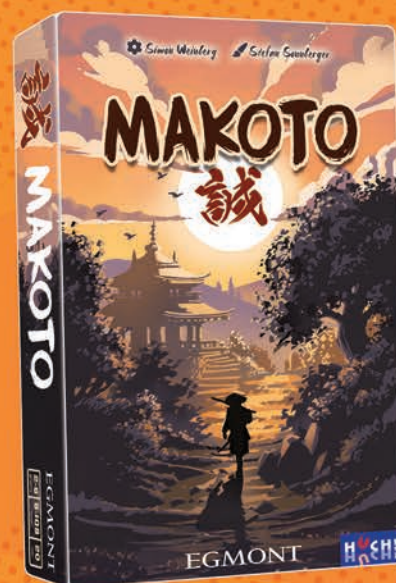
Nowe gry Egmontu dla całej rodziny!



Rzuć kostkami
i odkryj tajemnice
starożytnego Egiptu!



Wkrocz na ścieżkę ronina
i sprawdź, czy szczerść
poprowadzi Cię
do zwycięstwa!



Wyślij na ratunek
odpowiedni pojazd
i zostań bohaterem
swojej okolicy!

EGMONT

Kontakt handlowy:
Tomasz Szymański, tomasz.szymanski@egmont.pl, tel. +48 663 830 007

TEENAGER & ADULTS (10+)**CLUEPUZZLE – THE WONDERBOX OF ALICE (IDVENTURE)**

Puzzle, które łączy w sobie klasyczne łamigłówki 3D z mechaniką gier typu escape room. Ponad 180 drewnianych elementów tworzy funkcjonalne pudełko z zamkami i ruchomymi elementami. Wskazówki i zadania logiczne można rozwiązać tylko poprzez właściwe ich połączenie. Wieloetapowa rozgrywka stanowi wyzwanie dla logiki, wytrwałości i myślenia przestrzennego.



Ocena jury: „Puzzle to bardzo udane połączenie łamigłówki i zagadki”.

STARTUP**BEAVER EDU CONSTRUCTION KIT (BEAVER EDU SAL)**

Młodzi konstruktorzy, korzystając z drewnianych patyczków i łączników, mogą stworzyć 22 projekty opisane w instrukcji lub zaproponować własne rozwiązania. Dzięki opatentowanemu narzędziu tnącemu przycinanie patyczków na odpowiednią długość nie niesie ze sobą ryzyka zranienia.



Ocena jury: „Zestaw to udane połączenie myślenia technicznego z rzemiosłem”.

SUSTAINABILITY**GRA „ARCHES” (WAYTOPLAY TOYS)**

Gra wyróżnia się prostymi, zakrzywionymi kształtami, które pozwalają dzieciom budować mosty, wzgórza lub fantastyczne figury. Innowacyjny system zatrzaskowy trwale łączy elementy, a jednocześnie umożliwia ich łatwe rozdzielanie.



Ocena jury: „Ta wykonana z przetworzonego plastiku gra łączy w sobie zrównoważony rozwój z pobudzającą kreatywność zabawą. Na uwagę zasługują również starannie przemyślana geometria oraz wysoka jakość wykonania”.

Oto pozostałe produkty nominowane w tym roku przez jury konkursu:

BABY & INFANT (0-3 LATA)

- Kuby (OPPI®)



- Yookidoo Spray 'N' Roll Magic Book (EuroPlay Trading Solutions)

**PRESCHOOL (WIEK: 3-6 LAT)**

- Boxineers™ Cardboard Vehicles and Animals (Learning Resources)



- Thread-to-Calm Cube Group Set (Edx Education)

**SCHOOLKIDS (WIEK: 6-10 LAT)**

- 3D Shapes & Shadows (Miniland)



- GyroDrive (fischertechnik)





#36164
Zestaw kreatywny
Kirby - breloczek



#35143
Neonowe
koraliki



#35144
Zestaw kreatywny
Szalone Potwory



TEENAGER & ADULTS (WIEK: 10+)

- Robosen Toy Story Buzz Lightyear Robot (Robosen Robotics France)



- Rolling Drone (Wowitec Industrial)

**STARTUP**

- Akte Fehltritt (Momentum Games)



- Loggos-BN-M (Frechling)

**SUSTAINABILITY**

- Cartonic 3D Puzzle Kittens Trio (Cartonic 3D Puzzles)



- Lion Leonard (Yoobie)



Międzynarodowa komisja TrendCommittee targów Spielwarenmesse wyłoniła trendy zabawkarskie na rok 2026. To cenna wskazówka zwłaszcza dla sklepów, które dzięki temu zyskają wiedzę, czym powinny się kierować, wybierając kandydatów na hity sprzedażowe.

technologii przez zabawę, a tym samym promują ważne umiejętności przyszłości. Najlepsze jednak jest to, że wiele zabawek AI nie ma ekranu, co rozbudza wyobraźnię najmłodszych oraz zapewnia im autentyczne wrażenia z zabawy.

**AI LOVES (TO) PLAY**

Zabawki, które nie tylko słuchają, ale też rozumieją, odpowiadają na pytania dzieci, wspólnie z nimi rozwiązują zagadki, opowiadają historie, a nawet więcej – uczą się, jak maluch lubi się bawić, by następnie korzystać z tej wiedzy. I niezależnie od tego, czy są to interaktywne roboty, mówiące lalki, czy inteligentne zabawki edukacyjne – produkty te umożliwiają dzieciom doświadczanie

**CREATIVE MINDFULNESS**

Dla dzieci kreatywność jest przygodą – dzięki niej odkrywają kolory, kształty i materiały. Dla dorosłych kreatywne zajęcia stają się cenną przerwą od codzienności. Kreatywna uważność ożywia te wyjątkowe chwile: zarówno dzieci, jak i dorośli mogą z radością tworzyć, próbować nowych rzeczy, być w pełni obecni tu i teraz. I nie ma znaczenia, czy chodzi o malowanie, farbowanie tkanin, ceramikę, czy rękodzieło – każda z tych aktywności prowadzi do powstania unikatowych dzieł, a przy okazji sprzyja budowaniu pewności siebie, koncentracji i uważności.

Specjalność wydawnictwa GREG:

wszechstronne wspieranie dzieci

Aby pokazać, w jaki sposób wydawcy od lat udaje się osiągać ten cel, wytoniliśmy ścisłą dziesiątkę niekwestionowanych hitów sprzedażowych w jego portfolio.

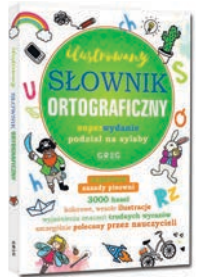
1. „Czytanie metodą sylabową. Karty pracy w szkole i w domu”

- Stopniowe przejście od sylab do zdań sprawia, że nauka jest intuicyjna i łatwa.
- Na każdej stronie zamieszczone są ćwiczenia grafomotoryczne (szlaczki i pisanie liter).



2. „Ilustrowany słownik ortograficzny”

- Publikacja zawiera ponad 300 000 słówek opatrzonych ilustracjami, objaśnienia trudniejszych wyrazów oraz reguły ortograficzne.
- W przypadku każdego wyrazu uwzględnione zostały podział na sylaby i odmiana przez przypadki.



3. „Mądre bajki”

- Zbiór opowieści o tym, co w życiu jest naprawdę ważne.
- Bajki budują w dzieciach pewność siebie, uczą asertywności i rozbudzają ciekawość świata.



4. „Ilustrowany słownik angielsko-polski/polsko-angielski”

- Publikacja zawiera aż 6 000 haseł w części angielsko-polskiej.
- Wszystkie słówka mają podany uproszczony sposób wymowy.



5. „101 zabaw. Nauka przez zabawę”

- Aktywizująca książeczka oferuje przedszkolakom różnorodne zadania do wykonania.
- Publikacja uwzględnia również wskazówki dla rodziców.



6. „Wielka księga zagadek i łamigłówek”

- Książka oferuje aż 250 stron labiryntów, szukania różnic, łączenia par, rysowania, kolorowania oraz krzyżówek, szyfrów i łamigłówek logicznych opracowanych przez Nikołą Kucharską.
- Zadania podzielone zostały według stopnia trudności.



7. „Elementarz. Czytamy metodą sylabową”

- Pierwsza część publikacji prezentuje sylaby z literami uporządkowane według autorskiego pomysłu, natomiast druga zawiera czytanki.
- We wszystkich tekstach czytelnie oznaczony został podział na sylaby.



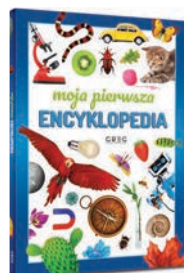
8. „Akademia Pana Kleksa”

- Ponadczasowa powieść Jana Brzechwy.
- Świat profesora Ambrożego Kleksa ciekawie zilustrował Mikołaj Kamler.



9. „Moja pierwsza encyklopedia”

- Najciekawsze fakty na temat kosmosu, pogody, człowieka, zwierząt, pojazdów itd. opisane zostały wierszem.
- Tekstom objaśniającym hasła towarzyszą kolorowe zdjęcia i grafiki, mapy i wykresy.



10. „Tabliczka mnożenia. Karty pracy w szkole i w domu”

- Dzięki kartom pracy na każdy dzień dzieci z łatwością nauczą się tabliczki mnożenia.
- Publikacja zawiera wskazówki ułatwiające zapamiętywanie działań.





SZUKAMY PSICH SMACZKÓW

W trakcie gry zdobywamy słoiki z psimi smaczkami. Na koniec gry otworzymy je – wygra osoba z największą liczbą smaczków!

PSIE SMACZKI



*Gra jest fantastyczna! Moje dziecko ma 6 i pół roku i radzi sobie lepiej od dorosłych.
Bez dwóch zdań najlepsza gra pamięciowa na rynku.*
(The Dao of Board Gaming)



Kontakt handlowy:
sprzedaz.zabawka@nk.com.pl,
tel. (22) 338-92-11, gry.nk.com.pl



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



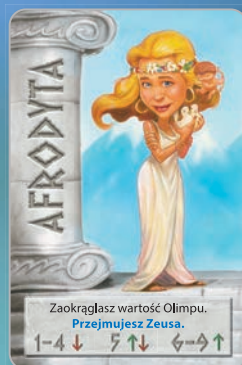
NK Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



BOSKA GRA!

Gracze wspinają się na Olimp, grecką górę bogów.
Wygra gracz, któremu uda się dostarczyć na jej szczyt posąg Zeusa.

• Efektowna figurka Zeusa • Proste zasady • Wprowadzenie w świat mitologii



Rabbit & Friends

- latarki, które mają supermoce!

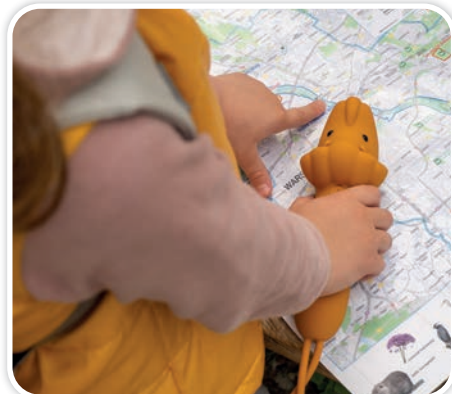


O tym, że mamy tutaj do czynienia z czymś więcej niż tylko przedmiotami użytkowymi, wiadomo już od pierwszego rozbłysku światła. Za każdym razem, gdy dziecko delikatnie wciśnie na latarce dyskretny przycisk, na jego oczach zacznie się tworzyć nowa, niezwykła historia... Latarki-zwierzaki Rabbit & Friends mają bowiem w sobie niezwykłą moc, która z miejsca uruchamia wyobraźnię.

ŚWIATŁO, KTÓRE ZMIENIA KAŻDĄ PRZESTRZEŃ W MIEJSCE PRZYGÓD

Poszukiwanie „skarbów” zaczyna się zwykle w najciemniejszym kącie pokoju. Promień światła przesuwają się po podłodze, a następnie wślizguje pod łóżko, zagląda do tunelu z poduszek, namiotu z koca, kryjówek między meblami i kartonowego domku... Każdy cień staje się cennym tropem, a każdy błysk – wskazówką do podjęcia kolejnego działania.

Wkrótce potem ściana w pokoju malucha zamienia się w ekran. Dziecięce dłonie, zabawki i maskotki układają się w teatr cieni, który żyje swoim własnym rytmem.



Dzieci eksperymentują z jasnością, odległością i kątem padania światła, intuicyjnie odkrywając podstawowe prawa fizyki. To zabawa, która nie potrzebuje instrukcji – ona toczy się sama!

ZABAWKA, KTÓRA NADAŻA ZA DZIECKIEM

Latarki-zwierzaki Rabbit & Friends są idealnymi towarzyszami dziecięcych eksperymentów. W domu, w ogrodzie, na wakacjach... Dotrzymują im kroku podczas zabaw, pomagają oświecić ciemność, inspirować do eksperymentów oraz tworzyć ciepłe wspomnienia. Są niewielkie, wygodne i odporne na upadki, a z ich obsługą bez problemu radzą sobie nawet świeżo upieczone przedszkolaki.

Co najbardziej podoba się w latarkach-zwierzakach Rabbit & Friends...

...dzieciom?

Maluchy uwielbiają to, że każde silikonowe zwierzątko ma inny kształt i kolor, imię oraz własny charakter, dzięki czemu może stać się ich przyjacielem do zadań specjalnych.

...rodzicom?

Dorośli zwracają uwagę na idealne połączenie estetyki z praktycznością. Podoba im się to, że latarki nie tylko cieszą ich pociechy, ale też pięknie prezentują się w dziecięcym pokoju.

...sklepom zabawkarskim?

Sprzedawcy podkreślają, że są one atrakcyjne wizualnie i łatwe do wyeksponowania, co sprawia, że mają ogromny potencjał prezentowy.



ARGUMENTY, KTÓRE MÓWIĄ SAME ZA SIEBIE

Rodzice doceniają w latarkach-zwierzakach Rabbit & Friends przede wszystkim rozmaite funkcjonalności, w tym:

- ładowanie przez USB-C,
- czas świecenia do 90 godzin,
- bezstopniową regulację światła,
- intuicyjny przycisk-włącznik,
- bezkompromisową trwałość
- pełne bezpieczeństwo użytkowania.

Tymczasem dzieci cenią w nich coś zupełnie innego... Przede wszystkim to, że za każdym razem dają początek nowej przygodzie! Jednego dnia jest to misja poszukiwawcza, drugiego – wyprawa pod namiot z koca, a jeszcze kiedy indziej historia opowiedziana za pomocą cieni rzucanych na sufit.



Gdzie zamawiać?

Wyłącznym dystrybutorem latarek-zwierzaków Rabbit & Friends jest na polskim rynku firma Regnum.



Dowiedz się więcej

LATARKI RABBIT & FRIENDS TO UROCZE ZWIERZAKI, KTÓRE ROZŚWIELAJĄ DZIECIĘCE PRZYGODY!

- Pokryte miękkim silikonem
- Ładowane przez złącze USB-C
- Z regulacją jasności
- Świecą do 90 godzin
- Na wieczorne zabawy w domu i na zewnątrz
- Idealne dla małych odkrywców



MIMI



LEO



PINKY



BUDDY



SHARKY



CROCO



BUBBLY

Regnum kids & home jest producentem i wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski marki Rabbit & Friends.

Ile kangurzątek przyjdzie na świat w tym roku?



Wydawnictwo Kangur wkroczyło w nowy rok z pasją, energią i mnóstwem świeżych pomysłów. A wraz z tym musiały nadejść rewelacyjne wieści dla graczy! W tym miejscu warto jednak zaznaczyć, że to dopiero pierwszy rzut premier wydawcy...

PROPOZYCJA DLA KAŻDEJ DZIEWCZYNY

„Zaczarowane kucyki” – gra pełna magii, kolorów i przygód, idealnie trafiająca w zainteresowania dziewczynek. Już samo pudełko zachwyca od pierwszego wejrzenia, natomiast rozgrywka pozwala przenieść się do tajemniczego świata kucyków, w którym spełniają się wszystkie marzenia.



PROPOZYCJA DLA FANÓW FUTBOLU

„Tajemnice piłkarskiego świata” – gra, która nie tylko ukazuje kulisy futbolu, ale też pozwala fanom zanurzyć się w tym pełnym emocji środowisku. Jej popularność będzie z pewnością rosła wraz ze zbliżającymi się mistrzostwami świata w piłce nożnej.



PROPOZYCJE DLA WSZYSTKICH DOCIEKLIWYCH

„Kto zna lepiej?” – ta znana i lubiana seria quizów wzbogaciła się właśnie o trzy tytuły: „Geografię”, „Świat” oraz „Polskę”. Zostały one pomyślane w taki sposób, by w atrakcyjny, przyjemny sposób umożliwiały młodzieży zdobywanie ogólnej wiedzy o świecie. W pakiecie z tym idzie angażująca, pełna emocji rywalizacja w świecie realnym.



+ Wspólny mianownik tegorocznych premier od Kangura: dla każdego coś wciągającego! +

PROPOZYCJE DLA FANÓW PODRÓŻY W CZASIE

„Szyfr Tutanchamona” i „Kapsuła czasu” – obie gry doskonale oddają klimat minionych epok, pozwalając młodym graczom poczuć się jak prawdziwi odkrywcy tajemnic podczas eksploracji pełnych zagadek światów z przeszłości.



W jakim kierunku zmierza Kangur?

Bartłomiej Gorlewski, prezes wydawnictwa Kangur: – Nasze gry tworzymy z myślą o tym, by odpowiadały na realne potrzeby młodych graczy, dostarczając im przy okazji wartościowej rozrywki.

Rok 2025 przyniósł nam rekordową liczbę nowości, a w ślad za tym niezwykle pozytywny odbiór wśród dzieci i młodzieży. To dla nas najlepszy dowód na to, że kierunek, jaki obraliśmy, czyli stawianie na pierwszym miejscu klienta i jego potrzeb, jest właściwy.

W tym roku chcemy kontynuować naszą misję, oferując polskiemu rynkowi tytuły, które nie tylko bawią, ale także rozwijają i inspirują graczy.

Dzieci kontra Rodzice®

GRY

dla całej rodziny!



Kangur Sp. z o.o.
www.ekangur.pl
biuro@ekangur.pl

Wokół czego warto dziś budować kategorię zabawek?

Twarde dane nie pozostawiają złudzeń: przedsiębiorcy działający na polskim rynku powinni mieć świadomość tego, że w ciągu najbliższych lat będzie się on stawał coraz bardziej selektywny. W efekcie niektóre segmenty będą sobie radzić lepiej, podczas gdy inne nieco gorzej. Już teraz można zaobserwować rosnące znaczenie zabawek edukacyjnych, które realnie wspierają wszechstronny rozwój dziecka – i ten trend z całą pewnością się utrzyma. Należy jednak mieć na uwadze, że z czasem pewne przetarasowania nastąpią w grupie docelowej...



CHŁODNA KALKULACJA

W 2025 r. liczba urodzeń wyniosła około 242 tys., tj. o około 8% mniej rok do roku i około 30% mniej niż średnio w ostatnim dziesięcioleciu. Z raportu PMR Market Experts za rok 2025 wynika, że do 2030 r. kategoria zabawek nie odnotuje wyraźnego impulsu wzrostowego. Spadek liczby urodzeń w połączeniu ze spadkiem liczby dzieci w kluczowych grupach wiekowych istotnie ogranicza potencjał odbicia całego sektora. Najbardziej niekorzystne prognozy dotyczą najmłodszych dzieci – największe spadki ich liczby prognozowane są bowiem w grupach wiekowych 0-3 lata oraz 4-6 lat.



– takie, które nie znudzą się dziecku po chwili, ale będą rosnąć razem z nim i pomagać mu rozwijać różne umiejętności. I bardzo się cieszymy, że te nasze starania są dostrzegane przez rynkowych ekspertów – podkreśla Marcin Gralewski, dyrektor sprzedaży i marketingu oraz członek zarządu Baby&Travel.

MARKI, KTÓRE BUDUJĄ PRZEWAGĘ

• TOPBRIGHT

Brand cieszy się zaufaniem ze strony sprzedawców – oferuje niezsablonowe zabawki, które notują doskonałe wyniki sprzedażowe. Dość powiedzieć, że np. Dr. Dog, który został okrzyknięty Zabawką Roku 2025, w sezonie gwiazdkowym wyprzedził się praktycznie w ciągu jednego dnia! – Dr. Dog pozwala spełnić marzenia najmłodszych dzieci, które kochają zwierzęta i chciałyby otoczyć je wszechstronną opieką. To zabawka edukacyjna, która nie dość, że wpasowuje się w bardzo popularny obecnie trend role play, to jeszcze kształtuje pozytywne postawy – zwraca uwagę Marcin Gralewski.

Duża część tegorocznych nowości Topbright, które w sprzedaży pojawiają się przed Dniem Dziecka, zostanie zaprezentowana podczas targów Kids' Time. W ciągu roku do oferty Baby&Travel sukcesywnie będą dołączać kolejne propozycje.

• SCIENCE CAN

Brand idealnie wypełnia lukę rynkową, jaką są zabawki edukacyjne dla starszych dzieci (5-12 lat). W tym miejscu warto podkreślić, że stoi za nią ten sam producent, co stanowi najlepszą rekomendację dla sklepów, które zaufały marce Topbright. Zestawy oprócz świetnej zabawy w naturalny sposób rozbudzają wśród dzieci ciekawość świata. Zdobywanie wiedzy o nim odbywa się np. poprzez obserwacje, eksperymentowanie czy rozwiązywanie quizów w języku polskim, co najlepiej angażuje młodych odkrywców. Mają oni do dyspozycji poważne urządzenia i pomoce naukowe, takie jak teleskop, mikroskop, laboratorium, modele Ziemi i kosmosu. – Wprowadzenie do naszej oferty marki Science Can to w dużej mierze efekt badania przeprowadzonego wśród naszych klientów. Płyne z niego wniosek, że w sklepach nadal brakuje ciekawych propozycji dla starszych dzieci – wyjaśnia Marcin Gralewski.



REALNE SZANSE

Raport PMR Market Experts wyraźnie wskazuje, że w obecnej sytuacji najlepiej radzą sobie zabawki łączące zabawę z określoną funkcją. Zdaniem ekspertów najsilniej rosnącymi kategoriami pozostaną zabawki edukacyjne oraz STEM, gdyż to one są relatywnie najbardziej odporne na wszelkie

zmiany rynkowe. Przy czym największego potencjału upatrują oni w produktach będących starannie przemyślanym „uzupełnieniem” skrzyni z zabawkami, a nie tzw. jednorazowych strzałach prezentowych.

PLAN NA OBECNE CZASY: SOLIDNY DOSTAWCA

Punktami wyjścia powinny być w tym przypadku:

- różnorodność oferty (z naciskiem na kategorie, które w najbliższym czasie coraz bardziej będą dochodzić do głosu),
- wieloletnie doświadczenie (najlepiej w połączeniu z tzw. szóstym zmysłem),
- mocna pozycja na rynku (wyróżnianie się na tle konkurencji).

Dystrybutorem, który idealnie wpisuje się we wszystkie te założenia, jest Baby&Travel. Firma świadomie i konsekwentnie buduje kategorię zabawek, traktując ten obszar jako strategiczny. Korzysta przy tym z doświadczenia i oferty producentów, którzy odnieśli sukces na światowych rynkach.

Jednym z niepodważalnych dowodów na skuteczność tej strategii jest zdobycie tytułu Firmy Roku 2024 właśnie w kategorii zabawki. – Stawiamy na produkty rozwojowe



PRO Kids



PRO-EXIMP Sp.j.
ul. Krótka 1, 05-462 Góraszka
info@proeximp.com.pl
www.proeximp.com.pl

STOCK Lots

IMPORTER zabawek



Marko: Od 35 lat robimy swoje!

Kiedy do JANUSZA MUSIOŁA przychodzą po radę firmy, które stawiają pierwsze kroki na rynku, brzmi ona zawsze: „Pielęgnujcie swoje marzenia i pomysły, oferujcie klientom coś więcej niż tylko najwyższej jakości produkty i nigdy nie poddawajcie się presji ze strony otoczenia”. I prawdopodobnie jest to najlepsze, co mogą w tym momencie usłyszeć.

Dość powiedzieć, że właśnie tych zasad przestrzega od 35 lat firma Marko, która przez ten czas zdobyła niekwestionowaną pozycję jednego z najbardziej znanych na polskim rynku dystrybutorów artykułów dziecięcych.

Jakie plany rozwoju ma firma na kolejne 5-lecie?

Janusz Musioł: – Na pewno będziemy się koncentrować na rozwoju marek, które mamy w portfolio, w tym na ich promocji. Obserwując spadającą liczbę urodzeń, zamierzamy skupić się również na rozbudowie naszej oferty. Pierwszym takim krokiem było wprowadzenie do niej kolekcji DEW, która łączy środki do pielęgnacji niemowląt z tymi do pielęgnacji zwierząt, co pozwoliło nam rozpocząć penetrację rynku pets. Naszym oczkiem w głowie niezmiennie pozostaje marka BeSafe. W tym roku wprowadziliśmy do oferty nowe modele fotelików – Beyond 2 i Stretch 2. Jeśli chodzi o tzw. sprzęt ciężki, czyli wózki, to z naszych obserwacji wynika, że rynek przechodzi obecnie metamorfozę. Współcześni rodzice są coraz bardziej mobilni, podróżują po całym świecie, w związku z czym następuje zwrot w kierunku kompaktowych produktów, które spełniają również wymogi bagażu kabinowego. Z tego powodu oprócz kolekcji wózków magnetycznych Bumprider Mini w tym roku zaoferujemy naszym klientom wózki kabinowe marek Mozomoza i Mima Miro, a także walizkę-wózek TernX. Ponadto zamierzamy mocno rozwijać sektor wózków bliźniaczych, zwłaszcza marki Baby Monsters. Po krótkiej przerwie wracamy również do dystrybucji marki Smart Trike. W tym roku skupimy się głównie na promocji innowacyjnego rowerka spełniającego wymogi bagażu kabinowego, który jednocześnie pełni funkcję wózka spacerowego. W najbliższym czasie na pewno będziemy też inwestować w marki pozyskane w ubiegłym roku: Yookidoo (zabawki do kąpeli), Benbat (lusterka podróżne i inne akcesoria samochodowe), Hyper Gogo (akumulatorowe motocykle) oraz Membantu (huśtawki dla niemowląt). Ponadto w tym roku wprowadziliśmy do oferty produkty firmy Runbott, w tym termosy i bidony z powłoką ceramiczną.

Jeśli chodzi o kategorię zabawek, to naszym pupilkim jest bezapelacyjnie marka Tiny Love. Zamierzamy też rozwijać ofertę tradycyjnych produktów dla niemowląt, w tym marki Cloud B, która ostatnio coraz szerzej sięga po możliwości, jakie niesie ze sobą sztuczna inteligencja. W efekcie w ciągu najbliższego roku na rynku ma się pojawić niezwykle zaawansowany technologicznie następca popularnego CloudBoxa. Bardzo cieszy nas też współpraca,



34. urodziny Marko. Na zdjęciu: Angelika i Janusz Musiołowie

jaką nawiązaliśmy z firmą Trefl, w wyniku czego do naszej oferty dołączyły walizki, dekoracje ścienne i dywany z postaciami Treflików i Spy Guya. Wszystkie nowości zaprezentujemy na naszym stoisku podczas targów Kids' Time. Jeśli zaś chodzi o to, co w ciągu najbliższych 5 lat będzie się działo wewnątrz firmy, to zamierzamy zakończyć w Marko proces sukcesji. Moim godnym następcą zostanie córka Angelika.

Które marki najlepiej radziły sobie w ubiegłym roku pod względem sprzedażowym?

– Jeśli chodzi o tzw. sprzęt ciężki, to były to foteliki samochodowe BeSafe Stretch i Beyond. W kategorii zabawek są to CloudBox, czarno-biała kolekcja Tiny Love, walizki na licencji Psiego Patrolu oraz zabawki do kąpeli Yookidoo. Poza tym w tym gronie są Bumprider Connect Mini, motocykle Hyper Gogo, kosze na zużyte pieluchy Magic oraz rafa koralowa Miniland.

W jakim miejscu jest obecnie rynek zabawek i artykułów dziecięcych?

– Rynek stoi obecnie w obliczu różnych wyzwań. Do głosu coraz bardziej dochodzi e-commerce, w wielu firmach następuje wymiana pokoleniowa, przy czym często się zdarza, że nie ma sukcesora, który chciałby przejąć rodzinny biznes. W międzyczasie zbyt wiele sklepów zaangażowało się w obce platformy sprzedażowe. Moim zdaniem niezwykle ważne jest konsekwentne realizowanie własnych pomysłów, a jednocześnie edukowanie rodziców. Według mnie tylko taki sposób prowadzenia działalności sprawia, że można się wyróżnić na rynku. Sprzedawanie produktów na tzw. marketplace'ach sprawdza się coraz rzadziej, dlatego warto znaleźć własny pomysł, własną formułę i własne „ja”, aby nie dać się zmonopolizować największym graczom online. Z ubolewaniem stwierdzam, że w wielu dużych miastach nie ma już sklepów wielobranżowych z artykułami dla dzieci

i zabawkami, powstały za to specjalistyczne punkty z wózkami i fotelikami; na szczęście w miastach średniej wielkości takie sklepy świetnie sobie radzą. Wiele sklepów stacjonarnych ze względu na trudną sytuację ekonomiczną oraz spadek liczby klientów musiało zakończyć działalność. Martwi mnie to, że platformy sprzedażowe coraz częściej zabijają handel tradycyjny.



20-lecie Marko; Kielce, rok 2011



enjoy your dreams!™

Mój pierwszy muzyczny projektor z bajkami

cloud.box™

my first dream box



Zsynchronizowane
projekcje świetlne



Oryginalne
historie



Własne
nagrania



Kojące
melodie



Dźwięki
i białe szumy

Wersje językowe:



PL/EN



EN/FR



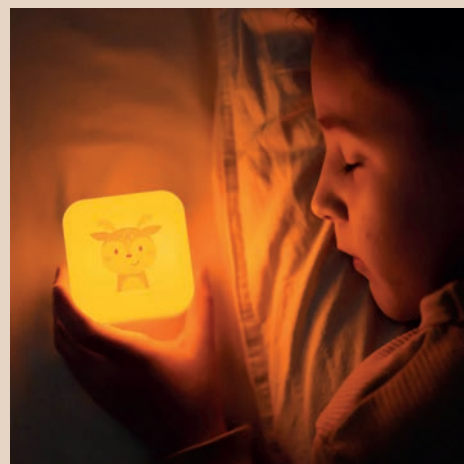
EN/DE



EN/ES

ZABAWKA
ROKU
2024

Lampka nocna Cube B™



Marko

MARKO spółka komandytowa, ul. Rybnicka 2D, 44-300 Wodzisław Śląski, tel. 32 453 0171, handel@marko-baby.pl
Zapraszamy do składania zamówień w Panelu dla Partnerów handlowych na naszej stronie www.marko-baby.pl



cloudbpoland
cloud_b_poland
www.cloudb.com.pl

W przypadku niektórych produktów wyłączność na sprzedaż dajemy sklepom tradycyjnym. I tak na przykład w punktach, w których wprowadziliśmy taką selektywną sprzedaż marki BeSafe, notujemy doskonałe wyniki. Bardzo chętnie nawiążemy współpracę w tym zakresie z kolejnymi sklepami, które łączą sprzedaż off- i online, pod warunkiem że oferują klientom również treści edukacyjne, organizują dni otwarte, po prostu są aktywne. To jedyny sposób na odniesienie dziś sukcesu w biznesie.

Janusz Musioł



Mają Państwo jakiś sposób na to, by skutecznie walczyć z tym procederem?

– Jak najbardziej. W przypadku niektórych produktów wyłączność na sprzedaż dajemy sklepom tradycyjnym, nie sieciom handlowym i marketplace'om, i bardzo tego przestrzegamy. I tak na przykład w punktach, w których wprowadziliśmy taką selektywną sprzedaż marki BeSafe, notujemy doskonałe wyniki. Bardzo chętnie nawiążemy współpracę w tym zakresie z kolejnymi sklepami, które łączą sprzedaż off- i online, pod warunkiem że oferują klientom również treści edukacyjne, organizują dni otwarte, po prostu są aktywne. To jedyny sposób na odniesienie dziś sukcesu w biznesie.



25 lat Marko; Kielce, rok 2016

Jak Marko będzie świętować swoje 35. urodziny?

– Tradycyjnie główne obchody będą miały miejsce podczas targów Kids' Time w Kielcach. Jednym z naszych sposobów na zaakcentowanie urodzin będą oryginalne stylizacje, które do samego końca pozostaną niespodzianką. Dzień przed targami zorganizujemy kolację dla naszych dostawców. Jednym z gości specjalnych będzie Jeff Linn, właściciel firmy Great Ball z Tajwanu, od której w 1995 r. zaczęła się importowa historia Marko. Drugą częścią obchodów jubileuszu będzie nasze tradycyjne „markowe” wyjazdowe spotkanie całym zespołem w jakieś fajne miejsce. A dla naszych partnerów szykujemy niespodziankę!

Czy w najbliższym czasie klienci firmy mogą się spodziewać jakichś nowych udogodnień we współpracy?

– Według mojej oceny mamy jeden z lepszych systemów B2B w naszej branży. Jest on świetnie rozbudowany, każdy z naszych partnerów może go też indywidualnie skonfigurować pod swoje potrzeby. Istnieje możliwość otrzymywania powiadomień o dostawach, nowościach, promocjach itd. Warto podkreślić, że został on tak przemyślany, by dorzucenie nowego produktu do koszyka, tzw. przechowalni, nie blokowało bieżących zamówień. System umożliwia też pobieranie za jednym kliknięciem grafik i materiałów marketingowych w różnych formatach – na stronę internetową

czy na social media. I to jest to, co z pewnością najbardziej ułatwia naszym partnerom codzienną współpracę z Marko. W najbliższym czasie myślimy też o wprowadzeniu, początkowo w kilkunastu sklepach, ekranów multimedialnych z treściami, które będą idealnie dopasowane do wybranego punktu i zdalnie przez nas zarządzane.

Jakie działania wspierające sprzedaż zaplanowali Państwo na ten rok?

– Na ten rok podwoiliśmy nasz budżet na marketing. Przeznaczymy te środki głównie na kanały online, ale także na współpracę z konkretnymi sklepami czy sieciami sklepów. Jako Marko chcemy też być jeszcze bliżej naszych klientów, dlatego mocniej niż dotychczas będziemy obecni na wszelkich eventach organizowanych przez naszych partnerów handlowych.

Patrząc na to z nieco innej strony... Od 11 lat we współpracy z firmą BeSafe wspieramy lokalną drużynę koszykówki U14 i U15. Obecnie chłopcy walczą o wejście do ścisłego finału rozgrywek ogólnopolskich. Ta współpraca oprócz tego, że jest taką nieoczywistą promocją naszej firmy, daje nam mnóstwo satysfakcji na co dzień.

A jak mają Państwo plan na maksymalne wykorzystanie swojego udziału w tegorocznej edycji targów Kids' Time?

– Jednym z takich sposobów jest zapewnienie uczestnikom modułu rejestracyjnego, za pośrednictwem którego mogą się umówić na konkretną godzinę z wybranym handlowcem, aby zaprezentował nowości produktowe dla danego segmentu. Dla naszych klientów przewidzieliśmy też rozmaite bonusy i pakiety targowe. A na bardziej luźne, kuluarowe rozmowy zapraszamy do strefy VIP w tzw. kapsułach na I piętrze, tuż obok naszego stoiska.

Dziękuję za rozmowę i do zobaczenia w Kielcach!



Kielce, rok 2025: firma Marko zostaje partnerem strategicznym Kids' Time na kolejne 3 lata. Od lewej: Janusz Musioł i Andrzej Mochoń, prezes Targów Kielce



W biznesie kolory też mają fundamentalne znaczenie! Na zdjęciu: Janusz Musioł w oryginalnej stylizacji na targi Kids' Time 2025



Nie odlatują, trzymają się razem!

CHERRYPAZZI.COM DYSTRYBUTOR: PLATON SP. Z O.O.

„IQ Deluxe”

– eleganckie łamigłówki, które są prawdziwą ucztą intelektualną



Rynek gier logicznych od lat dowodzi, że dobra zabawa może iść w parze z treningiem mózgu, najwyższą estetyką i ponadczasową formą. W ten trend doskonale wpisuje się linia „IQ Deluxe”, która ukazała się w ramach serii „SmartGames”. Gracze mają do wyboru cztery różne tytuły: „IQ Pentagon”, „IQ Hexagon”, „IQ Square” oraz „IQ Circle”, a każdy z nich świetnie odnajdzie się w roli prezentu z najróżniejszych okazji.

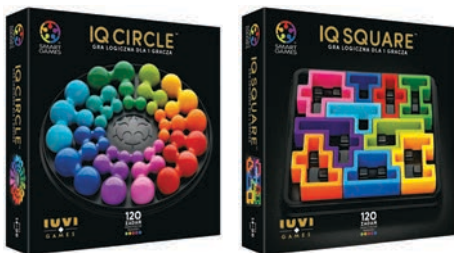
EKSKLUZYWNA FORMA + PONADczasowy POMYSŁ

Nie da się ukryć, że gry z linii „IQ Deluxe” przyciągają wzrok na sklepowej półce. Solidne, eleganckie opakowania oraz estetyczne wykonanie to połączenie, które utwierdza klienta w przekonaniu, że ma do czynienia z produktem klasy premium. Tytuły te są jednoosobową rozrywką, dzięki czemu stają się uniwersalnym wyborem zarówno w chwili relaksu, jak i intelektualnej stymulacji. To doskonały przykład prezentu, który buduje pozytywne skojarzenia i świetnie prezentuje się na każdej półce, niezależnie od upływu czasu.

CZTERY TYTUŁY = CZTERY LOGICZNE WYZWANIA

Dotychczas na linię „IQ Deluxe” składają się cztery jednoosobowe gry:

- „IQ Circle” – wyróżnia się nietypową, okrągłą planszą, która wprowadza do świata łamigłówek powiew świeżości.

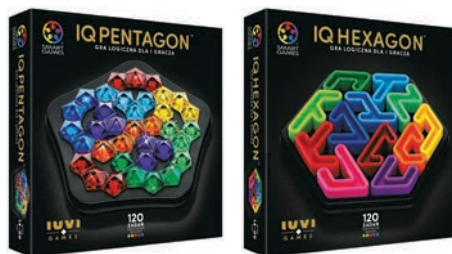


To trzeba wiedzieć!

Linia „IQ Deluxe” została skrojona pod graczy powyżej 14. roku życia, jednak nie warto traktować tej granicy obligatoryjnie. Często bowiem bywa tak, że choć sugerowany wiek wskazuje na wyższy stopień trudności, młodzi gracze, zaznajomieni z mechaniką „SmartGames”, z miejsca odnajdą się w nieco bardziej wymagających wyzwaniach.

Każda rozgrywka angażuje wyobraźnię przestrzenną i uczy nieszablonowego myślenia.

- „IQ Square” – bazuje na klasycznej, kwadratowej formie, jednak ta pozorną prostotą bywa zwodnicza. Jest to bowiem tytuł wymagający precyzji, logicznego myślenia i koncentracji. Idealny dla osób ceniących uporządkowane struktury i klarowne zasady.



- „IQ Pentagon” – na grę składają się pięciokątne kryształki, które należy odpowiednio dopasować do planszy. Różnicowane poziomy trudności sprawiają, że rozgrywka wciąga zarówno początkujących, jak i doświadczonych miłośników łamigłówek. To doskonałe ćwiczenie myślenia przestrzennego i planowania.
- „IQ Hexagon” – wykorzystuje sześciokątną planszę, która oferuje zupełnie inne doświadczenia z grania. Każda rozgrywka wymaga od gracza analizy, przewidywania ruchów i elastycznego podejścia do problemu.

KONKRETNY TRENING DLA MÓZGU!

Jedno jest pewne: regularne rozwiązywanie łamigłówek to najlepszy trening dla mózgu. Taka aktywność wymiennie wpływa na poprawę pamięci, koncentracji oraz zdolności analitycznych, a jednocześnie pozwala skutecznie redukować stres. Ale uwaga! Gry z linii „IQ Deluxe” idą o krok dalej niż tradycyjne krzyżówki czy sudoku! Rozwiązywanie tych łamigłówek

Rady nie od parady!

W jakich datach warto szczególnie wyeksponować w sklepie gry z linii „IQ Deluxe”? Oto przydatne kalendarium:

- 21-22 stycznia (Dzień Babci, Dzień Dziadka)
- 14 lutego (walentynki)
- 8 marca (Dzień Kobiet)
- 26 maja (Dzień Matki)
- 1 czerwca (Dzień Dziecka)
- 23 czerwca (Dzień Ojca)
- 30 września (Dzień Chłopaka)
- 6 grudnia (mikołajki)
- 24 grudnia (Gwiazdka)

angażuje szeroki wachlarz umiejętności: zaczynając od logicznego myślenia, przez orientację przestrzenną, a kończąc na zdolnościach manualnych. Właśnie z tego powodu linia „IQ Deluxe” stanowi doskonałą alternatywę dla klasycznych formatów. Oferuje ona bowiem zbliżone korzyści intelektualne i pomaga zachować jasność umysłu, a przy okazji wnosi do treningu powiew świeżości oraz znacznie bardziej angażującą formę zabawy – zarówno dla dzieci, jak i dorosłych.



NA MARGINESIE...

Wydawcą gier z linii „IQ Deluxe” jest IUVI Games, a ich wyłącznym dystrybutorem – firma Ateneum.

NAJSŁODSZA FLOTA W KOSMOSIE

STAR REALMS AKADEMIA

MOJA PIERWSZA GRA KARCIANA



Wydawca polskich gier serii Star Realms:
Wydawnictwo IUVI Spółka z o.o. Sp. j.
Ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków | www.iuvigames.pl

Ateneum.

Wyłączny dystrybutor:
Ateneum M. Kogut, A. Zegiel Spółka komandytowa
Ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków | www.ateneum.pl

Okazja do upolowania czegoś nieszablونowego...

Dużymi krokami zbliżają się trzecie już Targi Zabawek i Akcesoriów w Warszawie. Wydarzenie na stałe wpisało się w kalendarz branżowych spotkań dystrybutorów oraz przedstawicieli sklepów specjalistycznych z całej Polski. Najbliższa, wiosenna edycja zaplanowana została na 15 kwietnia br.

Co stoi za decyzją o tym, by targi odbywały się w hotelu?

Formuła wydarzenia została bardzo dobrze przyjęta zarówno przez wystawców, jak i odwiedzających. Kameralna przestrzeń hotelowa sprzyja swobodnym rozmowom, spokojnym prezentacjom produktów oraz efektywnym kontraktacjom. To doskonała alternatywa dla dużych hal targowych – dzięki temu wszystkie spotkania targowe odbywają się w komfortowych warunkach, a rozmowy są bardziej bezpośrednie, co wyjątkowo sprzyja budowaniu realnych i trwałych relacji biznesowych.

Dlaczego organizatorzy postawili na Warszawę?

Lokalizacja wydarzenia w stolicy jest jednym z jego istotnych atutów. Warszawa zapewnia szybki i wygodny dojazd z każdego regionu Polski pociągiem, samolotem lub samochodem, co znacząco ułatwia udział w targach zarówno wystawcom, jak i odwiedzającym.



Wystawcy biorący udział w 1. edycji Targów Zabawek i Akcesoriów w Warszawie, które odbyły się 11 września 2024 r.



Wystawcy, którzy wzięli udział w 2. edycji Targów Zabawek i Akcesoriów w Warszawie (17 września 2025 r.)

Jakie przewagi zapewnia wiosenny termin wydarzenia?

To, że targi odbywają się wczesną wiosną, umożliwia zaplanowanie z odpowiednim wyprzedzeniem zakupów oraz premier nowości na sezon letni. Zarazem jest to strategiczny moment na budowanie oferty handlowej i rozmowy o kierunkach rozwoju sprzedaży w kolejnych miesiącach.

Z jakich powodów warto wziąć udział w wystawie?

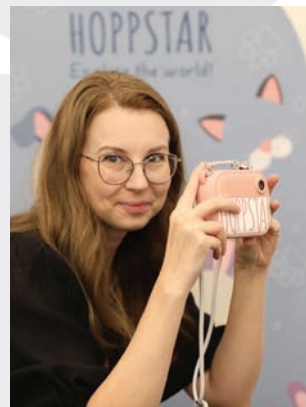
Na uczestników tradycyjnie czekać będzie starannie wyselekcjonowana oferta oryginalnych marek dziecięcych. Wystawcy zaprezentują zarówno bestsellery, jak i nowości rynkowe. Organizatorzy zapowiadają również specjalne oferty targowe dostępne wyłącznie podczas wydarzenia, smaczny catering oraz miłe upominki dla każdego odwiedzającego.

Dodatkowe argumenty na TAK

Targi Zabawek i Akcesoriów w Warszawie to nie tylko wystawa, ale przede wszystkim przestrzeń do budowania relacji, wymiany doświadczeń i prowadzenia wartościowych rozmów biznesowych.

Rynek tego oczekuje!

Ewelina Szalast, dyrektor marketingu w Blue Ocean: – Targi Zabawek i Akcesoriów w Warszawie rozwijają się w bardzo naturalny sposób. Każda kolejna edycja jest większa, ciekawsza i jeszcze lepiej odpowiada na potrzeby branży. Co również istotne, niezmienna od początku formuła hotelowa sprzyja budowaniu rodzinnej atmosfery, organizowaniu kameralnych spotkań i podejmowaniu dobrych decyzji biznesowych. Widzimy, że rynek tego właśnie oczekuje.



Zdjęcia: Blue Ocean „Rynek Zabawek”

targi zabawek

Warszawa *i akcesoriów*

15 kwietnia

Novotel Airport

ul. 1 Sierpnia 1, 02-134 Warszawa

g. 10:00-18:00

Na wydarzenie zapraszają:

B2Btublu


babee planet


blueocean

kc
KIDS CONCEPT

mm
MM SPACE
mm

 **ORSOLYA**
DYSTRYBUTOR KREATYWNYCH ZABAWEK

 **ELEMENTS**
zabawki edukacyjne

REGNUM
kids & home

TACTIC®

toyki

TUBAN

yamann

● PORTALOWY UKŁON ●

w stronę niedzielnych graczy

Tegoroczny Portalcon po raz kolejny zgromadził na Superauto.pl Stadionie Śląskim ponad tysiąc fanów planszówek. Impreza przyniosła ze sobą nie tylko atrakcje dla uczestników, ale też ogłoszenie planów wydawniczych Portal Games na rok 2026. Poniżej prezentujemy krótkie zestawienie tytułów, które zostaną wydane z myślą o szerokiej (a nie wyłącznie hobbystycznej) dostępności.

NOWOŚĆ NR 1 „LIŚCIE”

Rodzina imprezowych karcianek, do której dotychczas należeli „Spicy”, „Kojot” i „Wredna małpa”, powiększy się w tym roku o nowego członka.



„Liście” to szybka, emocjonująca i estetyczna gra karciana o prostych zasadach i świetnym pomysłem. Sprytna, ładna i niezwykle satysfakcjonująca.

Gracz co turę zagrywa jedną lub więcej kart. Muszą one mieć wartość równą lub niższą niż najniższa karta w sekwencji bądź też równą lub wyższą niż najwyższa karta w sekwencji.

Proste, prawda? Szkopuł w tym, że trzeba zagrać co najmniej tyle kart, ile znajduje się na skrajnym stosie... A tu pojawia się cały wachlarz możliwości, jeśli chodzi o blokowanie współpracę!

NOWOŚĆ NR 2 „OSTRY DYŻUR: ODDZIAŁ RATUNKOWY NOWY JORK”

Oto prawdziwa gratka dla fanów seriali medycznych! I tak jak w „Detektywie: Kryminalnej grze planszowej” śledztwo nie kończy się na otoczce (gracze rzeczywiście wcho-

dzą w skórę detektywów), tak i w „Oстрым дыжурзе” do rozwikłania są skomplikowane przypadki medyczne.



Gracze współpracują, aby pomóc pacjentom przetrwać noc. Badają objawy, przeglądają historię schorzeń, przeprowadzają testy, konsultują się ze specjalistami... A kiedy wszystko to nie przynosi spodziewanych efektów, muszą zdać się na swój instynkt!

NOWOŚĆ NR 3 „DRUŻYNA DO ZADAŃ SPECJALNYCH”

Oto prawdopodobnie największa niespodzianka od Portalu dla graczy! Jeszcze w tym roku będą oni mogli spotkać na planszy Kociołka oraz innych bohaterów powieści Marcina Mortki!



„Drużyna do zadań specjalnych” to planszówka oparta na cyklu komediowych powieści fantasy Marcina Mortki. Gracze wspólnie stawiają czoła kolejnym wyzwaniom. Zarządzają posiadanymi kartami i decydują, czy użyć ich wartości, czy też efektu specjalnego. Wartość będzie graczowi przydatna do pokonania przeciwności, natomiast dorzucony do karty innego gracza efekt specjalny pozwoli mu wykaraskać się z tarapatów. Pięciu różnych bossów i ich popleczników to wyzwanie, któremu gracze muszą wspólnie stawić czoła!



WISIENKA NA PORTALOWYM TORCIE KIESZONKOWA SERIA „CZÓŁEK”

W przygotowaniu są trzy gry w wersji kompaktowej: „Czółko: ABC” (nawiązujące do „Czółka junior”), „Czółko: Wieczór panieński” (nawiązujące do „Czółka bez cenzury”) i „Czółko: Wakacje” (nawiązujące do klasycznego „Czółka”).

Poręczne pudełka kryją w sobie pełne talie, dzięki czemu zabawa może natychmiast ruszyć z miejsca. Karty będą też świetnym uzupełnieniem talii z wydań pudełkowych. Dzięki niewielkiemu formatowi i atrakcyjnemu opakowaniu nowe „Czółko” idealnie sprawdzą się w sprzedaży detalicznej (sklep może wybrać formę ekspozycji: zawieszkę lub eleganckie, kartonowe korytko).

już
dostępne:
**sprytna
karcianka
w linii spicy**



nowości od
**PORTAL
GAMES.**



w przygotowaniu:
**planszowa odłona
przygód bohaterów
z książek Marcina Mortki**



wkrótce: **kieszonkowa odłona Czótek!**



Rynek zabawek w 2025 roku

Badanie przeprowadzone przez RMD Research obejmuje etap styku sprzedawca-konsument i bazuje na rzeczywistych danych kasowych pozyskiwanych od uczestników panelu. Prezentowane wyniki stanowią sumę sprzedaży sieci handlowych oraz platform e-commerce objętych panelem badawczym, który obejmuje ponad 60% całkowitego rynku detalicznego zabawek w Polsce.

WYNIKI SPRZEDAŻY – PODSTAWOWE MIARY

Podstawowymi wskaźnikami analizowanymi w badaniu były:

- wolumen sprzedaży (określający liczbę sprzedanych sztuk zabawek),
- wartość sprzedaży (wyrażona w złotych).

W 2025 r. wolumen sprzedaży przekroczył 118 mln sztuk i był wyższy o 10% w porównaniu z analogicznym okresem roku 2024. Jednocześnie wartość sprzedaży wzrosła o niemal 4%. Oznacza to, że średnia cena jednostkowa spadła o około 6%, co wskazuje na silną presję cenową oraz rosnące znaczenie tańszych produktów.

KANAŁY SPRZEDAŻY

Analiza uwzględnia podział na sprzedaż w sklepach tradycyjnych oraz w e-commerce – oba te kanały różnią się bowiem istotnie pod względem struktury oferty i cen.

W 2025 r. średnia cena produktu sprzedawanego w sklepach stacjonarnych wyniosła 33,35 zł, natomiast w sprzedaży internetowej 68,68 zł. Różnica ta wynika m.in. z wyższej wartości koszyka

zakupowego online oraz konieczności uwzględnienia ewentualnych kosztów dostawy.

W ujęciu miesięcznym sprzedaż w kanale tradycyjnym wykazywała stabilne wzrosty, które przełożyły się na roczny wzrost wartości sprzedaży o około 4% (identyczny jak w przypadku kanału e-commerce).

KATEGORIE PRODUKTOWE

RMD Research dzieli rynek zabawek na 12 kategorii produktowych, m.in. art & craft (zabawki kreatywne), figurki, pojazdy, gry, klocki konstrukcyjne oraz zabawki sportowe i outdoorowe (np. hulajnogi, namioty dziecięce, baseny dmuchane). Kategorie te obejmują ponad 100 segmentów. Przykładowo puzzle są dzielone na dziecięce, puzzle dla dorosłych oraz puzzle 3D, natomiast gry obejmują m.in. gry planszowe, karciane, zręcznościowe, towarzyskie, RPG oraz 18+.

W 2025 r. największą dynamikę wzrostu osiągnęły klocki konstrukcyjne, natomiast największe spadki odnotowały wybrane segmenty zabawek sezonowych i impulsowych (ryc. 1).

Kategoria	Zmiana wartości sprzedaży
Gry	+13,0%
Klocki	+12,1%
Inne zabawki	+11,2%
Lalki	-9,9%
Sport i rekreacja	-9,0%
Zabawki dla dzieci do 5. roku życia	-6,4%

Ryc. 1. Zmiana wartości sprzedaży (w %) poszczególnych kategorii produktowych w 2025 r.

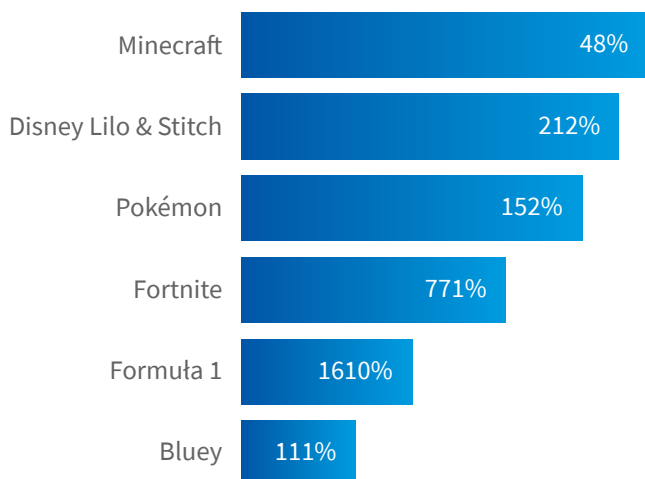
Pośród najlepiej rozwijających się nisz znalazły się m.in. przebrania i akcesoria neutralne (kategoria: inne zabawki), projektory, ekrany i akcesoria multimedialne, a także strategiczne gry karciane (w szczególności związane z marką Pokémon).

RANKING PRODUCENTÓW I DYSTRYBUTORÓW

20 największych producentów odpowiada łącznie za około 50% wartości rynku objętego panelem. Największym beneficjentem wzrostu w 2025 r. pozostało LEGO, którego dynamika sprzedaży wyniosła +12%, znacząco przewyższając tempo wzrostu całego rynku. Drugie miejsce zajął Mattel z dynamiką +5,3% rok do roku. Istotną rolę w strukturze sprzedaży odegrały także marki własne sieci handlowych. W ścisłym gronie najbardziej liczących się producentów znalazły się ponadto firmy Trefl, Spin Master, Hasbro oraz Simba Toys. Na szczególną uwagę zasługują również dynamicznie rosnący gracze, tacy jak Pokémon, Basic Fun, Iso Trade oraz Zuru Toys.

LICENCJE

Produkty licencyjne, czyli zabawki wytwarzane przez producentów innych niż właściciele marki, stanowią coraz bardziej istotną część rynku. W 2025 r. ich udział przekroczył 20% przy dynamice wzrostu na poziomie +22%, co potwierdza rosnące znaczenie globalnych marek i franczyz (ryc. 2).



Ryc. 2. Licencje, które w 2025 r. odnotowały największe wzrosty (wartościowo)

SPRZEDAŻOWE HITY

Pod względem wartości sprzedaży w 2025 r. najwyższej plasowały się produkty marki LEGO, co wyraźnie widać w rankingu TOP SKU:

1. Hot Wheels – Auto 1:64
2. LEGO Creator 3 w 1 – Psotny kot
3. LEGO Disney – Stitch
4. LEGO Botanicals – Piękny bukiet różowych kwiatów
5. LEGO Botanicals – Bukiet róż
6. LEGO Botanicals – Mała orchidea
7. LEGO Botanicals – Orchidea
8. LEGO Botanicals – Drzewo bonsai
9. LEGO Speed Champions – Mercedes-AMG G 63 i Mercedes-AMG SL 63
10. LEGO Fortnite – Bus bojowy

Po wyłączeniu marki LEGO ranking ujawnia bardziej zróżnicowany krajobraz sprzedaży, z wyraźną obecnością gier planszowych, licencji oraz zabawek kreatywnych:

1. Hot Wheels – Auto 1:64
2. Welly – Auto 1:34
3. Gra „Wirus!”
4. Clementoni – Idea! Fabryka długopisów
5. Gra „Monopoly Classic”
6. Gra „Wsiądź do pociągu: Europa”
7. Gra „Scrabble Original. 2 gry w 1”
8. Gra „La Cucaracha”
9. Dumel – Odkrywczy dom
10. Spin Master – Bitzee Magicals

PODSUMOWANIE

Panel RMD Research wskazuje na to, że rynek zabawek rozwija się umiarkowanie. Konsumenci coraz częściej wybierają produkty tańsze, ale jednocześnie rozpoznawalne i markowe. Istotną rolę odgrywają międzynarodowe koncerny, które intensywnie konkurują o polskiego klienta. Jednocześnie obserwowana jest silna presja cenowa, mimo ogólnego wzrostu kosztów życia. W kolejnych latach RMD Research spodziewa się wzrostu rynku na poziomie kilku procent rocznie.



Paweł Szmidt

RMD Research
tel. 608 433 927
e-mail: psz@rmdr.pl



Z ostatniej chwili...

RMD Research rozbudowuje panel badawczy

Firma sukcesywnie zwiększa liczbę sklepów objętych badaniem. Od stycznia 2026 r. jej panel zostanie rozszerzony o kolejne podmioty działające na rynku polskim, a raporty będą również obejmować dane historyczne. Planowane jest także przeklasyfikowanie części danych źródłowych w celu jeszcze lepszego odzwierciedlenia faktycznych trendów rynkowych.

Rebranding Majorette:

efektywne narzędzie napędzające sprzedaż

Rok 2026 zapisze się w historii Majorette jako moment symbolicznego otwarcia nowego rozdziału. Po ponad 60 latach obecności na rynku miniaturowych pojazdów marka przechodzi rebranding. Nie jest to tylko kosmetyczna zmiana logo, lecz strategiczny krok, który ma na celu wzmocnienie pozycji Majorette w Europie, a tym samym zapewnienie sklepom realnego narzędzia do zwiększania sprzedaży.

DLACZEGO MAJORETTE SIĘ ZMIENIA?

Impulsami do rebrandingu były zarówno dynamika rynku, jak i ambicje samej marki. Majorette konsekwentnie dąży bowiem do wzrostu udziału w europejskim rynku minipojazdów. Osiągnięcie tego celu ma marce ułatwić wprowadzenie spójnej, nowoczesnej identyfikacji wizualnej oraz stosownych zmian w nowych liniach.



Odświeżenie logo i opakowań to także odpowiedź na oczekiwania współczesnych klientów. Większa czytelność, przejrzysty design, wyższa świadomość marki na półce oraz bardziej ekologiczne i „collection-friendly” rozwiązania w blistrach sprawiają, że będą oni bardziej skłonni do wyboru właśnie oferty Majorette.

To warto wiedzieć!

Rebranding Majorette porządkuje portfolio (podział na linie: Ride Now, Ride Cool, Ride Strong, Ride Wild oraz Collection), konsumentom ułatwia wybór, a sklepom – ekspozycję i komunikację cenową.

FRANCUSKIE DNA

Tym razem Majorette jeszcze bardziej niż kiedykolwiek wcześniej podkreśla swoje francuskie korzenie. Nowe logo jest proste i nowoczesne, ale nadal nawiązuje do tradycji „made in France”, która utożsamiana jest z najwyższą jakością, dbałością o detale oraz partnerskimi relacjami z czołowymi markami motoryzacyjnymi.



READY FOR THE RIDE!

Rebranding Majorette jest ściśle powiązany z dalszym wzmacnianiem obecności marki w świecie motoryzacji. Wprawdzie już wcześniej odnosiła ona sukcesy na międzynarodowych targach motoryzacyjnych, ale w ramach nowej strategii również mocno stawia na ten kanał komunikacji.

I tak na przykład udział w nadchodzących targach auto-moto (m.in. Poznań Motor Show czy Dub it Tuning Festival) pozwala Majorette wyjść poza tradycyjny rynek zabawek i dotrzeć do fanów motoryzacji, kolekcjonerów oraz rodzin odwiedzających takie imprezy. To także doskonałe wsparcie sprzedaży detalicznej – klienci rozpoznają produkty, które na nich zobaczyli, a następnie szukają ich w sklepach.



JAK SPRZEDAWCA MOŻE SKORZYSTAĆ NA REBRANDINGU MAJORETTE?

Z punktu widzenia handlu detalicznego rebranding Majorette to nie tylko „nowy wygląd”, ale konkretna szansa na przekucie go



w sukces sprzedaży. Oto kilka kluczowych obszarów, w których sprzedawcy mają pole do popisu:

1. Efekt nowości na półce

Nowe opakowania, wyraźne kolory kategorii i większe wizualizacje modeli automatycznie przyciągają wzrok. To idealny moment na relaunched marki w sklepie (nawet z myślą o stałych klientach).

2. Lepsza ekspozycja i storytelling

Gotowe materiały POS (displaye ¼ palety, toppery, listwy cenowe, woblerzy) umożliwiają budowanie spójnej, wyraźnie zaznaczonej strefy Majorette w sklepie. Poza tym sprzedawca nie musi „wymyślać” komunikacji – marka robi to za niego.

3. Segmentacja klientów

Podział na linie Ride Now, Ride Cool, Ride Strong, Ride Wild oraz Collection pozwala skierować ofertę do różnych grup konsumentów: dzieci, rodziców, fanów pojazdów użytkowych oraz kolekcjonerów modeli 1:64.



4. Wsparcie kampaniami 360°

Rebrandingowi towarzyszą kampanie online, większa obecność marki w prasie branżowej i portalach auto-moto oraz współpraca z popularnymi influencerami, m.in. Marcinem Prokopem czy Radosławem Majdanem. W ten sposób sklep korzysta z popytu generowanego przez markę.

Gdzie zamawiać?

Wyłącznym dystrybutorem Majorette jest na polskim rynku firma Simba Toys Polska.

MAJORETTE

METALOWA KONSTRUKCJA
DOPRACOWANE DETALE
ORYGINALNE MARKI!



READY FOR THE RIDE?

CAŁKOWICIE ODŚWIEŻONA MARKA

JESZCZE LEPSZE OPAKOWANIA

NOWE POJAZDY I SERIE

JUŻ W SKLEPACH



MAJORETTE

Czy ultramiekką maskotka może być twardym orzechem do zgryzienia?



Odpowiedź brzmi: tylko wtedy, kiedy sklep nie docenia jej potencjału. I tego, że jest to wdzięczna kategoria, która pozwala budować przewagę konkurencyjną, zwłaszcza punktom tradycyjnym. O kilka wskazówek na to, jak ją „oswoić”, poprosiliśmy MAŁGORZATĘ MARJAŃSKĄ z firmy Beppe, która specjalizuje się w produkcji najwyższej jakości zabawek z pluszu.

Jaka jest nieoceniona rola maskotek na różnych etapach rozwoju dziecka?

Małgorzata Marjańska: – Maskotki już od najmłodszych lat zapewniają poczucie bezpieczeństwa i bliskości, pomagając maluchom oswajać nowe sytuacje, emocje oraz momenty rozłąki z opiekunami. Wraz z rozwojem dziecka stają się ważnym elementem zabawy, pobudzając wyobraźnię, kreatywność i komunikację. Zabawa z maskotkami sprzyja nauce wyrażania uczuć, rozwija empatię oraz umiejętność budowania relacji i odgrywania ról społecznych, dając dziecku poczucie stałości i emocjonalnego oparcia.

Czy maskotki podlegają jakimś rynkowym trendom?

– Tak, choć dotyczą one głównie wyglądu, doboru kolorów oraz stylu pluszaków – od prostych i klasycznych form po bardziej realistyczne z kolekcji zoo, łączące walor zabawy z elementem edukacyjnym, oraz specjalne kolekcje dla najmłodszych. Mimo to najpopularniejsze są niezmiennie klasyczne misie, które wyróżniają się ponadczasowym charakterem.

Z jakich okazji maskotki są dobrym wyborem prezentowym?

– Maskotki sprawdzają się zarówno w ważnych momentach z życia dziecka, jak i jako uniwersalny upominek wręczany bez szczególnej okazji.

A jakie wzory są tzw. pierwszym wyborem?

– Dla najmłodszych są to miękkie maskotki w stonowanych kolorach, np. misie czy króliczki. W przypadku starszych dzieci bezpiecznym wyborem są klasyczne misie oraz realistyczne zwierzątka.

Co łączy wzory, które Beppe produkuje od początku działalności aż do dziś?

– Naszą ofertę od lat budują klasyczne maskotki – przede wszystkim misie, króliki oraz realistycznie odwzorowane zwierzęta. Niezmiennie stawiamy w nich na najwyższą jakość materiałów oraz bezpieczeństwo użytkowania.



Z jakich powodów sklep stacjonarny ma przewagę nad internetowym, jeśli chodzi o sprzedaż maskotek?

– Ta przewaga wynika z zapewnienia bezpośredniego kontaktu z produktem, co pozwala klientowi ocenić jakość maskotki. Zakup na miejscu gwarantuje też natych-



miastową dostępność. Dodatkowo dla dziecka moment zakupu staje się emocjonalnym wydarzeniem, które od pierwszej chwili buduje więź z pluszakiem.

Jak komponować ofertę pluszu do małego sklepu, aby klient miał komfort wyboru?

– W takim sklepie asortyment powinien być dobierany w sposób selektywny, tak aby zapewniał wybór, ale nie nadmiar. Kluczowe jest też łączenie klasycznych wzorów z tymi bardziej oryginalnymi.

O czym koniecznie trzeba pamiętać, projektując ekspozycję pluszaków?

– Niezwykle istotna jest regularna wymiana części asortymentu, co sprawia, że oferta pluszu pozostaje świeża i atrakcyjna.

Czy istnieją sprawdzone triki na pluszaki w strefie impulsowej?

– Spontanicznym decyzjom zakupowym sprzyja umieszczenie ich przy ladzie lub na wysokości wzroku dziecka. W strefie impulsowej świetnie odnajdują się zwłaszcza krótkie serie tematyczne, limitowane wzory oraz ekspozycje sezonowe.

W jaki sposób sklepy, które sceptycznie podchodzą do pluszaków, mogą przekonać się, że warto wygospodarować dla nich specjalne miejsce?

– Z naszego doświadczenia wynika, że rosnące wyniki sprzedaży przekonują nawet największych sceptyków!

Co najbardziej cenią w ofercie Beppe sklepy, które współpracują z firmą od lat?

– Przede wszystkim stabilną jakość produktów oraz ofertę opartą na dobrze rotujących wzorach. Równie istotne są dla nich terminowe dostawy, ciągłość asortymentu i przewidywalne warunki współpracy. Zaufanie do marki budujemy poprzez konsekwentną stylistykę, dbałość o detale oraz partnerskie podejście do współpracy.

Dziękuję za rozmowę.





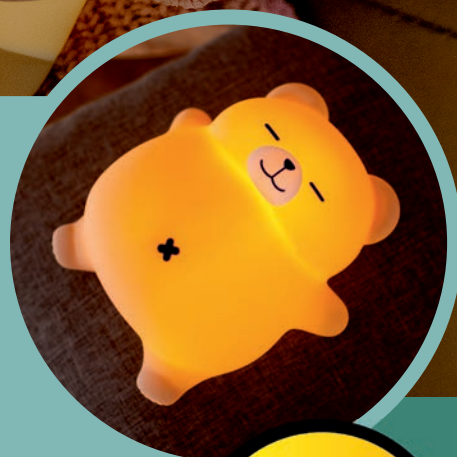
MARY'S



Mamy to!

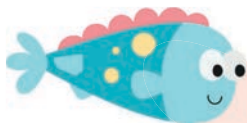
Miś Chrapuś oddychająca lampka LED otrzymał wyróżnienie w kategorii Nagroda Rodziców w XXII edycji konkursu Zabawka Roku, Nagroda Rodziców!

Miś Chrapuś to połączenie lampki nocnej z produktem wspierającym świadome oddychanie i spokojny sen. Zaprojektowany z myślą o małych poszukiwaczach nocnych przygód i dzieciach potrzebujących wsparcia w wyciszeniu.



marys.fun  marys.fun.fb  marys.fun





Wszystkie bystrzaki sięgają teraz po OKIDOKI!

W świecie dzieci każdy dzień to inna przygoda, która uczy je czegoś nowego. Idąc tym tropem, Albi Polska stworzyło serię sprytnie łączącą zabawę z nauką. Aby jeszcze bardziej zachęcić młodych podróżników do eksplorowania świata nauki, ich przewodniczką została bystra ośmiorniczka OKIDOKI!

Seria OKIDOKI powstała z myślą o potrzebach dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Składające się na nią gry, zeszyty aktywizujące i zabawki wspierają rozwój wielu kluczowych umiejętności, takich jak:

- pamięć i koncentracja,
- logiczne myślenie i kreatywność,
- kompetencje społeczne,
- motoryka mała i koordynacja ręka-oko.

Wszystko to sprawia, że zabawki i gry z serii sprawdzają się równie dobrze w domu, jak i w przedszkolu czy gabinecie terapeutycznym. To pomoce edukacyjne, które na co dzień ułatwiają rodzicom, nauczycielom oraz terapeutom wspieranie wszechstronnego rozwoju dziecka.



JAKIE PRODUKTY SKŁADAJĄ SIĘ NA EDUKACYJNĄ SERIĘ OKIDOKI?

- **Zeszyty aktywizujące „Roztańczone pisaki”** – ich bohaterami są Szafirek i Rubinek, którzy mają za zadanie przygotować dzieci do nauki pisania. W każdym zestawie są wypełnione zadaniami 50-stronicowy zeszyt oraz 2 zmywalne pisaki z silikonowymi nakładkami, które ułatwiają naukę prawidłowego chwytu.
- **Gra „Emocje”** – dzięki niej dziecko nauczy się rozpoznawać, nazywać i wyrażać swoje emocje, a także lepiej rozumieć uczucia innych. Gra uczy również szacunku dla siebie oraz wzmacnia poczucie własnej wartości.
- **Zeszyty „Witaj, przygodo!”** – każdy z nich oferuje mnóstwo zadań rozwijających spostrzegawczość i myślenie logiczne. Dołączony zmywalny pisak sprawia, że dziecko może wielokrotnie rozwiązywać każdą łamigłówkę, doskonaląc w ten sposób swoje umiejętności.



• Układanka magnetyczna „Pojazdy”

– z 54 kolorowych magnesów dzieci mogą tworzyć wymarzone pojazdy, co rozwija ich kreatywność, a przy okazji uczy rozpoznawania kształtów i kolorów.

• Zagadki obrazkowe

– 80 kart z zadaniami pozwala ćwiczyć myślenie logiczne i matematyczne, a także uczy nowych pojęć. Zestaw jest idealny do zabawy zarówno w domu, jak i w podróży.

• Tablet LCD z szablonami

– tablica graficzna, która umożliwia bezpieczne rysowanie i pisanie. Zabawka zachęca do kreatywności, a zarazem pozwala ćwiczyć sprawność ręki. Ekran nie emituje szkodliwego niebieskiego światła.

• Kolorowanki welwetowe

– wypukłe kontury umożliwiają dzieciom ćwiczenie precyzji, niewychodzenia za linię oraz kreatywności. Oprawione dzieła małych artystów staną się ozdobą pokoju dziecięcego.

• „Memo bystrzaka”

– ćwiczy koncentrację oraz poszerza słownictwo związane ze światem zwierząt.

• „Chińczyk. Węże i drabiny”

– dwie klasyczne gry z drewnianymi, przyjaznymi dla dziecka elementami.



KTO MOŻE NA TYM NAJBARDZIEJ SKORZYSTAĆ?

Po produkty z serii OKIDOKI w pierwszej kolejności powinni sięgnąć:

- **rodzice**, którzy chcą wspierać rozwój swoich pociech przez zabawę;
- **nauczyciele i pedagodzy**, którzy znajdą w nich angażujące pomoce edukacyjne do pracy w grupie,
- **terapeuci**, którzy wykorzystają je do ćwiczenia u dzieci koncentracji, motoryki małej i komunikacji.

Warto wiedzieć!

Każdy produkt z serii OKIDOKI został zaprojektowany w taki sposób, aby pomagał dziecku zdobywać wiedzę i rozwijać się w naturalny sposób – przez działanie, odkrywanie i mądrą zabawę.



Zdjęcia: Albi Polska; materiał sponzorowany

Między Norymbergą a Kielcami...

Jeszcze w pamięci mamy ośnieżoną Norymbergę, a już za pasem są targi w Kielcach. Branżowy kalendarz pędzi w rytmie Londyn → Norymberg → Kielce, zsynchronizowany z Chińskim Nowym Rokiem, Dniem Dziecka, sezonem Back to School i świętami. Dla producentów, dystrybutorów i retailerów to maraton planowania slotów produkcyjnych, zamówień i wdrożeń POS. Warto więc złapać oddech i przyjrzeć się temu, co najważniejsze: wektorom z trendami, rynkowymi nowościami oraz produktem, które właśnie wchodzi w gorący okres na półce.

TRENDY SEZONU

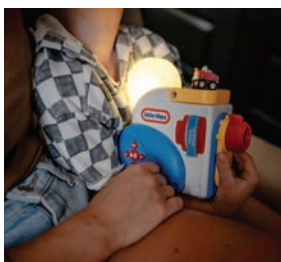
Na Spielwarenmesse 2026 najmocniej wybrzmiały dwa pozornie sprzeczne kierunki:

- **Creative Mindfulness:** zwolnienie tempa, odpoczynek od ekranów, sensoryka i rodzinne rytuały; zabawa jako narzędzie regulacji emocji i budowania bliskości;
- **AI Loves (to) Play:** przyspieszenie dzięki technologii – personalizacja treści, responsywność produktów oraz łączenie analogowych zabawek z doświadczeniami cyfrowymi.

W praktyce oba te światy nie rywalizują, lecz uzupełniają się na półce – obok relaksujących projektorów czy setów kreatywnych pojawiają się funkcje smart, aplikacje towarzyszące oraz treści streamingowe.

W TELEGRAFICZNYM SKRÓCIE: PRZEGLĄD NOWOŚCI SPIELWARENMESSE 2026

- **Little Tikes – Story Dream Machine (MGAE)** – modelowy przykład Creative Mindfulness. Urządzenie wycisza i przenosi w świat opowieści, wspierając rodzinne rytuały czytania. Biblioteka bajek (klasyka + kolekcje specjalne: Baby Born, Gabby's Dollhouse, Kung Fu Panda i inne) zapewnia kontynuację zabawy. Wiek: 3+.
- **SuperThings – Bite Attack (MagicBox)** – w nowym sezonie TV („Kazoom Power Mission” w kanale Cartoonito) do gry wchodzi Doc Vroom wraz ze swoim pojazdem. Paszcza „połyka” złoczyńców, a odczepiane więzienie pozwala mnożyć scenariusze zabawy. Wiek: 4-8 lat.
- **Jurassic World Survival – Karnotaur – Rozpędzony atak (Mattel)** – 43 cm długości, ryk i kłapanie paszczą! To duży format z efektem WOW na froncie ekspozycji. Dla dzieci to figurka akcji, dla dorosłych – obiekt display.



- **Rainbow High Be Dazzling (MGAE)** – linia mocno wybrzmiała obok tegorocznych kolaboracji L.O.L. (świętujących 10. rocznicę). To przykład zbalansowania dwóch trendów, jakimi są display dla starszych dzieci i kreatywna zabawa dla młodszych. Kolekcja umożliwia stylizację, zapewnia natychmiastowy efekt, a jednocześnie dobrze wygląda na półce.



Na marginesie...

Trend kidults rośnie odwrotnie proporcjonalnie do demografii. Dorosli fani oczekują wiernych modeli, wykończenia w standardzie premium oraz zestawów, które łączą budowanie z displayem.

- **Brick Shop – Audi i Mercedes (Mattel)** – modele konstrukcyjne dla fanów motoryzacji, którzy szukają alternatywy dla mainstreamowych systemów.
- **Volkswagen (COBI)** – mocna kolekcja z Golfem i Transporterem T3; charakterystyczna estetyka COBI trafia w gusta kolekcjonerów klasyków w skali 1:35.
- **LEGO Technic/Speed (LEGO)** – z okazji 25-lecia „Fast & Furious” na półkach ponownie zagospodzą legendarne auta: Nissan Skyline R34 GT-R, Toyota Supra MK4 oraz Honda S2000. Zestawy zostały zaprojektowane pod display, ale uczciwą mechanikę budowy docenią też hobbysci.



- **Hot Wheels – Fast & Furious – Silver Series (Mattel)** – kolekcjonerska linia z takimi perełkami, jak Subaru Impreza '99 czy „Tokyo Drift” Nissan Silvia w specjalnym malowaniu. Metalowe nadwozia, liczne detale i spójne pudełka wbijają ją w segment „półka dorosłego fana”.



GOTOWY PLAN DZIAŁANIA DLA SKLEPÓW

- **Zamówienia na I półrocze:** najlepiej domknąć do kwietnia/maja, pozostawiając bufor na tzw. szybkie wstawki (virale, wzmianki w streamie).
- **POS/storytelling:** przy Story Dream Machine komunikację warto oprzeć na wieczornym rytuale i korzyściach dla rodzica, przy Bite Attack – na samej zabawie (pożeranie, ucieczki), natomiast przy Karnotaurze i motoryzacji – na efekcie WOW/detalach (ryk, mechanika, wykończenie).
- **E-commerce:** sekcje kidults, filtrowanie po rocznicach/IP, landing dla „Fast & Furious”.

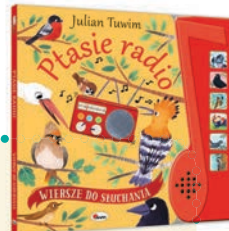


Maciej Gocał
category manager hardlines
Elc Brands Poland
e-mail: mgocal@elcbrands.com

elc BRANDS
enhancing brand values



Książka to za mało...



Rynek literatury dziecięcej w Polsce, zwłaszcza w segmencie 0-6 lat, przechodzi obecnie jedną z najciekawszych transformacji.

Coraz bardziej świadomy rodzic szuka propozycji, które wykraczają poza tradycyjną lekturę. W dobie wszechobecnych gadżetów elektronicznych książka stała się m.in. narzędziem wspierającym rozwój integracji sensorycznej i motoryki małej. Przyjrzyjmy się zatem trendom, jakie dziś definiują ten sektor, oraz prześledźmy, w jaki sposób odpowiada na nie jeden z czołowych polskich wydawców dziecięcych – Wydawnictwo AWM.

TREND: KSIĄŻKA-ZABAWKA

Trendem dominującym obecnie na targach książki i w raportach sprzedażowych jest tzw. aktywne czytanie. Rodzice nie chcą już tylko czytać dziecku – zależy im na tym, by maluch mógł sam „obsługiwać” książkę. Skuteczną zachętą do tego są różnego rodzaju mechanizmy pozwalające na przesuwanie elementów, wyciąganie ich albo kręcenie nimi.

ODPOWIEŹ NA TREND

Wydawnictwo AWM od lat rozwija segment książek-zabawek. Dla dwulatka każdy ruchomy element jest bowiem lekcją na temat związków przyczynowo-skutkowych. Przykładowo jedna z nowości wydawcy, jaką są „Wesołe zwierzaki. Małe króliczki”, to nie tylko opowieść o śpiących zwierzączkach, lecz cały poligon doświadczalny dla małych rączek. Dzięki precyzyjnie zaprojektowanym elementom do przesuwania dziecko może w angażujący sposób potrenować chwyt pęsetowy i precyzję ruchów, co będzie miało bezpośrednie przełożenie na późniejszą łatwość w nauce pisania.



TREND: MULTISENSORYCZNOŚĆ

W segmencie 0-3 lata obserwowany jest odwrót od skomplikowanych treści na rzecz doznań dotykowych. Przewagę konkurencyjną zyskują wydawcy, którzy oferują w swoich publikacjach zróżnicowane faktury, skrywające tajemnice okienka czy elementy dźwiękowe. Książka staje się przedmiotem, który angażuje jednocześnie wzrok, słuch i dotyk.

ODPOWIEŹ NA TREND

Wydawnictwo AWM od lat oferuje swoim czytelnikom bogaty wybór książek dźwiękowych, choćby serie „50 dźwięków” i „Wiersze do słuchania”, czy te z wkładkami dotykowymi: „Dotykam, poznaję” oraz „Zwierzaczki przytulaczki”. Jest to prosta odpowiedź na potrzebę kształtowania zmysłów słuchu i dotyku u maluchów.



TREND: OSWAJANIE CODZIENNOŚCI

Rodzice poszukują też na rynku książek, które pomogą im pociechom oswoić świat zewnętrzny, np. wyjście do parku/na zakupy czy zmiany pór roku. To pozwala dzieciom zyskać nową perspektywę na różne codzienne sytuacje, z którymi przychodzi im się mierzyć, a także zachęca do wnikliwego obserwowania świata wokół, co wyostreża zmysły, a w przyszłości ma przełożenie m.in. na łatwość formułowania wypowiedzi.

ODPOWIEŹ NA TREND

Książki Wydawnictwa AWM, takie jak „Pory roku krok po kroku” czy „Na tropie przyrody. Myszka odkrywa las”, precyzyjnie wpisują się w te potrzeby. Serie tematyczne dotyczące otoczenia dziecka



nie tylko uczą nazewnictwa, lecz także rozpoznawania znanych maluchowi mechanizmów w świecie rzeczywistym.

TREND: STANDARD PREMIUM

W branży dziecięcej najwyższą jakość wykonania nie jest już atutem, ale koniecznością. Gruba, odporna na rozwarstwianie tektura, bezpieczne, zaokrąglone narożniki oraz atestowane farby użyte do produkcji książek budują solidny fundament zaufania do marki.

ODPOWIEŹ NA TREND

Wydawnictwo AWM kładzie ogromny nacisk na parametry techniczne wszystkich swoich produktów. Solidne wykończenie kartonowych książeczek, choćby „Raz, dwa, trzy... szukam! Wieś” czy „Okienka maluszka”, sprawia, że są one postrzegane przez rodziców jako trwałe i w pełni bezpieczne dla ich pociech.



Jednym słowem...

Przyszłość rynku książki 0-6 lat należy do wydawców, którzy dbają zarówno o doskonały przekaz merytoryczny, jak i o formę wydawanych książek, a wszystko to opierają na wiedzy z zakresu psychologii rozwoju. Współczesna książka dla dzieci musi być zaproszeniem do interakcji. Powinna zatem się ruszać, brzmieć i zaskakiwać, ale przy tym pozostać bezpiecznym przewodnikiem najmłodszych po złożonym świecie.

KLASYKA DLA NAJMŁODSZYCH



Oglądaj i słuchaj!

 **MOREX**
SPRZEDAŻ KSIĄŻEK

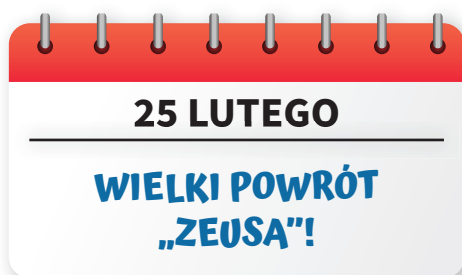
www.morex.com.pl tel. +48 22 720 34 90



Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”: Miesiąc w miesiąc nowa gra!



Na widok których planszówek serca graczy zabijają niebawem szybciej? Zrobiliśmy mały rekonesans i wygląda na to, że wydawca ma starannie przemyślany plan na wciągnięcie całych rodzin w swoje rozgrywki! Polecamy zanotować w kalendarzu daty premier, tak aby kiedy tylko gry pojawią się na rynku, zaproponować je klientom.



dzie pomagające rozwijać umiejętność liczenia. Wielu rodziców i nauczycieli polecało ją sobie nawzajem i ta popularność przełożyła się na bardzo wysokie ceny używanych egzemplarzy na platformach sprzedażowych. Biorąc to wszystko pod uwagę, zdecydowaliśmy się na dodruk gry.



Co o „Zeusie” mówią sami gracze?

„Polecam dla dzieci i rodzin, tym bardziej że gra zebrała sporo nagród i nominacji w USA i Kanadzie.”

ZnadPlanszy

Czas rozgrywki: 20 minut
Liczba graczy: 2-5
Wiek: 8+

NA CZYM POLEGA ROZGRYWKA?

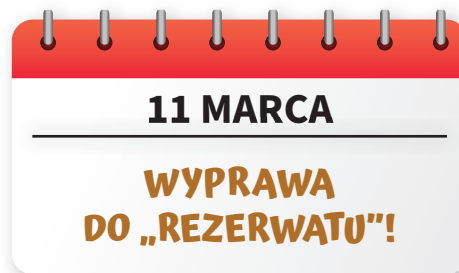
Celem graczy jest dostarczenie posągu Zeusa na sam szczyt Olimpu. Ale uwaga: podczas wspinaczki przechodzi on z rąk do rąk. Zwycięży osoba, która w momencie dotarcia na szczyt będzie dzierżyć posąg w swoich rękach!

NAJWIĘKSZE ZALETY GRY:

- przyjemna nauka liczenia,
- ciekawe wprowadzenie w świat mitologii.

CO WPŁYNĘŁO NA DECYZJĘ WYDAWCY?

Jarosław Basałyga, dyrektor ds. gier planszowych w Wydawnictwie „Nasza Księgarnia”: – Klienci prosili nas o wznowienie „Zeusa” już od co najmniej kilku lat. Gra jest ceniona jako narzędzie



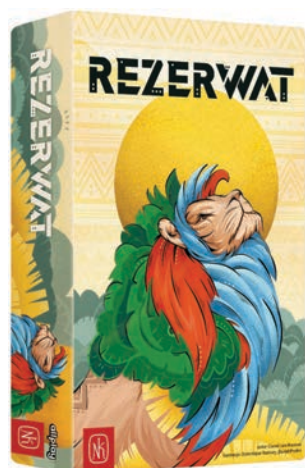
Czas rozgrywki: 40 minut
Liczba graczy: 1-5
Wiek: 8+

NA CZYM POLEGA ROZGRYWKA?

Zadaniem graczy jest tworzenie rezerwatów zapewniających zwierzętom idealne warunki do życia. Należy przy tym mieć na uwadze, że każde zwierzę chce mieć dostęp do odpowiednich siedlisk. Jeśli gracz spełni te wymagania, zdobędzie cenne punkty.

NAJWIĘKSZE ZALETY GRY:

- każda rozgrywka jest inna (gracze na początku każdej gry losują, za co będą zdobywać punkty),
- atrakcyjny temat,
- proste zasady,
- pudełko zawiera również dwa dodatki: „XL Expansion” i „Double Expansion”.

**CO WPŁYNĘŁO NA DECYZJĘ WYDAWCY?**

Jarosław Basałyga: – „Rezerwat” to bardzo przyjemna rozgrywka polegająca do tworzeniu z kafelków świata pełnego zwierząt i roślin. Gra ma proste zasady, dzięki czemu trafi w gusta szerokiego grona klientów: zarówno tych początkujących, jak i nieco bardziej doświadczonych w świecie planszówek.

Co o „Rezerwacie” mówią sami gracze?

„Uwielbiam gry kafelkowe. Ta jest najlepszą z nich.”

Shelf Wear, BGG

„Prawdziwa perełka! Fantastyczna rodzinna gra kafelkowa.”

BoardGame Generations

„Gra szybko stała się naszą ulubioną planszówką na pół godziny.”

Games for Two



22 KWIETNIA

**SZYKUJE SIĘ SZYBKĄ
„GRA NA NERWACH”!**

Czas rozgrywki: 10 minut

Liczba graczy: 2-6

Wiek: 8+

NA CZYM POLEGA ROZGRYWKA?

Gracze kolejno wykładają karty na środek stołu (wartościami do góry lub do dołu). Jeśli któryś z nich ma podejrzenie, że suma wartości wyłożonych kart wynosi 17 lub więcej, mówi: „Sprawdzam!”. Jeśli ma rację – zdobywa punkt, podczas gdy gracz, który wyłożył kartę jako ostatni, może go stracić. W przeciwnym wypadku to gracz sprawdzający może stracić punkt na konto gracza, który wyłożył kartę jako ostatni. Wygrywa osoba, która zdobędzie 3 punkty.

**NAJWIĘKSZE ZALETY GRY:**

- kontynuacja bestsellerowej serii,
- uczy trzymać nerwy na wodzy,
- proste zasady,
- szybki przebieg rozgrywki.

CO WPŁYNĘŁO NA DECYZJĘ WYDAWCY?

Jarosław Basałyga: – Naszą bestsellerową „białą serię” rozwijamy od dziewięciu lat. Rozpoczęliśmy od „Gry na emocjach”, która niezmiennie jest naszym absolutnym hitem. Potem były inne bardzo dobrze sprzedające się gry, takie jak „Gra pozorów” czy „Gra na czas”. Teraz zdecydowaliśmy się pójść w podobnym kierunku – „Gra na nerwach” nie dość, że toczy się ekspresowo, to jeszcze zapewnia ogromną dawkę emocji.

Tuban w tym roku jedzie do Kielc z... autkami marki Wader!

Tak, drodzy Czytelnicy, dobrze przeczytaliście! Mało tego... stoisko firmy Tuban zamieni się w plac budowy z prawdziwego zdarzenia! A to dopiero początek niespodzianek, jakie przygotował dla Was ten polski producent kreatywnych zabawek! Czego jeszcze udało nam się dowiedzieć w wyniku redakcyjnego śledztwa? Zapraszamy do lektury!

NOWOŚĆ NR 1: PLAC BUDOWY

Bez dwóch zdań: to będzie jedna z najciekawszych premier tegorocznych targów Kids' Time! Ten jedyny w swoim rodzaju zestaw powstał dzięki współpracy nawiązanej pomiędzy dwoma topowymi polskimi producentami – firmami Tuban i Wader-Woźniak – i stanowi doskonale połączenie kreatywnej zabawy z ćwiczeniami sensorycznymi.



CO ZNAJDUJE SIĘ W PUDEŁKU?

W zestawie dzieci znajdą wszystko, co potrzebne do kreatywnej zabawy, w tym piasek dynamiczny, piasek Fluffy oraz pojazdy budowlane marki Wader. Na tym jednak nie koniec niespodzianek! Samo pudełko pełni jednocześnie funkcję planszy do zabawy-placu budowy, po którym dzieci mogą jeździć autkami!

KOMU MOŻNA W CIEMNO POLECIĆ PLAC BUDOWY OD TUBANA?

Zestaw spodoba się przede wszystkim dzieciom, które lubią sensoryczne zabawy kreatywne. Zarazem jest to również bardzo skuteczny sposób na wciągnięcie chłopców w ćwiczenia stymulujące układ dotykowy.

NOWOŚĆ NR 2: FLUFFY SLIME

W zestawie dzieci znajdą wszystko, co potrzebne do stworzenia oryginalnego slime'a, w tym nieoczywisty dodatek w postaci... piasku Fluffy XL! Dzięki temu będą mogły samodzielnie wyczarować niezwykle miękkiego, puszystego fluffy slime'a!



KOMU MOŻNA W CIEMNO POLECIĆ FLUFFY SLIME OD TUBANA?

Zestaw to idealna propozycja dla wszystkich kreatywnych dusz, które lubią eksperymentować z fakturą i konsystencją mas plastycznych.

NOWOŚĆ NR 3: TUBI JELLY OCEANARIUM

Zestaw z pomysłowym akwariem umożliwia dzieciom samodzielne tworzenie trójwymiarowych figurek o żelowej konsystencji. Taka zabawa przeniesie je do pełnego kolorów podwodnego świata, w którym będą mogły wspiąć się na wyżyny swojej kreatywności.



CO ZNAJDUJE SIĘ W PUDEŁKU?

W zestawie dzieci znajdą wszystko, co jest potrzebne do stworzenia własnego podwodnego świata, w tym żele w 8 kolorach oraz duże akwarium do przechowywania gotowych figurek 3D.

KOMU MOŻNA W CIEMNO POLECIĆ TUBI JELLY OCEANARIUM OD TUBANA?

Zestaw doskonale rozwija wyobraźnię i zdolności manualne najmłodszych. Jednocześnie wywoła szeroki uśmiech na twarzy wszystkich dzieci zafascynowanych eksploracją oceanicznych głębin.

NOWOŚĆ NR 4: SENSO STORY

Kreatywna seria, na którą składają się 4 zestawy do zabaw sensorycznych:

- Sztuczny śnieg,
- Sensoryczna latarka świecąca w ciemności,
- Żelki świecące w ciemności,
- Piasek świecący w ciemności.



KOMU MOŻNA W CIEMNO POLECIĆ ZESTAWY SENSO STORY OD TUBANA?

Każdy z zestawów pozwala wznieść kreatywną zabawę na jeszcze wyższy poziom zaawansowania. To idealna propozycja dla wszystkich dzieci, które lubią czasem poeksperymentować.

NOWOŚĆ NR 5: BIG BUBBLES 5 W 1

Odpowiedź Tubana na prośby dzieci, aby do zestawów z akcesoriami do robienia baniek dołączona była jak największa ilość płynu, co umożliwi niekończącą się zabawę. Kompaktowe opakowanie ułatwia zarówno ekspozycję produktu, jak i jego przechowywanie.



CO ZNAJDUJE SIĘ W PUDEŁKU?

W zestawie dzieci znajdą płyn o pojemności 1 l oraz 4 oryginalne akcesoria umożliwiające robienie efektownych baniek mydlanych.

PYTANIE ZA 100 PUNKTÓW: JAK TO WSZYSTKO ATRAKCYJNIE WYEKSPONOWAĆ W SKLEPIE?

Odpowiedź brzmi: wystarczy sięgnąć po nowy, idealnie skrojony stand Let's Slime z ruchomym ekspozytorem. Zaprojektowany po to, by umożliwić każdemu sprzedawcy efektowne wyekspozowanie kolekcji zabawek sensorycznych. Jego idealnym uzupełnieniem jest display do Jiggly Slime 100 ml.



TUBAN

WADER



Zestaw piasków dynamicznych i pojazdów Wader



www.tuban.pl



@tubantoys



@tubantoys



/tubantoys

STANISŁAW BIEŃKOWSKI: tel.: +48 787 569 280, stanislaw.bienkowski@tuban.pl (woj. małopolskie, dolnośląskie, opolskie, śląskie, świętokrzyskie, lubelskie, podkarpackie)
DARIUSZ NOWACKI: tel.: +48 533 173 983, dariusz.nowacki@tuban.pl (woj. mazowieckie, łódzkie, wielkopolskie, lubuskie, zachodniopomorskie, pomorskie, kujawsko-pomorskie, warmińsko-mazurskie, podlaskie)

Superbuzz

– dystrybutor sfokusowany na kidultach

Co wyróżnia firmę? Po pierwsze, tworzą ją ludzie, którzy od lat pasjonują się szeroko pojętą rozrywką. Po drugie, jej oferta została idealnie skrojona zarówno pod oczekiwania dzieci, jak i dorosłych fanów popkultury oraz anime, a także stylu retro.

Superbuzz został wyróżniony w tegorocznym rankingu Gazele Biznesu, który wyłania najdynamiczniej rozwijające się polskie firmy. To ogromne osiągnięcie, potwierdzające konsekwentne dążenie firmy do umacniania swojej pozycji rynkowej. W co zamierzają Państwo przekuć ten sukces?

Krzysztof Petryka, Superbuzz: – Rzeczywiście, mechanizmy rynkowe zdają się nam sprzyjać. Wszystkie dotychczasowe lata okazały się dla nas wzrostowe, mimo trudnego otoczenia i zmieniających się warunków demograficznych. Ale jak wiadomo, apetyt rośnie w miarę jedzenia!

Schodząc zaś na Ziemię... W nadchodzącym roku chcemy skupić się przede wszystkim na segmentacji oferty oraz stworzeniu skutecznej globalnej komunikacji dla każdej z naszych kategorii produktowych. Planujemy szeroko zakrojone działania promocyjne, w tym kampanie telewizyjne. Z myślą o wybranych markach zamierzamy wprowadzić autorskie programy lojalnościowe. Tak jak dotychczas będziemy obecni na wszystkich kluczowych wydarzeniach branżowych, co pozwoli nam skutecznie wzmacniać pozycję. Nasza strategia przewiduje również rozszerzenie oferty produktowej.

W wywiadzie, który ukazał się na łamach „Pulsu Biznesu”, odwołał się Pan do twardych danych demograficznych, które wskazują na wzrostowy trend segmentu kidult...

Krzysztof Petryka: – To prawda, w dobie problemów demograficznych, z którymi zmagają się producenci i dystrybutorzy nie tylko w Polsce, branża coraz bardziej interesuje się szeroko pojętymi zabawkami z segmentu kidult. Serdecznie zachęcam Czytelników „Rynku Zabawek” do zapoznania się z całą tą rozmową – najłatwiej znaleźć ją w sekcji „Aktualności” na naszej stronie www.superbuzz.pl.

A jaką rolę odgrywa w działalności Superbuzza firma Toysto?

Krzysztof Petryka: – Michał stoi za przygotowaniem dla nas strategii marketingowej. Wspiera nas swoim doświadczeniem w zarządzaniu komunikacją i usprawnianiu procesów biznesowych. Zależy nam przede wszystkim na tym, by nasi partnerzy czuli się kompleksowo zaopiekowani – zarówno jeśli chodzi o zapewnienie im pełnej dostępności asortymentu, jak i wsparcie w postaci skutecznych działań promocyjno-reklamowych.

Panie Michale, tym samym został Pan wywołany do tablicy. W jakim kierunku planujecie dalszy rozwój Superbuzza?

Michał Pękała: – Tak jak już zostało wspomniane wcześniej, Superbuzz od początku swojej działalności jest dostawcą produktów opartych na popkulturze, anime i mandze skierowanych do klien-



20-metrowa statua Gundam, centrum handlowe DiverCity Tokyo Plaza (źródło: www.japansauce.net)

ta z segmentu kidult. Jest wyłącznym dystrybutorem na polskim rynku japońskiej firmy Bandai, której chyba nikomu z branży nie trzeba przedstawiać.

Zainteresowanie anime i mangą rozkłada się na różne kategorie produktowe, przez co trudno jednoznacznie wskazać, który dostawca, brand i w której kategorii produktowej zyska na tym najwięcej. Uważam jednak, że Superbuzz ma potencjał, by stać się liderem tego trendu, gdyż doskonale rozumie, z czego wynika ta moda, co za nią stoi, jakie licencje, komiksy i mangi, o czym są i kogo to interesuje. Ta wiedza to ogromna przewaga, którą będziemy się dzielić, wykorzystując w tym celu mechanizmy naszych kampanii.

Czy może się Pan pochwalić dotychczasowymi sukcesami w zakresie wdrażania skutecznych strategii marketingowych dla marek lub firm?

Michał Pękała: – W swojej dotychczasowej karierze miałem okazję obserwować od środka ogromne wzrosty popularności produktów z różnych kategorii, m.in. robotyki, latających modeli zdalnie sterowanych czy fidget spinnerów. Pracowałem z takimi brandami, jak WowWee czy Hexbug. Ostatnimi laty, kiedy wzro-

Jak być na bieżąco ze wszystkim, co się dzieje w Superbuzzie?

Wystarczy zapisać się do newslettera!



sty pojawiły się w kategorii pluszu, produkowałem ośmiorniczki z emocjami, a następnie koordynowałem wprowadzenie na polski rynek marki Squishmallows.

To teraz poproszę o uchylenie rąbka tajemnicy, jeśli chodzi o tegoroczną strategię marketingową dla Superbuzza. Macie w planach otwarcie Gundam Base w Polsce?

Michał Pękała: – Bardzo chętnie, ale raczej nie nastąpi to w tym roku. Szukamy odpowiedniej lokalizacji na 22-metrowego Gundama przed sklepem, aby prezentował się równie okazale jak w Japonii! [Śmiech]. Mówiąc jednak zupełnie poważnie, taka decyzja nie zależy tylko od nas. W tym roku Bandai otwiera drugą fabrykę Gundam w Japonii i jednocześnie kilka pop-up store'ów w Europie, m.in. w Niemczech, co nastąpi już wkrótce. Kto wie, może kolejny taki sklep pojawi się w Polsce... Na pewno będziemy o tym na bieżąco informować!

W tym roku zaplanowaliśmy dla firmy trzy kampanie w obrębie kilku kategorii produktowych. W ten sposób chcemy wskazać klientom Superbuzza, w czym dostrzegamy największy potencjał, jeśli chodzi o skorzystanie z szerokiego portfolio dystrybutora. Ten rok z Bandai upłynie również pod znakiem Tamagotchi, a wszystko to za sprawą 30-lecia tego oryginalnego konceptu.

„DOBRZE SIĘ SKŁADA”

Kampania ma na celu otwarcie klienta z kategorii klocków na modele do składania, zwłaszcza japońskie Figure-rise Standard. Komunikacja podkreśla, że składanie modeli to forma relaksu i oderwania się od rzeczywistości, która jest atrakcyjna zarówno dla dzieci, jak i dorosłych. Poprzez takie a nie inne hasło chcemy zaprezentować szereg propozycji produktowych w kontekście rozmaitych okazji prezentowych, takich jak Dzień Dziecka, Dzień Ojca, Dzień Mężczyzny, a nawet Dzień Kobiet.



„CHCĘ BOHATERA”

Kampania skupiona będzie na licencjonowanych produktach z różnych kategorii, zwłaszcza na figurkach przedstawiających postaci z gier, anime, piłkarzy czy bajek z oferty firmy Superbuzz. Planujemy szereg konkursów z atrakcyjnymi nagrodami.



„TAMAGOTCHI – ŁĄCZYMY POKOLENIA”

Kampania skupi się wokół interaktywnych stref eventowych przenoszących do lat 90. Jej motywami przewodnimi są 30-lecie Tamagotchi, historia tego kultowego produktu oraz przedstawienie, jak wygląda ta zabawka dzisiaj, jak bardzo się zmieniła i jaki jest ambitny plan na rozwój tej marki.



Dziękuję za rozmowę.

Gdzie można zamawiać produkty z oferty Superbuzza?

Cały asortyment jest dostępny na stronie superbuzz.pl.

MGA Entertainment:

Rok 2026 upłynie pod znakiem kreatywnej zabawy!

Ten rok będzie dla dystrybutora czasem intensywnego rozwoju, ważnych jubileuszy i dalszego umacniania pozycji jednego z liderów globalnego rynku zabawek. Firma po raz kolejny udowadnia, że doskonale rozumie potrzeby dzieci i ich rodzin, łącząc aktualne trendy, innowacyjne rozwiązania oraz kultowe licencje, które od lat cieszą się niestabną popularnością na całym świecie.



W nadchodzącym roku MGA Entertainment będzie celebrować rocznicę swoich ikonicznych marek, w tym BABY Born, a jednocześnie wprowadzi nowe odsłony uwielbianych brandów, takich jak L.O.L. Surprise!, Rainbow High, Miniverse oraz Little Tikes. Każda z tych linii ewoluuje w przemyślany sposób – poprzez świeże motywy tematyczne, nowe mechaniki zabawy oraz elementy personalizacji, które angażują dzieci i pobudzają ich kreatywność.

ŚWIAT L.O.L. SURPRISE!

NOWOŚĆ NR 1: SERIA MERMAIDS! MAKEOVER MAGIC

Kolekcja przenosi w świat kreatywnej zabawy i pierwszych eksperymentów z makijażem. Lalki-syrenki kryją w sobie błyszczący do ust, a dodatkowo w każdym zestawie znajdują się dwa składniki, które pozwalają tworzyć własne, unikatowe odcienie. W kolekcji pojawiła się też wersja Baby Sister, która oferuje morskie przyjaciółki idealne do pierwszych przygód w świecie L.O.L., co umożliwia serii dotarcie do szerszej grupy wiekowej.



Na co zwrócić uwagę z handlowego punktu widzenia?

Seria Mermaids! Makeover Magic przyciąga zarówno dzieci, jak i rodziców, którzy poszukują angażującej edukacyjnej zabawy. Nowość na rynku wzbudza zainteresowanie i buduje buzz w mediach społecznościowych, a różnorodność produktów w serii zwiększa potencjał sprzedaży kolekcjonerskiej i możliwość cross-sellingu.

NOWOŚĆ NR 2: SERIA LOVES

Kolekcja rozbudowuje świat kultowych lalek o nowe, licencyjne tematy. Jednym z najnowszych dodatków jest radosny owocowy Strawberry Shortcake, który pozwala dzieciom odkrywać przygo-



dy w towarzystwie ulubionych postaci. Produkty z tej serii zachęcają do interaktywnej zabawy, w której niespodzianki i akcesoria pobudzają ciekawość i zaangażowanie dzieci.

Na co zwrócić uwagę z handlowego punktu widzenia?

Seria Strawberry Shortcake wprowadza nową dynamikę sprzedaży, zwiększa atrakcyjność produktów dla dzieci i rodziców oraz stwarza możliwości promocji wizualnej w mediach społecznościowych.

NOWOŚĆ NR 3: LOVES HELLO KITTY REVERSIBLE PLUSH

Do kolekcji po raz pierwszy w historii dołączyły pluszowe kule, a każda z nich kryje w sobie niespodziankę! Odwracając kulę na drugą stronę, dzieci odkrywają kolejną postać. W środku znajdą również laleczkę oraz jej akcesoria na licencji Hello Kitty. Dodatkowo każdą kulę można przypiąć do plecaka lub ubrania za pomocą breloka.



Na co zwrócić uwagę z handlowego punktu widzenia?

Kultowa licencja zwiększa atrakcyjność oferty, a nowatorska forma pluszowych kul stymuluje sprzedaż kolekcjonerską i impulsywną.

ŚWIAT RAINBOW HIGH

NOWOŚĆ: SERIA BE DAZZLING FASHION DOLLS

Produkty z serii wyróżniają się unikalnym połączeniem mody, rękodzieła i kreatywnej zabawy. Lalki o wysokości około 28 cm mają liczne punkty artykulacji, co pozwala na ustawianie ich w realistycznych pozach i tworzenie wymyślnych stylizacji. Największą atrakcją serii jest specjalne narzędzie do przyczepiania błyszczących elementów (zaciskarka), dzięki któremu dzieci mogą samodzielnie ozdabiać włosy i ubrania lalek, tworząc w ten sposób unikatowe, błyszczące stylizacje. Tęczowe naklejki można też przyczepić do własnych włosów czy ubrań.



Na co zwrócić uwagę z handlowego punktu widzenia?

Seria Be Dazzling łączy popularny trend modowy z interaktywnym elementem zabawy, dając pełną kontrolę nad personalizacją lalek. Kolorowe, błyszczące dekoracje przyciągają uwagę, a możliwość ozdabiania własnych włosów i ubrań zwiększa atrakcyjność produktu.

ŚWIAT SHADOW HIGH

NOWOŚĆ: SERIA GIRLS' NIGHT

Cztery nowe lalki inspirowane do kreatywnej zabawy i odgrywania niezliczonych scenek. Każda z nich zachwyca monochromatycznym stylem i została wyposażona w zestaw oryginalnych akcesoriów. Lalki mają realistyczne ręce i szklane oczy, a dzięki licznym punktom artykulacji mogą przybierać różne pozy.



Na co zwrócić uwagę z handlowego punktu widzenia?

Powstała w odpowiedzi na ogromne zainteresowanie lalkami Shadow High seria wnosi do kolekcji nowy, zabawny i pełen energii motyw, który zachęca dzieci do kreatywnego odkrywania świata mody. Stylowy monochromatyczny design, dedykowane akcesoria oraz możliwość tworzenia interaktywnych scenek zwiększają atrakcyjność produktu oraz jego kolekcjonerski potencjał.

ŚWIAT STORY DREAM

NOWOŚĆ: STORY DREAM MACHINE

Urządzenie pozwala najmłodszym rozwijać umiejętność czytania, rozpoznawania słów oraz koncentrację, a jednocześnie inspirować do spędzania czasu razem z rodzicami. Dzieci mogą zanurzać się w opowieściach, przeżywać historie bohaterów i tworzyć własne wspomnienia, łącząc naukę z zabawą. Ostatnio seria bajek została rozszerzona o nowe opowieści ze świata Gabby i BABY born.



Na co zwrócić uwagę z handlowego punktu widzenia?

Urządzenie łączy w sobie edukację z zabawą, co sprawia, że jest atrakcyjne zarówno dla dzieci, jak i rodziców. Rozwijająca się kolekcja bajek tworzy potencjał sprzedażowy, a wprowadzanie do niej nowych postaci zwiększa atrakcyjność produktu i przyciąga fanów znanych marek.

ŚWIAT MINIVERSE

Najnowsze propozycje rozszerzają kultowe serie o zupełnie nowe zestawy – w tym linię Food, a także nowości z linii Nature S3 i Animals S2. Każdy z nich to możliwość tworzenia, utwardzania i kolekcjonowania miniaturowych dzieł, które rozwijają kreatywność i zdolności manualne dzieci.

Miniverse wprowadza również nowe światy licencyjne, które poszerzają ofertę marki. Do serii dołączają właśnie podwodny świat SpongeBoba oraz odświeżona, zupełnie nowa interpretacja Hello Kitty & Friends, jednej z najbardziej rozpoznawalnych licencji Miniverse.

Na uwagę zasługuje również seria SpongeBob SquarePants™, która przenosi dzieci do podwodnego świata Bikini Bottom. Każda kapsułka pozwala odtworzyć ulubione przysmaki i momenty z serii. Do zebrania jest 8 zestawów kolekcjonerskich.



Na co zwrócić uwagę z handlowego punktu widzenia?

Miniaturowe zestawy rozwijają kreatywność oraz stymulują zdolności manualne i kolekcjonerskie pasje. Wprowadzenie takich licencji, jak Hello Kitty i SpongeBob, przyciąga fanów kultowych marek i zwiększa potencjał sprzedażowy.

ŚWIAT BABY BORN

W tym roku ta kultowa linia lalek świętuje 35-lecie, potwierdzając tym samym swoją niezmienną pozycję jednej z najbardziej cenionych i lubianych marek zabawek na świecie.

BABY Born od pokoleń towarzyszy dzieciom w codziennej zabawie, ucząc troski, empatii i odpowiedzialności, a jednocześnie budując z nimi wyjątkowe, emocjonalne więzi.

Z okazji 35-lecia marka przygotowuje się do wprowadzenia nowych lalek i akcesoriów, które wzbogacą świat BABY Born i otworzą nowe możliwości zabawy. To zapowiedź dalszego rozwoju kultowej linii, która nieustannie dostosowuje się do potrzeb współczesnych dzieci, zachowując przy tym swoje ponadczasowe wartości.



Na co zwrócić uwagę z handlowego punktu widzenia?

35-lecie marki wzmacnia jej wiarygodność, buduje emocjonalne przywiązanie i daje przestrzeń do komunikacji międzypokoleniowej. Nowe produkty i zapowiadane niespodzianki zwiększą zainteresowanie marką oraz stworzą potencjał do budowania długofalowych działań wizerunkowych i sprzedażowych.

KREATYWNA

slime™

**Kwiatowe
Kreacje**

Twórz kwiatowe kompozycje ze slime'u!
Różne style do wyboru!



DECODEN
Magic
Kremowe Kreacje

POZNAJ KREATYWNE ZESTAWY
DO DEKOROWANIA
AKCESORIÓW!



TWÓRZ
MIĘCIUTKIE,
PIANKOWE
AKCESORIA
3D!

KropluSie
Magiczne akcesoria 3D



**MASZYNKA
DO MAŁOWANIA
JAJEK**



**Jajko
Malować**

PISANKOWY Z



WIOSNA Z



Projekt Plusz

Jako Malowanko

AWRÓT GŁOWY!



Bubuś
- Stodki Stworek



Deserki

Teraz
w stylistyce
kawaii!



Jako Malowanko

Projekt ART kawaii

Nowości od Projekt Art
w trendzie kawaii!
Walizeczka małej artystki
Plakaty



CARE BEARS

Naklejkomat
3D

Nowy wymiar zabawy
z postaciami z bajki
Troskliwe Misie!



Mocne debiuty w ofercie M&Z

Jakie nowości dystrybutor przygotował z myślą o I półroczu? Poniżej przegląd najciekawszych zapowiedzi z różnych kategorii produktowych.

DEDDY BEARS – Upiorne maskotki

Kolekcja pluszaków (15-30 cm), maskotek typu clip-on (10 cm) oraz figurek akcji. Inspirowana stylem gotyckim i horrorem. Skierowana zarówno do dzieci, jak i kidultów. Postaci charakteryzują się połączeniem mrocznego wyglądu ze słodkim wyrazem twarzy. W zestawach można znaleźć trumny, worki na zwłoki oraz akty zgonu. Dodatkowo każdy z nich zawiera również kartę kolekcjonerską z unikalnym kodem, który pozwala odblokować ekskluzywną plakietkę w grze na platformie Roblox.



tym graczy! Cała sztuka polega na tym, aby przejść planszę suchą nogą. Komu się to nie uda, musi wrócić na start. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 4+.

BREAKEEZ – Ciasteczkowe niespodzianki

Marka kolekcjonerskich lalek, która zapewnia wyjątkowe wrażenia z zabawy. Łączy element zaskoczenia z kreatywnością. Po rozbiciu ciasta dziecko odkrywa, jaki slime kryje się wewnątrz. W każdym zestawie są również maskotka niespodzianka oraz strzykawka do karmienia slime'a, dzięki czemu powiększa się on nawet trzykrotnie! Kolekcja obejmuje osiem różnych slime'ów do zebrania.



JUST DOUGH – Pachnąca ciastolina

Kolekcja miękkich, słodko pachnących mas plastycznych, które są w pełni bezpieczne dla dzieci. Każdy zestaw zawiera kolorową ciastolinę oraz instrukcję, która krok po kroku pokazuje, jak samodzielnie stworzyć konkretne postaci. Dzieci mogą też lepić według własnego pomysłu.



TIGERHEAD CHAMPIONSHIP – Piankowe piłki

Zestaw piłek do zabawy zarówno na świeżym powietrzu, jak i wewnątrz pomieszczeń (technologia Soft-Foam sprawia, że są niezwykle miękkie). Umożliwia każdemu ćwiczenie gry w piłkę nożną niczym profesjonalista. Piłki są dostępne w różnych wzorach inspirowanych popularnymi drużynami piłkarskimi.



PSI PATROL DIAMANT – Skoczki do zadań specjalnych

Kolekcja pluszowych zabawek na licencji Psiego Patrolu. Miękką poszewka jest zdejmowana i nadaje się do prania, co pozwala utrzymać skoczki w czystości. Modele dostępne w kolekcji: Chase, Marshall, Skye, Rubble, Zuma i Rocky.

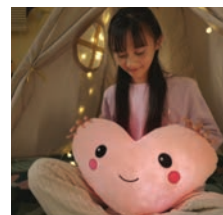


GRA „SOGGY DOGGY” – Wielka kąpiel małego pieska

Gra oparta na zasadach rosyjskiej ruletki. Jej głównym elementem jest interaktywna figurka przedstawiająca pieska. Zadaniem graczy jest wykąpanie pupila. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ piesek nie do końca przepada za prysznicami... Kiedy tylko poczuje, że wody w jego sierści jest zbyt dużo... energicznie próbuje się z niej otrząpać, ochlapując przy



Występują w atrakcyjnych kształtach, są miękkie i podświetlane na różne kolory. Idealne do zabawy, do snu i do zabrania w podróż.



PALM PUPPETRONICS – interaktywne minimaskotki

Miniwersje ulubionych bohaterów dzieci, które naprawdę ożywają! Każda maskotka ma ruchomą głowę i oczy oraz umieszczone w głowie i brzuszku czujniki. Zabawki wchodzą ze sobą w interakcje, wypowiadają frazy i naśladują dźwięki postaci, które przedstawiają. Dostępne licencje: Star Wars, Minions, Toy Story, Disney Stitch.





Rozette®

Jesteśmy z Wami już ponad 30 lat!



Największy
w Polsce wybór
opakowań ozdobnych
do prezentów!



Torebki, pudełka,
flowerboxy
oraz wyroby
wstążkowe.



U nas znajdziesz
wszystko
do zapakowania
prezentów.



Bogaty wybór
super gadżetów
prezentowych!



Produkty
kreatywne oraz
licencjonowane.

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**



Jeśli edukacja, to tylko przez doskonałą zabawę!



Z jakimi nowościami przygotowanymi z myślą o najmłodszych czytelnikach jedzie w tym roku do Kielc jedna z najbardziej znanych oficyn wydawniczych w Polsce, jaką jest Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”? Dowiedzieliśmy się tego u źródła!

Seria „Feluś i Gucio”

Jej bohaterami są chłopiec Feluś i jego pluszowy miś Gucio. Książeczki są skierowane do dzieci w wieku przedszkolnym. Poszczególne tomy podejmują tematy bliskie dziecku i jego codzienności.

Na co warto zwrócić uwagę rodziców i opiekunów?

- Każda książeczka zawiera merytoryczny wstęp ze wskazówkami, w jaki sposób rozmawiać z dzieckiem na różne tematy, aby wspomóc jego rozwój.
- Seria jest drukowana na kartonie o zaokrąglonych brzegach, co sprawia, że książeczki są trwałe i bezpieczne dla małych rączek.
- Utrzymane w pastelowych odcieniach szczegółowe ilustracje umożliwiają dziecku wnikliwe obserwowanie scenek.
- Przedstawione historie odwołują się do przeżyć dziecka, co sprawia, że mogą stanowić punkt wyjścia do rozmów o jego doświadczeniach.

Jakie kompetencje pomagają rozwijać książeczki?

- Kładą nacisk na rozwój emocjonalny dziecka, odwołując się do jego przeżyć i sposobu poznawania świata.
- Uczą funkcjonowania w domu, w rodzinie i w przedszkolu.
- Oprócz wiedzy przekazują takie wartości, jak szacunek dla innych, odwaga, uprzejmość czy współczucie.
- Pomagają w rozwijaniu kompetencji miękkich, zwłaszcza umiejętności pracy w grupie oraz komunikowania się.
- Treści w nich zawarte są zgodne z programem nauczania przedszkolnego.
- Stanowią wsparcie dla osób pracujących na co dzień z dziećmi (świetnie sprawdzają się jako pomoc dydaktyczna).



PIERWSZA NOWOŚĆ W SERII: „FELUŚ I GUCIO OSWAJAJĄ STRACHY”

Feluś denerwuje się przed pójściem do dentysty, jego mama nie lubi dużych wysokości, a Gucia na widok obcego misia zaczyna nieprzyjemnie laskotać w brzuszku... Wszyscy się czegoś boimy, i to bez względu na to, ile mamy lat. I nie ma w tym nic złego! Odczuwanie strachu jest całkiem naturalne! Warto jednak nauczyć się rozpoznawać i nazywać to, co czujemy, znajdować przyczyny lęku i szukać sposobów na oswojenie go. I właśnie tego dzieci nauczą się razem z Felusem i Guciem! A przy okazji odkrywają, jak radzić sobie ze strachem w różnych sytuacjach.



DRUGA NOWOŚĆ W SERII: „FELUŚ I GUCIO POZNAJĄ CYFERKI”

Drewniany zestaw edukacyjny pomaga rozwijać myślenie matematyczne dzieci na różnych etapach wieku przedszkolnego. W pudełku mieści się 46 drewnianych puzzli z cyframi, a każda z nich składa się z odpowiedniej liczby elementów.

Dzięki kilku propozycjom zabawy (opisanym w dołączonym poradniku) przedszkolaki:

- poznają wygląd i kolejność cyfr,
- nauczą się liczenia wielozmysłowo w zakresie od 0 do 9,
- zgłębią sposoby porządkowania elementów według cechy wspólnej i różniującej.



Na co warto zwrócić uwagę rodziców i opiekunów?

- Liczenie to pierwszy dostępny najmłodszym sposób porządkowania świata.
- Innowacyjny sposób prezentacji cyfr w formie układanki z ich zróżnicowaną wielkością ułatwia rozpoznawanie wartości liczbowych oraz kategorii „mniejsze” i „większe”.
- Zestaw skutecznie przygotowuje dziecko do dalszych etapów edukacji matematycznej (może być wykorzystywany zarówno w domu, jak i w przedszkolu).

Nowa seria „Nazywam dźwięki”

Dzięki prostym pytaniom, dźwiękonaśladowczym odpowiedziom i odpowiednio dopasowanej oprawie graficznej maluchy nauczą się rozpoznawać nie tylko odgłosy swojego ciała i najbliższego otoczenia, lecz także dźwięki charakterystyczne dla wsi i miasta. Pozną też te bardziej nietypowe odgłosy – z pewnością wywołają one śmiech i zapewnią dobrą zabawę, która idealnie wspiera rozwój umiejętności poznawczych.

Na co warto zwrócić uwagę rodziców i opiekunów?

- Seria w przystępny sposób pomaga najmłodszym poznawać dźwięki otaczającego świata.
- Każda kartonowa książeczka składa się z 32 rozkładówek w poręcznym formacie, co ułatwia zabranie jej wszędzie ze sobą: na spacer, do parku, a nawet w podróż.
- Każdy tytuł został starannie zaprojektowany, z dbałością o detale i w zgodzie z normami bezpieczeństwa znanymi z produkcji opakowań żywności (Food Safety).

PIERWSZA NOWOŚĆ W SERII: „MOJE CIAŁO”

Książeczka, dzięki której dzieci poznają odpowiedzi (w formie dźwiękonaśladowczej) na proste pytania, takie jak:

- „Jak robi nos, kiedy coś wącham?”
- „Jak brzmi śmiech, kaszel albo łaskotki?”

Dzięki temu nauczą się rozpoznawać dźwięki związane z codziennymi czynnościami i reakcjami swojego ciała.



Nowości w przygotowaniu:

„Na wsi” (premiera: 11 marca br.),
„W mieście”, „W domu”.

EPIDEIXIS

„Kompetencje przyszłości” – nowa seria książeczek

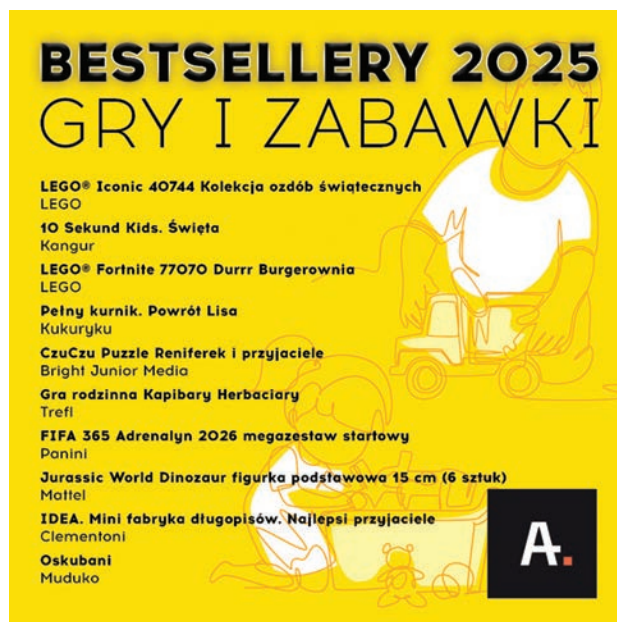
Wydawca pomocy edukacyjnych dla dzieci i młodzieży w tym roku poleca serię książeczek PUS – „Kompetencje przyszłości”, która obejmuje takie tematy, jak myślenie krytyczne, odporność psychiczna i samoświadomość, sprawczość i automotywacja oraz działanie zespołowe i rozwiązywanie problemów. Warunkiem skorzystania z nich w pełni jest umiejętność sprawnego samodzielnego czytania.



ATENEUM

Bestsellery Ateneum 2025: gry i zabawki

Firma Ateneum, która jest jednym z największych polskich dystrybutorów książek, gier, zabawek i artykułów papierniczych, przygotowała zestawienie 10 najlepiej sprzedających się gier i zabawek spośród ubiegłorocznych nowości. Oto one:



W czym tkwi sukces

serii I'm a Genius

i jak z niego skorzystać?



I'm a Genius jest niewątpliwie jedną z najpopularniejszych serii w portfolio włoskiej marki Lisciani, znanej na całym świecie z produkcji oryginalnych zabawek edukacyjnych. Na polskim rynku od kilkunastu lat z powodzeniem rozwija ją Dante. Szczeciński dystrybutor każdego roku wprowadza do oferty kolejne nowości, kierując się edukacyjnymi walorami produktów, przyjazną ceną dla konsumenta i świetną naukową zabawą, jaką przynosi ze sobą wykonywanie prawdziwych eksperymentów.

CO TAKIEGO MA W SOBIE MARKA?

Zestawy z logo I'm a Genius sprawiają, że życie dzieci staje się po prostu lepsze. Gry i zabawki obejmują cały okres rozwojowy dziecka, towarzysząc mu od pierwszych miesięcy życia aż po wiek dojrzewania, co jak nic innego buduje trwałą więź emocjonalną z serią.



NA CO POSTAWIĆ: CZERWIŃ CZY ZIELEŃ?

Seria I'm a Genius naturalnie dzieli swoje zestawy na dwie kategorie: Talent School oraz Science. Najłatwiej rozróżnić je po kolorystyce.

- **Kategoria Talent School (kolor czerwony)** obejmuje gry i quizy oferujące różnorodne aktywności edukacyjne ściśle związane z programem nauczania w szkole. Podział na dwa poziomy trudności umożliwia młodszym i starszym dzieciom spędzanie czasu na wspólnej zabawie. Zestawy świetnie odnajdują się też w roli prezentu z różnych okazji.
- **Kategoria Science (kolor zielony)** obejmuje typowe eksperymenty naukowe. W dołączonych do zestawów ilustrowanych instrukcjach młodzi pasjonaci nauki mogą zaznajomić się z teoretycznymi podstawami eksperymentów, a następnie je przeprowadzić. Dzięki uszeregowaniu doświadczeń pod względem poziomu trudności dzieci naturalnie uczą się wykorzystywać zdobytą wiedzę podczas wykonywania bardziej skomplikowanych eksperymentów.

JAK DOPASOWAĆ ZESTAW DO KONKRETNEGO DZIECKA?

Na spodzie opakowania każdego zestawu znajduje się tabela wartości edukacyjnych, która za pomocą 30 kategorii precyzyjnie wskazuje kompetencje, jakie pozwala on rozwinąć. Narzędzie to jest pomocne nie tylko rodzicom, ale też sprzedawcom, którzy dzięki niemu mogą najlepiej doradzić klientom w wyborze.



Pamięć i uwaga



Uczuciowość i osobowość



Przestrzeń i czas



Język i komunikacja



Ekspresywność i kreatywność



Matematyka i logika



Nauka i otaczający świat

W JAKI SPOSÓB DYSTRYBUTOR WSPIERA SPRZEDAŻ?

Martyna Stupnicka, dyrektor działu handlowego Dante:
– Promując oryginalne zestawy z serii I'm a Genius, staramy się sięgać po nieszablonowe rozwiązania. W kluczowych sezonach szeroko korzystamy z możliwości, jakie daje Internet, co pozwala nam dotrzeć bezpośrednio do zainteresowanych klientów. Biorąc pod uwagę wyniki sprzedaży za ubiegły rok, które znacząco wzrosły w porównaniu z 2024, jesteśmy przekonani, że nasze działania przynoszą oczekiwane efekty.

Maciej Klebański, kierownik działu marketingu Dante:
– W przeszłości współpracowaliśmy z fundacją Pajacyk, natomiast w tym roku zdecydowaliśmy się zrobić coś dobrego dla środowiska. Nawiązaliśmy kooperację z Fundacją Ratujmy Pszczoły,



Postrzeganie i psychomotoryczność

w wyniku czego część dochodów ze sprzedaży jednego z naszych nowych zestawów – Laboratorium pszczół – przekazemy na działania mające bezpośredni wpływ na ratowanie życia tych ciężko pracujących owadów.

JAKIE NOWOŚCI POJAWIAJĄ SIĘ W TYM ROKU W SERII I'M A GENIUS?

- **Laboratorium pszczół** – zestaw pozwala dzieciom odkryć świat tych pracowitych owadów, a nawet więcej – własnoręcznie stworzyć bezpieczne schronienie dla nich!



- **35 eksperymentów chemicznych** – zestaw krok po kroku wprowadzi młodych naukowców w fascynujący świat chemii.



- **Manufaktura ołówków** – zestaw, z którym dziecko samodzielnie wykona oryginalne, kolorowe ołówki. Korzystanie z nich na co dzień ułatwia dołączone etui.



- **Laboratorium tuszu** – zestaw, dzięki któremu dziecko zdobędzie wiedzę, a następnie wykorzysta ją do własnoręcznego wykonania np. długopisu czy zakreślaczy.



- **Wielkie laboratorium minerałów** – zestaw zawiera narzędzia niezbędne do „wykopania” oraz identyfikacji dołączonych do niego kamieni szlachetnych.



Na tym jednak nie koniec! Pozostałe nowości z serii I'm a Genius (w tym inne nowości marki Lisciani) czekają na Państwa do połowy kwietnia w warszawskim showroomie Dante.

Warto wiedzieć!

Firma Lisciani istnieje na rynku nieprzerwanie od lat 70. XX wieku. Nie wszyscy jednak wiedzą o tym, że rozpoczynała ona swoją działalność od produkcji... podręczników metodycznych! Wszystko dlatego, że jej twórca Giuseppe Lisciani przez dużą część życia związany był ze światem edukacji – i to właśnie stąd wywodzi się edukacyjny rdzeń firmy.



Jak licencja radzi sobie **na szybkim torze?**

Zapytaliśmy o to MARCINA POPIOŁKA, country managera w firmie Carrera Revell Europe, która ma w swojej ofercie zarówno zabawki na licencji, jak i bez niej, dzięki czemu spostrzeżenia naszego rozmówcy na ten temat są miarodajne.

Jaką wartość dodaną wnosi do świata zabawy popularna licencja?

Marcin Popiołek: – Patrząc przez pryzmat dziecka, są to przede wszystkim emocje. W przypadku starszych użyt-

kowników może to być prestiż, unikatowość produktu lub po prostu spełnienie marzenia z dzieciństwa.

A patrząc na to z branżowego punktu widzenia?

– Żeby nie rozpatrywać tego wyłącznie w aspekcie ekonomicznym, powiedziałbym, że licencja wnosi do sprzedaży większą przewidywalność.

Które spośród najbardziej wyczekiwanych w tym roku licencji będzie można znaleźć w zestawach Carrera i Revell?

– Pokładamy ogromne nadzieje w naszych kluczowych licencjach, takich jak Nintendo Mario Kart czy Psi Patrol. W tym roku pojawiają się one na dużym ekranie. Poza tym proponujemy kilka produktów na licencji Sonic Racing: CrossWorlds. W zestawach Carrera First i Go!!! zadebiutuje natomiast Disney Stitch.

Kto jest głównym adresatem produktów licencyjnych z Waszej oferty?

– Śmiało powiem, że każdy! Maluchy znajdują w naszych zabawkach ulubionych bohaterów filmowych. Oferta dla starszych dzieci czy segmentu kidult to w zasadzie wyłącznie produkty licencyjne. Trudno bowiem mi sobie wyobrazić, by ojciec z synem będący zagorzałymi fanami wyścigów ścigali się autami no-name zamiast ulubionym bolidem Formuły 1 ze stajni Red Bulla czy Ferrari...

Właśnie, czy pod wpływem popularności trendu kidult jakaś licencja z Waszej oferty stała się szczególnie rozchwytywana?

– Rzeczywiście, obserwujemy ostatnio większe zainteresowanie produktami na licencji Formuły 1, głównie torami Carrera Go!!!, a w przypadku starszych odbiorców – linią Digital.

Spróbujmy teraz wskazać przewagi zabawek na licencji nad identycznymi bez licencji...

– Zakup zabawki licencyjnej wiąże się z większą dawką pozytywnych emocji. Zarówno kupujący, jak i ostateczny odbiorca dobrze zna bohaterów licencyjnych, najczęściej kojarzą mu się oni z jeszcze lepszą zabawą. Przy zabawce na licencji spada też ryzyko nietrafionego prezentu.

Powiedziałbym, że licencja wnosi do sprzedaży większą przewidywalność.

Marcin Popiołek

Które nielicencjonowane dotychczas produkty Carrera i Revell będą od tego roku dostępne z licencjami?

– Wprawdzie taki kierunek ewolucji produktu nie występuje u nas zbyt często, aczkolwiek przykładem mogą być modele aut zdalnie sterowanych Audi RS i Porsche z funkcją driftu oraz pary czy funkcyjne pojazdy Carrera RC.

Czy pojawienie się w Waszej ofercie jakiejś licencji było szczególnie niespodzianką dla klientów?

– Tu zdecydowanie największe wrażenie wywarł ukłon marki Revell w stronę młodszych dziewczynek w postaci zdalnie sterowanego pojazdu RC Carlita na licencji Kocięgo Domku Gabi. Jest to tym bardziej powód do radości, że obie marki dotychczas kojarzone były przede wszystkim z segmentem zabawek dla chłopców. W tym miejscu wspomnielibym również o produktach wykraczających nieco poza ogólnie przyjęty schemat zabawy. Mam tu na myśli pojazdy zdalnie sterowane Carrera RC Bundesliga, które potrafią grać w piłkę!

Jakie nowości przygotowaliście dla swoich fanów na ten rok?

– Carrera zaprezentuje szereg nowych aut zdalnie sterowanych opartych na licencjach Nintendo Mario Kart i Sonic. Coraz lepiej sprzedają się auta na licencjach Forda, Audi i Porsche – i ta linia będzie rozwijana. Z myślą o tegorocznych mistrzostwach świata proponujemy też nowe zestawy Carrera RC do gry w piłkę. Po ubiegłorocznym sukcesie poszerzymy również ofertę Carrera Speed Arena, czyli mobilnych torów, które po złożeniu przyjmują formę plecaczka dla najmłodszych. Jak już wspomniałem, atrakcyjną ofertę torów Carrera First i Go!!! dopełni licencja Disney Stitch.

Natomiast w marce Revell stawiamy na trend kidult. Mam tu na myśli głównie Tiny Adventures Book Nooks – drewniane miniaturowe do składania na kultowych licencjach z literatury dziecięcej, takich jak Harry Potter, Król Lew czy Władca Pierścieni. Dla mam i córek proponujemy linię Revell Flowers, na którą składają się drewniane zapachowe zestawy kwiatowe do samodzielnego składania. A po tym, jak w zeszłym roku na wszystkich rynkach europejskich świetnie przyjęty został debiutancki model z klocków przedstawiający okręt Das Boot, rozszerzymy ofertę linii Revell Brick System o kolejne modele na licencji Boeing i Top Gun dla dorosłych przedstawicieli męskiego świata.

Dziękuję za rozmowę.



Carrera®

WE LOVE RACING



20062603 Champion's Racing



20062604 Super Formula



20062605 Speed Zone

carrera-toys.com



@carrera.official



/carrera.official



/carreratoysofficial

TRUDNY WYBÓR:

zabawka, którą kochają dzieci, vs. marka, której ufają dorośli

Prognozy mówią, że przychody polskiej branży zabawkarskiej osiągną w 2028 r. poziom 1,2 mld dol. Do tego dochodzi eksport, który już dziś wart jest niemal 2,4 mld euro. I choć mogłoby się wydawać, że na tym wypełnionym pieniądzu placu zabaw wystarczy miejsca dla każdego, to prawda jest taka, że za kilka lat w grze pozostaną wyłącznie producenci, którzy będą potrafili skusić dzieci swoją atrakcyjną ofertą, a zarazem przekonać do niej dorosłych.

Jak zatem budować skuteczną komunikację w branży, w której emocje dzieci konkurują z oczekiwaniami rodziców? Sprawdzone rady w tym temacie dzielą się z Czytelnikami „Rynku Zabawek” eksperci z agencji Wills Integrated.

Rynek zabawek, choć nadal pełen perspektyw, jest dziś trudniejszy niż kiedykolwiek wcześniej. Rodzimi producenci konkurują z globalnymi viralami typu Labubu i tanim asortymentem z lokalnych marketplace'ów, a presja cenowa rośnie wraz z ekspansją azjatyckich platform e-commerce. Do tego dochodzą jeszcze rozproszenie kanałów komunikacji oraz malejąca skuteczność tradycyjnych formatów reklamowych. W tym kontekście coraz wyraźniej widać, że sama atrakcyjność produktów dla dzieci nie gwarantuje dziś sukcesu sprzedażowego. Kluczowe staje się zrozumienie, że nie są one jedynymi odbiorcami komunikacji, a sam proces decyzyjno-zakupowy jest znacznie bardziej złożony niż jeszcze kilka lat temu.

DOROSŁY = DECYDENT

Choć w przypadku zabawek impuls zakupowy bardzo często pochodzi od zachwyconego kolorem, formą czy też obietnicą świetnej zabawy dziecka, to finalna decyzja niemal zawsze należy do rodzica. A ten analizuje zakup przez pryzmat bezpieczeństwa, jakości wykonania, trwałości, ceny oraz potencjalnych wartości edukacyjnych. Dodatkowo warto mieć na uwadze, że każdy rynek z czasem się komodyzuje, tzn. produkty są do siebie tak podobne, że różnice pozwala zaakcentować jedynie skuteczna komunikacja. Dotyczy to nie tylko zabawek, ale też całej kategorii produktów dziecięcych. Tym, co realnie wpływa na wybór, staje się wówczas obietnica marki – to, co stoi za produktem i nadaje mu znaczenie.

To truizm, ale zabawki najczęściej kupowane są na prezent... A przecież prezenty, zwłaszcza na ważne okazje, zazwyczaj wybiera się oryginalne, markowe.

Rodzice chętniej sięgają po marki, które wyzwalają dziecięcą kreatywność, rozwijają kompetencje, zachęcają do samodzielności czy pomagają w budowaniu relacji rodzinnych. To właśnie im ufają! Zatem producenci, chcąc się rozwijać na rynku, powinni w równym stopniu inwestować w produkt i promocję sprzedaży, co w budowanie silnej, wiarygodnej i wartościowej marki.

PRZYKŁADY W PRAKTYCE: WZROSTY SPRZEDAŻY I UDZIAŁU W RYNKU

W koncepcji kampanii, którą zrealizowaliśmy dla marki Marioinex, postawiliśmy na przewagę klocków Mini Waffle, które dzięki temu, że nie posiadają instrukcji montażu, naprawdę wspierają

kreatywność dzieci. Zaproponowane przez nas hasło kampanii „Zabawa, która buduje” z jednej strony odnosiło się do samego produktu, czyli elementów, z których można tworzyć dowolne konstrukcje, z drugiej zaś łączyło to, czego w zabawkach poszukują zarówno dzieci, jak i rodzice: nieskrępowaną zabawę i wyzwolenie kreatywności.



Kampania dla firmy Marioinex przyniosła znaczące wzrosty sprzedaży w porównaniu rok do roku, a komunikacja pozwoliła wzmocnić pozycję klocków Mini Waffle jako „tych oryginalnych”.

Z kolei we współpracy z marką Yellow Tipi przede wszystkim skupiliśmy się na promowaniu produktów i zwiększaniu skali sprzedaży online.



Szereg optymalizacji dla marki Yellow Tipi doprowadził do kilkukrotnego wzrostu efektywności wydanego budżetu, co bezpośrednio przełożyło się na poziom sprzedaży.



Wiktor Pastucha,
CEO agencji Wills Integrated



Tomasz Gierwat,
senior account manager
w agencji Wills Integrated



Media Rodzina

Kicia Kocia[®]

W NOWYM FORMACIE!

KSIAŻECZKI HARMONIJKI – IDEALNE DLA MALUTKICH RĄCZEK!

PREMIERA
25 LUTEGO



MANGA

– dynamicznie rosnący segment rynku komiksowego

O przybliżenie naszym Czytelnikom komiksu japońskiego – zarówno od strony wydawcy, jak i dystrybutora oraz sprzedawcy detalicznego – poprosiliśmy JANA GODWODA, który stoi za jednym z czołowych polskich wydawnictw w segmencie manga – Studiem JG, a także siecią sklepów stacjonarnych i internetowych Yatta.

Jakie trendy dominują dziś na rynku komiksowym?

Jan Godwod: – Manga, którą wydajemy, to zupełnie inny produkt niż to, co rozumiemy w Polsce pod hasłem „komiks”. O ile w Japonii „manga” nazwalibyśmy każdą formę komiksu, o tyle w Polsce manga – rozumiana jako komiks japoński – wybiła się poza klasyczny rynek komiksowy i funkcjonuje dziś jako odrębna kategoria kulturowa oraz wydawnicza. Różnice zaczynają się już na poziomie dystrybucji. Przez lata manga była bliższa prasie, podczas gdy komiks funkcjonował głównie w formacie albumowym. Wprawdzie dziś oba kanały dystrybucji zbliżyły się do siebie, jednak przepaść między tymi rynkami pozostała. To inne tempo czytania, inne przyzwyczajenia odbiorców i inna relacja z historią. Dlatego mówiąc o trendach, wolę mówić o trendach w mandze, bo ten rynek znam od podszewki.

A zatem jakie trendy można wskazać na rynku mangi dla dzieci, a jakie w mandze dla dorosłych?

– Manga w Polsce przeszła długą drogę. Od niszy w latach 90., kiedy ukazywało się kilkanaście tytułów, do pełnoprawnego rynku, na którym w 2025 r. zadebiutowało niemal 800 nowych tomów. Niezmiennie największy wolumen czytelnicy stanowią nastolatki i młodzi dorośli. Owszem, segment dziecięcy istnieje, ale jest mniejszy i specyficzny. Dzieci zapoznają się z mangą poprzez książki i formy hybrydowe oparte na tzw. estetyce mangowej. Często są one powiązane z silnymi markami, takimi jak Detektyw Pupa, Miraculous: Biedronka i Czarny Kot czy Minecraft. Młodszy odbiorca potrzebuje bowiem prostszego języka wizualnego i narracyjnego, co nie oznacza, że nie interesuje go estetyka Japonii. Najszybciej rośnie obecnie segment dorosły. Natomiast osoby, które dorastały z mangą w latach 90. i 00., coraz częściej sięgają po dojrzałe treści:

obyczajowe, psychologiczne, grozę czy ambitne adaptacje klasycznej fantastyki naukowej. Takie tytuły często ukazują się w formie luksusowych omnibusów liczących 400-800 stron.

Jak można by sprofilować współczesnego czytelnika mangi?

– W ciągu ostatniej dekady czytelnik przestał być jednowymiarowy, co sprawia, że nie ma już prostego przejścia od „komiksów dla dzieci” do „poważnych tytułów dla dorosłych”. Nowicjusz może zacząć od wymagającej serii, a doświadczony czytelnik sięgać po tytuły lekkie, humorystyczne lub rodzinne. Wspólnym mianownikiem są energia, emocja i narracja.

Czego poszukują w mandze czytelnicy?

– W latach 80. i 90. manga była kontrapunktem dla zachodniego mainstreamu. Komiksy amerykańskie kojarzyły się głównie z superbohaterami, frankofońskie z humorem, zaś manga przełamywała schematy – oferowała długie, wielopoziomowe historie, niejednoznacznych moralnie bohaterów i narrację, która traktowała czytelnika poważnie. Dziś manga jest też po prostu bardziej dostępna – i cenowo, i kulturowo. Jest tańsza niż klasyczny komiks albumowy, a jej estetyka mocno rezonuje z młodymi odbiorcami. Ogromne znaczenie ma również japońska popkultura jako całość. Bardzo ważny jest impuls – produkty, które wspierają mangę jako kategorię wydawniczą, to krótkie serie dostępne „tu i teraz”. W tym przypadku nikt nie planuje długotrwałego życia produktu, wsparcia sprzedaży czy zaawansowanego marketingu – to społeczności fanów zaangażowanych w swoje ulubione serie, ludzie wymieniający się informacjami w szkołach, na forach i eventach.

Co najchętniej czytają dzieci?

– Japońska kultura czytania od najmłodszych lat stawia na uważność, empatię i rozwój wyobraźni. Ten spo-



Wnętrze warszawskiego sklepu sieci Yatta

sób myślenia jest mocno obecny także w treściach, które trafiają do najmłodszych. To czytelnicy, którzy reagują przede wszystkim na czytelność obrazu, humor, rytm opowieści oraz wyraziste, łatwe do zapamiętania postaci. Ogromne znaczenie mają też światy i bohaterowie, których znają z animacji, gier czy szerzej rozumianej popkultury. Trzeba bowiem pamiętać, że dzieci dopiero uczą się narracji wizualnej, dlatego tak kluczowe są w tym przypadku prostota formy i emocjonalna dostępność historii.

A co przyciąga do mangi młodzież?

– Wskazałbym tu trzy elementy: ciągłość historii, identyfikację z bohaterami oraz przynależność do większego świata. Manga bardzo rzadko jest pojedynczym tomem – to długie opowieści, które rozwijają się razem z czytelnikiem. Bohaterowie dojrzewają, popełniają błędy, zmieniają się. Co istotne, manga to również społeczności, fanarty, cosplays, rozmowy w sieci i poza nią. Trzeci aspekt to estetyka i tempo narracji, które są kompatybilne z wrażliwością młodego pokolenia, wychowanego na obrazie i ruchu.

Kto częściej sięga po mangę: dziewczęta czy chłopcy?

– O ile jeszcze kilka lat temu dziewczęta stanowiły nawet 75% rynku mangi w Polsce, o tyle dziś te proporcje wynoszą 60:40. Co istotne, żadna z tych grup nie zamyka się w ramach tematów „typowo dziewczęcych” czy „typowo chłopskich”. Manga przestała być kodowana płciowo, a to ogromna zmiana kulturowa.

Jaka tematyka jest obecnie najpopularniejsza w mandze?

– Manga jest przede wszystkim nośnikiem historii, podobnie jak film, serial czy książka. Wspólnym mianownikiem tych historii nie jest dziś tematyka, lecz skala obecności. Mówimy o tytułach, które są jednocześnie czytane, oglądane, komentowane i udostępniane – funkcjonują w obiegu medialnym, podobnie jak najgłośniejsze seriale czy filmy. Dla przykładu, sprzedaż serii „Hanako...” przekroczyła w Polsce 1 mln egz., z czego pierwszy tom osiągnął nakład ponad 140 tys. egz. To poziom popularności, który jeszcze kilka lat temu był poza wyobrażeniem rynku mangowego w naszym kraju. W tym kontekście pytanie o „najpopularniejszą tematykę” traci nieco na znaczeniu. O sukcesie decyduje dziś to, czy dana historia staje się zjawiskiem kulturowym – obecnym w streamingu, mediach społecznościowych i codziennych rozmowach młodych odbiorców. To zmiana, której często nie da się zrozumieć, patrząc wyłącznie przez pryzmat tradycyjnych kategorii gatunkowych.

Czy wydawcy spełniają oczekiwania wszystkich grup czytelników?

– Paradoksalnie dziś największym wyzwaniem nie jest brak oferty, lecz jej selekcja i właściwe dopasowanie do odbiorcy. Z perspektywy wydawcy i dystrybutora widzimy, że problemem bywa nadmiar tytułów, a nie ich niedobór. Dlatego coraz większą rolę odgrywają kuracja oferty, rekomendacje oraz edukacja – zarówno sprzedawcy, jak i czytelnika.

Jak na przestrzeni ostatnich lat kształtuje się sprzedaż mangi i co o tym decyduje?

– Momentem przełomowym dla całego rynku była pandemia. W krótkim czasie doszło do zmiany status quo – wzrostowi uległy liczba publikacji, skala rynku i zainteresowanie czytelników. Zbiegło się to z dynamicznym rozwojem platform streamingowych, większą dostępnością anime oraz niemal równoległymi premierami mang w Japonii i w Europie.

Z naszej perspektywy kluczowe było jednak to, co wydarzyło się po pandemii. Podczas gdy na wielu rynkach zachodnich, choćby we Francji czy w Niemczech, po okresie gwałtownego wzrostu nastąpiły wyraźna korekta i spadki sprzedaży, polski rynek takiego załamania nie doświadczył. Utrzymaliśmy ciągle, stabilny wzrost. W dużej mierze jest to efekt konsekwentnego budowania relacji z czytelnikiem i świadomego odciągania go od anonimowej, masowej oferty na rzecz wyspecjalizowanych kanałów.

W jakich miesiącach i sezonach odnotowują Państwo piki sprzedażowe?

– Wyraźne szczyty sprzedaży obserwujemy w dwóch okresach. Pierwszym z nich są wakacje, kiedy dzieci i młodzież mają więcej wolnego czasu. Drugim takim sezonem są święta, które tradycyjnie wiążą się z zakupami prezentowymi. Dodatkowo widzimy coraz większy wpływ premier anime i seriali, które potrafią wygenerować krótkoterminowe, ale bardzo intensywne wzrosty sprzedaży.

A jak manga wygląda w liczbach?

– Zamiast skupiać się na konkretnych cyfrach, wolalbym oddać skalę zjawiska poprzez realne zachowania czytelników. W ciągu ostatnich pięciu lat po mangę sięgnął co czwarty polski nastolatek. Jest to najchętniej wybierana kategoria publikacji dla tej grupy wiekowej. Duże sieci księgarskie wymieniają ją w pierwszej piątce najlepiej sprzedających się kategorii wydawniczych. W segmencie gadżetów związanych z popkulturą manga jest dziś jedną z naj-

W ciągu ostatnich pięciu lat po mangę sięgnął co czwarty polski nastolatek. Jest to najchętniej wybierana kategoria publikacji dla tej grupy wiekowej. Duże sieci księgarskie wymieniają ją w pierwszej piątce najlepiej sprzedających się kategorii wydawniczych. Manga jest też dziś jedną z najsilniejszych kategorii w segmencie gadżetów związanych z popkulturą. To pokazuje, że nie mówimy już o niszy ani chwilowym trendzie, lecz o trwałym segmencie rynku i kultury czytelniczej.

Jan Godwod



silniejszych kategorii – wyraźnie dominującą nad wieloma globalnymi markami znanymi z filmów, seriali czy gier. To pokazuje, że nie mówimy już o niszy ani chwilowym trendzie, lecz o trwałym segmencie rynku i kultury czytelnictwa.

Ile sklepów stacjonarnych Yatta działa już w całej Polsce?

– Obecnie działamy w 31 lokalizacjach w największych miastach w Polsce uzupełnionych przez sklep internetowy Yatta.pl. Tuż przed Bożym Narodzeniem 2025 otworzyliśmy nasz pierwszy punkt w galerii handlowej.

Czym kierują się Państwo, wybierając ich lokalizacje?

– Początkowo opieraliśmy się na danych ze sklepu internetowego – otwieraliśmy sklepy tam, gdzie widzieliśmy realną, aktywną społeczność. Dziś, gdy manga stała się znacznie bardziej powszechna, częściej myślimy o komplementarności lokalizacji – łączeniu sklepów w centrach miast z obecnością w galeriach handlowych, które zapewniają inny typ ruchu i dostęp do nowych klientów.

Jakie warunki musi spełniać miejscówka?

– Kluczowe są widoczność, dostępność i naturalny przepływ klientów, a także możliwość stworzenia przestrzeni, która nie będzie wyłącznie punktem sprzedaży, lecz miejscem spotkań społeczności.

W jaki sposób są zaaranżowane sklepy stacjonarne i witryny Yatty?

– Podstawą naszej oferty są mangi, które – jak książki – najlepiej funkcjonują na regałach. Publikacje grupujemy tematycznie lub według grup docelowych, a dopiero później alfabetycznie. W witrynach oraz wewnątrz sklepów coraz częściej wykorzystujemy ekrany reklamowe, a także ekspozycje nowości i bestsellerów. Zależy nam na czytelności przekazu i szybkim pokazaniu tego, co w danym momencie jest najważniejsze.

Czy w sklepach są wydzielone strefy lub kąciaki?

– Tak, świadomie projektujemy przestrzeń sklepu, wydzielając m.in. strefy nowości, bestsellerów, rekomendacji zespołu oraz strefy prezentowe. Ich celem jest skrócenie ścieżki decyzyjnej klienta i ułatwienie mu eksplorowania oferty. Trzeba również pamiętać o tym, że manga to medium seryjne – klienci rzadko szukają jednej, przypadkowej książki, a znacznie częściej kolejnego etapu swojej przygody czytelnictwa. Dlatego bardzo ważna jest także synergia między różnymi elementami oferty. Osoba, która przychodzi po mangę, często naturalnie sięga też po drobny przedmiot związany z ulubioną serią: kubek, przypinkę czy inny gadżet, który pozwala jej jeszcze głębiej wejść do wybranego świata.

Państwa sposoby na przyciągnięcie klienta do sklepu stacjonarnego vs. internetowego...

– Sklep stacjonarny to dla nas przede wszystkim przestrzeń społeczna – miejsce spotkań ludzi o tych samych zainteresowaniach oraz rozmów z zespołem, a zatem jednocześnie fanami i profesjonalistami. To doświadczenie, którego nie da się zastąpić ceną czy promocją. Z kolei sklep internetowy daje wygodę, prywatność i czas na świadomy wybór. Klient może spokojnie zapoznać się z ofertą, a dzięki naszej platformie e-mangowej YattaReader przeczytać pierwsze strony wybranych tytułów, co realnie pomaga w podejmowaniu decyzji zakupowych.

Świadomie nie opieramy się na modelu rabatowym, który w dłuższej perspektywie spłaszcza ofertę i sprowadza relację z czytelnictwem



Najnowszy sklep sieci Yatta zlokalizowany w galerii Posnania

kiem do ceny. Zamiast tego stawiamy na wsparcie odbiorcy i budowanie wartości dodanej w postaci gratisów, unikalnych dodatków i przedsprzedaży. Doświadczenie pokazuje, że taki model znacznie lepiej buduje lojalność i długofalową relację niż obniżki cen.

Czy w tym roku mają Państwo w planach otwarcie nowych sklepów stacjonarnych?

– Tak, choć mówimy raczej o reorganizacji i rozwoju istniejącej sieci niż o zwiększaniu liczby punktów. Testujemy nowe koncepty, zmieniamy proporcje między lokalizacjami w centrach miast a obecnością w galeriach handlowych, a także dostosowujemy formaty sklepów do lokalnych potrzeb. Rynek bardzo dojrzał – dziś nie chodzi już o „bycie wszędzie”, tylko o bycie tam, gdzie realnie spotykamy naszego odbiorcę i możemy zaoferować mu pełne doświadczenie.

W jaki sposób zdobywają Państwo informacje o nowościach?

– Mamy dedykowany zespół zajmujący się wyłącznie researchem, który działa zarówno w Polsce, jak i w Japonii. Jesteśmy też obecni na wszystkich kluczowych wydarzeniach branżowych. Dzięki temu nasz plan wydawniczy jest gotowy na kilka lat do przodu. Jednocześnie pozostajemy elastyczni – mamy możliwość szybkiego reagowania na niespodziewane hity, które dopiero co miały swoją premierę w Japonii. To połączenie długofalowej strategii i operacyjnej zwinności jest dziś kluczowe.

Dziękuję za rozmowę.



Nowość



czuczu.pl

DOWIEDZ SIĘ
WIĘCEJ!



AKSJOMAT

Seria „Książeczka z cekinami”

Książki oferują barwne, odpowiednie dla dziecka ilustracje, ciekawą tematykę oraz wesołe wierszyki połączone z zabawą w dotykane cekinowych elementów.



Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

„Spotkanie w oceanie”

Książeczka sensoryczna z silikonowymi wstawkami i rymowanek. Dziecko pozna z nią zwierzątka ciepłych mórz, nauczy się zasad koleżeństwa i przyjaźni. Silikonowe wstawki mają różnorodne faktury i wzory. Dobrze napisany, rymowany tekst łatwo wpada w ucho, co zachęca do zabawy z książeczką. Wiek: 0-3 lata.



Wydawca: AKSJOMAT

AWM

„Moje ciało”

Kartonowa książka z przestrzennymi scenkami i okienkami zawiera opisy ludzkiego ciała, jego rozwoju oraz funkcjonowania. Po otwarciu książki ukazują się rozkładane scenki przedstawiające ciało człowieka. W serii ukazały się też „Dinozaury”. Wiek: 5+.



Wydawca: AWM

AWM

„Na tropie przyrody. Pszczółka odkrywa ogród”

Książeczka o sympatycznej pszczołce, która poznaje ogród. Dziecko, towarzysząc bohaterce, pozna mieszkańców ogrodu. Książka zawiera wesołe ilustracje, które sprawią małemu czytelnikowi mnóstwo frajdy. W serii ukazała się również książeczka „Myszka odkrywa las”. Wiek: 1+.



Wydawca: AWM

BANDAI

Tamagotchi Paradise – Wirtualny pupil

Hit sprzedaży 2025! Cechy produktu: kolorowy wyświetlacz (nowy poziom realizmu), proste sterowanie (tylko 3 przyciski), interaktywna opieka 24/7 (opieka, rozwój i zabawa), różne światy do odkrycia (nowe lokacje), tryb społecznościowy (łączy się z innymi światami bez dostępu do sieci, wymieniaj prezenty, odwiedzaj przyjaciół), minigry i nagrody (wyjątkowe akcesoria), energooszczędny tryb uśpienia (Tamagotchi odpoczywa, gdy ty śpisz). Wiek: 6+.



Dystrybutor: SUPERBUZZ

BLOKEES

Transformers Classic Class/Optimus Prime 01

Oficjalny DIY Model Kit Toy od Blokees do samodzielnego składania. Bez kleju, pędzli i nożytek (łatwy montaż z trwałego plastiku ABS). Posiada 20 ruchomych stawów umożliwiających szeroki zakres ruchów i pozycjonowania. Doskonały dla kolekcjonerów i miłośników kreatywnych wyzwań. Wiek: 12+.



Dystrybutor: SUPERBUZZ

ALMARINA TRADE

Klocki CaDA Renault 5 Maxi Turbo

Renault w skali 1:24
to szczegółowy model
kultowego samochodu wyścigowego stworzony z myślą o kolekcjonerach i miłośnikach motoryzacji. Zestaw zawiera 308 elementów z precyzyjnymi nadrukami. Wiek: 8+.



Dystrybutor: ALMARINA TRADE

ALMARINA TRADE

Klocki CaDA Livtist Spring

Zestaw 637 klocków pozwala stworzyć stylową dekorację inspirowaną orientálną sztuką florystyczną. Idealny dla miłośników kreatywnych modeli i eleganckich ozdób. Wiek: 8+.



Dystrybutor: ALMARINA TRADE

MILLY MALLY

Jeździec Royce

Stylowy jeździec inspirowany stylem retro. Wyposażony w skrętną kierownicę z dźwiękiem, wygodne siedzisko, miękkie koła EVA oraz schowek na zabawki. Sprawdzi się w domu i na spacerze. Wyróżnia się lekką konstrukcją i eleganckim designem.



Dystrybutor: AB

ZAPF CREATION

BABY born – Zestaw do nurkowania z płetwami

Dzięki dołączonym płetwom lalka porusza się w wodzie lekko i swobodnie, a kolorowe bikini sprawia, że jest dobrze widoczna. W zestawie są wysokiej jakości akcesoria dla lalek o wysokości 43 cm.



Dystrybutor: AB

Reklama

Nowości w serii, którą uwielbiają przedszkolaki!



LISCIANI

Laboratorium pszczół

Dzięki dołączonym informacjom i eksperymentom dziecko pozna życie pszczół. Zestaw pozwala przekonać się, jak ich nieustraszona praca wpływa na przetrwanie naszej planety. Laboratorium umożliwia odkrycie świata pszczół, opartego na współpracy i ciężkiej pracy, oraz sposobów ich ochrony.



Dystrybutor: DANTE

LISCIANI

Carotina Baby – 20 gier

Zestaw gier do odkrywania liczb i samogłosek, zwierząt, kolorów oraz środowisk w towarzystwie elektronicznej Carotiny Baby. Gry składają się z czteroelementowych układanek oraz 30 kart. Elementy zestawu są wykonane z trwałej tektury, a ich kształt i rozmiar są dostosowane do dziecięcych rącek.

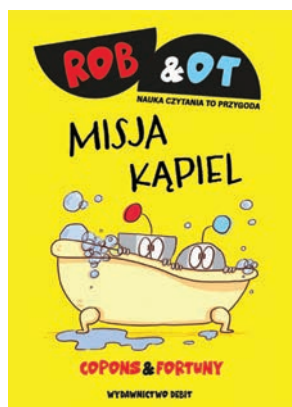


Dystrybutor: DANTE

DEBIT

„Rob & Ot Misja kąpiel”

Trzecia część zabawnej serii komiksowej dla dzieci, które zaczynają przygodę z czytaniem, a zarazem idealne narzędzie wspierające naukę czytania i pisanie dla rodziców i nauczycieli. Na końcu książki znajdują się ćwiczenia rozwijające umiejętność czytania, pisanie i rysowanie. Wiek: 5+.



Wydawca: DEBIT

DEBIT

„Przygody Gucia. Gucio mówi nie”

Kolejny tom bestsellerowej serii, która uczy, jak mądrze się rozwijać. W każdym tomie dzieci znajdą jedną przygodę małego jednorożca oraz rady, jak rozwiązywać różne problemy. Wiek: 3+.



Wydawca: DEBIT

DEMART

„Antoś i jego banda. Tajemnica bezgłowego szkieletora”

Zwyczajny dzień szkolny zamienia się w prawdziwą katastrofę! Antoś Wircuś, jego najlepszy kumpel Staś Salamandra i nowa dziewczyna w klasie, Nata, utknęli w... kominie. Pełna humoru i zwrotów akcji książka ukazuje, jak z pozornej katastrofy wyłania się lekcja, której bohaterowie nigdy nie zapomną. Wiek: 5+.



Wydawca: DEMART

DEMART

„Zagadki z Krainy Zwierzaków. Duch chomika i szmaragdowa klatka”

Przybrani bracia: mopsik Smutas i kot Persi, wyruszają na weekend do Łosiowej Doliny, gdzie poznają pudełka i jamniczkę. Uwagę przyjaciel przykuwa legenda lokalnego zamku... Rozgośćcie się w Krainie Zwierzaków! Poznajcie pełną przygód opowieść o przyjaźni, odwadze i współpracy. Wiek: 5+.



Wydawca: DEMART

MFP PAPER

Zestaw kreatywny 3D – Model jaszczurki – Make

Zestaw zmienia proste naklejki w przestrzenną pastelową jaszczurkę. Wystarczy postępować zgodnie z numeracją elementów, a w mig powstanie wesoła jaszczurka, która ozdobi dziecięcy pokój lub stanie się częścią zabawy.



Dystrybutor: MFP PAPER

MFP PAPER

Zestaw kreatywny 3D – Model zoo – Lew – Make

Zabawny zestaw, dzięki któremu dzieci z prostych piankowych naklejek mogą stworzyć trójwymiarową figurkę. Poszczególne elementy składa się poprzez naklejanie warstw jedna na drugą (bez użycia nożyczek).



Dystrybutor: MFP PAPER

BEMAG

Zdalnie sterowany kameleon

Język kameleona wysuwa się, by złapać jedzenie. Zabawka porusza się we wszystkich kierunkach. Kameleon potrafi ruszać ogonem, wydaje też efekty dźwiękowe i świetlne.



Dystrybutor: BEMAG

BEMAG

Gra „Piłka nożna”

Jeden z zawodników za pomocą wyrzutni strzela do bramki, zaś drugi pełni funkcję bramkarza. Po każdym голу zawodnik otrzymuje kartę z punktem.



Dystrybutor: BEMAG

Reklama

GDY KRETY GADAJĄ – KLEJNOTY UCIEKAJĄ!

www.granna.pl

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

Anna Tomczyszyn 502 222 788, annatomczyszyn@granna.pl

Michał Krzyżanowski 502 765 755, michalkrzyzanowski@granna.pl

Andrzej Grochocki 512 217 802, andrzejgrochocki@granna.pl

DWUKROPEK

„Moja ukochana książka”

Publikacja dla najmłodszych, która zawiera propozycje zadań do wykonania na papierze (nie potrzeba do tego żadnych dodatkowych narzędzi).

Aktywności dotyczą tego, z czym dziecko spotyka się na co dzień w najbliższym otoczeniu. Zostały tak pomyślane, by ćwiczyć koncentrację, rozwijać motorykę małą i dawać dziecku poczucie sprawczości. Wiek: 0-2 lata.



Wydawca: DWUKROPEK

DWUKROPEK

„Tosia i Julek się kłócą”

Tym razem Tosia i Julek kłócą się podczas zabawy. Książka pokazuje, jak zgodnie współdziałać i wyrażać trudne emocje, a także podsuwa sposoby na radzenie sobie ze złością. Wiek: 3+.



Wydawca: DWUKROPEK

EGMONT

Gra „Sfinks”

Gracze wcielają się w odkrywców, którzy krok po kroku wznoszą monumentalne budowle starożytności. Z pomocą dwóch kostek tworzą liczby, które wypełnią piramidę, obelisk i Sfinksa. Ale uwaga! W każdej z tych konstrukcji obowiązują inne zasady!



Wydawca: EGMONT

EGMONT

Gra „Na ratunek!”

Gracze wysyłają swoje pojazdy ratunkowe do różnych wypadków. Za każdą udaną akcję zdobywają punkt zwycięstwa. Muszą się jednak wystrzegać fałszywych alarmów. Gdy zdobędą ich zbyt dużo, odpadną z gry. Wygra gracz, który jako ostatni pozostanie w grze lub zdobędzie najwięcej kafelków.

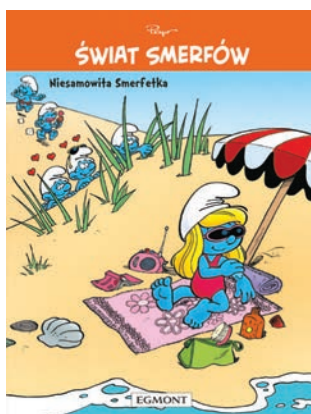


Wydawca: EGMONT

EGMONT

„Świat Smerfów. Niesamowita Smerfetka”

Trzeci tom krótkich opowieści o wesołych i sympatycznych Smerfach. Tym razem Smerfetka przekona się, czym jest magiczny żabi pocałunek, obroni wędrownego grajka, rozpocznie niebezpieczną zabawę w Czerwonego Smerfokapturka, zaopiekuje się małą sówką i śmiało wyruszy do zamku pełnego potworów.



Wydawca: EGMONT

EGMONT

„Czarodziejki W.I.T.C.H. Księga 19”

W tej księdze magia przeplata się z codziennością, a przyjaźń po raz kolejny pomaga przezwyciężyć napotykane trudności. Elegancka edycja w twardej oprawie zawiera komiksy z archiwalnych numerów magazynu „Czarodziejki W.I.T.C.H.”, a także ciekawostki o Sheffield Institute, szkolnej gazetce oraz ulubionych ławkach Will, Imry, Taranee, Cornellii i Hay Lin.



Wydawca: EGMONT

FLOSS & ROCK

Pom Pom Art – Zestaw kreatywny

Dziecko dopasowuje pompony do oznaczonych pól, tworząc efektowne miękkie ilustracje. Zabawa rozwija zdolności manualne, koncentrację i kreatywność, a ukończona praca sprawia mnóstwo satysfakcji. Wiek: 3+.



Dystrybutor: REGNUM

FLOSS & ROCK

Fashion Friends – Kreatywny zeszyt z naklejkami

Kreatywny zeszyt na spirali zawiera ponad 100 naklejek, kolorowe scenki do wyklejania, a także strony do kolorowania, rysowania i notowania. Dzieci mogą stylizować bohaterki i tworzyć własne modowe zestawy. Wiek: 3+.



Dystrybutor: REGNUM

CARTAMUNDI

Karty Bicycle: Disney – Król Lew

Folia lśni na opakowaniu niczym zachód słońca na sawannie, a figury zdobią legendarne lwy z Pride Rock. Stylizowana talia zawiera 52 karty do gry.



Wydawca: CARTAMUNDI

CARTAMUNDI

Karty Bicycle: Cities of the World

Każda karta przedstawia panoramę innej światowej stolicy. Liczba kart w talii: 52.



Wydawca: CARTAMUNDI

Reklama

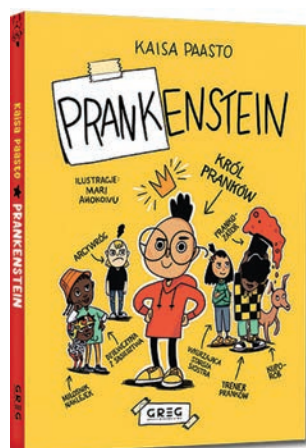
10 RODZINA Treflików WSPÓLNUCH LAT

10 lat bajkowej zabawy!

GREG

„Prankenstein”

Głównym bohaterem książki jest Elmeri – piątoklasista o niepohamowanej wyobraźni i niebanalnym poczuciu humoru. Co to dokładnie oznacza, dowiedzie się z książki, w której Elmeri postanawia zostać prawdziwą szkolną legendą...

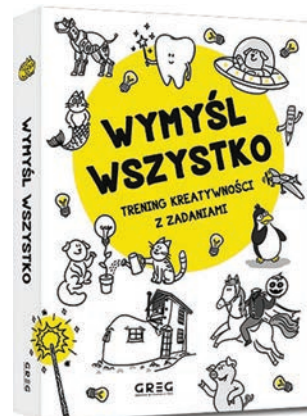


Wydawca: GREG

GREG

„Wymyśl wszystko. Trening kreatywności z zadaniami”

Bez względu na to, czy jesteś dzieckiem, czy dorosłym, ta książka pozwoli ci odkryć w sobie twórczy potencjał. Ponad 200 interaktywnych zadań pomoże ci rozwinąć elastyczność umysłu, przełamać schematy myślowe, w twórczy sposób rozwiązywać problemy, a także zyskać motywację do samorozwoju i radość z eksperymentowania!



Wydawca: GREG

HARPERKIDS

„Akademia Mądrego Dziecka. Gdzie się schował wóz strażacki?”

Maluchy będą szukały w książeczce radiowozu, karetki, helikoptera i oczywiście wozu strażackiego. Pod ostatnią klapką czeka na nie niespodzianka – lusterko. W serii mini ukazała się także książeczka „Gdzie się schowała kacuszka?”. Wiek: 0 m+.

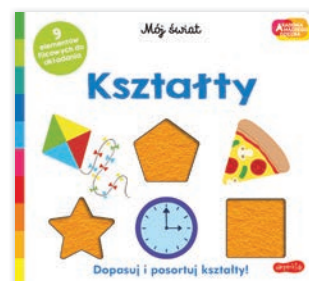


Wydawca: HARPERKIDS

HARPERKIDS

„Akademia Mądrego Dziecka. Mój świat. Kształty”

Na każdej rozkładówce przedstawiony został inny kształt. Zadaniem dziecka jest znalezienie odpowiedniego elementu i umieszczenie go na stronie z filcową tablicą. Do zabawy zachęcają barwne postaci zwierząt: krokodyl, tygrysi, żyrafa, mysz i kotek. Okładka książki rozkłada się w bramkę z sorterem kształtów. Wiek: 0-2 lata.



Wydawca: HARPERKIDS

KANGUR

„Język angielski. Słówka i zwroty”

Materiały są pomocne w rozwijaniu słownictwa, utrwalaniu podstawowych wyrażeni oraz doskonaleniu umiejętności komunikacyjnych w codziennych sytuacjach. Każda karta zawiera praktyczne zwroty, które pomagają w codziennych sytuacjach, takich jak rozmowy, podróże i zakupy.



Wydawca: KANGUR

KANGUR

Gra „Już wiem! Przeciwiństwa”

Gra rozwija kreatywność i logiczne myślenie. Dopasuj obrazki, odkrywając świat przeciwiństw (duże i małe, gorące i zimne, dzień i noc). Wybierz jedną kartę i znajdź drugą, która jest jej przeciwiństwem. Wygrywa ten, kto dopasuje najwięcej par! Wiek: 3+.



Wydawca: KANGUR

LITERATURA

„Chłopiec i Gwiazdny Wilk”

Antek ma bujną wyobraźnię, lubi gapić się w gwiazdy i snuć fantastyczne historie. To o wiele ciekawsze niż kłótnie z Filipem, który nagle stał się nastolatkiem, ma swoje sprawy i nowych kumpli. A ponieważ rodzina przechodzi trudne chwile, także mama stała się bardziej nieobecna i bezradna. Ciepła, rodzinna historia o tym, że trudne sytuacje mogą dać początek nowej historii.

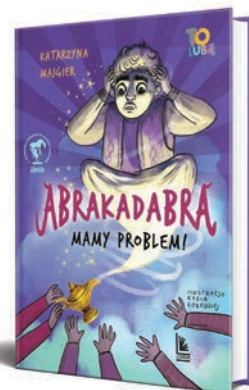


Wydawca: LITERATURA

LITERATURA

„Abrakadabra... Mamy problem!”

Kamil ma niebywałe szczęście – znajduje na śmietniku lampę Aladyna! Mieszkający wewnątrz dżin spełnia życzenie chłopca, a następnie niezbyt fortunne życzenia jego kolegów i rodziny. Szybko okazuje się, że powiedzenie „Uważaj, o czym marzysz, bo może się spełnić” jest boleśnie prawdziwe. Czy uda się odwrócić bieg zdarzeń, gdy lampa trafi w ręce rozsądnej Darii?

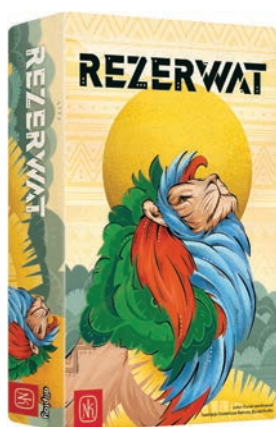


Wydawca: LITERATURA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Rezerwat”

Zadaniem graczy jest stworzenie rezerwatów zapewniających zwierzętom idealne warunki do życia. Każde zwierzę chce mieć dostęp do odpowiednich siedlisk. Jeśli gracz spełni te wymagania, zdobędzie punkty. Wiek: 8+. Premiera: 11 marca br.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Zeus”

Gracze wspinają się na Olimp, grecką górę bogów. Chcą dostarczyć na jej szczyt posąg Zeusa. Podczas gry posąg przechodzi z rąk do rąk – wygra osoba, która w momencie dotarcia na szczyt będzie miała go w swoich rękach! Wiek: 8+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Feluś i Gucio poznają cyferki”

Drewniany zestaw edukacyjny rozwijający myślenie matematyczne dzieci. Dzięki kilku propozycjom zabawy (opisanym w dołączonym poradniku) przedszkolaki poznają wygląd i kolejność cyfr, a także nauczą się liczenia wielozmysłowo od 0 do 9 oraz porządkowania elementów według cechy wspólnej i różniującej.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

„Feluś i Gucio oswajają strachy”

Feluś denerwuje się przed pójściem do dentysty, jego mama nie lubi dużych wysokości, a Gucia nieprzyjemnie łaskocze w brzuszku na widok obcego misia. Wszyscy się czegoś boimy, to całkiem naturalne! Dlatego warto nauczyć się rozpoznawać i nazywać to, co czujemy, znajdować przyczyny lęku i szukać sposobów na oswojenie go.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

REBEL

Gra „Dixit Kids”

Nowa wersja popularnej gry rodzinnej. Celem graczy jest zaproszenie jak największej liczby króliczków na przyjęcie urodzinowe Naczelnego Kictonosza. Aby tego dokonać, muszą dobrze zinterpretować emocje gości i wyrazić je za pomocą dostępnych ilustracji.



Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Flip 7”

Dobierz kartę z numerem, aby zdobyć odpowiadającą mu liczbę punktów. Teraz kolejna! A może jeszcze jedna? Im więcej kart dobierzesz, tym więcej punktów trafi na twoje konto. Ale uważaj! Jeśli któryś numer się powtórzy, odpadniesz i stracisz wszystko, co udało ci się zebrać w całej rundzie.



Wydawca: REBEL

TOMY

Gra „Kuromi Pop Up”

Zabawna gra zręcznościowa, w której maluchy muszą ostrożnie wkładać kolorowe patyczki do beczki, uważając, by nie wystrzelić figurki Kuromi. Każdy ruch wywołuje napięcie i śmiech, a proste zasady pozwalają bawić się całej rodzinie. Wiek: 4+.



Dystrybutor: M&Z

BLUE ROCKET

XTREM Bots – Robot Elite Trooper

Zdalnie sterowany robot wyposażony w efekty świetlne i dźwiękowe potrafi chodzić, poruszać rękami oraz strzelać pociskami, a nawet wykonywać zaprogramowane sekwencje ruchów. Sterowanie pilotem pozwala na pełną kontrolę i programowanie aż 50 akcji. Wiek: 5+.



Dystrybutor: M&Z

MELISSA & DOUG

Drewniany stół warsztatowy

Zestaw zawiera realistyczne stanowisko pracy majsterkowicza oraz elementy, które pozwalają budować własne projekty, ćwiczyć zręczność i rozwijać wyobraźnię przestrzenną. W pudełku znajduje się ponad 60 części, w tym narzędzia, śruby, nakrętki i deseczki z otworami do łączenia.



Dystrybutor: PRO-EXIMP

PRO KIDS

Wooden Art – Drewniane puzzle 3D

Układanka artystyczna. Model przedstawia niebieskiego motyla, który rozpostarł skrzydła nad bujnym ogrodem.



Dystrybutor: PRO-EXIMP

MILAN

Sunset Basic – Nożyczki szkolne

Nożyczki mają ostrza z gradientowymi kolorami z jednej strony i geometrycznym czarno-białym nadrukiem z drugiej. W pudełku mieści się 12 par nożyczek z turkusową rączką i 12 par z żółtą.

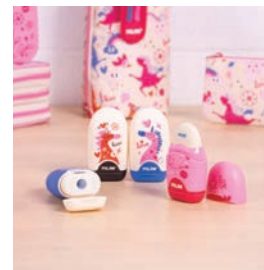


Producent: MILAN

MILAN

Temperówka-gumka Capsule Flowicorn

Z jednej strony znajduje się pojedyncza temperówka na cienkie kredki i ołówki, z drugiej – miękka gumka z syntetycznego kauczuku, a pośrodku pojemnik na ścinki. Produkt jest dostępny w różnych kolorach: niebieskim, beżowym i różowym. W pudełku mieści się 16 temperówek-gumek.



Producent: MILAN

HEMAR

Inspired by Nature – Zestaw morski

Gotowy komplet do zabawy na plaży i w piaskownicy z motywami morskich zwierzątek. Naturalne, niejednorodne kolory to zasługa dodatku drewna bukowego.



Producent: HEMAR FAMILY

HEMAR

Miś – Zestaw do piasku

Motyw misia i komplet akcesoriów zachęcają do zabawy w piasku. Zestaw jest idealny na sezon letni i do sprzedaży impulsowej przy ekspozycjach wakacyjnych.



Producent: HEMAR FAMILY

Reklama



Celebruj z nami
wspólne chwile!
Ponad 140 lat
razem z wami.



Cartamundi

Cartamundi Cards Poland Sp. z o.o.
Ul. Półtanki 18, 30-740 Kraków
info.poland@cartamundi.com

SKARPA WARSZAWSKA

„Mister O'Lui™ szuka szczęścia”

Zapytany o szczęście Mister O'Lui™ zaczyna się zastanawiać, czy naprawdę jest w pełni szczęśliwy. A kiedy w jego życiu pojawia się mały warchlaczek Rupert, Mister O'Lui odpędza go, bo w tym momencie naprawdę nie ma czasu dla malucha, który nie ma nic wspólnego ze szczęściem. Lecz mały spryciarz nie daje się tak łatwo zbyć... Wiek: 3-5 lat.



Wydawca: SKARPA WARSZAWSKA

SKARPA WARSZAWSKA

„Paskudne Konisko”

Julka przyplątała się nam. Tak jak innym przyplątuje się kot albo pies, którego zawsze chciałem mieć. Ale niestety, Julka nie była psem. Była koniem! Wysokim na dwa metry, długim na dwa metry i szerokim na dwa metry! A ja za nic nie chciałem mieć nic do czynienia z końmi... Jedynym wyjściem było zatem pozbycie się Julki! Wiek: 9-12 lat.



Wydawca: SKARPA WARSZAWSKA

TREFL

Gra „Yappa”

Gra towarzyska, w której czas na odpowiedź odmierza... nakręcana szczęka! Nakręć ją do oporu i zacznij szybko kłapać swoją, by zdobyć jak najwięcej punktów za dobre odpowiedzi. Ale uważaj! Na drodze do zwycięstwa staną ci utrudniające odpowiadanie przeszkadzajki! Wiek: 10+.



Wydawca: TREFL

TREFL

Puzzle: Creative

Seria puzzli, która została zaprojektowana z myślą o twórczej zabawie. Wybrane fragmenty obrazu pozostawiono białe, aby można je było dowolnie ozdobić. Liczba elementów: 500. Wiek: 5+.



Producent: TREFL

ZIELONA SOWA

„Julek i dziura w budżecie”

Kiedy w domowym budżecie pojawia się tajemnicza dziura, Julek razem z przyjaciółką Dusią i szczurzyką Ratką wyruszają na pełną humoru i przygód misję. Po drodze dowiedzą się, dlaczego czasem mamy więcej pieniędzy, a innym razem mniej, jak mądrze planować wydatki oraz jak odróżniać potrzeby od zachcianek.



Wydawca: ZIELONA SOWA

ZIELONA SOWA

„Szkolne szaleństwa. O rety! Nasza pani kradnie diamenty”

Nowa nauczycielka Mai wydaje się podejrzana... Dlaczego ma dwa komputery na biurku, a w samochodzie różową perukę i ciemne okulary? I z jakiego powodu w szufladzie biurka trzyma diamenty? Na pewno jest międzynarodową złodziejką klejnotów i trzeba ją powstrzymać!



Wydawca: ZIELONA SOWA

BEPPE

Kot perski

Pluszowy kot perski (36 cm) w kolorze szarym został zaprojektowany w taki sposób, by oddać w niezwykle miękkiej formie najbardziej charakterystyczne cechy tej rasy. Gęste futro oraz hipnotyzujące spojrzenie sprawiają, że nie sposób oderwać od niego wzroku.



Producent: BEPPE

BEPPE

Ryś euroazjatycki

Pluszak (25 cm) zachwyca realistycznym wyglądem i najwyższą jakością wykonania. Dzięki miękkiemu futerku i charakterystycznym kępcom sierści na uszach ryś do złudzenia przypomina dzikie zwierzę.



Producent: BEPPE

MAJORETTE

Mercedes-AMG

Na zestaw składa się 5 modeli aut na licencji Mercedes-AMG. Każdy pojazd ma ruchome elementy. Długość: 7,5 cm. Wiek: 3+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

SIMBA TOYS

Troskliwe Misie Mini

Zbierz sześć Troskliwych Misiów! W displayu mieści się 18 maskotek. Wysokość misia: 7 cm. Wiek: 0 m+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

Reklama



"W & K"

Torebki Upominkowe

POSIADAMY W ASORTYMENCIE:

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



"W&K" Wojciech Waśniewski

Radom ul. Potkańskiego 16a

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

"W & K"

www.wktorebki.pl

ZURU TOYS

FIFA World Cup 2026™ Ballers – Seria 1.

Do zebrania są 33 piłkarze, 7 rzadkich figurek i 2 superzadki. Gracze reprezentujący najlepsze drużyny z całego świata, w tym Brazylię, Argentynę, Niemcy, Francję, Hiszpanię, Anglię, Urugwaj, Meksyk, Kanadę i USA, mają monetę kolekcjonerską, miniaturową piłkę i epicką niespodziankę. Wiek: 3+.



Dystrybutor: ZURU TOYS

ZURU TOYS

Mini Brands Really Works Magic Cook Kitchen – Seria 1.

Każda kula kryje w sobie niespodziankę w postaci sprzętu kuchennego w wersji mini z małymi składnikami i akcesoriami, które pozwalają ożywić kulinarne pomysły. Do zebrania jest 9 urządzeń, w tym gofrownica, urządzenie do popcornu, blender i maszynka do lodów. Technologia UV dodaje zabawie realizmu.



Dystrybutor: ZURU TOYS

GRANNA

Gra „Kretowisko”

Nadszedł dzień, w którym kreci górnicy muszą wykazać się umiejętnościami i wydobyć najcenniejsze klejnoty. Kieruj się intuicją i nie daj się rozprościć pogawędkami! Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.



Wydawca: GRANNA

GRANNA

Gra „Paper World”

Każdy z graczy wciela się w podróżnika, który za pomocą warstw papieru stara się odwzorować pejzaże podziwiane w trakcie wojaży. W tej eleganckiej grze karcianej w każdej turze stajesz przed wyborem: które karty dobrać i jak rozbudować swój świat, łącząc kolory i wartości. Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 8+.



Wydawca: GRANNA

IUVI GAMES

Gra „Qomet”

Wciągająca gra logiczna, w której spryt i przewidywanie ruchów przeciwnika są cenniejsze niż kosmiczne szczęście. Zadaniem graczy jest ułożenie dowolnej wielkości kwadratu z gwiazd w określonym kolorze. Tutaj liczą się strategia oraz umiejętność przechrzta rywala w jak najkrótszym czasie.



Dystrybutor: ATENEUM

IUVI GAMES

Gra „Star Realms: Akademia”

Nowa odsłona kultowej karcianki, tym razem dla najmłodszych. Jasne zasady oraz dynamiczna rozgrywka sprawiają, że świetnie sprawdzi się jako pierwsza gra typu deck building, rodzinny tytuł lub szybki pojedynek. Każdy gracz dowodzi własną kosmiczną armadą. W trakcie rozgrywki zagrywa karty ze swojej talii, zdobywa monety, zadaje walkę, kupuje nowe okręty i bazy, ale przede wszystkim stara się obniżyć do zera życie przeciwnika.



Dystrybutor: ATENEUM

CZUCZU

Moto puzzle: Kamper

Zestaw, na który składają się wielki puzzlowy wóz (40 el.), 18 obrazków do dołożenia oraz poradnik z pomysłami na zabawę. Układanie puzzli pozwala ćwiczyć małą motorykę, bystre oko i logiczne myślenie. Tematyka inspirowa do poznawania świata i planowania własnych wypraw. Wiek: 3+/4+.



Wydawca: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CZUCZU

Puzzlove CzuCzu: Kwiaty ogrodowe

Puzzle rodzinne (1000 el.), które pozwalają cieszyć się wiosną w ogrodzie przez cały rok! Bajecznie kolorowa ilustracja przedstawia kilkadziesiąt najpiękniejszych kwiatów ogrodowych. Wymiary: 48 x 68 cm.



Wydawca: BRIGHT JUNIOR MEDIA

CARRERA REVELL

Carrera 1. First – Formula Kidz

Do rodziny zestawów dla najmłodszych dołączył właśnie kolejny tor o długości 2,4 m. Bohaterowie ścigają się w autach stylizowanych na wzór bolidów F1. Wymiary po rozłożeniu: 93 x 45 cm. Zasilanie: baterie typu C. Wiek: 3+.



Dystrybutor: CARRERA REVELL EUROPE

CARRERA REVELL

Carrera RC Porsche 911 GT3 R „Lionspeed GP, nr 24”

Synonim motoryzacyjnej doskonałości w nowym wydaniu. Model został wyposażony w napęd 4WD oraz zapewniający płynne sterowanie mechanizm różnicowy. Reflektory LED nadają mu wyścigowy charakter. Auto z funkcją pary. Długość: 28 cm. Prędkość: do 18 km/h. Zasilanie: baterie. Wiek: 6+.



Dystrybutor: CARRERA REVELL EUROPE

FAT BRAIN TOY

Dimpl – Sensoryczne bąbelki na zawieszce

Trzy zabawki na praktycznej zawieszce. Każda z nich na jednym końcu ma silikonowy bąbelek do wciskania i wypychania, a na drugim silikonowe wypustki do stymulowania małych paluszków. Dzięki odpinanej zawieszce zabawkę można łatwo przypiąć do wózka, torby lub fotelika. Wiek: 0 m+.



Dystrybutor: QELEMENTS

HEYDOODLE

Symbole Polski – Silikonowa mata do kolorowania

Mata zaprojektowana przez artystkę Adę Biedkę. Po zabawie można ją wyczyścić wilgotną szmatką i użyć ponownie. Na kolorowanie przedstawione zostały symbole Polski, miejsca i postaci. Do zestawu dołączonych jest 9 nietoksycznych flamastrów. Wiek: 3+.



Dystrybutor: QELEMENTS

PORTAL GAMES

Gra „Liście”

Szybka, emocjonująca i estetyczna karcianka o prostych zasadach i znakomitym pomysłem. Gra polega na pozbywaniu się kart z ręki i zagrywaniu co najmniej tylu kart, ile znajduje się na skrajnym stosie, co stwarza potencjał do blokowania współgraczy. Wiek: 8+.



Wydawca: PORTAL GAMES

PORTAL GAMES

Gra „Cthulhu: Dark Providence”

Rywalizacyjna gra, w której gracze przyjmują sekretne role po przeciwnych stronach konfliktu. Pomimo podziału na przeciwne zespoły zwycięstwo przypadnie tylko jednemu z nich. Groza, konfrontacja, ukryte role i świat H.P. Lovecrafta to idealny tytuł dla dojrzałych graczy. Wiek: 14+.



Wydawca: PORTAL GAMES

NATALIA COLLECTION

Lalka chodząca Natalia

Lalka mówi, śpiewa po polsku, potrafi też samodzielnie chodzić. Wystarczy dwukrotnie klasnąć w dłonie, aby ruszyła przed siebie. Po naciśnięciu na brzusek śpiewa piosenki i wypowiada wesołe frazy.



Dystrybutor: ARTYK

E-EDU

Smartfon malucha

Naciskanie przycisków uruchamia polskie frazy, rymowanki i piosenki, co umożliwia dziecku poznawanie cyfr, liter, kolorów, kształtów, dni tygodnia oraz odgłosów zwierząt i pojazdów. Realistyczne dźwięki telefonu oraz animacje na wyświetlaczu LCD dodatkowo angażują malucha, rozwijając jego ciekawość świata. Wiek: 2+.



Dystrybutor: ARTYK

CLOUD B

Smok Drake – Lampka nocna Cube B™

Przenośna lampka nocna, którą można podłączyć do gniazdka. Emituje delikatne światło, posiada czujnik dotykowy do zmiany koloru i intensywności światła. Wykonana w 30% z plastiku pochodzącego z recyklingu. Automatyczny wyłącznik czasowy wyłącza lampkę po 30 minutach.



Dystrybutor: MARKO

CLOUD B

Sowa Owlie – Edukacyjny budzik

Zabawka posiada czujnik dotykowy, który za jednym dotknięciem pozwala włączyć podświetlenie ekranu lub wyłączyć alarm. 3 kolory ułatwiają dzieciom zrozumienie rytmu snu. Zabawka oferuje 4 kojące dźwięki na dobranoc, 4 melodie budzenia, tryb drzemki + alarm na dni powszednie i weekendy, czujnik dotykowy oraz czas w formacie 12- lub 24-godzinnym. Zasilanie: bateryjne lub sieciowe. Wiek: 3+.



Dystrybutor: MARKO

EPEE

Jajko Malowanko

Maszynka, która zamienia tradycyjne malowanie jajek w pełną kolorów zabawę. Dzięki innowacyjnemu mechanizmowi obrotowemu wzory na pisankach powstają same – równomiernie i bez wysiłku. Zabawa jest czysta i wygodna, bez rozlanych farb i brudnych rąk.



Dystrybutor: EPEE POLSKA

EPEE

Brudaski w kąpiel – Jednorożce

Kolekcja jednoroźców, które można bez końca brudzić różowym błotkiem, a następnie myć i znów się bawić. Dzięki specjalnej powłoce łatwo je wyczyścić. Zabawkę uatrakcyjniąją dołączone do zestawu akcesoria. W ofercie jest też unikalny złoty jednorożec.



Dystrybutor: EPEE POLSKA

SUN-DAY

Miś gigant

Mięciutki, przyjemny w dotyku miś. Dostępny w dwóch kolorach. Wysokość: 125 cm. Wiek: 0 m+.



Producent/Importer: SUN-DAY

SUN-DAY

Pluszowy słonik

25-centymetrowy pluszak na szczęście. Wiek: 0 m+.



Producent/Importer: SUN-DAY

TUBAN

Plac budowy

W zestawie znajdują się piasek dynamiczny, piasek Fluffy oraz pojazdy budowlane marki Wader, które doskonale sprawdzą się podczas kreatywnej zabawy. Dodatkowym atutem jest opakowanie pełniące funkcję planszy do zabawy.



Producent: TUBAN

TUBAN

Fluffy Slime

W pudełku dzieci znajdą piasek Fluffy jako dodatek do slime'a, dzięki któremu stworzą miękkiego, puszystego fluffy slime'a. To idealna propozycja dla maluchów, które uwielbiają eksperymentować z fakturą i konsystencją mas plastycznych.



Producent: TUBAN

AMEET

„Hopnięci. Kolorowanka z naklejkami”

6 marca br. odbędzie się premiera najnowszej animacji Disney/Pixar, która z pewnością zachwyci wszystkich fanów zwierzątek. Dzięki kolorowance z naklejkami dzieci będą mogły poznać bobry i pozostałych mieszkańców leśnej polany. Barwne naklejki stanowią wzór do pokolorowania czarno-białych obrazków.



Wydawca: AMEET

AMEET

„LEGO® Minecraft®. Przygoda w Kresie”

Tym razem młodzi czytelnicy będą musieli pomóc odważnemu rycerzowi Kresu w jego pełnej niebezpieczeństw misji. Niezwykłe zadania, poszukiwanie ukrytych przedmiotów w różnych biotach i wciągające łamigłówki to gwarancja świetnej zabawy. Minifigurka rycerza Kresu sprawi młodym kolekcjonerom mnóstwo frajdy.



Wydawca: AMEET

SKIP HOP

Seascape – Kulodrom muzyczny

Kulodrom w kształcie meduzy oferuje dwa etapy zabawy. Zawiera elementy inspirowane światem morza, które wspierają rozwój motoryki małej oraz koordynacji ręka-oko. Najwięcej radości sprawia wrzucanie kulek i obserwowanie, jak zjeżdżają przy dźwiękach muzyki i efektach świetlnych, wprowadzając malucha w świat zależności przyczynowo-skutkowych.



Dystrybutor: BLUE OCEAN

HOPSTAR

Aparat Popcorn

Kompaktowy aparat cyfrowy to idealne rozwiązanie dla dzieci w podróży i na co dzień. Lekki, poręczny i stylowy, wyposażony w duże przyciski ułatwiające obsługę. W zestawie są karta SD 16 GB, obiektyw do selfie oraz smycz 2 w 1 z funkcją ładowania. Kreatywną zabawę wspierają dodatkowe filtry, ramki oraz funkcja rozpoznawania twarzy.



Dystrybutor: BLUE OCEAN

ALBI

Gra „Wodny ogród”

Wciągająca gra kafelkowa, w której gracze tworzą wodne ogrody pełne karpia koi i lilii wodnych. Jako mistrz projektowania wodnych ogrodów będziesz starannie układać kafelki wody na kwadratowej siatce, korzystając zarówno z własnych zasobów, jak i z dostępnych elementów przeciwników będących w twoim zasięgu.



Wydawca: ALBI POLSKA

OKIDOKI

Gra „Emocje”

Stworzona z myślą o rozwijaniu inteligencji emocjonalnej dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym. Dzięki niej maluch nauczy się rozpoznawać, nazywać i wyrażać emocje, a także lepiej rozumieć uczucia innych. Gra uczy także szacunku dla siebie i innych, wzmacnia poczucie własnej wartości i pomaga w budowaniu relacji w grupie.



Wydawca: ALBI POLSKA

WINNING MOVES

„Top Trumps Match Kicia Kocia”

Na kostkach dzieci znajdą ulubione postaci z serii książeczek, m.in. Kicię Kocię, Packa, Adelkę, Juliana oraz inne zwierzątka, które towarzyszą im w przygodach.



Wydawca: WINNING MOVES

WINNING MOVES

Gra „Yahtzee Stitch”

Poznaj ulubioną grę kościąq milionów graczy na całym świecie, teraz dostępną z bohaterem animacji Disneya „Lilo & Stitch”. Celem graczy jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez rzucanie pięcioma kośćmi i tworzenie różnych kombinacji. Czas rozgrywki: 30 minut. Liczba graczy: 2-8. Wiek: 8+.



Wydawca: WINNING MOVES

JU-PITER

Torebki prezentowe

Torebki dostępne są w trzech wielkościach: A5, A4 i A3. Gramatura papieru: 210 g/m².

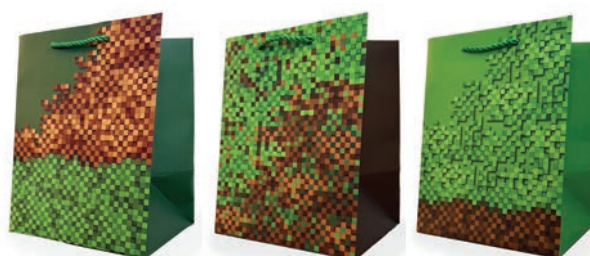


Producent: JU-PITER

JU-PITER

Torebki prezentowe z szerokim dnem

Torebki z szerokim dnem dostępne są w trzech wielkościach: A5 (15 cm), A4 (20 cm) i A3 (25 cm). Gramatura papieru: 210 g/m².



Producent: JU-PITER

COBI

Toy Story 5 – Fabryka gniotków

Zrób 3 własne piłeczki do ściskania (wielokrotnego użytku) na licencji kultowego filmu „Toy Story”. Dodatkowo zestaw zawiera 21 ikonk związanych z filmem, które można umieścić wewnątrz piłeczek (jako wypełnienia można też użyć własnych ozdób).
Wiek: 5+.



Dystrybutor: COBI

COBI

Nieuport 17 C.1

Nieuport 17 C.1 to francuski dwupłatowiec, który odegrał ważną rolę w początkach lotnictwa wojskowego w odrodzonej po zaborach Polsce. Model w skali 1:32 wiernie odwzorowuje kształt maszyny oraz układ skrzydeł typu sesquiplan, w którym dolny płatek jest mniejszy niż górny. Posiada nadrukowane białe-czerwone szachownice, obracane śmigło i ruchome koła. W zestawie są figurka polskiego pilota w mundurze z epoki oraz biała tabliczka z nazwą modelu, skalą oraz flagami Polski i Francji. Liczba klocków: 274. Wiek: 9+.



Producent: COBI

SYLVANIAN FAMILIES

Cytrynowy bar sokowy

Zestaw oferuje wyjątkową funkcję do zabawy: owoce można wrzucać przez dach, a na dole wypływają jako sok (prosto do szklanek). Dzięki temu zabawa zamienia się w interaktywne doświadczenie, w ramach którego dzieci mogą tworzyć coraz to nowsze sokowe kompozycje. Wiek: 3+.



Producent: EPOCH

SYLVANIAN FAMILIES

Rodzina ptaszków cytrynowych

Cztery figurki z kolorowymi, ręcznie wykonanymi strojami z owocowymi motywami to prawdziwe perełki. Szczególną atrakcją zestawu jest drzewko owocowe z funkcją zbioru – dzieci mogą na nowo zbierać owoce, sortować je i tworzyć własne historyjki. Wiek: 3+.



Producent: EPOCH

REBEL

Gra „Gwint: Legendarna gra karciana”

Strategiczne wyzwanie, w którym każdy z uczestników dysponuje własną talią należącą do jednej z frakcji: Królestw Północy, Scoia'tael, Potworów, Skellige lub Nilfgaardu. Zadaniem graczy jest jak najlepsze wykorzystanie jej unikalnych zdolności i przemyślane zagrywanie jednostek, tak aby przechrzyć przeciwnika. Gra odzwierciedla zasady i efekty znane z „Wiedźmina 3: Dziki Gon”.



Dystrybutor: SUPER SIÓDEMKA

REBEL

Pokémon TCG: Pokémon Day – Special Collection

27 lutego fani z całego świata obchodzą Pokémon Day, by uczcić wypuszczenie na japoński rynek pierwszej gry wideo z serii Pokémon. Świątuj Pokémon Day z wyjątkową kartą promo foil ze specjalnym stemplem, metaliczną monetą przedstawiającą logo 30. rocznicy Pokémon i trzema paczkami boosterów z różnych dodatków Pokémon TCG!

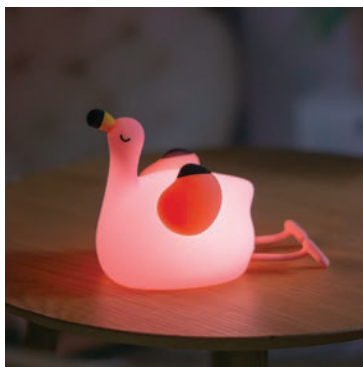


Dystrybutor: SUPER SIÓDEMKA

MARY'S

Flaming – Lampka LED

Funkcjonalny dodatek do dziecięcego pokoju. Świeci zimną barwą światła (6500K). Wbudowany akumulator 500 mAh (3.7V) zapewnia bezprzewodowe działanie przez 4-6 godzin. Ładowanie trwa 2-3 godziny (zasilanie: 5V DC 1A). Wykonana z tworzywa ABS i silikonu obudowa jest trwała i przyjemna w dotyku.



Producent: MARY'S

MARY'S

Lisek – Lampka LED

Miękki, przyjemny w dotyku silikon i solidny korpus z tworzywa ABS sprawiają, że lampka jest wytrzymała. Neutralna barwa światła (4000K) sprzyja wyciszeniu. Wbudowany akumulator 1200 mAh zapewnia do 56 godzin świecenia, a szybkie ładowanie USB-C trwa 3,5 godziny.



Producent: MARY'S

KOOGLO

Drewniane klocki magnetyczne

Tradycyjne klocki, których ścianki zostały uzupełnione magnesami. Dzięki temu można z nich tworzyć przestrzenne konstrukcje, które nie rozpadną się podczas budowy. W ofercie dostępne są zestawy mini, basic i mega oraz giga w dwóch wersjach kolorystycznych: natural i color. Produkt polski. Wiek: 3+.



Dystrybutor: ATENEUM

KOOGLO

Drewniane klocki magnetyczne

Klocki z magnesami na ściankach stwarzają nowe możliwości budowania. Magnesy przyciągają się – dziecko może konstruować przestrzenne budowle bez obawy, że się rozpadną, poznając przy tym zasady fizyki. Produkt polski. Wiek: 3+.



Dystrybutor: ATENEUM

CHERRYPAZZI

Puzzle: Springtime Tea

Układanka stanowi połączenie klasycznej estetyki Dalekiego Wschodu z ponadczasową elegancją. Delikatne wzory kwiatowe, głębokie odcienie granatu, pudrowego różu i ciepłej czerwieni przyciągają wzrok do przedstawionej ceremonii herbacianej, zachęcając do celebracji codziennych chwil.



Wyłączny dystrybutor: PLATON

CHERRYPAZZI

Puzzle: The Aristocratic Menagerie

Portrety stylizowanych zwierząt z eleganckim chartem na pierwszym planie to przewrotna galeria, która balansuje pomiędzy humorem a wysmakowaną estetyką. Ciepłe odcienie układanki budują atmosferę przytulności.



Wyłączny dystrybutor: PLATON

PIATNIK

Gra „A sio, gęsi!”

Emocjonująca rozgrywka, w której lis próbuje przechrzyć gęsi i zgarnąć jak najwięcej przysmaków. W grze liczą się szybkie myślenie, spostrzegawczość i odrobina przebiegłości. Wiek: 6+.



Wydawca: PIATNIK

PIATNIK

Gra „Osioł Dardanelski”

Szukasz gry, która rozbawi towarzystwo, rozrusza rodzinne spotkanie i przetestuje refleks oraz spostrzegawczość uczestników? Sięgnij po tę karciankę, która spełni wszystkie te oczekiwania, a nawet jeszcze więcej! Wiek: 8+.



Wydawca: PIATNIK

Reklama

GODDIT!

— Nowość od Winning Moves!

Sprawdź swoją szybkość
i spostrzegawczość
w emocjonujących grach:

GODDIT! Stitch

Uroczą
rywalizację
z bohaterem
kultowej
animacji!



**GODDIT! World
Football Stars**

Sportowa
adrenalina
z piłkarskimi
gwiazdami!



Idealne na rodzinne wieczory i spotkania
z przyjaciółmi. Sięgnij po grę, która
błyskawicznie wciąga!



Winning Moves

www.winningmoves.pl


Winning Moves Polska


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

MEDIA RODZINA

„Kicia Kocia ratuje boisko”

Przedszkole Kici Koci odwiedził pan dziennikarz, który opowiedział dzieciom o swojej pracy. Kicia i Pacek też zapragnęli zostać dziennikarzami! Na początek postanowili opowiedzieć o boisku, na którym nikt się nie bawi. Dlaczego? Wszystko stało się jasne dzięki wywiadom przeprowadzonym przez dzieci.



Wydawca: MEDIA RODZINA

MEDIA RODZINA

„Kicia Kocia i Nunuś. W co się bawimy?”

Książeczka harmonijka dla najmłodszych. Barwne ilustracje zachęcają dzieci do opowiadania i pokazywania.



Wydawca: MEDIA RODZINA

KIDYWOLF

Kidyspy – Mikrofon kierunkowy

Innowacyjne narzędzie eksploracyjne, które zamieni każdy spacer w misję odkrywcę. Dzięki długodystansowemu mikrofonowi i dołączonym słuchawkom dzieci mogą nasłuchiwać dźwięków nawet do 15 m, poznawać naturę i codzienne odgłosy oraz ćwiczyć koncentrację i spostrzegawczość. Wiek: 6+.



Dystrybutor: TRADESPOT

KIDYWOLF

Kidyvision – Kamera z noktowizorem

Dzięki podczuwaniu z zasięgiem do 70 m dzieci mogą obserwować otoczenie nawet w całkowitej ciemności, robić zdjęcia i nagrywać filmy. Lekka, kompaktowa konstrukcja, wbudowany ekran z trybem dzień-noc i intuicyjna obsługa sprawiają, że urządzenie rozwija ciekawość, uważność i samodzielność. Wiek: 6+.



Dystrybutor: TRADESPOT

HASBRO

Wyrzutnia Nerf Ultra Dorado

Model łączy w sobie ekskluzywny design z zaawansowaną technologią wyrzutni strzałek (dla maksymalnego zasięgu). To propozycja dla starszych dzieci, szukających precyzji i przewagi na każdym podwórkowym polu bitwy.



Dystrybutor: RAMIZ

KAWASAKI

Pojazd Buggy Kawasaki Teryx KRX1000

Licencjonowana terenowa bestia stworzona z myślą o młodych kierowcach szukających prawdziwych wrażeń. Kawasaki Teryx łączy agresywny, off-roadowy design z solidnym napędem, oferując najwyższą jakość wykonania i bezpieczną dawkę adrenaliny.



Dystrybutor: RAMIZ

ROZETTE

Miś z sercem

Maskotka umieszczona w displayu (12 szt.) jest dostępna w 4 kolorach. Każdy pluszak trzyma w łapkach czerwone serduszek ze złotym napisem „Love”. Wysokość: 11,5 cm. Misie polecane są szczególnie na walentynki, ale sprawdzą się także jako całoroczny prezent dla ukochanej osoby lub dziecka.



Dystrybutor: ROZETTE

ROZETTE

Miś – Skarbonka

Porcelanowa skarbonka w dwóch wzorach do wyboru: brązowy miś z sercem oraz miś z sekretnym liścikiem. Wymiary: 14 x 10 cm. Skarbonka świetnie odnajdzie się w roli superprezentu dla dzieci, będzie też miłą niespodzianką z okazji walentynek.



Dystrybutor: ROZETTE

B.BOX

Blush – Kubek 3 w 1

Funkcjonalny zestaw do nauki picia, który rośnie wraz z dzieckiem.

W opakowaniu są trzy nakładki – od ustnika po kubek treningowy. Pojemność kubka: 240 ml.



Dystrybutor: **BABY&TRAVEL**

TOPBRIGHT

Logiczne łamigłówki

Seria interaktywnych gier edukacyjnych, które rozwijają myślenie logiczne, analizę i koncentrację. Dzięki mechanizmowi kluczyka dzieci mogą samodzielnie sprawdzać swoje odpowiedzi. Dostępne poziomy: podstawowy, zaawansowany oraz ekspert. Wiek: 3+.



Dystrybutor: **BABY&TRAVEL**

LEKER.PL

Woopie Royal – Lalka księżniczka i karoca

Wyrusz w bajkową podróż z księżniczką w błękitnej sukni, białym koniem i karocą z elementami świecącymi. Kod produktu: 57970.



Dystrybutor: **LEKER.PL**

LEKER.PL

Woopie Green – Drewniany parking i stacja benzynowa

Wielopoziomowy drewniany parking (2 w 1) z rampą zjazdową, ze stacją benzynową oraz z lądowiskiem dla helikoptera. W zestawie są drewniane samochody, helikopter i figurki (12 el.). Kod produktu: 564470.



Dystrybutor: **LEKER.PL**

Reklama



TOREBKI PREZENTOWE



TOREBKI KLASYCZNE I TOREBKI Z SZEROKIM DNEM

Skontaktuj się: jupiter.radek@protonmail.com



Tytuł	Woopie Green: Chińczyk + Węże i drabiny	Memo	„Tik Tak Bum Travel”	„Blood Rage”
Zasady gry	Dwie klasyczne gry w jednym wydaniu. Drewniane pionki, kolorowa plansza z ciekawymi ilustracjami oraz proste zasady to gwarancja udanej zabawy, która dodatkowo rozwija logiczne myślenie, koncentrację i umiejętność współpracy. Kod produktu: 52746.	Zestaw to atrakcyjne rozszerzenie funkcjonalności produktu dla właścicieli aparatów samodrukujących Hoppstar Artist. Umożliwia tworzenie gry memory z własnych zdjęć, co pozwala łączyć fotografię z edukacyjną zabawą. Składają się na niego 24 ramki oraz 6 rolek papieru, co umożliwia wydrukowanie do 224 par.	Przeskakująca z rąk do rąk bomba wystawia nerwy graczy na próbę! Trzymająca ją osoba musi szybko wymyślić słowo zawierające wylosowaną zbitkę liter, by móc przekazać bombę dalej. Karty z hasłami można przechowywać w środku bomby. Gra jest również dostępna w wersji junior. Wiek: 10+.	Strategiczny majstersztyk z nietuzinkową mechaniką i świetnymi figurkami. Strategia i planowanie, rozwój frakcji, pozyskiwanie nowych jednostek, negocjacje i bezpośrednia konfrontacja – gra trzyma w napięciu od pierwszej do ostatniej tury!
Wydawca/Dystrybutor	WOOPIE GREEN/LEKER.PL	HOPPSTAR/BLUE OCEAN	PIATNIK	PORTAL GAMES



Tytuł	„Heap-O-Sheep – Latające owce”	„Squishmallows – 4 do paczki”	„Misja przeprowadzka”	„Top Trumps Quiz: Domówka muzyczna”
Zasady gry	Gra polega na takim wystrzeliwaniu owiec z katapulty, aby przyczepiły się do trawy lub do siebie nawzajem. W zestawie są 16 owiec w 4 kolorach, wybieg oraz 4 katapulty w 4 kolorach. Liczba graczy: 2-4.	Szybka, wciągająca gra karciana inspirowana popularnymi pluszakami Squishmallows. Zadaniem graczy jest zebranie paczki czterech różnych postaci oznaczonych tym samym symbolem. Dodatkową atrakcją jest dołączony oryginalny pluszak Squishmallows – Benny Wielka Stopa. Wiek: 8+.	Gra rodzinna opowiadająca o wyzwaniach związanych z przeprowadzkami. Każdy z graczy wciela się w pracownika firmy przeprowadzkowej, który stara się w taki sposób wypełnić swój samochód różnymi rzeczami, by niczego nie uszkodzić.	Wśród 500 pytań ze 100 kategorii gracze znajdą oldschoolowe kawałki, viralowe hity, które wszyscy śpiewamy, i refreny, których trochę się wstydzimy, ale i tak znamy każde słowo! Zawartość: 100 kart (5 pytań na każdej) podzielonych na takie kategorie, jak alkohole, woda, poker, ciało, Kalifornia i wiele innych. Liczba graczy: 2+. Wiek: 18+.
Wydawca/Dystrybutor	QELEMENTS	EPEE/EPEE POLSKA	ALBI/ALBI POLSKA	WINNING MOVES



Tytuł	„Władca Pierścieni: Dwie wieże”	„Zakazany temat”	„Znajdź nas! Miasto”	„Star Realms: Rise of Empire”
Zasady gry	Wciągająca karcianka, kontynuacja popularnej gry opartej na zbieraniu lew, w której gracze wspólnie wyznaczają tory opowieści podczas wypełniania specjalnych misji. W 18 rozdziałach przedstawiona została druga część klasycznej powieści autorstwa J.R.R. Tolkiena, co pozwala na odkrywanie nowych strategii.	Dynamiczna, pełna śmiechu rozrywka dla dzieci i dorosłych. Opisy wylosowane hasła w taki sposób, aby inni je odgadli, ale unikaj przy tym słów zakazanych. Gra rozwija słownictwo, refleks oraz kreatywne myślenie.	Książka edukacyjna, na którą składa się 7 gier dźwiękowych polegających na wyszukiwaniu elementów. Dzięki nim dziecko poznaje różne pojazdy, budynki i inne obiekty w mieście, ćwiczy spostrzegawczość, a także rozwija zmysły słuchu, wzroku i dotyku. Książka prezentuje ponad 200 dźwięków oraz 70 elementów do wyszukiwania. Wiek: 4+.	Gra idealna zarówno dla weteranów serii, jak i osób, które dopiero chcą ją poznać. Zaczyna się dwuosobową kampanią, która wzbogaca świat „Star Realms” o trzy nowe frakcje: Konsorcjum, Królestwo i Zbieraczy. Podczas 12 scenariuszy gracze będą trwale ulepszać okręty i bazy, podejmować istotne decyzje i odblokowywać dodatkową zawartość.
Wydawca/ Dystrybutor	REBEL/AB	ARTYK GAME	AWM	IUVI GAMES/ATENEUM

Reklama

MULTI SENSO RYCZNA

ROWKI ułatwiający pisanie

kaligrafia

Kreśl w tunelu
rysunki i odczytuj
globalnie podpisy.

Litery pisane

Rysuj palcem,
a potem ołówkiem
szlaczki i litery.

Pisz połączenia
literowe
w wybranych
syłabach.

Pobaw się w odkrywcę lub
odkrywczyńnię! Bokiem kredki
albo ołówka pokoloruj biały
kawałek kartki. Co zauważasz?





Tytuł	Fantastyczny jednorożec – Labirynt magnetyczny	Pierwszy chińczyk	„Spidey: Mystery at the Museum”	„Koci Domek Gabi: Superga”
Zasady gry	Dzieci za pomocą magnetycznego ołówka prowadzą kolorowe koraliki przez cukierkowy świat, aż utworzą z nich lizaki. W ten sposób uczą się rozróżniać barwy, a także poznają liczby od 1 do 10. Wiek: 3+.	Kolorowa gra planszowa z motywem farmy. Cechują ją proste zasady i wesołe ilustracje – zamiast tradycyjnych oczek na kości są obrazki, które ułatwiają rozgrywkę. Wiek: 3+.	Złap złoczyńcę, zanim zdoła uciec z muzeum! Graj jako Spidey, Spin, Ghost Spider lub Czarna Pantera! Użyj gogli z pajęczym zmysłem, by zobaczyć, co skrywają żetony. Skończcie wyścig jako drużyna i powstrzymajcie złoczyńcę!	Tradycyjna gra planszowa w gęs w towarzystwie Gabi i jej kocich przyjaciół. To świetny wybór dla młodszych graczy, który pozwala na rozwijanie relacji z innymi i uczy strategicznego myślenia.
Wydawca/Dystrybutor	TOPBRIGHT/BABY&TRAVEL	GRAFIX/BEMAG	CARTAMUNDI	LISCIANI/DANTE



Tytuł	„Kolorowe trójkąty”	„Dzieci kontra Rodzice. Wymień 3”	„Qwirkle”	„Bum i Brum. Rajd Malucha”
Zasady gry	Celem graczy jest umiejętnie dokładanie do siebie kolejnych kafelków w kształcie trójkątów. Dokładany kafelek musi pasować całym bokiem do boku kafelka na stole (kolor czerwony dokłada się do czerwonego, niebieski do niebieskiego itd.). Gra ma dwa warianty rozgrywki: „Tylko kolory” oraz „Kolory i trójkąty”.	Dynamiczna gra z dużą dawką adrenaliny. Dzieci rywalizują z rodzicami. Masz tylko 10 sekund, aby odpowiedzieć na pytanie! Wymień trzy znaki drogowe. Wymień trzy rzeczy, które kładziesz na kanapę. Długa plansza (80 cm) pozwala na wybranie różnej drogi – gracze przyjmują taką strategię, aby jak najszybciej dojść do mety. Wiek: 8+.	Gra w dopasowywanie płytek według kolorów lub kształtów. Światowy hit – ponad 7 milionów sprzedanych egzemplarzy! Proste zasady: wybierz, dopasuj i zdobywaj punkty. Gra jest polecana dla dzieci, dorosłych i seniorów. Wiek: 6+.	Maluchy biorą udział w emocjonującym rajdzie pełnym przykrych i miłych niespodzianek. Wybierz swojego malucha, ułóż trasę wyścigu i... pędź prosto do mety! Ptasia kupa (BUM) czy nitro (BRUM)? Nigdy nie wiadomo, co spotkasz na drodze do zwycięstwa. Jedno jest pewne: musisz być pierwszy na mecie.
Wydawca/Dystrybutor	EGMONT	KANGUR	NASZA KSIĘGARNIA	NASZA KSIĘGARNIA



Tytuł	„Hobbit: Tam i z powrotem”	Tor przeszkód	Szachy magnetyczne 3 w 1	„Lotto Bingo”
Zasady gry	Rywalizacyjna gra kościanna. Wraz z przyjaciółmi wyruszasz w pełną wyzwań podróż do Samotnej Góry, aby odzyskać utracony skarb krasnoludów i pokonać smoka Smauga. Podczas rozgrywek natkniesz się na trolle i gobliny, będziesz rozwiązywać zagadki, uciekać przed burzą i ratować krasnoludy z opatów. A to wszystko w ramach 8 wyjątkowych przygód!	Dynamiczna gra zręcznościowa, która zapewni godziny emocjonującej zabawy dla całej rodziny. Gracze prowadzą kulki przez nowy, wymagający labirynt, obracając i przekręcając planszę za pomocą wyraźnie oznaczonych przycisków. Jeden zły ruch może oznaczać powrót na start. Można grać samodzielnie lub rywalizować z rodziną i przyjaciółmi. Wiek: 5+.	Połączenie trzech klasycznych gier planszowych: szachów, warcabów i tryktraka (backgammon) w jednym, funkcjonalnym zestawie. To nie tylko rozrywka – to prawdziwa gimnastyka umysłu, która angażuje zarówno dzieci, jak i dorosłych (niezależnie od poziomu zaawansowania).	Na zestaw składają się 4 magnetyczne plansze, 20 kolorowych kart, 36 magnetycznych żetonów oraz praktyczny woreczek do ich przechowywania. Gracze losują karty i zakrywają je magnetycznymi żetonami na swojej planszy. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zakryje wszystkie pola i krzyknie: „Bingo!”. Wiek: 3+.
Wydawca/ Dystrybutor	REBEL	TOMY/M&Z	PRO KIDS/PRO-EXIMP	FLOSS & ROCK/REGNUM



Tytuł	Seria „IQ Game”	„Spy Guy: Kosmos”	„Superfarmer Deluxe”	„Disney Uczy. Kraina Lodu/Miki”
Zasady gry	W displayu (12 szt.) znajduje się miks gier: „IQ układanie kulek” (układanie piłek według wzoru na jednej z 10 kart), „IQ parking” (znajdź właściwą drogę wyjazdu dla czerwonego samochodu) oraz „IQ mózg” (znajdź miejsce na wszystkie elementy). Wiek: 6+.	Kosmiczna odsłona kooperacyjnej gry obserwacyjnej. Zupełnie nowy tor do gry, elektroniczny timer i aż 17 dwustronnych plansz o różnych kształtach sprawiają, że wasza przygoda będzie jeszcze bardziej emocjonująca. Pomóżcie Spy Guyowi złapać złodzieja i ocalić międzygalaktyczny pokój! Wiek: 6+.	Nowa edycja superhиту Granny w odświeżonej oprawie graficznej. Zbieraj zwierzęta gospodarskie, rozwijaj hodowlę i zostań superfarmerem! Nowe planszki graczy oraz praktyczne tablice-ściągawki do przeliczania zwierząt w hodowli sprawiają, że rozrywka jest jeszcze płynniejsza. Czas rozgrywki: 30 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 6+.	Dwie pozycje z grami edukacyjnymi dla wszystkich miłośników planszówek. Każda z książek zawiera aż 7 różnych propozycji zabaw, wśród których są gra karciana, zabawa wyrazami oraz „kto pierwszy na mecie”. Do książek dołączone zostały karty oraz żetony.
Wydawca/ Dystrybutor	NORIS/SIMBA TOYS POLSKA	TREFL	GRANNA	AMEET

FALK/LEKER.PL

Claas – Traktor na pedały z przyczepką

Licencyjny traktor na pedały z odczepianą przyczepką wyróżnia się solidną, bezpieczną konstrukcją. Model posiada skrętną przednią oś oraz klakson w kierownicy. Produkt łączy realistyczną zabawę z ćwiczeniem koordynacji, równowagi i wyobraźni. Kod produktu: 1040AB. Wiek: 3+.



EPEE/EPEE POLSKA

Gra „Stitch: Nie spadnij”

Emocjonująca gra zręcznościowa, która łączy świetną zabawę z nauką koncentracji i logicznego myślenia. Rzucasz kostką, wyciągasz patyczki w odpowiednich kolorach i uważasz, by figurki Stitcha nie spadły. Wygrywa gracz, który na koniec rozgrywki będzie miał ich najmniej.



ALMARINA TRADE

Klocki CaDA Mercedes-AMG GT3

Zestaw w skali 1:8 z efektownymi nadrukami, oświetleniem LED i licznymi funkcjami mechanicznymi, m.in. 8-biegową skrzynią, regulowanym zawieszeniem i skrętnymi kołami. Wyróżnia się innowacyjnym systemem pneumatycznym do podnoszenia auta i zmiany opon jak w pit stopie. Liczba elementów: 5466. Wiek: 14+.



BANDAI/SUPERBUZZ

Tamagotchi Paradise – Wirtualny pupil

Hit sprzedaży 2025! Cechy produktu: kolorowy wyświetlacz (nowy poziom realizmu), proste sterowanie (tylko 3 przyciski), interaktywna opieka 24/7 (opieka, rozwój i zabawa), różne światy do odkrycia (nowe lokacje), tryb społecznościowy (łącz się offline z innymi światami, wymieniaj prezenty, odwiedzaj przyjaciół), minigry i nagrody (wyjątkowe akcesoria), energooszczędny tryb uśpienia (Tamagotchi odpoczywa, gdy ty śpisz). Wiek: 6+.



WINNING MOVES

Gra „Top Trumps Match Stitch: Zabawa na Hawajach”

Zadaniem graczy jest układanie postaci z ulubionego filmu w pionie, w poziomie i na ukos, aby stworzyć linie składające się z pięciu takich samych bohaterów. Czas rozgrywki: 15 minut. Liczba graczy: 2. Wiek: 4+.



NICKELODEON/MARKO

Psi Patrol: Walizka podróżna na kółkach

Pojemna walizka na kółkach z motywem bohaterów „Psiego Patrolu”. Wykonana z wytrzymałego materiału ABS pokrytego warstwą PC. Walizka ma dwukierunkowy zamek błyskawiczny, cztery kółka (obracające się wokół własnej osi), wysuwaną rączkę z regulacją oraz 2 pojemne komory wewnątrz (jedna na zamek, druga z regulowanymi paskami). Pojemność: 32 l.



ARTYK

Stitch: Hulajnoga

Lekka, ale zarazem solidna konstrukcja z regulowaną kierownicą zapewnia komfort i bezpieczeństwo jazdy. Błękitne kółka oraz barwne grafiki podkreślają jej radosny charakter. To idealny wybór dla dzieci, które kochają ruch, swobodę i dobrą zabawę na świeżym powietrzu.



COBI

Stitch – Fabryka Gniotków

Zrób 3 własne piłeczki do ściskania (wielokrotnego użytku) na licencji kultowego filmu „Stitch”. Dodatkowo zestaw zawiera 21 ikonek związanych z filmem, które można umieścić wewnątrz piłeczek (jako wypełnienia można też użyć własnych ozdób). Wiek: 5+.



BEMAG

Psi Patrol: Imprezowy zestaw dla dzieci

Papierowe kubeczki oraz głośne gwizdki z motywem bajkowym to idealny dodatek na urodziny, przyjęcia i zabawy tematyczne.



KIDS EUROSUN/AB

Hello Kitty: Lampka 3D z budzikiem

Lampa 3D w kształcie Hello Kitty oferuje funkcje budzika, daty i godziny. Idealnie nadaje się do postawienia na stoliku nocnym lub na półce. Po naciśnięciu przycisku światło pozostaje włączone przez około 10 minut. Dodatkowe funkcje budzika: wyświetlacz czasu, kalendarz.



CARTAMUNDI

„Disney Stitch: Kalejdoskop gier”

Zagraj na jednej z trzech plansz lub zostań mistrzem gry w karty! Na zestaw składają się takie gry, jak młynek, warcaby, wilk i owce, szalone ósemki, kent czy koncentracja.



B.BOX/BABY&TRAVEL

Harry Potter: Torba termiczna na lunch

Torba termiczna z motywem Harry'ego Pottera to idealne rozwiązanie dla wszystkich małych fanów czarodzieja.



Reklama

LEKER.PL
the multi-brand company

Platforma B2B

IMPORT & DYSTRYBUCJA

Ponad 2 000 produktów
zabawki, pomoce edukacyjne
i wyposażenie sal dydaktycznych
do zabawy i nauki.



**Własne
magazyny**



Dropshipping



**Wsparcie
graficzne**

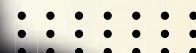


IMPORT NA ŻYCZENIE



+48 22 100 40 86

leker@leker.pl



★★★★★
TRUSTED



LISCIANI/DANTE

Hello Kitty: Sketchbook Scratch Reveal

Książeczka z kolorowanymi do wydrapywania (z dołączonym rysikiem), dzięki której odkryjesz i ozdobisz ilustracje Kuromi i My Melody ukryte pod ścieralną czarną warstwą. Ta technika rysowania jest nie tylko niezwykle wciągająca, ale i edukacyjna. W środku mały artysta znajdzie również porady, które pomagają w nauce rysowania krok po kroku.



HARPERKIDS

„Bluey: W domu rodziny Łączków”

Kartonowa książka w kształcie domu, w którym mieszkają Blue, Bingo oraz ich rodzice. W co się bawią Blue i Bingo pod dachem? A w co na dworze? Dołącz do rodziny i zobacz, na czym polega zabawa w szpitalik oraz jakich odkryć można dokonać w salonie fryzjerskim, którego klientem jest tata. Po ustawieniu książki pionowo sceny z domu Łączków posłużą za scenografię do zabaw wymyślonych przez dziecko. Wiek: 3-6 lat.



REBEL

Gra „Dobble Bluey”

Blue, Bingo i ich rodzice zapraszają do wspólnej zabawy! Zebrali najważniejsze rzeczy, a po drodze zawitali na karty „Dobble”, by cieszyć najmłodszych oraz zachęcać ich do ćwiczenia refleksu i spostrzegawczości. Na 55 okrągłych kartach znalazły się zarówno kultowe postaci, jak i charakterystyczne przedmioty.



TREFL

Puzzle: Trefliki w Kosmosie

Każdy z sześciu zestawów puzzli zawiera 100 elementów i tworzy część unikatowej kolekcji. Po ułożeniu obrazków i zdjęciu zewnętrznej ramki układanki można ze sobą połączyć, tworząc w ten sposób ilustrację przedstawiającą międzyplanetarne przygody sympatycznej Rodziny Treflików. Wiek: 5+.



FUNRISE/M&Z

CAT: Ładowarka kołowa ze światłem i z dźwiękiem

Realistyczna zabawka budowlana, która przenosi dzieci na plac budowy. Dzięki migającym światłom, autentycznym odgłosom silnika i ruchomej tyłce maluchy mogą ładować oraz przenosić materiały jak prawdziwi operatorzy maszyn. Solidna konstrukcja z wysokiej jakości materiałów zapewnia trwałość i bezpieczeństwo podczas zabawy w domu lub na świeżym powietrzu. Wiek: 3+.



PRO-EXIMP

Crystal Art – Karta diamentowa – Mozaika Iron Man

Zestaw pozwala samodzielnie stworzyć efektowną kartę 3D z wizerunkiem Iron Mana w dynamicznej pozie. Kryształki w intensywnych kolorach czerwieni, złota i czerni nadają ilustracji energetyczny blask, podkreślając futurystyczny charakter zbroi Tony'ego Starka.



SIMBA/SIMBA TOYS POLSKA

Winnie the Pooh: Rocznicowy Kubuś

Pluszak (25 cm) z długim włosiem i w czapce z okazji urodzin Kubusia Puchatka. Wysokość: 30 cm. Wiek: 0 m+.



ZURU TOYS

My Mini Baby Disney – Seria 1.

Każda kula kryje silikonowego bobasa o miękkiej skórze i ręcznie malowanych detalach oraz akcesoria niespodzianki z motywem Disneya (np. wózek z motywem Moany, krzeselko Winnie the Pooh lub łóżeczko inspirowane Stitchem). Do zebrania jest sześć różnych bobasów. Wiek: 3+.



WADER-WOŹNIAK

Klocki Kids Blocks

Seria klocków Kids Blocks to zaproszenie do świata nieograniczonej dziecięcej wyobraźni. Budowanie zamków, wież, pojazdów, zwierząt czy fantastycznych konstrukcji pozwala dzieciom swobodnie realizować własne pomysły i odtwarzać świat w kreatywnej formie. W ofercie zestawy złożone z 50 lub 90 klocków. Dodatkowo w serii znajduje się specjalny wariant 50 el. w pastelowych kolorach. Wiek: 1+.



WOOPIE/LEKER.PL

Woopie – Farma – Magnetyczne klocki konstrukcyjne

Zestaw klocków magnetycznych (7,5 cm, 30 el.), z których dzieci zbudują własną farmę. Kolorowe elementy rozwijają wyobraźnię, kreatywność i motorykę małą najmłodszych. Kod produktu: 55846.



COBI

M1A2 SEPv3 Abrams

Czołg M1A2 Abrams w barwach 1. Warszawskiej Brygady Pancernej w skali 1:35 dołącza do klockowej kolekcji Cobi. Model posiada obracające się koła i ruchome gąsienice, otwierane włazy i tylne klapy serwisowe oraz zdejmowaną tylną część pancerza. Wieża z ruchomą lufą obraca się o 360°. Do zestawu dołączono figurkę czołgisty, tabliczkę z nazwą zestawu i skalą oraz kolekcjonerski emblemat 1. Warszawskiej Brygady Pancernej. Liczba klocków: 1065. Wiek: 10+.



RAMIZ

Tor kulkowy – Zestaw konstrukcyjny

Kreatywny poligon doświadczalny, który uczy logicznego myślenia i praw fizyki przez dynamiczną zabawę. Aż 105 elementów pozwala na konstruowanie spektakularnych tras, co na długie godziny angażuje wyobraźnię przestrzenną dziecka.



Reklama



Jeden z największych importerów zabawek i pojazdów na akumulator w Polsce i w Europie!

Gwarantujemy kompleksową obsługę Twoich zamówień.



RamiGO



www.ramiz.pl/hurt

**ADRENALINA W SKALI MINI,
EMOCJE W SKALI MAKRO!**

BLOKEES/SUPERBUZZ

Transformers Classic Class/Optimus Prime 01

Oficjalny zestaw modeli Transformerów do samodzielnego składania. Bez kleju, pędzli i nożyczek. Łatwy montaż zapewnia trwałe plastik ABS. 20 ruchomych stawów umożliwia szeroki zakres ruchów i pozycjonowania. Doskonały wybór dla kolekcjonerów i miłośników kreatywnych wyzwań. Wiek: 12+.



ALMARINA TRADE

Klocki CaDA Renault Sport RS 01

Licencjonowany model sportowego auta w skali 1:24. Uwagę przykuwają szczegółowe nadruki i realistyczne detale. Doskonały dla fanów motoryzacji w każdym wieku – zarówno do budowy, jak i efektownej ekspozycji. Liczba elementów: 271. Wiek: 8+.



POLYM/BABY&TRAVEL

Zestaw małego konstruktora

Klocki konstrukcyjne to zabawa i nauka w jednym. Dzięki różnorodnym elementom maluchy mogą tworzyć pojazdy, budynki i inne budowle, rozwijając przy tym wyobraźnię i zdolności manualne. Klocki są miękkie, elastyczne i bezpieczne. Całość zapakowana jest w praktyczne pudełko. Liczba elementów: 128. Wiek: 18 m+.



CUBIC FUN/DANTE

National Geographic – Puzzle 3D: Mikroskop

Dzięki zestawowi STEM z mikroskopem młodzi naukowcy mogą odkryć mikroskopijny świat i w praktyce poznać zasady optyki. Podczas zabawy dowiedzą się, jak soczewki współdziałają ze sobą, by powiększać małe obiekty, co pozwala naukowcom na ich dokładne zbadanie.



MARKO

Patrick – Sorter z klockami – Kształty

Dzięki kolorowym klockom dziecko poznaje różne kształty, uczy się kojarzenia oraz rozwija koordynację wzrokowo-ruchową. Na zestaw składają się 9 klocków, sorter kształtów oraz praktyczna rączka do przenoszenia.



ARTYK

Klocki kwiaty – Róże pod kloszem

Kreatywny zestaw klocków do stworzenia bukietu róż. Złożoną konstrukcję mocuje się na stabilnej podstawce i zabezpiecza przezroczystym kloszem, co nadaje całości elegancki wygląd i chroni model przed kurzem. Wiek: 7+.



KOOGLO/ATENEUM

Klocki Kooglo

Drewniane klocki magnetyczne. Ich ścianki zostały uzupełnione magnesami, dzięki czemu elementy można łączyć ze sobą na wiele sposobów, budując przestrzenne konstrukcje, które nie rozpadną się podczas zabawy. Wiek: 3+.



HEMAR FAMILY

Kuferek z platformą konstrukcyjną

Praktyczny kuferek, który jednocześnie jest bazą do budowania, co zapewnia porządek i zabawę w jednym. Świetny pomysł na ekspozycję w sklepie, a także produkt, po który klienci chętnie sięgają przez cały rok.



DONE BY DEER/BLUE OCEAN

Deer Friends – Zestaw klocków

Drewniany zestaw klocków to 34 elementy zaprojektowane z myślą o rozwoju kreatywności i zmysłów dziecka. Różnorodne kształty, kolory oraz elementy sensoryczne (lusterko, grzechotka i kalejdoskop) angażują i zachęcają do tworzenia pierwszych konstrukcji. Wiek: 18 m+.



KOSMOS/PIATNIK

Ręka cyborga

Zestaw edukacyjny, który umożliwia samodzielne złożenie hydraulicznej ręki cyborga w formacie XXL. Podczas składania młodzi konstruktorzy poznają zagadnienia związane z mechaniką, elektroniką czy hydrauliką. Kiedy już ręka cyborga zostanie zmontowana, można ją sterować jak ludzką. Wiek: 10+.



HH POLAND/BEMAG

Kolorowe bukiety kwiatów

Kreatywny zestaw do samodzielnego zbudowania kompozycji kwiatowej. Zestawy charakteryzują się dużą liczbą elementów.



QELEMENTS

Plip Kit – Silikonowe klocki

Na zestaw składa się 46 silikonowych, elastycznych klocków (10 prostych, 24 półokrągłe, 12 w kształcie X) oraz worek do ich przechowywania.



Reklama

NEW 2026

CaDA® ARTIZAN
BUDUJ. EKSPONUJ. PODZIWIJ.



C59026W
Winter Silence
990 pcs



C59025W
Autumn Ember
795 pcs



C59024W
Summer Song
751 pcs



C59023W
Spring Whispers
613 pcs



Kontakt handlowy: Olesia Kolodii e-mail: b2b@almarina.pl

REBEL

Gra „LEGO Brick Like This!”

Gracze dzielą się na drużyny, które w tym samym czasie próbują jak najszybciej złożyć z klocków kształt wskazany na karcie. Podczas gdy jedna osoba opisuje, co widzi przed sobą, druga stara się zbudować odpowiedni model LEGO. Zabawę jeszcze bardziej podkręcają karty wyzwań.



PRO KIDS/PRO-EXIMP

Tor kulkowy – Klocki

Dzięki 248 kolorowym elementom dziecko może samodzielnie tworzyć wielopoziomowe wieże i złożone systemy torów, po których z impetem będą toczyć się szklane kulki. Każda budowla to inna trasa, inny bieg kulki i zupełnie nowe wyzwanie konstrukcyjne.



DICKIE TOYS/SIMBA TOYS POLSKA

Monster Motor Mutants

Jaja niespodzianki. W każdym z nich kryją się jeden z 10 rodzajów pojazdów (9 + 1 specjalny) bez napędu (do złożenia) oraz 20 g slime'a. Dostępne w display'u po 9 lub 20 jasek. Wiek: 3+.



ZURU TOYS

Max Build More Premium Fugglers

Innowacyjna, pełna charakteru zabawka niespodzianka. Każda kula kolekcjonerska kryje w sobie do 167 elementów premium oraz instrukcję do zbudowania jednej z czterech psotnych postaci ze świata Fugglers (Fearsome Bat, Oogah Boogah, Mr Buttons lub Squidge). Klocki Max Premium łączą się z klockami wiodących marek. Wiek: 8+.



IM.MASTER/M&Z

Pojazdy budowlane w kuli

Kreatywna zabawa dla dzieci, które uwielbiają konstruowanie i maszyny z placu budowy. W każdej kuli znajduje się zestaw do złożenia jednego z sześciu realistycznych pojazdów, takich jak koparka, betoniarka czy wywrotka (istnieje możliwość połączenia wszystkich modeli w jednego robota). Wiek: 6+.



WOODEN STORY/REGNUM

Drewniane klocki w skrzynce

Zestaw naturalnych klocków w zimnych barwach. Drewniane elementy o różnych kształtach rozwijają wyobraźnię, kreatywność i zdolności manualne dziecka. Liczba elementów: 54. Opakowanie: praktyczna skrzynka. Wiek: 3+.



TREFL

Connect Mini Set: Miniwyścigówka

Zestaw do zbudowania miniwyścigówki i figurki rajdowego kierowcy imieniem Dave. Nowa seria klocków konstrukcyjnych Connect to również debiut barwnych i poręcznych opakowań, które trafią do sprzedaży z początkiem marca. Liczba elementów: 37. Wiek: 4+.



IUVI GAMES/ATENEUM

Smartmax Start XL

Zestaw składa się z 42 elementów pozwalających na zbudowanie wszelkiego rodzaju piramid, wież i innych oryginalnych konstrukcji. Te kolorowe i trwałe klocki magnetyczne wykonane zostały z wysokiej jakości materiałów. Ze względu na średnicę elementów przekraczającą 3 cm klocki są bezpieczne dla dzieci już od 1. roku życia.





Targi Kielce
exhibition & congress centre

UFI The Global
Association of the
Exhibition Industry

Kids' Time

Międzynarodowe Targi Zabawek
i Artykułów dla Rodziców i Dzieci

luty
2027



kidstime.pl



@targikidstime



@kidstimefair



/showcase/kids-time-fair

Partner Strategiczny
Targów:

Marko
www.marko-baby.pl

Główny Partner
Medialny:

**BRANŻA
DZIECIĘCA**
LUBIMY
ZABAWKI

Patron
Medialny:

RYNEK ZABAWEK

WOOPIE GREEN/LEKER.PL

Woopie Green – Drewniana kostka aktywności i samochód safari

Kostka aktywności z ruchomymi elementami z motywem samochodu terenowego safari FSC. Zabawka rozwija motorykę małą, koordynację i logiczne myślenie. Kolorowe elementy zachęcają malucha do zabawy. Kod produktu: 56454.



RAMIZ

Drewniana multikostka edukacyjna 4 w 1

Połączenie sortera, przeplatanki i gry planszowej w jednej bryle. Kostka doskonale stymuluje małą motorykę oraz koordynację ręka-oko, gwarantując bezpieczną edukację przez zabawę.



MILLY MALLY/AB

Milly Koala – Zabawka pluszowa z projektorem

Połączenie miękkiej maskotki i lampki nocnej, która wyświetla rozgwieżdżone niebo oraz odtwarza kołysanki i biały szum. Oferuje 10 melodii, 5 dźwięków relaksacyjnych, 7 trybów świecenia, regulację głośności i timer. Wiek: 0 m+.



HUMBI/ALMARINA TRADE

Wiejskie drogi – Mata puzzlowa

Wodoodporne puzzle podłogowe o wymiarach 90 x 90 cm z motywem wiejskich dróg. Miękka antypoślizgowa pianka EVA chroni przed zimnem, amortyzuje upadki, wspiera rozwój motoryczny oraz wyobraźnię malucha.



E-EDU/ARTYK

Miś Bajus

Miś Bajus opowiada mądre bajki z morałem, ruszając przy tym buzią i kiwając główką, co jeszcze bardziej wciąga malucha w magiczny świat opowieści. Dzięki regulacji głośności zabawę można dopasować do indywidualnych potrzeb malucha.



AWM

„3... 2... 1... Start! Rajd wyścigowy”

Książka kartonowa z kierownicą oraz panelem dźwiękowym. Prezentuje 11 dźwięków, które można usłyszeć podczas rajdu samochodowego. Wiek: 2+.



SASSY/BABY&TRAVEL

Kula sensoryczna-gryzak

Zabawka składa się z systemu zakręconych ścieżek, po którym maluch prowadzi kolorowe koraliki. Część z nich została pokryta miękkim silikonem, by można je było bezpiecznie gryźć. Gryzak polecany jest przez logopedów i terapeutów. Wiek: 3 m+.



HH POLAND/BEMAG

Nauka dopasowywania kształtów

Zestaw 12 jajek, z których każde składa się z dwóch części dinozaurów o różnych kształtach. Zestaw rozwija logiczne myślenie oraz koordynację ręka-oko.



LISCIANI/DANTE

Carolina Baby – Farma – Sorter

Podstawa do sortowania ze zwierzętami żyjącymi na farmie. Każdy element mieści się tylko w jedno miejsce, co umożliwia dzieciom samodzielne dopasowywanie i poprawianie ewentualnych błędów.



TOMY/M&Z

Lamaze – Ośmiorniczka Sammy z pozytywką

Miękkie materiały, kontrastowe kolory i różnorodne faktury wspierają rozwój zmysłów dziecka, a delikatna pozytywka pomaga mu się wyciszyć. Wbudowane lustro zachęca do odkrywania świata i własnego odbicia. Praktyczna zawieszka umożliwia łatwe przymocowanie zabawki do wózka, łóżeczka lub fotelika. Wiek: 0 m+.



PRO KIDS/PRO-EXIMP

Kaczka i łódka do kąpiel

Zestaw edukacyjnych zabawek kąpielowych, w skład którego wchodzi kolorowe kaczuszki oraz łódki. Miękkie i bezpieczne materiały, z których wykonane zostały zabawki, są przyjazne dla delikatnej skóry dzieci. Przyjemne, pastelowe kolory dodatkowo stymulują rozwój wzroku malucha.



JELLYCAT/REGNUM

Książeczka sensoryczna

Miękka, materiałowa książeczka dla najmłodszych. Kolorowe ilustracje dinozaurów oraz wystające sensoryczne ogonki zachęcają do odkrywania i zabawy. Książeczka rozwija zmysły, motorykę małą i ciekawość dziecka, a dzięki bezpiecznym materiałom doskonale sprawdzi się już od pierwszych miesięcy życia.



HEMAR FAMILY

Inspired by Nature – Zestaw morski

Kolorowe akcesoria do zabawy w piasku i w wodzie, które wspierają rozwój sensoryczny i zachęcają do zabaw w morskie historie. Dodatek drewna bukowego zapewnia niejednorodną kolorystykę inspirowaną morzem, piaskiem i lasem.



NASZA KSIĘGARNIA

Pucio. Sorter logopedyczny

Sorter ma kształt domku, w którym kryje się wiele elementów stymulujących zmysły, mowę i wyobraźnię dziecka. Oprócz tradycyjnej zabawy (poznawanie kolorów i dopasowywanie kształtów) pozwala stymulować rozwój mowy malucha już od wczesnego okresu poniemowlęcego (18 m+).



Reklama

KWIATY, KTÓRE NIE WIĘDNĄ!

IDEALNY PREZENT NA DZIEŃ KOBIET

KŁOCKI MAGNETYCZNE- NIEZMIENNY BESTSELLER

LITTLE SMOBY/SIMBA TOYS POLSKA

Chodzik 3 w 1 z lalką

Chodzik, wózek dla lalek i nosidełko w jednym. Model ma ergonomiczny kształt oraz system blokady kół. Lalka znajduje się w zestawie. Wymiary: 50 x 45 x 47 cm. Wiek: 1+.



TINY LOVE/MARKO

Karuzela podróżna 3 w 1

Karuzela angażuje oraz uspokaja dzieci w domu i w podróży, zapewniając 30 minut ciągłej muzyki (5 różnych utworów). Specjalne zapięcie umożliwia przymocowanie jej do większości łóżeczek podróżnych, kojców, fotelików samochodowych, kołyski i wózków. Kompaktowa, lekka konstrukcja.



VTECH/TREFL

Bobaski i Miś – Kostka różnorodności

Ruchome elementy zachęcają dziecko do naciskania ich, przesuwania, ciągnięcia i obracania. Maluch ćwiczy motorykę małą, uczy się liter i nazw przedmiotów, zwierząt, kształtów – a wszystko to w towarzystwie wesołych melodii i piosenek. Wiek: 6 m+.



ZURU TOYS

Robo Alive Junior Baby Shark

Umieść rekina w wannie i obserwuj, jak ożywa dzięki technologii aktywowanej wodą. Zobacz, jak pływa, śpiewając piosenkę „Baby Shark”. Produkt został przetestowany pod kątem jakości i bezpieczeństwa. Zasilanie: baterie (w zestawie). Do wyboru są Baby Shark, Mommy Shark oraz Daddy Shark. Wiek: 18 m+.



GRANNA

Puzzle lotto: Już gram

Jeżdżę, Latam oraz Pływam to rozwijające zestawy edukacyjne dla najmłodszych, na które składają się puzzle, wyszukiwanka i loteryjka. Nadają się zarówno do zabawy w grupie, jak i samodzielnej. Idealnie rozwijają słownictwo i spostrzegawczość oraz ćwiczą pamięć. Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 2+.



CZUCZU/BRIGHT JUNIOR MEDIA

Pierwsze puzzle: Mama i ja

Zestaw 11 dużych dwuelementowych układanek z dziurką. Pełne ciepła i humoru ilustracje przedstawiają rodziców i maluchy. Zabawa polega na dopasowywaniu elementów do dziurek. Wiek: 18 m+.



BEPPE

Lulu – Pozytywka

Wykonana z miękkiego pluszu pozytywka (25 cm) po nakręceniu (sznureczek do pociągnięcia) odtwarza przyjemną melodię. Wszystkie sznureczki umożliwiają zamocowanie jej na łóżeczku, wózku lub foteliku.



KOSMOS/PIATNIK

Pojazdy – Kości dźwiękowe

Prawidłowe dopasowanie kostek aktywuje dźwięk odpowiadający obrazkowi. Kostki dźwiękowe wspierają rozwój umiejętności kojarzenia i małą motorykę dziecka. Automatyczna sygnalizacja prawidłowego dopasowania umożliwia samodzielną zabawę. Wiek: 2+.



EPEE/EPEE POLSKA**Psytulaski**

Interaktywne zwierzątka, które reagują na smoczek, wydają dźwięki, a także zamykają i otwierają oczy. Miękkie i poręczne, ukryte w stylowej torebce, mogą towarzyszyć dziecku w domu i w podróży. Darmowa aplikacja mobilna pozwala dziecku dbać o pupila i uczyć się odpowiedzialności przez zabawę. W asortymencie są labrador i cocker spaniel, husky oraz bohaterowie Disneya – Stitch i Simba.

**DONE BY DEER/BLUE OCEAN****Dotti Sand – Lusterko sensoryczne**

Funkcjonalna zabawka wspierająca rozwój niemowląt od pierwszych dni życia. Zachęca do leżenia na brzuszku i aktywnej zabawy, pomagając wzmacniać mięśnie szyi i tułowia. Kolorowe metki, zróżnicowane faktury oraz elementy marszczące i grzechoczące stymulują zmysły i koordynację ręka-oko.

**QELEMENTS****Leniwiec – Taggies – Grzechotka i gryzak z metkami**

Miękka grzechotka i gryzak w kształcie leniwa. Uwagę przyciągają satynowe metki wszyte w zwierzaka.

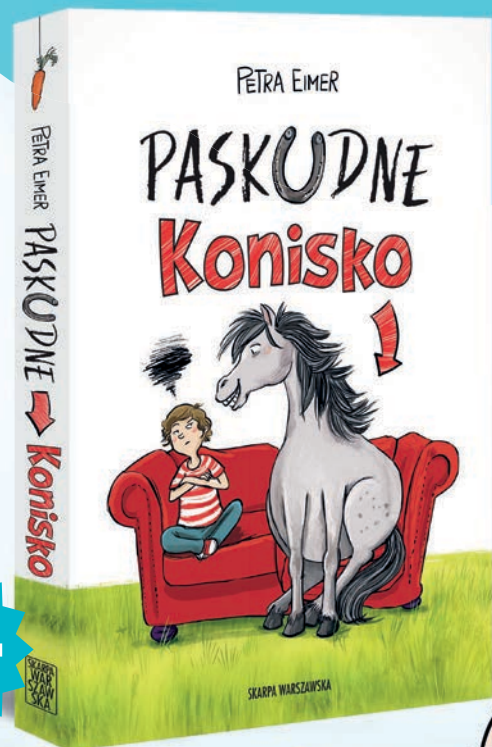
**SUN-DAY****Pluszowy zajączek**

Zajączek z kolekcji Newborn dostępny jest w trzech kolorach. Wysokość: 30 cm. Wiek: 0 m+.



Reklama

PRAWDZIWA HISTORIA O NIEZWYKŁEJ PRZYJAŹNI



MASTERKIDZ/LEKER.PL

Masterkidz – Drewniana tablica STEM XXL

Mobilna tablica STEM w kształcie domku łączy naukę z zabawą. Wytrzymała, dwustronna, wyposażona w kółka oraz praktyczną półkę na akcesoria, zapewnia wygodny dostęp całej grupie dzieci, a także sprzyja wspólnej zabawie. Dostępna szeroka gama akcesoriów. Kod produktu: ME29324.



SKIP HOP/BLUE OCEAN

Plecak z kolekcji Wander

Praktyczne rozwiązanie dla aktywnych maluchów – jest idealny do szkoły czy przedszkola oraz do zabrania w podróż. Pojemna komora główna oraz kieszenie (przednia i boczna – na bidon) zapewniają wygodną organizację na co dzień. Produkt jest dostępny w różnych wzorach (spójnych z pozostałymi elementami kolekcji Wander).



ALBI/ALBI POLSKA

Seria „Okidoki. Roztańczone pisaki”

Na serię składają się zeszyty grafomotoryczne z zadaniami dla dzieci w różnym wieku. Do każdego zestawu dołączone są pisaki suchościaralne i nakładki wspierające prawidłowy chwyt. Zeszyty rozwijają motorykę małą, percepcję wzrokową oraz umiejętności potrzebne do nauki pisania.



AWM

„Mały geniusz. Wesole literki”

Publikacja wspomagająca naukę pisania oraz poznawanie liter. Do książki dołączony jest pisak ze znikającym tuszem. Na kartach są specjalne rowki do odwzorowania, które ułatwiają naukę pisania. Tusz szybko blaknie, co oznacza, że można zacząć ćwiczyć od nowa. W środku dzieci znajdą ciekawe zagadki. W serii ukazały się również „Wesołe cyferki”. Wiek: 4+.



RAMIZ

Drewniana dwustronna tablica z liczydłem

Niezastąpiona pomoc dydaktyczna, która zamienia obowiązki nauki w kreatywną przyjemność. Dwustronna powierzchnia i wbudowane liczydło tworzą idealne stanowisko do ćwiczenia pierwszych liter i działań matematycznych w domowym zaciszu.



CZUCZU/BRIGHT JUNIOR MEDIA

Czytamy razem. Zestaw do nauki czytania

Edukacyjny zestaw powstał we współpracy ze specjalistami. Składają się na niego 6 książeczek harmonijek, elementy z literami, wyrazami i obrazkami oraz scenariusze zabaw. Wiek: 2+/3+/4+/5+.



AKSJOMAT

„Piszę i zmażuję. Uczę się pisać literki z pisakiem”

Produkt łączy tradycyjną naukę poznawania i pisania liter oraz rysowania po śladzie z zabawą zmywalnym pisakiem. Nieudaną linię czy krzywo napisaną literę można łatwo usunąć i napisać jeszcze raz – poprawnie. Książka nadaje się do wielokrotnej nauki i zabawy. Wiek: 4-6 lat.



PLAYSHIFU/DANTE

Orboot – Odkrywca

Interaktywny globus łączy świat fizyczny z cyfrowym. Umożliwia obracanie kuli ziemskiej o 720 stopni, wyświetlanie mapy gwiazd (dwa stopnie podświetlenia) oraz rozwiązywanie wciągającego quizu (w zestawie jest specjalny pisak UV). Aby odkryć jeszcze więcej niespodzianek, wystarczy pobrać polskojęzyczną aplikację na tablet lub smartfon. Wiek: 4-10 lat.



HARPERKIDS

„Czytam sobie sylabami. Poziom 1. Awantura w śmietniku”

Proste i zabawne historie są dziełem wybitnych polskich autorów. W tekście poszczególne sylaby zostały wyróżnione kolorami, co ułatwia dziecku czytanie oraz rozumienie tekstu. Zamieszczone po bokach stron wyrazy w ramkach pozwalają na dodatkowe ćwiczenie trudnej umiejętności sylabizowania. Na końcu książki młodzi czytelnicy znajdą naklejki oraz dyplom, które są nagrodą za trud czytelnicy, a także wzmacniają poczucie sukcesu związane z samodzielną lekturą. Wiek: 6+.



LITERATURA

„Rany Julek! O tym, jak Julian Tuwim został poetą”

Napisana ze swadą historia dzieciństwa Juliana Tuwima. Znajdziecie tu wiele historii z jego życia, poprzęplatanych wierszami i żartami. A wszystkie tak barwne i wybuchowe jak mikstury chemiczne małego Juliana!



MAKE/MFP PAPER

Air Dry – Zwierzęta – Gлина samoutwardzalna

Kurczaczek, miś, żabka i pingwin nie mogą się doczekać, aż dzieci stworzą ich własnymi rękami! Zestaw samoutwardzalnej masy plastycznej zapewnia mnóstwo zabawy i kreatywnego tworzenia.



REBEL

„BrainBox – Nauka”

Na 55 kartach znajdziemy informacje o naturze i zjawiskach zachodzących wokół nas. Angażujący sposób zabawy sprawia, że dziecko bez wysiłku poszerza wiedzę z zakresu nauk przyrodniczych – od ciała człowieka aż po Układ Słoneczny.



MINILAND/MARKO

Krab – Termos

Termos gwarantuje trwałe utrzymywanie temperatury – zachowuje ciepło lub chłód przez ponad 24 godziny. Potrójna warstwa izolacyjna – dwuwarstwowa stal nierdzewna z pokrywą z miedzi dla lepszej izolacji (BPA free). Pojemność: 500 ml.



KIDS EUROSAN/AB

Zestaw piśmienny Bluey

Zestaw piśmienny (12 el.) z motywem Bluey to idealny produkt dla dziecka, które rodzice chcą wyposażać w podstawowe akcesoria do pisania.



NEBULOUS STARS/BABY&TRAVEL

Długopis z piórkami

Oryginalny gadżet – długopis żelowy zwieńczony piórem (miks 6 wzorów). Nadrukowany kolorowy wzór i ozdobne wykończenie nadają mu niepowtarzalny charakter. To prawdziwa gwiazda wśród przyborów szkolnych.



AMEET

„Disney Uczy. Zadania do zmywania”

Najnowsza propozycja z serii „Disney Uczy”, dedykowana czterolatkom. Różnorodne zadania edukacyjne są dostosowane do wieku przedszkolaka, a ulubieni bohaterowie ze świata Disneya, tacy jak Superkoty, Minnie czy Ariel, sprawiają, że nauka staje się prawdziwą frajdą. Ścieralne strony oraz dołączony do książki mazak umożliwiają wielokrotne rozwiązywanie zadań.



PRO-EXIMP

Notatnik Crystal Art – Diamentowa mozaika – Czaszka

Nowoczesne połączenie stylu, kreatywności i funkcjonalności. Barwne detale i misterny wzór tworzą efektowną mozaikę o intensywnym połysku, która przywodzi na myśl meksykańskie święto Día de los Muertos.



TREFL

Gra „Kosmos”

Gracze wcielają się w załogę statku kosmicznego wyruszającą na odległą planetę. Po drodze muszą rozwiązywać naukowe zagadki, odpowiadać na pytania quizowe i wspólnie podejmować decyzje, aby pokonać rozmaite przeszkody, takie jak burze asteroidów czy awarie systemów. Gra rozwija wiedzę z zakresu astronomii, fizyki i logicznego myślenia, a także uczy współpracy i strategicznego planowania. Wiek: 6+.



GRANNA

Gra „Logic Cards”

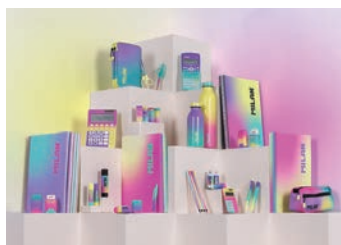
Na talie składają się z 53 różnicowane zadania logiczne (o różnym poziomie trudności), które rozwijają analityczne myślenie i spryt. Łamigłówki można rozwiązywać samodzielnie lub w grupie – to świetny sposób na rozwijającą i angażującą zabawę. Odpowiedzi można sprawdzić również za pomocą aplikacji z funkcją rozszerzonej rzeczywistości. Do wyboru są cztery różne zestawy. Wiek: 6+/12+.



MILAN

Kolekcja Sunset

Kolekcja to wyjątkowe połączenie barwnych gradientów inspirowanych śródziemnomorskim zachodem słońca, uzupełnionych kontrastowymi detalami w bieli i czerni. W ofercie znajduje się szeroki wybór produktów: od piórników przez plecaki aż po torby na śniadanie.



FLOSS & ROCK/REGNUM

Bidony tritanowe

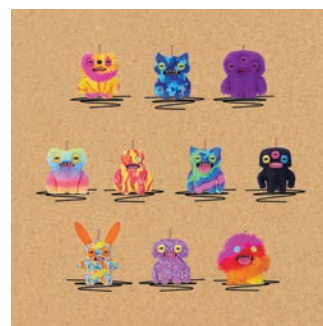
Praktyczne i stylowe, idealne do szkoły i przedszkola czy na wycieczki. Wykonane z trwałych, bezpiecznych materiałów, wyposażone w szczelne zamknięcie. Poręczny kształt ułatwia użytkowanie. Pojemność: 450 ml. Wiek: 3+.



ZURU TOYS

Brelok Fuggler – Seria 6.

Przyczep swój brelok do plecaka, torby, bagażu lub kluczy. Pluszowe breloki to gwarancja świetnej zabawy kolekcjonerskiej i natychmiastowy sposób na rozpoczęcie rozmowy. Dzięki 10 unikatowym postaciom w serii 6. chaotyczna rodzina Fugglerów wciąż rośnie, a każdy jej członek wnosi do zabawy dawkę kłopotów. Wiek: 1+.



IUVI GAMES/ATENEUM

Gra „Na tropie nauki”

Gra edukacyjna pozwalająca zgłębić tajniki wiedzy z zakresu wielu nauk ścisłych, takich jak fizyka, chemia czy biologia. Obejmuje wiele ciekawostek i faktów ze świata nauki, umożliwia łatwe przyswojenie tej wiedzy dzięki angażującej mechanice. To nie tylko wiedza teoretyczna, ale przede wszystkim ćwiczenia praktyczne polegające na wyszukiwaniu wokół siebie przykładów omawianych zagadnień.



MILAN

Lava – Energia natury zamknięta w designie

W skład kolekcji wchodzi artykuły papierniczne, takie jak długopisy, ołówki automatyczne oraz gumki z temperówką, a także stylowe butelki, piórniki i dodatki. Lava to połączenie siły natury z elegancją, idealne dla osób ceniących wyrazisty design i funkcjonalność na co dzień.



2-31 MARCA 2026

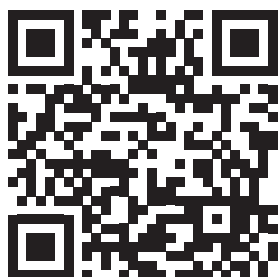
platformatargowa.abtoys.ab.pl

TARGI ZABAWEK ONLINE WRACAJĄ Z NOWĄ, WIOSENNA EDYCJĄ!

- Tysiące produktów największych dostawców takich jak **LEGO, MGA, DANTE, COBI, EPEE, Ravensburger, Lena, Smoby, Kids Euroswan** oraz wielu innych!
- Specjalne ceny targowe.
- Okazja by zaopatrzyć się w bestsellery na wiosnę!

ZAPRASZAMY

ZESKANUJ!



**WIĘCEJ INFORMACJI NA
NASZYCH SOCIAL MEDIACH**

www.abonline.pl
[www.fb.com/ABToyss](https://www.facebook.com/ABToyss)
www.linkedin.com/company/ab-s-a-





b.box™

Włącz energię
w porze lunchu!

Dla małych
i dużych
BOHATERÓW



Z nową kolekcją
SUPERMAN by b.box