RYNEK ZABAWEK

ISSN 2392-2273

nr 7 (90) 2026 www.rynekzabawek.pl 35 zł (w tym 8% VAT)

Fachowe pismo branży zabawkarskiej

BESTSELLERY – GWIAZDKA 2026

KIDULTS

TARGI – FOTORELACJE



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

GRA PLANSZOWA

NASZE PSIAKI

GRĘ POLECA

CELESTYNIAKI

SCHRONISKO DLA BEZDOMNYCH ZWIERZĄT

SUPER SIÓDEMKA

SUPER PRODUKTY SUPER CENY



CZUCZU
Duuuże puzzle
Droga dla pojazdów
54,01 zł
NETTO + VAT

PANINI
FIFA 365 Adrenalyn XL
Saszetka z kartami
3,10 zł
NETTO + VAT

CLEMENTONI
Fabryka Długopisów
Księżniczki 18210
74,87 zł
NETTO + VAT

LIMITOWANA OFERTA

Tylko do 31 października! LUB WYCZERPANIA ZAPASÓW

Nawet **10.000 zł** limitu kupieckiego! Darmowa wysyłka od **600 zł**!

super-siodemka.pl

Międzynarodowa komisja TrendCommittee targów Spielwarenmesse wyłoniła trendy zabawkarskie na rok 2027. To cenna wskazówka zwłaszcza dla sklepów, które dzięki temu zyskają wiedzę, czym powinny się kierować, wybierając kandydatów na hity sprzedażowe.

- **License to Play**

Trend pokazuje, że inspiracje zabawkarskie nie pochodzą już wyłącznie z filmów i telewizji – coraz częściej rodzą się w internecie. Jednocześnie uznane marki, takie jak Pokémon czy Star Wars, są równolegle obecne w serialach, grach i mediach społecznościowych, co pozwala im dostarczać coraz to nowszych impulsów zakupowych. Według Circany sprzedaż produktów licencyjnych wzrosła w 2025 r. o 15% – obecnie odpowiadają one za 37% światowego rynku zabawek.

- **Beyond Limits**

Trend zwraca uwagę na terapeutyczny potencjał zabawy dla osób ze szczególnymi potrzebami (niezależnie od wieku czy diagnozy). Zabawa może wspierać, pomagać i wzmacniać, tworząc przestrzeń do integracji oraz pomagając zachować lub odkrywać nowe umiejętności. Przykładowo badanie University of Plymouth pokazuje, w jaki sposób gry planszowe mogą być pomocne dorosłym osobom z autyzmem w budowaniu poczucia wspólnoty.



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, 503 720 929
F: 22 479 49 19

REDAKCJA
Agnieszka Chwiłka-Florek
Lidia Lewandowska

KOREKTA
Agnieszka Chwiłka-Florek

SKŁAD
Paweł Malesa

REKLAMA
Anna Piskorska
e-mail: apiskorska@rynekzabawek.pl
T: 22 379 78 86, 517 332 398

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

PRODUKCJA I DYSTRYBUCJA
Marcin Olech
e-mail: molech@rynekzabawek.pl

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

Szukaj nas:

rynekzabawek.pl facebook YouTube

„Rynek Zabawek” 7/2026 (październik-listopad)

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
Targi – Fotorelacje 14
7 sprawdzonych pomysłów na niebanalny prezent pod choinkę 24
Magia świąt z Playmobil: konie i rycerze w zupełnie nowej odsłonie! 26
Koci Domek Gabi: pięć lat fenomenu, który wciąż rośnie 27
„Nasze psiaki" – gra, o którą niebawem zapytają klienci 28
Jedna półka = wiele powodów do zakupu 30
Pucio + samolot = patent na naprawdę odlotową edukacyjną zabawę! 32
Kind + Jugend: laureaci Innovation Award 2026, a wśród nich firma z Polski! 34
Torebki prezentowe: 5 złotych zasad dla każdego sklepu 35
5 prezentów, które będą bawić i uczyć przez cały rok 36
Modelarstwo RC: najlepsza szkoła (prawdziwego) życia 38
Media Rodzina: wydawca, który idealnie odnajduje się pod choinką (i nie tylko) 42
Półka, która robi wrażenie! 44
Rebel: co będzie grane? 46
Projekt ustawy o ochronie rynku książki: szansa czy zagrożenie? 49
Rabbit & Friends: mocne wejście w nowy sezon, a na pierwszym planie nagroda dla NUMi 50
The Toy Association™ przedstawia: zabawkarskie trendy 2026 51
FAQ: cyfrowy paszport produktu (DPP) 54
Bestsellery Rynku Zabawek – Jesień 2026 – laureaci 56
Święta 2026: nagrodzone zabawki i nowe pomysły na prezent 57
„Planszowa Gra Roku 2026": zwycięzcy 58
Księgarnia – Prezentacja 60
Przegląd prezentów, które inspirują do zabawy, odkrywania i kreatywności 62
„Zakręcony wyścig" – gra, która zamieni stół w salonie w pełen emocji tor! 63
Okiem księgarza: Back to School 2026 64
Nowości 65
Gry przygodowe 86
Książki dla przedszkolaków 88
Puzzle/Układanki 92
Zabawki kreatywne 95
Kidults 99
Zabawki AI 104







W tym wydaniu zareklamowali się:



NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6
05-075 Warszawa
www.nk.com.pl

RYNEK ZABAWEK

Aksjomat	11
Almarina Trade	101
Bemag	65
Cartamundi	81
CherryPazzi	21
Cobi	13
Creativeworld	15
Dante	3
Epoch	9
Granna	73
Japoko	69
Ju-Piter	35
Just Play	17
Kangur	25
Kapitan Nauka	97
Kids' Time	45
Literatura	77
Lucrum Games	63
Marko	37
Media Rodzina	43
MFP Paper	87
MGAE	IV okł.
Mint Nation	III okł.
Nasza Księgarnia	I okł., 6-7, 40-41, 52-53
Piatnik	paginacja
PUQUU	85, 98
Rebel	47
Super Siódemka	II okł.
Tradespot	57
Trefl	75
Tuban	5
W&K	91
Winning Moves	79, 103
Zakamarki	81, 90
Zielona Sowa	85
Zuru Toys	31

BESTSELLERY – GWIAZDKA 2026

Aksjomat	7
Ameet	2
Artsana Poland	9
AWM	8
Cartamundi	1
Cobi	10
Dante	6
Debit	11
Dwie Siostry	4
Dwukropek	1
Epoch	II okł.
Gandalf	4
Greg	3
HarperCollins	5
Just Play	13
Kapitan Nauka	16
KGK Trend	16
Piatnik	7
Playmobil	I okł., 15
Solution Baby Care	IV okł., 14
Sun-Day	12
Tactic	11
Trefl	III okł.



PLAYMOBIL
ul. Wierzbięcice 1a
61-569 Poznań
www.playmobil.com

Zdjęcia: Rynek Zabawek, Spielwarenmesse

Stwórz własną Dolinę Muminków!

PLUS PLUS®



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

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

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

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

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

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

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

WARSZAWA
ABRO
ul. Staniewicka 7
tel.: 22 819-41-35
abro@abro.com.pl

MINT NATION

Lundby – szwedzka historia zabawy

Jesienią 2026 r. Lundby otwiera kolejny rozdział swojej historii. Marka prezentuje dwa nowe domki oraz kolekcję mebelków i akcesoriów.

Lundby specjalizuje się w domkach dla lalek i miniaturowym wyposażeniu wnętrz. Szwedzka marka, której historia sięga 1947 r., przez dekady zdobyła uznanie kolejnych pokoleń dzieci, rodziców i kolekcjonerów, stając się jednym z najbardziej rozpoznawalnych producentów domków dla lalek w Skandynawii. Dziś marka należy do szwedzkiej firmy Micki, znanej z tworzenia zabawek łączących przemyślane wzornictwo, jakość i wartość zabawy.

SKANDYNAWSKI DESIGN W MINIATUROWEJ SKALI

Ważne miejsce w filozofii Lundby zajmuje wzornictwo. Marka czerpie inspirację ze skandynawskich wnętrz, zwracając uwagę na kolory, materiały, wzory i detale, które nadają każdemu pomieszczeniu indywidualny charakter. Starannie zaprojektowane tapety, okna, mebelki i dodatki sprawiają, że domki przypominają prawdziwe wnętrza w miniaturowej skali.





DWA NOWE DOMKI W OFERCIE MARKI

Jesienią 2026 r. oferta Lundby poszerzyła się o dwa nowe modele – Star i Wonder. Oba zostały zaprojektowane z myślą o współczesnych dzieciach, z zachowaniem charakterystycznego dla marki skandynawskiego stylu i dbałości o szczegóły. Modele wyróżniają się solidną drewnianą konstrukcją, starannie zaprojektowanymi oknami i drzwiami oraz tapetami z unikalnymi wzorami. Okna rozmieszczone po różnych stronach domków zapewniają dostęp światła do wnętrz, a dopracowane detale pomagają budować atmosferę każdego pomieszczenia. Nowe domki Star i Wonder oraz towarzyszące im mebelki i akcesoria będą dostępne w sklepach jesienią br.

NIESKOŃCZONE MOŻLIWOŚCI DLA SKLEPÓW

Domki dla lalek i ich wyposażenie tworzą kategorię, w której pojedynczy produkt może stać się początkiem większej kolekcji. Sam domek stanowi centralny element oferty, a mebelki i akcesoria pozwalają stopniowo wzbogacać zabawę o kolejne elementy. Daje to możliwość budowania spójnej ekspozycji sklepowej, prezentowania gotowych aranżacji i zachęcania klientów do odkrywania dodatkowych produktów.

Nowa kolekcja to także okazja dla sklepów do wprowadzenia marki z długą tradycją, która łączy rozpoznawalny skandynawski styl z szerokimi możliwościami rozbudowy oferty. Domki można prezentować jako samodzielne produkty lub jako część większego zestawu, pokazując klientom, jak poszczególne elementy współgrają ze sobą.





Lundby to propozycja dla sklepów, które chcą rozwijać kategorię zabawek do odgrywania ról, oferując klientom nie tylko domek dla lalek, lecz także możliwość tworzenia własnego, zmieniającego się świata – pokoju po pokoju, historii po historii.

Wyłączny dystrybutor w Polsce → www.mintnation.pl.

KONKURS NA KOMIKS DLA DZIECI IM. JANUSZA CHRISTY

Laureaci VI edycji

Jury w składzie: Berenika Kołomycka, Katarzyna Gwiazda, Tomasz Kołodziejczak, Karol „KRL" Kalinowski oraz Piotr Nowacki, przyznało trzy nagrody główne oraz dodatkowo trzy wyróżnienia. Wyniki konkursu zostały ogłoszone podczas uroczystej gali 37. Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi.

I MIEJSCE

Natalia Jabłońska za komiks „Sernik, Bez, Rodzynek – kacze przygody z Podkarpacia" (scenariusz i rysunki), czyli historię o przyjaźni, ciekawości świata i o tym, że nawet w pozornie spokojnym miejscu może wydarzyć się naprawdę wiele.

II MIEJSCE

Michał Babraj za komiks „Luna i tajemnica nietoperzy" (scenariusz i rysunki), który jest historią o odkrywaniu własnych korzeni, przyjaźni i odwadze wyruszania w nieznane.

III MIEJSCE

Damian Zajko (scenarzysta) i Dorota Zajko (rysowniczka) za komiks „Knotek i Tysia. Skarb" opowiadający historię paczki bohaterów, którzy najlepiej radzą sobie razem.

WYRÓŻNIENIA

- **Joanna Lichtańska za komiks „Kierunek północ. Wielka powódź" (scenariusz i rysunki)**
- **Agnieszka Kasztelowicz za komiks „Drużyna Ż" (scenariusz i rysunki)**
- **Dawid Lipski za komiks „Izi. Super Gapa" (scenariusz i rysunki)**

Oprócz nagród pieniężnych laureaci konkursu otrzymali od wydawnictwa Egmont propozycję stworzenia i wydania pełnometrażowych komiksów dla dzieci.

Zdjęcia: Mint Nation



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)

ŚWIAT PRZYJAZNY DZIECKU

Ruszyły zgłoszenia do 25. edycji

Komitet Ochrony Praw Dziecka zaprasza do udziału w jubileuszowej, 25. edycji konkursu „Świat Przyjazny Dziecku", którego patronem medialnym jest „Rynek Zabawek". Nabór zgłoszeń trwa do 18 grudnia br.

Konkurs „Świat Przyjazny Dziecku" od 25 lat wyróżnia produkty, książki, inicjatywy i rozwiązania wspierające dzieci oraz ich rodziców i opiekunów. W najnowszej edycji szczególne miejsce zajmą również nowe obszary, w tym „świat nastolatka" oraz „wsparcie rodziców i opiekunów". Będzie ona wyjątkowa z jeszcze jednego powodu – w tym roku 45-lecie swojej działalności obchodzi również Komitet Ochrony Praw Dziecka.

CO DAJE UDZIAŁ W KONKURSIE?

Konkurs jest przestrzenią do spotkania przedstawicieli biznesu, wydawnictw, kultury, edukacji i organizacji społecznych wokół wspólnego tematu – tworzenia świata odpowiadającego na potrzeby dzieci i ich rodzin. Laureaci otrzymują możliwość posługiwania się logotypem „Świat Przyjazny Dziecku", który stanowi dla rodziców dodatkową informację o pozytywnej ocenie wyróżnionego produktu lub inicjatywy.

Konkurs ma również wymiar społeczny. Opłaty zgłoszeniowe wspierają działalność statutową Komitetu Ochrony Praw Dziecka, dzięki czemu może on nieustannie wspierać nie tylko potrzebujące dzieci, ale też całe rodziny.

Zgłoszenia do konkursu → swiatprzyjaznydziecku@kopd.pl.
Więcej informacji → www.swiatprzyjaznydziecku.pl.



Zdjęcie: Świat Przyjazny Dziecku

Reklama

RODZINNA GRA PLANSZOWA



Jesteście wodzami plemion.
Rywalizujecie o tereny do życia.
Wygra plemię, które zdobędzie
najwięcej punktów za swoje ziemie.

8–108 LAT
1–4 GRACZY

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

ALEGRAMY 2026

Pomorskie święto gier offline

7-8 listopada br. w AMBEREXPO w Gdańsku odbędzie się już 5. edycja ALEgramy – wydarzenia, które gromadzi tysiące miłośników gier bez prądu. Tegoroczna odsłona dostarczy uczestnikom jeszcze więcej dobrej zabawy, inspiracji i okazji do wspólnego grania. Patronem medialnym festiwalu jest „Rynek Zabawek”.

Centralnym punktem programu będzie jak zawsze ogromna wypożyczalnia gier, obejmująca ponad 1400 tytułów, w tym najświeższe premiery (każdy uczestnik może skorzystać z niej bezpłatnie). Na miejscu pojawią się również wydawcy, producenci i dystrybutorzy gier planszowych, karcianych, bitewnych, RPG, komiksów, modeli i zabawek. Różnorodność stoisk sprawi, że zarówno początkujący gracze, jak i doświadczeni hobbyści znajdą tu coś dla siebie. W programie są m.in. games room, pokazy gier bitewnych, turnieje, sesje RPG, warsztaty malowania figurek, prelekcje oraz liczne aktywności dla najmłodszych.



Więcej informacji → www.festiwalalegramy.pl.

LUBELSKIE TARGI KSIĄŻKI 2026

Trzy dni spotkań z literaturą

Tegoroczna edycja Lubelskich Targów Książki (25-27 września) pokazała, jak wiele różnych światów może spotkać się pod jednym dachem.

Kontakt z literaturą może przyjmować różne formy. Warsztaty plastyczne, literackie i edukacyjne zachęcały najmłodszych do poznawania książek przez zabawę, eksperymentowanie i twórcze działanie. W programie dla dzieci i całych rodzin znalazły się też zajęcia z robotami edukacyjnymi Photon i GeniBot, warsztaty inspirowane serią „Mazurscy w podróży”, tworzenie zakładek i przypinek, monotypia roślinna czy warsztaty „Jamniczek do przytulania!”. Najmłodsi mogli odwiedzić Magiczną Strefę Hogwartu, poznać języki Azji oraz odkryć świat pająków i sów podczas spotkania „Strrraszne zwierzęta!”.

Ważnym miejscem na targowej mapie była także Strefa Rodzinnego Czytania, która zachęcała dzieci i dorosłych do wspólnego odkrywania książek. Czytanie łączyło się tutaj z zabawą, ruchem i działaniami angażującymi całe rodziny. Nie zabrakło również przestrzeni dla fanów planszówek i gier fabularnych.

Więcej informacji → www.lubelskie.targiksiazki.pl.

Zdjęcie: ALEgramy

Reklama



29. MIĘDZYNARODOWE TARGI KSIĄŻKI W KRAKOWIE®

Wielkie wydarzenie literackie w Polsce

22-25 października br. EXPO Kraków ponownie zgromadzi ponad 500 wystawców oraz 1000 autorów z Polski i zagranicy. Na uczestników czekać będzie ponad 1000 wydarzeń – od spotkań autorskich i premier po warsztaty i dyskusje. Pierwsze dwa dni upłyną pod znakiem rozmów o przyszłości rynku książki. Szczególnie bogaty program skierowany jest do wydawców, autorów, redaktorów, tłumaczy, bibliotekarzy, księgarzy i poligrafów, a w tym roku również do przedstawicieli branży filmowej. Patronem medialnym wydarzenia tradycyjnie jest „Rynek Zabawek".

Mottem 29. Międzynarodowych Targów Książki w Krakowie® są słowa Agnieszki Osieckiej „Uwaga: drugi człowiek" z utworu „Zabawy poufne". Wybór nie jest przypadkowy – w tym roku przypada 90. rocznica urodzin poetki i autorki tekstów piosenek, której twórczość od dekad porusza kolejne pokolenia.

Przez cztery październikowe dni trzy hale EXPO Kraków – Wisła, Dunaj i Karpaty – zamienią się w przestrzeń do spotkań ludzi, których łączy literatura. Czytelnicy będą mogli zdobyć autograf ulubionego autora, odkryć premiery, wziąć udział w rozmowach, dyskusjach i warsztatach, ale przede wszystkim spotkać tych, których dotychczas znali głównie z okładek książek.

W programie są m.in. spotkania z literaturą piękną, young adult, fantastyką i non-fiction, Festiwal Literatury Kobiecej, Festiwal Mroczne Historie oraz Dziecięca i Młodzieżowa Strefa Literacka. Wydarzenia będą odbywać się na trzech scenach oraz w 14 salach seminaryjnych.

Organizatorzy nie zapomnieli również o najmłodszych uczestnikach, na których czekać będą spotkania z autorami – z warsztatami, rysowaniem, eksperymentowaniem i zabawą. Wśród zaproszonych gości są m.in. Grzegorz Kasdepke, Rafał Kosik, Aneta Korycińska (Baba od polskiego), Adam Mirek, Urszula Młodnicka, Zofia Stanecka, Agnieszka Stelmaszyk i Przemek Staroń. Program obejmuje również m.in. urodziny Kubusia Puchatka, warsztaty „Jak się leczy książki?", spotkanie „Młodzi detektywi w akcji", warsztaty komiksowe i LEGO, a także rozmowy dotyczące emocji, hejtu, przemocy słownej i stawiania granic. Z kolei fani popularnych serii spotkają w Krakowie twórców „Emi i Tajnego Klubu Superdziewczyn" oraz „Mazurskich w podróży".





PROGRAM BRANŻOWY

Dwa pierwsze dni targów będą okazją nie tylko do zdobycia wiedzy, ale przede wszystkim do spotkania osób reprezentujących różne ogniwa rynku książki – od autora i redaktora, przez wydawcę, tłumacza i drukarnię, aż po bibliotekę, dystrybutora czy producenta filmowego.

- **Sztuczna inteligencja wchodzi do świata książki**

Jednym z najczęściej powracających tematów tegorocznego programu będzie sztuczna inteligencja i jej wpływ na pracę osób związanych z książką. Uczestnicy dowiedzą się, jak AI już dziś zmienia pracę wydawców, bibliotekarzy i osób pracujących z tekstem, otwierając przed nimi nowe możliwości, ale też stawiając nowe pytania. W czwartek będą mogli wziąć udział w spotkaniu „Sztuczna inteligencja w wyszukiwaniu książek naukowych" (organizowanym przez Bibliotekę Jagiellońską) oraz dyskusji „Jak sztuczna inteligencja zmienia rynek wydawniczy?" (zainicjowanej przez Polską Izbę Książki). W piątek temat będzie kontynuowany m.in. podczas spotkań „Niech on to zrobi – agent AI w Elibri" oraz „Od czerwonego długopisu do sztucznej inteligencji. Jak zmienia się warsztat redaktora i korektora?".

- **W jakiej kondycji jest dziś rynek książki?**

Dni branżowe będą również okazją do rozmowy o sytuacji polskiego rynku wydawniczego i zmianach prawnych, które mogą wpłynąć na jego przyszłość. W czwartek Polska Izba Książki zaprasza na panel dotyczący projektu ustawy o ochronie rynku książki, zaś w piątek Stowarzyszenie Autorów i Wydawców „Copyright Polska" podejmie temat nowych możliwości i większych środków na wynagrodzenia oraz rekompensaty dla autorów i wydawców. W programie są także rozmowy o standardach pracy wydawniczej, przyszłości wydawnictw naukowych oraz funkcjonowaniu audiobooków i e-booków.

Zamów TERAZ!

Sylvanian Families®



Magiczny świat Sylvanian Families!



1 5858 Magiczna baśniowa wieża z figurkami





4 5859 Wróżkowy Domek Grzybek z Figurkami



3 5871 Magiczne dziecięce wróżki

2 5857 Lśniący Zamek Leśnych Wróżek

© EPOCH

EPOCH

Jednym z punktów jest również dyskusja Unii Literackiej „Stan przedzawałowy rynku książki" – rozmowa o kondycji sektora i wyzwaniach, z jakimi mierzą się dziś jego uczestnicy.

- **Od książki do filmu, czyli debiut Strefy Adaptacji**

Nowością podczas tegorocznej edycji targów będzie Strefa Adaptacji, czyli przestrzeń stworzona z myślą o coraz silniejszym przenikaniu się rynku książki i branży audiowizualnej. Wydawcy, autorzy i właściciele praw spotkają się z producentami, scenarzystami i przedstawicielami środowiska filmowego. Program rozpocznie praktyczne szkolenie dla wydawców z pitchowania projektów i doboru książek pod adaptację. Uczestnicy będą mogli również dowiedzieć się, jak zabezpieczyć interesy autora, wydawcy i producenta przy adaptacji filmowej oraz jak powinna wyglądać współpraca autora ze scenarzystą. Z kolei w piątek przyjdzie czas na konkretne historie, które już rozpoczęły drogę ze stron książki na ekran. Podczas spotkania wokół adaptacji „Bebechów" o projekcie porozmawiają dr Adam Mirek i Anna Steć z wydawnictwa Znak Emotikon oraz Hugh Welchman z BreakThru Productions. Osobne spotkanie zostanie poświęcone filmowej adaptacji „Lalki" Bolesława Prusa z udziałem Radosława Drabika z Gigant Films i Karoliny Oponowicz z Wydawnictwa Agora. Ważnym punktem programu będzie także sesja pitchingowa książek wybranych do Katalogu Praw Strefy Adaptacji. Program uzupełnią prelekcja Krakow Film Commission oraz spotkanie z Anną Tatarską „Dlaczego najlepsi aktorzy Hollywood mają swoje kluby książki?". Organizatorzy przygotowali również katalog książek o największym potencjale ekranizacyjnym, który pomoże producentom szybciej odnaleźć tytuły mogące stać się podstawą przyszłych filmów, seriali i animacji.

- **Strefa Sprzedaży Praw**

Ważnym miejscem spotkań biznesowych podczas dni branżowych będzie także Strefa Sprzedaży Praw, która połączy polskich wydawców z agentami literackimi oraz przedstawicielami wydawnictw zagranicznych. Strefa stworzy przestrzeń do bezpośrednich rozmów o sprzedaży i pozyskiwaniu praw, prezentacji katalogów oraz poszukiwaniu nowych projektów i partnerów na zagranicznych rynkach.

- **Od korekty po nowe rozwiązania technologiczne**

Program branżowy obejmie również zagadnienia związane z codzienną pracą osób, bez których książka nie trafiłaby do czytelnika. Forum Redaktorów i Korektorów zaprasza m.in. na warsztaty „Niewidzialna ręka korektora", prelekcję „Uwaga: człowiek między wierszami – o współpracy autora i redaktora we współczesnych realiach" oraz spotkanie dotyczące standardów pracy wydawniczej. Tłumacze podejmą temat znaczenia języka i przekładu dla obrazu współczesnych społeczeństw, bibliotekarze będą rozmawiać o cyfrowych zbiorach, audiobookach i e-bookach, a przedstawiciele sektora wydawniczego poznają nowe rozwiązania technologiczne i systemy wspierające ich codzienną pracę.

SZEROKI ZASIĘG TARGÓW

Dla tych, którzy nie mogą przyjechać do Krakowa, uruchomiona zostanie Telewizja Targowa. W sobotnim i niedzielnym programie dziennikarze literaccy relacjonować będą najważniejsze wydarzenia oraz przeprowadzać wywiady z zaproszonymi gośćmi.

Więcej informacji → www.ksiazka.krakow.pl.

PUQUU

Nowa marka kreatywnych zabawek

Na rynku zadebiutowała PUQUU – polska marka artykułów plastycznych i kreatywnych dla dzieci, która wyrosła z przekonania, że zabawa to nie nagroda ani przerwa, tylko sposób, w jaki dzieje się dzieciństwo – stąd hasło „Play is Everything".

Wyróżnikiem PUQUU są współprace z artystami: kolorowanki Bazgrolki zaprojektował Piotr Karski, naklejki Sticker Stories – francuska ilustratorka Titeepex, a zegary – Susie Hammer. W ofercie marki są m.in. kredki, markery, farby, masy plastyczne, naklejki, kolorowanki w rolce i zegary. Odważny design idzie w parze z funkcjonalnością – opakowania są gotowe do wręczenia jako prezent, a wiele z nich zostaje potem z dzieckiem jako zabawka czy dekoracja.

Więcej informacji → www.puquu.com.





WYDAWNICTWO ZAKAMARKI

Wizytówka wydawcy

Wydawnictwo Zakamarki wydaje cenione na całym świecie i tłumaczone na dziesiątki języków szwedzkie oraz francuskie książki dla dzieci. Wiele Zakamarkowych tytułów to książki obrazkowe dla młodszych dzieci. W ofercie znaleźć można sporo ciekawych propozycji dla dzieci starszych, czytających już samodzielnie. Podstawową zasadą wydawnictwa jest publikowanie książek z wartościową treścią, dopracowanym językiem oraz niesztampowymi ilustracjami.

Więcej informacji → www.zakamarki.pl.

ZAKAMARKI

Zdjęcie: Targi Książki w Krakowie, Zakamarki, PUQUU

Zabawy w kąpieli

Zanurz książkę w wodzie, a zobaczysz kolorowe obrazki!

aksjomat



Wydawnictwo AKSJOMAT sp. z o.o., ul. Lindego 7 C, 30-148 Kraków, tel. 12 633 70 22, e-mail: marketing@aksjomat.com, www.aksjomat.com

SPIELWARENMESSE 2027

Ruszyły zgłoszenia do ToyAward

Wystawcy mogą już zgłaszać swoje produkty do prestiżowej nagrody ToyAward w sześciu kategoriach: Baby & Infant, PreSchool, SchoolKids, Teenager & Adult, Startup oraz Sustainability.

Doświadczenia tegorocznych uczestników pokazują, że ogromne korzyści przynosi już sama nominacja do nagrody ToyAward.

Michelle Yang, marketing manager w firmie Edxeducation, której zestaw Thread-to-Calm Cube Group Set został nominowany w kategorii PreSchool: – Nominacja wyraźnie zwiększyła atrakcyjność naszego produktu.

Anastasia Meshcheriak z firmy Cartonic, której puzzle 3D Kitten Trio zostały nominowane w kategorii Sustainability: – Nagroda stała się mocnym dowodem na naszą wiarygodność, zwłaszcza podczas wchodzenia na zagraniczne rynki i prezentowania oferty nowym partnerom.

Lisa Hickisch, marketing & PR manager w firmie Hutter Trade, której gra „Der Berg ruft" zwyciężyła w kategorii PreSchool: – Byliśmy niezwykle szczęśliwi z otrzymania ToyAward i od razu podzieliliśmy się tą wiadomością w naszych kanałach społecznościowych. Znak ToyAward pojawił się także na opakowaniu gry, co pozwoliło nam dodatkowo wyróżnić produkt na sklepowej półce.

UWAGA: IDĄ ZMIANY!

- Od przyszłorocznej edycji Spielwarenmesse produkty określane dotychczas mianem „nominowanych" (nominees) będą prezentowane jako „finaliści" (finalists), co pozwoli jeszcze mocniej podkreślić osiągnięcie, jakim jest samo zakwalifikowanie się do finałowego etapu konkursu.
- Finaliści otrzymają również własny znak ToyAward, którym będą mogli posługiwać się w działaniach marketingowych i komunikacyjnych.
- Zarówno finaliści, jak i laureaci ToyAward nadal będą prezentowani podczas Spielwarenmesse w specjalnie wydzielonej przestrzeni w hali 3A.
- Dodatkową widoczność zapewnią im kanały cyfrowe oraz obecność w międzynarodowych mediach.

Więcej informacji → www.toyaward.de/en.

HOBBY

Targi zmieniają się w HobbyCon

Nowa nazwa, odświeżona oprawa wizualna i jeszcze bardziej interaktywna formuła to kolejny etap rozwoju wydarzenia, które od lat zrzesza prawdziwych pasjonatów. Najbliższa edycja HobbyCon odbędzie się 14-15 listopada br. na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich.

Zmiana nazwy nie oznacza zmiany charakteru wydarzenia. HobbyCon nadal będzie miejscem pełnym pasji, atrakcji i różnorodnych stref tematycznych. Nowa odsłona ma lepiej podkreślać kierunek, w którym rozwija się wydarzenie. HobbyCon został stworzony z myślą o wszystkich, którzy chcą nie tylko oglądać, ale przede wszystkim doświadczać, testować, tworzyć i brać udział w atrakcjach. To miejsce, w którym pasje wychodzą poza gabloty i stoiska. W programie są m.in. strefy gier planszowych, RPG i zręcznościowych, turnieje puzzli oraz rummikub, szachy, symulatory jazdy, strefa cosplay, klocki, gry komputerowe w stylu retro, muzyka, winyle oraz fotografia. Tegoroczna edycja przyniesie także szereg nowości, w tym nowe strefy, dodatkowe aktywności oraz jeszcze więcej okazji do spotkań z twórcami, pasjonatami i społecznością skupioną wokół swoich zainteresowań. Nie zabraknie również elementów dobrze znanych stałym uczestnikom targów Hobby. Na liście atrakcji tradycyjnie znajdą się makiety kolejowe, modelarstwo, rękodzieło, grupy historyczne i rekonstrukcyjne, strefa służb mundurowych oraz liczne warsztaty i strefy edukacyjne.

Więcej informacji → www.targihobby.pl.

TOY FAIR®

Terminy targów do roku 2032

The Toy Association™ i Javits Center zawarły pięcioletnie porozumienie dotyczące organizacji nowojorskiego Toy Fair®. Tym samym branża zabawkarska poznała najbliższe terminy jednego z najważniejszych wydarzeń targowych na świecie.

Nowojorskie targi każdego roku przyciągają tysiące przedstawicieli sektora zabawek, gier i rozrywki dziecięcej oraz media z około 100 krajów. Toy Fair® są miejscem premier produktowych, spotkań producentów z handlem, prezentacji trendów i innowacji oraz nawiązywania międzynarodowych kontaktów biznesowych.

Kolejne edycje Toy Fair® odbędą się w następujących terminach:

- 2027: 20-23 lutego,
- 2028: 26-29 lutego,
- 2029: 24-27 lutego,
- 2030: 23-26 lutego,
- 2031: 22-25 lutego,
- 2032: 21-24 lutego.

Decyzję poprzedziły szerokie konsultacje The Toy Association z przedstawicielami różnych segmentów rynku. Analizowano zarówno termin, jak i lokalizację wydarzenia. Ostatecznie branża opowiedziała się za utrzymaniem czterodniowej formuły targów.
– Po szczegółowej analizie stało się jasne, że Nowy Jork w lutym najlepiej odpowiada potrzebom i celom globalnej branży zabawkarskiej – podkreśla Greg Ahearn, prezes i CEO The Toy Association.

Więcej informacji → toyfairny.com.

NOWOŚCI PEŁNE HISTORII

COBI

PZ.KPFW. V PANTHER AUSF. A

1157 SKALA: 1:28

HISTORICAL COLLECTION WORLD WAR II

MUZEUM PANCERNE w KŁANINIE



ORP BŁYSKAWICA

664 SKALA: 1:300

HISTORICAL COLLECTION WORLD WAR II

MUZEUM MARYNARKI WOJENNEJ W GDYNI



ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

HANDLOWY@COBI.PL

COBI.PL

COBI.ZABAWKI
COBI.KLOCKI

COBI PL

HISTORICAL COLLECTION WORLD WAR II



T-34-85

1046 SKALA: 1:28

BUDUJ HISTORIĘ, KLOCEK PO KLOCKU

SIERPIEŃ

WIĘCEJ ZDJĘĆ NA WWW.RYNEKZABAWEK.PL

CO? **REBEL SHOWROOM**
KIEDY? **26-28 SIERPNIA BR.**
GDZIE? **GDAŃSK**

























Zdjęcia: Rynek Zabawek

WRZESIEŃ

KTO? **BEMAG**
KIEDY? **7 WRZEŚNIA BR.**
GDZIE? **WRZEŚNIA**



KTO? **MABEL**
KIEDY? **9-10 WRZEŚNIA BR.**
GDZIE? **NOWY SĄCZ**


MABEL


DAFFI


PRO-EXIMP


AWM

Zdjęcia: Bemag, Mabel

Reklama



SUPPLY THE WORLD'S IMAGINATION

Zapraszamy na wiodące międzynarodowe targi branży hobbystycznej, rękodzielniczej oraz materiałów dla artystów. Poznaj najnowsze trendy, odkryj innowacyjne produkty, nawiąż nowe kontakty biznesowe i rozwijaj współpracę z obecnymi partnerami.
Do zobaczenia na targach!

Dowiedz się więcej i zarezerwuj swój bilet.

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

messe frankfurt

KTO? **MIKI**
KIEDY? **11 WRZEŚNIA BR.**
GDZIE? **KRAKÓW**



DANTE



CZUCZU, MIKI

KTO? **EURO-TRADE**
KIEDY? **16-17 WRZEŚNIA BR.**
GDZIE? **KRAKÓW**


CZUCZU



EURO-TRADE


EURO-TRADE


MFP PAPER



CARTAMUNDI

CO? **PLANSZÓWKI W SPODKU**
KIEDY? **19-20 WRZEŚNIA BR.**
GDZIE? **KATOWICE**



LUCRUM GAMES



PORTAL GAMES



GRANNA







Zdjęcia: Miki, Euro-Trade, Aleksandra Sobieszek, Portal Games, Granna

Brought to you by

EMOTIONAL SUPPORT PALS®

by Relatable

Na Poprawę Humoru



98620 Emotional Support Pierogi

98618 Emotional Support Piklowane Ogórki

98615 Emotional Support Krówki

98614 Emotional Support Kapibary

HAPPY HAUL™

CHASE. FIND. Yippeeee!

7 niespodzianek w serii



21932 Pachnąca zawieszka Disney Kolekcja 7 niespodzianek



46459 Kubuś Puchatek Szczęśliwe Scenki Kolekcja 7 niespodzianek



21933 Kaczuszki Duckalooz zawieszki Kolekcja 7 niespodzianek



25294 Shrek Szczęśliwe Scenki Kolekcja 7 niespodzianek

Szczęśliwe niespodzianki

Just Play

© Disney © Dreamworks

© Just Play Products, LLC

CO? **TARGI ZABAWEK I AKCESORIÓW**
KIEDY? **23 WRZEŚNIA BR.**
GDZIE? **ZIELONKA K. WARSZAWY**


BRANDS4KIDS


LOKO


ANGRE



BABEE PLANET


BLUE OCEAN


TOYKI


QELEMENTS


WYSTAWCY



MINT NATION


RAVENSBURGER


TACTIC



STOOST


REGNUM



TUBAN


SOLUTION BABY CARE


MM SPACE


TUBLU


ORSOLYA


YAMANN

Zdjęcia: Rynek Zabawek

KTO? **ATENEUM**
KIEDY? **24-26 WRZEŚNIA BR.**
GDZIE? **KRAKÓW**



ATENEUM, AMEET


IUVI GAMES



DANTE



MARIOINEX



TUBAN



TREFL



WINNING MOVES


SIMBA TOYS POLSKA



REBEL



IUVI GAMES



ARTSANA POLAND

Zdjęcia: Rynek Zabawek



TM TOYS



DEMART



EPEE POLSKA



NASZA KSIĘGARNIA



MG DYSTRYBUCJA



MGAE



KANGUR



EGMONT



MALI MARZYCIELE


LALKI HISZPAŃSKIE


KIDDISVIT



GRANNA


AMEET

Zdjęcia: Rynek Zabawek



Szczęśliwi puzzli nie liczą

Cherry Pazzi®

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



MAJDAN ZABAWEK



MELI



ZIELONA SOWA



PORTAL GAMES



PIATNIK



AKSJOMAT



HARPERCOLLINS



JUST PLAY



SPIN MASTER



COBI

Zdjęcia: Rynek Zabawek

CO? **WORLD OF KIDS EXPO POLAND**
KIEDY? **29 WRZEŚNIA – 1 PAŹDZIERNIKA BR.**
GDZIE? **NADARZYN K. WARSZAWY**



ATA



W&K



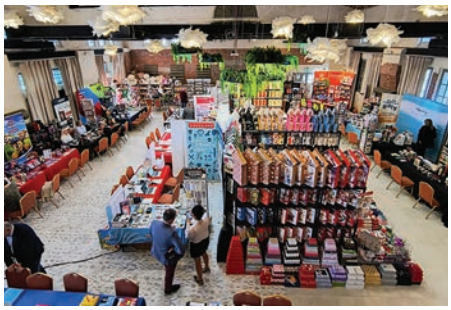
LUCRUM GAMES



JU-PITER


POLESIE

KTO? **LUKA**
KIEDY? **29 WRZEŚNIA BR.**
GDZIE? **CHORZÓW**



LUKA


TREFL



EGMONT

PAŹDZIERNIK

KTO? **ABRO**
KIEDY? **2 PAŹDZIERNIKA BR.**
GDZIE? **ZIELONKA K. WARSZAWY**


ABRO


ARTYK


CASTOR


SOLUTION BABY CARE


STNUX


MARIOINEX

Zdjęcia: Rynek Zabawek, Luka, Abro

7 SPRAWDZONYCH POMYSŁÓW

na niebanalny prezent pod choinkę

Gwiazdka to jedna z tych okazji, kiedy warto postawić na upominki, które nie tylko cieszą, ale także zachęcają do zabawy, odkrywania i wspólnego spędzania czasu. Z tego powodu świetnym prezentem pod choinkę – zarówno dla najmłodszych, jak i nieco starszych dzieci – będą pełne kolorowych ilustracji, znanych bohaterów i zabawnych niespodzianek kreatywne książeczki od wydawnictwa AMEET.

POMYSŁ NR 1

U każdego malucha bez wyjątku mnóstwo wrażeń wywołają dwie zabawne nowości z serii **Disney Maluch: Stitch. Festiwal pierdków** oraz **Król Lew. Pierdki na sawannie**. To interaktywne książeczki dźwiękowe, w których wystarczy dotknąć oznaczonego miejsca na stronie, by usłyszeć… zabawne odgłosy puszczania bąków! Świetna zabawa gwarantowana!



POMYSŁ NR 2

Oryginalnym prezentem nie tylko dla dzieci i młodzieży, ale też dorosłych są książki z serii **Bądź blisko**. Pełne ciepła historie i ilustracje pokazują siłę przyjaźni, czułości i wspólnie spędzanego czasu. Po obróceniu strony obrazki nabierają nowego znaczenia – bohaterowie przytulają się lub chwytają za ręce, co z miejsca jeszcze bardziej ociepli świąteczną atmosferę.



POMYSŁ NR 3

Serca fanów budowania zabiją mocniej na widok **LEGO®. Święta. Buduj i baw się** – świątecznego zestawu podarunkowego z 54 klockami LEGO®, z których można stworzyć aż trzy modele: Mikołaja, reniferki Joy i bałwanka Śnieżka. Dopełnieniem zestawu jest książka z opowiadaniem, łamigłówkami i pomysłami na nowe konstrukcje.



POMYSŁ NR 4

Z kolei każdy fan Star Wars™ spędzi wymarzony czas pod choinką z zestawem **LEGO® Star Wars™. Święta w Odległej Galaktyce**, na który składają się dwie książki ze świątecznymi misjami i wyjątkową opowieścią z Rey w roli głównej, a także minifigurka C-3PO ze śnieżką oraz unikatowy model śnieżnego droida R2-D2.



POMYSŁ NR 5

Świątecznym pewniakiem prezentowym dla wszystkich miłośników fantastycznych historii są także **LEGO®. Niezwykłe opowieści o smokach**. Dzięki nim dzieci w ciekawy sposób poznają legendy o Jinlongu, jednym z najpotężniejszych stworzeń chińskiej kultury, a także o Smoku Wawelskim. Każdy zestaw zawiera dodatkowo ponad 80 klocków LEGO®, z których można zbudować model niezwykłego smoka.



POMYSŁ NR 6

Dla miłośników kreatywnej zabawy idealnym pomysłem będą zestawy kart **Bukiety na biurko. Twórz i koloruj**. Wewnątrz znajduje się wszystko, co potrzebne do własnoręcznego wyczarowania oryginalnych kartonowych bukiecików. Do wyboru są dwie wersje: z Kubusiem i Przyjaciółmi lub z księżniczkami i złoczyńcami Disneya.



POMYSŁ NR 7

Tegoroczne święta będą też wyjątkowym czasem dla fanów Harry'ego Pottera: już 25 grudnia odbędzie się premiera nowego serialu osadzonego w świecie młodego czarodzieja. Jeszcze więcej magicznych przygód zapewnią im kolorowanki **Harry Potter™. COZY MAGIC**, w tym specjalna, świąteczna wersja!



Zdjęcia: AMEET

Co w tym roku zagra pod choinką?

KANGUR



Kangur sp. z o.o.
www.ekangur.pl

Magia świąt z Playmobil: konie i rycerze w zupełnie nowej odsłonie!

Tym razem nasza redakcja wzięła na warsztat dwie nowe, a zarazem skrajnie różne kolekcje z portfolio firmy Playmobil. Po bliższym przyjrzeniu się zestawom, które je tworzą, możemy śmiało zarekomendować obie linie jako propozycje na kreatywne prezenty pod choinkę z uwielbianymi przez dzieci, ponadczasowymi bohaterami w roli głównej. Co równie istotne, zróżnicowanie zestawów pod względem wielkości to gwarancja, że wymarzony podarunek nie będzie tylko w zasięgu Świętego Mikołaja z grubszym portfelem...

Dlaczego świat koni to zawsze dobry pomysł na prezent?

Seria I Love Horses przenosi dzieci do jeździeckiego świata, w którym mogą opiekować się końmi. Figurki, konie i akcesoria zachęcają do kreatywnych zabaw, które rozwijają wyobraźnię. Co równie istotne, wspierają wychowanie dzieci w empatii i odpowiedzialności wobec zwierząt. Możliwość łączenia poszczególnych zestawów sprawia zaś, że nawet drobny prezent może stać się początkiem prawdziwej końskiej pasji.

Co wyróżnia serię I Love Horses?

- Seria sprawia, że jeździecki świat jest dostępny dla każdego dziecka, co często jest spełnieniem największego marzenia.
- Składają się na nią mniej oraz bardziej rozbudowane scenerie do zabawy, które można dowolnie łączyć między sobą.
- Dziecko może wymyślać własne historie bazujące na jedynej w swoim rodzaju relacji, jaka łączy człowieka z koniem.
- Spaja bardzo lubiany przez dzieci temat z zabawą w stylu Playmobil.
- Odwzorowane w najdrobniejszych szczegółach akcesoria dodają zabawie realizmu.
- Ubrania i akcesoria można wymieniać między figurkami, co wnosi do zabawy element zaskoczenia.





3 INSPIRACJE NA UDANY PREZENT Z KOŃMI W ROLI GŁÓWNEJ



Samochód terenowy z przyczepą do przewozu koni (72129)



Arena do jazdy konnej (72130)



Mała stajnia z kowalem (72131)

Dlaczego świat rycerzy to zawsze dobry pomysł na prezent?

Tajemnicze zamki, bohaterskie pojedynki, dalekie wyprawy i walka w obronie królestwa od zawsze budziły ogromne emocje. Etos rycerski, mimo upływu wieków, ani trochę nie stracił na swojej atrakcyjności, wręcz przeciwnie – wciąż fascynuje i pobudza wyobraźnię. Dlatego Playmobil zaprezentował ostatnio nową odsłonę swojego klasycznego rycerskiego świata, w której nie brakuje zamków, dzielnych bohaterów i ekscytujących przygód.

Co wyróżnia serię rycerzy Playmobil?



- Seria czerpie z ponadczasowej fascynacji zamkami, rycerzami i bohaterskimi pojedynkami.
- Świat rycerzy Playmobil to idealny sposób na wprowadzenie dzieci w klimat średniowiecza.
- Zabawa jest wyjątkowo realistyczna – zamek wyposażony jest w ścianę, którą można zburzyć, oraz dwa ruchome działa (można je dowolnie ustawiać na murach obronnych); dodatkowe emocje zapewniają zwodzony most i zamykana brama, a w wysokiej wieży na dzieci czekają kolejne atrakcje, m.in. skarbiec i loch.
- Starannie dopracowane detale, ruchome elementy, konie, zbroje, broń (w tym możliwość wystrzeliwania płonących strzał, co zapewnia spektakularne powietrzne pojedynki) i liczne akcesoria zachęcają dzieci do odgrywania ról i tworzenia własnych opowieści.
- Dużym atutem kolekcji jest możliwość łączenia poszczególnych zestawów – od pojedynczych bohaterów po ogromne twierdze.
- Rozbudowane zestawy zachęcają dzieci do przenoszenia się w zabawie do innej epoki i wznoszenia na wyżyny swojej kreatywności.

3 INSPIRACJE NA UDANY PREZENT Z RYCERZAMI W ROLI GŁÓWNEJ



Duży zamek rycerzy herbu Lew (72112)



Wieża rycerzy herbu Smok (72113)



Czarny smok (72114)

Zdjęcia: Playmobil

Koci Domek Gabi:

pięć lat fenomenu, który wciąż rośnie

5 stycznia 2021 r. na Netflixie zadebiutował „Gabby's Dollhouse" – serial DreamWorks Animation łączący live action, animację, unboxing i miniaturowy świat. Gabby (w polskiej wersji językowej Gabi) gra Laila Lockhart Kraner, a jej kocią ekipę tworzą m.in. Kiciuś Panduś, Łakotek, Najkotek, DJ Kocimiętka, Wróżkicia, Syrenkotka, Miękicia, Kicifura i Tekturzątko. Łącznie powstało już 14 sezonów serialu, z czego 90 odcinków zostało wyemitowanych w Polsce.

Sekret sukcesu? Format niemal idealnie przekłada się na zabawę. Każdy odcinek zaczyna się od niespodzianki, a następnie przenosi widza do domku, w którym można gotować, tworzyć, śpiewać i rozwiązywać problemy. Za kolorową estetyką stoją konkretne wartości: przyjaźń, współpraca, kreatywność i „growth mindset" – próbowanie jeszcze raz, uczenie się na błędach i przekonanie, że „jeszcze nie umiem" nie oznacza „nie potrafię".



Sama Gabi też nie stoi w miejscu. Kolejne sezony otwierały nowe światy: Syrenkolandię, imprezowy klimat z Imprezowym Kotem Maniusiem czy wprowadzoną w 13. sezonie Wróżkolandię. Pierwszy odcinek tej odsłony w polskiej wersji nosi tytuł „Sekretny świat Wróżkolandii". Każdy z takich nowych światów daje jednocześnie ogromne możliwości rozwoju produktów licencyjnych.

14. sezon serialu, który trafił na Netflix 14 września 2026 r., wprowadza młodszą siostrę Gabi – Doozie (czyli Dusię), oraz jej psiego przyjaciela Mopsika. Jednocześnie jest to zapowiedź dalszego rozszerzania uniwersum o psi świat i spin-off skoncentrowany wokół Dusi oraz jej nowych czworonożnych przyjaciół.

Co szczególnie ważne z punktu widzenia branży licencyjnej, Universal potwierdza kontynuację serialu co najmniej do roku 2030. Oznacza to wyjątkowo długą perspektywę rozwoju marki, nowe sezony, kolekcje produktowe, retail activations i kolejne kategorie licencyjne.

Fenomen Gabi potwierdzają też wyniki oglądalności. Marka od pięciu lat regularnie utrzymuje się w ścisłej czołówce dziecięcych treści Netflixa, bardzo często zajmując pośród nich najwyższe pozycje. Silną obecność buduje również poza platformą: na YouTubie, w grach i na platformach takich jak Roblox, a także poprzez eventy i meet & greet w galeriach handlowych. Kinowy „Gabby's Dollhouse: The Movie" dodatkowo rozszerzył grupę odbiorców i potwierdził, że marka ma potencjał wykraczający daleko poza format serialowy.



Kocia imprezka z Gabi (AIM Media)

Od października br. obecność Koci Domek Gabi w Polsce poszerzyła się o emisję w Puls Kids.

Fenomen ekranowy wyjątkowo skutecznie udało się przenieść na sklepową półkę. Globalny master toy partner – Spin Master – stworzył cały ekosystem produktów z domkiem Gabi jako jego centralnym elementem. Domek stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych produktów marki i sprzedał się globalnie w liczbie ponad 3 mln egzemplarzy. Silne uzupełnienie oferty przygotowała marka LEGO®, które od kilku lat rozwija zestawy inspirowane serialem i jego bohaterami.



Dystrybutor: Spin Master





Producent: LEGO

W Polsce portfolio licencyjne jest równie szerokie. W kategorii zabawek obecne są takie firmy, jak Trefl, Wader-Woźniak, Euro-Trade oraz HH Poland, natomiast w BTS – St.Majewski, Beniamin i Astra. Do tego dochodzą produkty mPTech, kolekcje PartyDeco oraz współprace z Sinsay, Pepco, Smykiem czy choćby Dr.Oetker.



Producent: TREFL



Kocia imprezka z Gabi (AIM Media)

Gabi żyje jednak nie tylko na ekranie i półce. Eventy, meet & greet, aktywacje retailowe, gry, social media oraz nowe formaty sprawiają, że dziecko może wejść do kociego świata niemal wszędzie. W statystykach RMD Research Gabi pozostaje topowym brandem, a silny plan aktywacji na 2027 r. powinien jeszcze wzmocnić tę pozycję.

JEDNYM SŁOWEM...

Po pięciu latach trudno mówić o chwilowej modzie. Koci Domek Gabi stał się pełnoprawnym ekosystemem preschool – serialem, marką zabawkową, platformą licencyjną i światem doświadczeń. Potwierdzona kontynuacja serialu Netlix co najmniej do 2030 r. daje partnerom licencyjnym wyjątkowo długą perspektywę i dowodzi, że Gabi została zbudowana jako marka na lata, a nie tylko sezonowy hit.



ELC BRANDS
enhancing brand values

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

Zdjęcia: Elc Brands



„Nasze psiaki”

– gra, o którą niebawem zapytają klienci



Wszystko dlatego, że informacje o grze już rozchodzą się pocztą pantoflową wśród najbardziej zagorzałych psiarzy i za moment wywołają prawdziwy efekt kuli śnieżnej. Sama rozgrywka jest zaś na tyle uniwersalna, że przy stole mogą spotkać się całe pokolenia graczy – zarówno zaawansowanych, jak i nowicjuszy.

DLACZEGO WARTO MIEĆ W SKLEPIE GRĘ „NASZE PSIAKI”?

- Silna kampania promocyjna łączy działania Wydawnictwa „Nasza Księgarnia”, schroniska Celestyniaki oraz influencerów, których psy znajdują się na kartach.
- Gra zwraca uwagę nieszablonowymi ilustracjami i atrakcyjnym tematem.
- Proste zasady sprawiają, że zabawa jest przyjemna dla całej rodziny – od dzieci po seniorów.
- Część dochodu ze sprzedaży każdego egzemplarza Wydawnictwo „Nasza Księgarnia” przekazuje schronisku, co przekłada się na realną pomoc dla bezdomnych psiaków.
- Tytuł można w ciemno proponować klientom, którzy lubią grać w bestsellerowy „Sen”.



CO ŁĄCZY GRY „NASZE PSIAKI” I „SEN”?

| Karty z pięknymi ilustracjami |
| Proste zasady |
| Podobny rodzaj rozgrywki – jeśli ktoś lubi „Sen”, polubi też „Nasze psiaki” |
| Atrakcyjna cena |

NA CZYM POLEGA ROZGRYWKA?

Każdy z graczy dysponuje 7 kocykami, na których kładzie swoje psy – zgodnie z poleceniami na kartach. Wykorzystując karty psich zabawek, można przemieszczać psy na inne kocyki – swoje i rywali.





Na koniec każdy gracz zdobywa punkty za psy leżące na jego kocykach. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

DO GRY DOŁĄCZONA JEST SPECJALNA BROSZURKA, KTÓRA ZAWIERA M.IN.:

- informacje o schronisku Celestyniaki;
- prezentację psów do adopcji;
- opisy psów występujących w grze;
- materiały przygotowane przez ilustratorkę.









MISJA SPECJALNA: POMOC BEZDOMNYM PSOM

Jarosław Basałyga, dyrektor ds. gier planszowych w Wydawnictwie „Nasza Księgarnia":

Postanowiliśmy wesprzeć opiekę nad podopiecznymi schroniska Celestyniaki poprzez przekazanie na jego rzecz części zysków z każdego sprzedanego egzemplarza. Mamy nadzieję, że w ten sposób wspólnie z graczami uda nam się pomóc jak największej liczbie psów. A być może nawet dzięki naszej grze ktoś pozna psiaka, któremu podaruje nowy dom...

Tytuł gry: „Nasze psiaki"
Autor: Gareth Edwards
Ilustracje: Anita Rusiecka
Liczba graczy: 2-4
Wiek: 6-106 lat
Wydawca: Nasza Księgarnia
Premiera: 28 października br.



Zdjęcia: Wydawnictwo „Nasza Księgarnia"



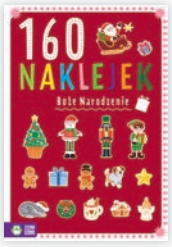
JEDNA PÓŁKA = WIELE POWODÓW DO ZAKUPU

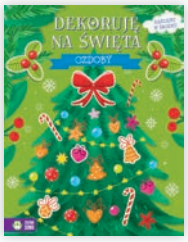


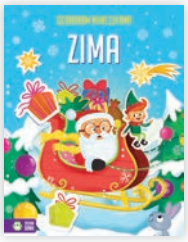
Świąteczna półka od Zielonej Sowy przyciąga wzrok swoją różnorodnością. W sezonie Gwiazdka 2026 wydawnictwo jak zwykle stanęło na wysokości zadania, stawiając na ofertę, która odpowiada na wiele potrzeb klientów – od kreatywnych zabaw z naklejkami, przez kolorowanie i rozwiązywanie łamigłówek, aż po pełne magii opowieści i wciągające historie detektywistyczne. Poniżej krótki przegląd zimowo-świątecznych propozycji wydawcy.

KSIĄŻKI INNE NIŻ WSZYSTKIE...

Długie zimowe dni i niecierpliwe oczekiwanie na święta to doskonały moment, żeby sięgnąć po książki aktywnościowe. Te z naklejkami wspaniale angażują dzieci do działania, łącząc zabawę z zadaniami rozwijającymi koncentrację, spostrzegawczość i wyobraźnię. Emocji zabawie dodaje to, że dziecko aktywnie współtworzy swoją książkę.







JAK DODAĆ ZIMIE KOLORÓW?

Kolorowanki to jeden z tych formatów, po które dzieci i dorośli chętnie sięgają zarówno w domu, jak i podczas świątecznego wyjazdu czy rodzinnego odpoczynku. Pozwalają spokojnie spędzić czas, a przy okazji ćwiczą sprawność manualną oraz pobudzają wyobraźnię.









KREATYWNA ZABAWA BEZ KLEJU I NOŻYCZEK

Dzieci, które lubią własnoręcznie coś tworzyć, chętnie sięgną po wypychanki. Format ten jest szczególnie atrakcyjny przed świętami, ponieważ pozwala własnoręcznie przygotować oryginalne ozdoby, a następnie zawiesić je na choince lub podarować najbliższym.





PRZYJEMNE ODLICZANIE DNI DO GWIAZDKI

Kalendarz adwentowy nie musi być pełen słodyczy. Zamiast tego może być pełen historii! Książki w formie kalendarza adwentowego to świetna propozycja na grudzień. Podział na 24 rozdziały zachęca do tworzenia codziennych rytuałów i sprawia, że każde otwarcie książki wywołuje ekscytację.





MAGICZNE OPOWIEŚCI DLA NAJMŁODSZYCH

Długie zimowe wieczory zachęcają do tego, żeby na chwilę zwolnić i spędzić czas razem. W ofercie Zielonej Sowy nie zabraknie historii pełnych humoru, świątecznego klimatu i wzruszeń, które podkreślają, że prawdziwa magia świąt tkwi w miłości, przyjaźni i relacjach z bliskimi.









ŚWIĄTECZNE ZAGADKI DLA MŁODYCH DETEKTYWÓW

Wśród nowości pojawią się również propozycje dla czytelników, którzy lubią przygody, tajemnice i logiczne wyzwania. Zima to idealny czas, aby pobawić się w detektywa, który ma do rozwiązania tajemnice, zagadki i zadania logiczne.







JEDNYM SŁOWEM...

Tegoroczna oferta zimowo-świąteczna od Zielonej Sowy to różnorodność formatów, tematów i grup wiekowych, która z pewnością zaspokoi gusta szerokiego grona odbiorców. Bo przecież święta to czas, kiedy książka szczególnie dobrze sprawdza się jako prezent oraz sposób na spędzenie czasu z najbliższymi.

Zdjęcia: Zielona Sowa

ZURU

Rainbocorns

STWÓRZ MAGICZNĄ MIKSTURĘ

ZURU

Pets Alive

Mama Słonica naprawdę chodzi

W ZESTAWIE MAGICZNA MAGNETYCZNA KACZUSZKA!

ZURU

Slime Mart

STWÓRZ WŁASNE REALISTYCZNE DANIA SLIME!

STWÓRZ!

ZGNIATAJ!



PUCIO + SAMOLOT = patent na naprawdę odlotową edukacyjną zabawę!

Pucio to jeden z ulubionych dziecięcych bohaterów, który nie tylko mądrze wspiera wszechstronny rozwój najmłodszych, ale też zachęca ich do pogłębiania relacji z rodzicami – i na odwrót! Pomysłowe zestawy stwarzają okazję do wspólnego spędzania czasu podczas czytania książek, układania puzzli czy grania w gry. Teraz dołączył do nich zupełnie nowy produkt z serii – drewniany samolot z figurkami.

Pucio. Samolot z figurkami to zabawka, która w naturalny sposób wspiera rozwój mowy, logicznego myślenia i wyobraźni. Na zestaw składają się:

- drewniany samolot,
- 7 figurek przedstawiających Pucia i jego rodzinę (mamę, tatę, Misię, Bobo, kota i psa),
- karty z zadaniami.



JAKIE KOMPETENCJE POMAGA ROZWIJAĆ PUCIO. SAMOLOT Z FIGURKAMI?

Zabawka pozwala nie tylko na swobodną zabawę figurkami, lecz także na układanie ich zgodnie ze wskazówkami zawartymi na kartach – od prostych wzorów po bardziej wymagające kombinacje. Dzięki temu dziecko podczas wciągającej zabawy ćwiczy:

- koncentrację,
- logiczne myślenie,
- koordynację ręka-oko.

Musi przy tym wykazać się spostrzegawczością, aby ułożyć figurki tak, jak zostało to pokazane na kartach.

Uwaga! Zestaw zawiera karty o różnym stopniu trudności. Trudność zabawy można stopniować, dostosowując ją do wieku i potrzeb malucha.

Samolot to ulubiona zabawka Pucia. Teraz dzieci mogą zabrać bohatera w najprawdziwszą podróż, co pozwoli im jeszcze głębiej zanurzyć się w edukacyjną zabawę łączącą naukę z rozrywką w najbardziej naturalny dla nich sposób.

Pucio zachęca przy tym dzieci, aby wciągały w zabawę samolotem swoich rodziców. Wszystko dlatego, że jak mało co sprzyja to ćwiczeniu mówienia. Dodatkowo czas spędzany z dzieckiem to podstawa budowania więzi i największe wsparcie, jakie można mu dać w rozwoju koncentracji i spostrzegawczości.



W JAKI SPOSÓB RODZICE MOGĄ UCZESTNICZYĆ W ZABAWIE?

Samolot stwarza wiele okazji do rozmów. Dorosły może zachęcać dziecko do nazywania kolorów, figurek, ich położenia względem siebie oraz wykonywanych przez nie czynności (kto leci samolotem, kto siedzi obok, kto wysiada jako pierwszy itd.), co sprzyja wzbogacaniu słownictwa, budowaniu prostych zdań i rozwijaniu umiejętności opowiadania.





WARTO WIEDZIEĆ!

Do zabawy Pucio. Samolotem z figurkami dzieci mogą włączyć inne zabawki z serii, np. Pucio. Sorter logopedyczny lub Pucio. Pierwsze zabawy.

Jednocześnie manipulowanie elementami zestawu (przestawianie figurek, układanie ich zgodnie ze wskazówkami zawartymi na kartach, przesuwanie i obracanie ruchomego śmigła) wspiera rozwój małej motoryki oraz koordynacji ręka-oko. Dziecko doskonali przy tym precyzję ruchów, planowanie swoich działań i koncentrację, a także uczy się logicznego porządkowania elementów.



NA CZYM POLEGA FENOMEN PUCIA?

- „Pucio" to bestsellerowa seria książek, gier i zabawek autorstwa Marty Galewskiej-Kustry i Joanny Kłos, której wydawcą jest Wydawnictwo „Nasza Księgarnia".
- Seria powstała po to, by wspomagać rozwój mowy dzieci na różnych etapach: od samogłosek i wyrażeń dźwiękonaśladowczych, przez pierwsze słowa i zdania, po prawidłową artykulację i umiejętność opowiadania.
- Książki i gry, celowo proste w formie i wzbogacone przemawiającymi do dziecięcej wyobraźni ilustracjami, w naturalny sposób zachęcają najmłodszych do wykonywania ćwiczeń i zadań.

Zdjęcia: Wydawnictwo „Nasza Księgarnia"

Kind + Jugend:

laureaci Innovation Award 2026, a wśród nich firma z Polski!

Za wszystkimi 80 zgłoszeniami z 23 krajów kryły się nowe pomysły, intensywna praca nad rozwojem produktów oraz ambicja udoskonalania istniejących rozwiązań i tworzenia zupełnie nowych koncepcji. Spośród tak różnorodnych zgłoszeń międzynarodowe niezależne jury branżowe nominowało 20 nowości, a następnie wyłoniło 6 laureatów, wśród których znaleźli się:

- Moving & Travelling: **CROOZER KID LYKKE (CROOZER, NIEMCY)**

Produkt łączy w sobie funkcje przyczepki rowerowej i wózka w pełnowymiarowej, składanej konstrukcji przeznaczonej dla dwojga dzieci. Po dołączeniu dedykowanych akcesoriów model może być używany jako wózek do joggingu. Opatentowany mechanizm składania pozwala zmniejszyć szerokość z 80 cm do 40 cm, co ułatwia przechowywanie produktu.

- Furniture & Facility: **CHICCO MERAVIGLIA LEARNING TOWER (ARTSANA, WŁOCHY)**

Wielofunkcyjny mebel 4 w 1. Inspirowany metodą Montessori, umożliwia najmłodszym bezpieczne uczestniczenie w codziennych czynnościach. Platforma z trzystopniową regulacją wysokości pozwala dostosować produkt do kolejnych etapów rozwoju dziecka. Można go łatwo przekształcić w dziecięcy stolik z odwracanym blatem-tablicą, siedzisko dla dzieci i dorosłych o wadze do 110 kg lub podest (bez użycia narzędzi). Teleskopowa barierka zabezpieczająca umożliwia złożenie mebla do kompaktowych rozmiarów.

- Toys & Education: **NUMI – COMPACT BILINGUAL MULTIMEDIA PROJECTOR (REGNUM, POLSKA)**

Kompaktowy dwujęzyczny projektor do opowiadania historii, który działa bez ekranu, aplikacji czy smartfona. Po umieszczeniu wewnątrz figurki i karty projekcja uruchamia się automatycznie, łącząc zmieniające się obrazy z narracją językową i muzyką. Zestaw startowy zawiera 8 historii opracowanych specjalnie dla tego produktu (rozwijają wyobraźnię, umiejętność uważnego słuchania oraz pomagają dzieciom poznawać emocje i sytuacje z codziennego życia). Różne kombinacje językowe pozwalają najmłodszym słuchać historii w języku ojczystym, a jednocześnie poprzez zabawę oswajać się z drugim językiem.

- Maternity & Kids Fashion: **OOGU SWADDLE (OOGU, KOREA POŁUDNIOWA)**

Otulacz dla noworodków wykonany z miękkiego i przewiewnego rayonu pochodzenia bambusowego. System Adaptive Comfort Band dopasowuje się do ruchów dziecka – ma pomagać w łagodzeniu odruchu Moro bez nadmiernego ograniczania naturalnej swobody ruchów. Rozszerzana konstrukcja umożliwia wygodne ułożenie rąk, natomiast strefa Open-Air Zone poprawia cyrkulację powietrza w okolicy nóg. Wielokierunkowa konstrukcja oraz cichy system zapięć na rzepy ułatwiają codzienne użytkowanie produktu.

- Mom & Kids Care: **SUBO FOOD BOTTLE (SUBO PRODUCTS, AUSTRALIA)**

Butelka wielokrotnego użytku, która umożliwia niemowlętom i małym dzieciom samodzielne spożywanie przecierów, jogurtów oraz innych produktów o miękkiej konsystencji. Opatentowany system zaworów podaje kontrolowane porcje bez konieczności ściskania butelki lub używania łyżeczki. Konstrukcja ogranicza ryzyko zabrudzeń oraz marnowania jedzenia, a zarazem stanowi rozwiązanie wielokrotnego użytku, które jest alternatywą dla jednorazowych saszetek.

- Safety & Monitoring: **KIDÔ (CLEMIX, BELGIA)**

Przenośny system alarmowy, który zwiększa bezpieczeństwo dzieci nad wodą. Składa się z bransoletki dla dziecka oraz urządzenia bazowego przeznaczonego dla osoby sprawującej nad nim opiekę. System łączy inteligentne wykrywanie kontaktu z wodą z alarmem informującym o przekroczeniu określonej odległości, co zapewnia dodatkowy poziom ochrony dzieci podczas przebywania w pobliżu basenów, jezior lub innych akwenów.



SPECJALNE WYRÓŻNIENIA MIDWIVES' CHOICE

1. miejsce: AXKID ZERO PRO (Axkid, Szwecja)

Fotelik-nosidełko opracowane ze szczególnym uwzględnieniem ochrony głowy, szyi i kręgosłupa oraz zapewnienia drożności dróg oddechowych. Zgodnie z informacjami producenta fotelik o wadze 2,5 kg jest lżejszy o około 50% od innych tego typu produktów, co ma ograniczać obciążenie dla matki podczas jego przenoszenia (szczególnie w okresie po porodzie lub cesarskim cięciu).

2. miejsce: THULE CHARIOT 2 BIKE HOLDER (Thule Schweden, Szwecja)

Wielofunkcyjna przyczepka rowerowa przeznaczona zarówno do codziennego użytkowania, jak i różnych aktywności na świeżym powietrzu. Przełączanie między trybami odbywa się jedną ręką. Przestronna kabina, zintegrowane oświetlenie LED, regulowane zawieszenie, niski środek ciężkości oraz pięciopunktowe pasy bezpieczeństwa łączą komfort użytkowania z rozwiązaniami zwiększającymi bezpieczeństwo.

3. miejsce: CROOZER KID LYKKE (Croozer, Niemcy)

Produkt zdobył również Innovation Award w kategorii Moving & Travelling. Jury złożone z położnych doceniło przede wszystkim łatwość użytkowania oraz oszczędzającą miejsce konstrukcję, szczególnie dobrze sprawdzającą się w mniejszych mieszkaniach i tam, gdzie możliwości przechowywania są ograniczone.

Zdjęcie: Kind + Jugend

TOREBKI PREZENTOWE:

5 ZŁOTYCH ZASAD DLA KAŻDEGO SKLEPU

1. DOPASUJ FORMAT DO PRODUKTU



Innych opakowań potrzebuje księgarnia, innych sklep z zabawkami, a jeszcze innych sklep z grami. Dlatego warto przeanalizować, jakie produkty klienci najczęściej kupują na prezent, i to do nich dopasować rozmiary torebek. „Uniwersalna" wielkość nie istnieje. Książka, zabawka czy mały gadżet wymagają zupełnie innych opakowań. Kilka starannie przemyślanych formatów stwarza wybór klientowi, a sklepowi zapewnia więcej możliwości sprzedaży.

2. MIEJ NA UWADZE SZEROKOŚĆ DNA



Jest to szczególnie istotne w przypadku sklepów z zabawkami. Prezent może być duży nie tylko na wysokość – wyzwaniem często jest jego głębokość. Szerokie dno pozwala wygodnie zapakować pudełka, zestawy i zabawki o niestandardowych gabarytach, które nie zmieściłyby się w klasycznej torebce. Taka torebka ułatwia również spakowanie kilku mniejszych produktów, które składają się na jeden większy prezent.

3. POSTAW NA NAJWYŻSZĄ JAKOŚĆ



Klient nie chce zastanawiać się, czy uchwyt torebki sprosta wyzwaniu. Warto więc podczas składania zamówień zwracać uwagę również na gramaturę papieru, jakość sznurka i ogólne wykonanie. Solidna torebka prezentuje się lepiej i jest bardziej funkcjonalna – klient chętniej wróci po nią przy kolejnej okazji.

4. ZADBAJ O RÓŻNORODNOŚĆ

Dziecięce, eleganckie, uniwersalne, urodzinowe, świąteczne... trudno przewidzieć, jakiej torebki będzie poszukiwał klient. Dlatego zamiast wielu sztuk z jednego wzoru warto zadbać o maksymalną różnorodność motywów i formatów.

5. PAMIĘTAJ O SEZONOWOŚCI



Torebki sprzedają się przez cały rok, ale są okresy, kiedy ich rotacja wyraźnie rośnie. Podczas planowania zatowarowania warto uwzględnić takie okazje, jak święta, komunie czy Dzień Dziecka. Odpowiednio wcześnie przygotowana ekspozycja pozwala najlepiej wykorzystać zwiększony popyt.

Gdzie zamawiać?
Dystrybutorem torebek prezentowych zaprezentowanych na zdjęciach jest firma Ju-Piter.

Zdjęcia: Ju-Piter

Reklama

JP JU-PITER

dziecięce i uniwersalne

całoroczne i świąteczne

TOREBKI PREZENTOWE w supercenach

Szeroki wybór wzorów

Wysoka jakość 210 gramów

Szybka realizacja zamówień

Na każdą okazję

Różne wzory torebek z szerokim dnem

A5 już od 1,39 zł

A4 już od 1,99 zł

A3 już od 2,49 zł



KONTAKT: martyna@ju-piter.pl

*Promocja dotyczy **wybranych wzorów** – skontaktuj się, by sprawdzić.

5 prezentów, które będą bawić i uczyć przez cały rok

Mikołajki i gwiazdka to okazje, przy których rodzice i dziadkowie chętnie sięgają po prezenty łączące radość z rozwojem dziecka. Gry od Kapitana Nauki – marki, która od lat konsekwentnie buduje ofertę mądrej rozrywki – idealnie spełniają ten warunek. Siłą każdej rozgrywki jest połączenie wciągającej zabawy z wartością edukacyjną, natomiast o ich najwyższą wartość merytoryczną dbają nauczyciele, pedagodzy, psycholodzy i terapeuci.

Które gry od Kapitana Nauki doskonale sprawdzą się nie tylko od święta? Oto pięć propozycji, które staną się świetnymi towarzyszami zabaw przez okrągły rok:

1. „Europa", czyli wciągający wyścig na planszy, w którym rywalizacja idzie w parze z odkrywaniem świata



- Gra angażuje całą rodzinę – uczestnicy podróżują po europejskich krajach, odpowiadają na pytania, wykonują zadania oraz odkrywają niezwykłe miejsca i zwyczaje.
- Łączy emocje wyścigu z nauką geografii i ciekawostek o Europie.
- Rozwija spostrzegawczość, refleks i poszerza wiedzę o świecie.

2. „Pierwszy biznes", czyli szkoła przedsiębiorczości w pudełku, która oswaja dzieci z tematem pieniędzy, decyzji i odpowiedzialności



- Uczestnicy wcielają się w role właścicieli firm, co pozwala im lepiej zrozumieć, czym są inwestycje, konkurencja oraz zysk.
- Gra rozwija myślenie strategiczne oraz umiejętność liczenia i zarządzania budżetem.
- Uczy zdrowej rywalizacji i szybkiego podejmowania decyzji.

3. „Bójka", czyli seria szybkich, wciągających karcianych pojedynków na spostrzegawczość, które staną się stałym punktem wieczornej zabawy

- Gra ćwiczy refleks, koncentrację i spostrzegawczość w dynamicznej, rywalizacyjnej formie.
- Kompaktowy format i krótki czas rozgrywki sprawdzą się w domu, w podróży i podczas rodzinnych spotkań.





- Proste zasady angażują także najmłodszych oraz mniej doświadczonych graczy.

4. „Fikaj, brykaj" i „Joga dla dzieci", czyli duet, który pokazuje, że aktywność fizyczna może mieć różne oblicza – zarówno dynamiczne, jak i wyciszające

- Gry odciągają dzieci od ekranów i zachęcają do ruchu w formie zabawy.
- Rozwijają koordynację ruchową, równowagę i świadomość własnego ciała.
- Każda z nich oferuje 50 zabaw z elementami tańca, gimnastyki lub jogi.





5. „W sklepie", czyli naturalny sposób na wprowadzenie najmłodszych w świat finansów i liczenia

- Uczy liczenia, planowania wydatków i podejmowania pierwszych decyzji zakupowych.
- Oswaja malucha z codziennymi sytuacjami, budując u niego poczucie sprawczości.
- Kilka wariantów rozgrywki pozwala dopasować poziom trudności do wieku i etapu rozwoju dziecka.



Jednym słowem...

W przypadku gier od Kapitana Nauki nie ma obaw o to, że po świętach będą leżeć na półce i się kurzyć. To prezenty, które od pierwszej chwili stają się nie tylko źródłem świetnej rozrywki dla malucha, przedszkolaka czy ucznia, a także niezawodnym sposobem na zaangażowanie w zabawę całej rodziny.

Kapitan Nauka

Zdjęcia: Kapitan Nauka



Magiczny trener snu

Owlie

3 efekty świetlne

2 tryby wybudzania

Tryb drzemki

AM-PM 24H
Tryb czasu

4
Kojące melodie

Czujnik dotykowy

4
Melodie na przebudzenie

Ładowanie przez USB-C (kabel w zestawie)

cloud·b®
enjoy your dreams!™

cloudbpoland
cloud_b_poland
www.cloudb.com.pl

MODELARSTWO RC: najlepsza szkoła (prawdziwego) życia

O drodze od pierwszej zabawki do sportowej rywalizacji – a konkretnie kolejnych etapach rozwijania modelarskiego hobby – rozmawiamy z niekwestionowanym ekspertem w tej dziedzinie, którym jest NIKO TRIANDAFILIDIS, prezes firmy ATA.

Jakie oczekiwania ma dziś fan modeli RC?

Niko Triandafilidis: – Dziecko potrzebuje pojazdu, który będzie prosty w obsłudze. Hobbysta szuka możliwości zgłębiania tajników konstrukcji, samodzielnego montażu oraz rozbudowy. Zawodnik natomiast oczekuje precyzji, powtarzalności i rozwiązań, które pomogą mu poprawić wyniki. Nasza filozofia od ponad 35 lat polega na towarzyszeniu klientowi na kolejnych etapach rozwoju jego pasji.

Gdzie tak naprawdę przebiega dziś granica między zabawką RC a modelem hobby?

– Tej granicy nie wyznaczają ani gabaryty, ani maksymalna prędkość, ani nawet cena. Najważniejsze jest to, jakie możliwości stwarza pojazd oprócz samej jazdy. W modelu hobby kluczowe są precyzja sterowania, konstrukcja umożliwiająca serwisowanie, łatwy dostęp do części zamiennych oraz szerokie możliwości regulacji i rozbudowy. Dzięki temu użytkownik zaczyna rozumieć, dlaczego samochód zachowuje się na trasie w określony sposób, uczy się to modyfikować. Jednak dobrze zaprojektowana zabawka RC również może być naprawialna i służyć przez lata. Z drugiej strony model hobbystyczny wcale nie musi być zestawem do samodzielnego złożenia – gotowy do jazdy pojazd również może otwierać drogę do zaawansowanego modelarstwa.

W jaki sposób firma ATA , działając na bardzo konkurencyjnym rynku, stara się odpowiadać zarówno na potrzeby dzieci, jak i kolekcjonerów, hobbystów oraz pasjonatów motorsportu?

– Nasza oferta obejmuje kolejne etapy rozwoju pasji naszych klientów. Młodszym dzieciom proponujemy zabawki manualne, w tym markę Bruder, nieco starszym – pojazdy zdalnie sterowane Double Eagle. Licencjonowane modele maszyn rolniczych, budowlanych, miejskich czy pojazdów służb ratunkowych pozwalają dzieciom na realistyczną zabawę sprzętem, który znają ze swego otoczenia. Z kolei kolekcjonerom i modelarzom oferujemy m.in. asortyment marki Tamiya, w tym modele redukcyjne, narzędzia, chemię modelarską oraz samochody RC do samodzielnego montażu. Jesteśmy również producentem kultowych modeli Ursusa i Bizona w wersji manualnej oraz RC.

Sporo robimy też w kierunku popularyzowania modelarskiego hobby. Prowadzimy szkółki dla dzieci w wieku 6-14 lat, organizujemy też rocznie około 10 rund zawodów (głównie rangi mistrzostw Polski), które gromadzą po 100-160 zawodników. Sam aktywnie angażuję się w rozwój tej dyscypliny, stojąc na czele Komisji Modeli Samochodów RC Automobilklubu Polski, która reprezentuje polskie środowisko w strukturach EFRA. Z kolei szerokiej publiczności przybliżamy świat RC m.in. podczas akcji „Rajdowe lato w mieście". W tegorocznej, 11. edycji wzięło udział ponad 6000 dzieci.

Co istotne, za naszymi produktami stoją też profesjonalne doradztwo, dostęp do części zamiennych oraz możliwość obejrzenia modeli na żywo.

Jakie kategorie modeli RC cieszą się największym zainteresowaniem wśród dzieci, a jakie wśród młodzieży?

– W przypadku młodszych dzieci kluczową rolę odgrywają pojazdy, które znają z codziennego życia, w tym traktory, maszyny budowlane czy pojazdy specjalistyczne. Pozwalają one odtwarzać pracę dorosłych, a zarazem kreować własny świat zabawy. Wraz z wiekiem rośnie znaczenie dynamiki jazdy, pokonywania trudnych przeszkód oraz ogólnych zainteresowań motoryzacyjnych. Warto zatem pokazywać młodym adeptom modelarstwa różne możliwości: samochody terenowe, modele rajdowe, pojazdy do driftu czy przeprawowe. Nie każdy oczekuje przecież od modelu maksymalnej prędkości – dla wielu prawdziwą frajdą jest precyzyjne pokonanie trudnego odcinka.

Czy klienci są lojalni wobec konkretnych marek, czy raczej otwarci na nowe?

– Na początku drogi sama marka bywa mniej istotna niż design pojazdu, cena czy rekomendacja sprzedawcy. Wraz ze wzrostem doświadczenia pojawia się coraz więcej powodów, by pozostać przy sprawdzonej konstrukcji, w tym znajomość jej budowy, zapas części oraz pozytywne doświadczenia serwisowe. Tak właśnie rozumiemy budowanie lojalności – jako naturalny efekt udanego użytkowania. Jednocześnie na rynku wciąż jest miejsce na nowe marki, o ile wnoszą one realną wartość do danej kategorii. W sporcie dodatkowym argumentem są innowacje pozwalające poprawić wyniki na torze. I tutaj kluczowe jest zaufanie do firmy ATA – klient wie, że otrzyma fachowe wsparcie również wtedy, gdy zdecyduje się na zmianę marki lub dyscypliny.



> *Ogromny potencjał dostrzegamy w łączeniu pokoleń oraz powiązaniu edukacji technicznej ze sportem. W naszych szkółkach dzieci uczestniczą w zajęciach wraz z rodzicami. Rozwijają sprawność manualną, cierpliwość oraz odpowiedzialność za sprzęt, a podczas zawodów uczą się zdrowej rywalizacji i pracy zespołowej.*
>
> Niko Triandafilidis

A jakiego typu modele najlepiej odnajdują się w strefie impulsowej?

– W sprzedaży impulsowej najlepiej radzą sobie proste, gotowe do zabawy pojazdy. Produkt powinien intuicyjnie komunikować swoje przeznaczenie i funkcje. Rozpoznawalna sylwetka, atrakcyjne opakowanie oraz czytelna informacja o zawartości zestawu znacząco ułatwiają podjęcie spontanicznej decyzji zakupowej.

Jakie informacje znajdujące się na opakowaniu pojazdu RC ułatwiają decyzję o zakupie konkretnego modelu?

– Opakowanie powinno w prosty sposób odpowiadać na podstawowe pytania: dla kogo przeznaczony jest pojazd, w jakim terenie się sprawdza oraz co jest wymagane do jego uruchomienia. Niezbędne są czytelne oznaczenia dotyczące wieku użytkownika, wymiarów modelu, częstotliwości sterowania oraz pełnej zawartości zestawu. Kluczowa jest jasna informacja, czy akumulator, ładowarka i baterie do pilota znajdują się w opakowaniu. Bardzo pomocne są także dane o orientacyjnym czasie jazdy i ładowania, możliwości wymiany baterii oraz dostępności części serwisowych. Wartościowym uzupełnieniem są kody QR prowadzące do materiałów wideo lub instrukcji obsługi.

Czy popularne licencje przekładają się na lepszą sprzedaż modeli?

– Licencja skutecznie przyciąga uwagę, choć sama w sobie nie zastąpi wysokiej jakości wykonania ani rozsądnej ceny. W naszej ofercie zalety tego rozwiązania świetnie ilustrują licencjonowane pojazdy marek Bruder oraz Double Eagle. Z kolei nasze własne projekty – Ursus i Bizon – odwołują się do sentymentu i rozpoznawalnych polskich maszyn, stając się często płaszczyzną porozumienia między dzieckiem, rodzicem a dziadkiem. Wartość licencji sięga więc znacznie dalej niż tylko sam logotyp na pudełku.

Jakie cechy modelu RC są dziś najważniejsze z punktu widzenia konsumenta?

– Z naszych rozmów z klientami wynika, że na pierwszym miejscu stawiają oni wytrzymałość. Chcą wiedzieć, jak pojazd zniesie ewentualne kolizje. W dalszej kolejności pytają o czas pracy, a młodzież i bardziej doświadczeni użytkownicy – o prędkość.

Na ile klienci cenią sobie dostępność części zamiennych i serwisu, jaką oferuje im ATA?

– W modelarstwie RC elementy naturalnie się zużywają lub ulegają uszkodzeniom. Możliwość naprawy daje komfort psychiczny i chroni przed koniecznością zakupu nowego pojazdu po pierwszej usterce. Z tego powodu zapewniamy naszym klientom części zamienne zarówno do modeli z naszej stałej oferty hobbystycznej, jak i do zabawek marek Bruder i Double Eagle.

Kiedy przypadają największe piki sprzedaży modeli RC?

– Szczyt sprzedażowy przypada tradycyjnie przed Bożym Narodzeniem. Istotnymi impulsami są również inne okazje prezentowe, takie jak Dzień Dziecka, Dzień Chłopaka czy Dzień Mężczyzny. Drugim kluczowym momentem jest sezon wiosenny. Wraz z poprawą pogody klienci planują aktywności na świeżym powietrzu i poszukują angażującego hobby mobilnego. Co istotne, sezon sportowy nie kończy się wraz z latem – po zawodach na torach zewnętrznych rywalizacja przenosi się do hal.

Jaki trend może zdominować w ciągu najbliższych lat rynek modeli RC?

– Ogromny potencjał dostrzegamy w łączeniu pokoleń oraz powiązaniu edukacji technicznej ze sportem. W naszych szkółkach dzieci uczestniczą w zajęciach wraz z rodzicami. Rozwijają sprawność manualną, cierpliwość oraz odpowiedzialność za sprzęt, a podczas zawodów uczą się zdrowej rywalizacji i pracy zespołowej. I o ile rozwiązania technologiczne ulegają zmianom, o tyle satysfakcja ze zdobywania i doskonalenia praktycznych umiejętności pozostaje niezmienna.

Dziękujemy za rozmowę.

Zdjęcie: apr-foto.pl

Nowość w serii





DREWNIANA ZABAWKA



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

GRA na SPOSTRZEGAWCZOŚĆ dla przedszkolaków!



Kontakt handlowy:
sprzedaz.zabawka@nk.com.pl | tel. 22 338-92-11

Media Rodzina:

wydawca, który idealnie odnajduje się pod choinką (i nie tylko)

Grudniowe prezenty nie muszą mieć formy kolejnej zabawki czy gadżetu. Dobra książka również dostarcza emocji, rozbudza ciekawość świata i łączy pokolenia. Znane z kultowych serii, takich jak „Kicia Kocia", „Harry Potter" czy „Igrzyska śmierci", Wydawnictwo Media Rodzina ma w swojej ofercie tytuły, które sprawdzą się zarówno jako prezent pod choinkę, jak i na urodziny czy mikołajki.

ŚWIĄTECZNE PRZYGODY PETTSONA I FINDUSA

W serii o Pettsonie i kocie Findusie szczególnie dobrze w bożonarodzeniowy czas wpisują się dwie książki:

- **„Pettson i Findus. Goście na Boże Narodzenie"** – ciepła historia o sąsiedzkiej pomocy i magii świąt;
- **„Pettson i Findus. Niezwykły święty Mikołaj"** – opowieść o przyjaźni, wyobraźni i dziecięcym zachwycie.



POWIEŚĆ NA GWIAZDKĘ OD J.K. ROWLING

Autorka najsłynniejszej serii dla dzieci XXI wieku – cyklu o Harrym Potterze – ma na swoim koncie także historię dla młodszych dzieci. „Gwiazdkowy Prosiaczek" to pełna emocji powieść o chłopcu, który w Wigilię traci ukochaną przytulankę, po czym wraz z Gwiazdkowym Prosiaczkiem wyrusza w niezwykłą podróż, by ją odnaleźć...



Książki wciąż są jednym z najchętniej kupowanych prezentów. W naszej ofercie znaleźć można bestellerowe tytuły dla dzieci, które gwarantują znakomicie spędzony czas całej rodzinie. „Gwiazdkowy Prosiaczek" nie jest tu wyjątkiem.

Joanna Nowakowska, redaktor naczelna Wydawnictwa Media Rodzina

KAZIK, CZYLI ZIMOWA OPOWIEŚĆ O PRÓBOWANIU NOWYCH RZECZY

Seria o Kaziku pomaga oswajać codzienne wyzwania i pokazuje, że pierwsze razy nie zawsze są łatwe. W najnowszej książce „Kazik próbuje nowych rzeczy" chłopiec wyjeżdża z rodzicami w góry. Czeka go wiele nowych doświadczeń: od samodzielnego złożenia zamówienia w restauracji i próbowania kwaśnicy po pierwszą lekcję jazdy na nartach. To książka dla dzieci, które mierzą się z nowymi sytuacjami, uczą się samodzielności, potrzebują oswojenia z pierwszymi doświadczeniami lub zwyczajnie wybierają się zimą w góry.

SPOSÓB NA ROZKOCHANIE DZIECI W PRZYRODZIE I POLSZCZYŹNIE

„Fakty, wierszyki i inne wybryki" to pięknie wydana seria dla małych odkrywców. Trzy tomy o lasach, łąkach i bagnach łączą wiedzę przyrodniczą z zabawą słowem. Małgorzata Strzałkowska zachwyca rymowanymi wierszami, a fachowe informacje przeplatają się z humorem i… krasnoludkami, które na transparentach przekazują czytelnikom zabawne hasła.



COŚ DLA FANÓW NETFLIXOWEGO SERIALU „OKTONAUCI"

„Oktonauci i tajemnice wielkiego oceanu" to nowa propozycja dla małych fanów podwodnych przygód, które śledzić można na popularnej platformie streamingowej oraz w pięciu książkach. Dzieciom spodoba się też rozkładana strona z przekrojowymi ilustracjami, a także niespodzianka, która świeci w ciemności!



KICIA KOCIA W ZIMOWEJ ODSŁONIE

Premiera nowej książki z serii „Kicia Kocia" zawsze budzi duże emocje. Tej jesieni są one tym większe, że bohaterka wraz z przyjaciółmi szykuje kostiumy na bal przebierańców. Po raz pierwszy historyjce o rezolutnej kotce towarzyszyć będą elektrostatyczne naklejki wielokrotnego użytku!



Zimowo-świąteczne tytuły z serii „Kicia Kocia" od lat są naszym hitem w IV kwartale. Mogę nawet zdradzić, że żadne z książkowych premier nie są tak wyczekiwane jak te przed świętami. Rodzice uwielbiają kupować dzieciom książki o Kici Koci, a dzieci uwielbiają je dostawać.

Justyna Kardasz, prezes Wydawnictwa Media Rodzina

NA MARGINESIE...

Wydawnictwo Media Rodzina zaprasza do współpracy sklepy z zabawkami, artykułami dla dzieci i niemowląt, papiernicze oraz każdego, kto dostrzega ogromny potencjał Kici Koci.

Zdjęcia: Media Rodzina

Media Rodzina

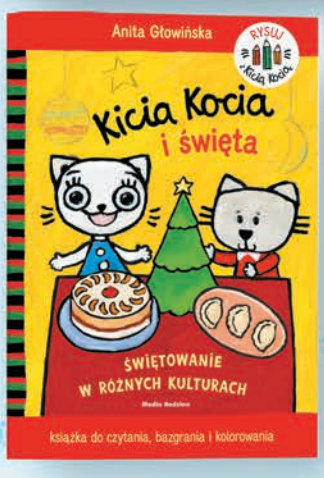
Kicia Kocia

SZYKUJE SIĘ NA ZIMĘ!





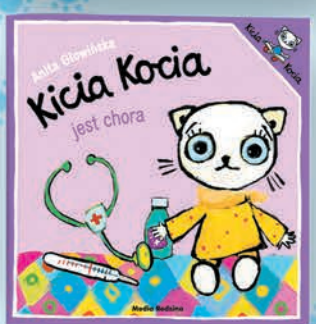














Półka, która robi wrażenie!

Książki dla najmłodszych, które nadają ton sprzedaży w sezonie gwiazdkowym

Klienci wybierający na prezent dla dzieci książkę rzadko kierują się wyłącznie jej treścią. Szukają efektu WOW, najwyższej jakości wykonania oraz obietnicy, że na dłużej przyciągnie ona uwagę obdarowanego. Listę tegorocznych sezonowych hitów sprzedażowych wydawnictwa AWM, które specjalizuje się w dobrych lekturach dla najmłodszych, otwierają zatem wyróżniające się nie tylko na półce, ale też pod choinką publikacje interaktywne, multisensoryczne i aktywizujące.

ODKRYCIA DOTYKOWO-DŹWIĘKOWE

Dla malucha książka musi być przede wszystkim doświadczeniem rozwijającym różne zmysły. A nic tak nie angażuje uwagi i nie rozwija małej motoryki jak przemyślane połączenie silikonowych faktur z wesołymi dźwiękami.

Prezent, który wywoła efekt WOW:
„Dotknij i poczuj. Gwiazdka" (wiek: 2+)

- Dotykowo-dźwiękowa publikacja uczy i bawi, a dodatkowo wprowadza w świąteczny nastrój.
- To idealny pierwszy wybór dla każdego, kto szuka efektownych, a zarazem bezpiecznych rozwiązań dla maluszka.



KLASYKA W NOWOCZESNYM WYDANIU

Rola elementów dźwiękowych w publikacjach dla dzieci dawno już wykroczyła poza proste odgłosy. Dziś ich miejsce zajmują atrakcyjnie przygotowane, angażujące słuchowiska.

Prezent, który wywoła efekt WOW:
„Słucham wierszy. Abecadło i inne wiersze" (wiek: 3+)

- Wiersze Juliana Tuwima w wersji dźwiękowej (z tekstem czytanym przez lektorkę) to propozycja, która łączy klasykę literatury z nowoczesną technologią.
- Mały odbiorca może śledzić tekst i jednocześnie słuchać lektury, co stanowi doskonałe wprowadzenie do samodzielnego obcowania z literaturą.
- Zaangażowanie malucha podtrzymują działające na wyobraźnię przestrzenne scenki pop-up.



KSIĄŻKI AKTYWIZUJĄCE PREMIUM

W tej kategorii kluczowa staje się jakość wykonania – w okresie świątecznym klasyczne zeszyty z naklejkami i kolorowankami ustępują miejsca ich bardziej okazałym edycjom prezentowym.

Prezenty, które wywołają efekt WOW:
serie „Naklej, odklej" (wiek: 3+) oraz „Pachnący flamaster" (wiek: 4+)

- Pierwsza z propozycji, w twardej oprawie na spirali, pełna jest naklejek wielokrotnego użytku, co rozwiązuje problem jednorazowości. To gwarancja wielogodzinnej zabawy, do której dziecko może wracać bez końca.
- Druga polecana seria – kolorowanki w stylu kawaii w zestawie z pachnącymi pisakami (zapakowane w twarde etui z magnesem) – to starannie przemyślany, kompletny upominek, który zaangażuje różne zmysły i dostarczy rozmaitych wrażeń.



TRZECI WYMIAR CZYTANIA

Publikacje przestrzenne to idealny wybór dla klientów poszukujących spektakularnego upominku, który z miejsca wyróżni się pod choinką.

Prezent, który wywoła efekt WOW:
„Książka 3D. Świat zwierząt" (wiek: 5+)

- Perfekcyjnie wykonane scenki przestrzenne pop-up to małe arcydzieła sztuki edytorskiej.
- Interaktywne elementy służą poszerzaniu wiedzy i lepszemu zrozumieniu czytanych treści.
- Otwierane okienka kryją dodatkowe fakty i szczegóły, co zamienia lekturę w edukacyjną przygodę.



Jednym słowem...

Wybór idealnego prezentu pod choinkę nie musi oznaczać kompromisu między wartością edukacyjną a doskonałą zabawą. Nowoczesne książki interaktywne, sensoryczne i trójwymiarowe pokazują, że lektura może być fascynującą przygodą angażującą wszystkie zmysły. Wybierając pozycje dopasowane do wieku i zainteresowań malucha, można mu podarować nie tylko piękną rzecz, ale przede wszystkim niezapomniane chwile spędzone na twórczej zabawie i wspólnym odkrywaniu świata.

Zdjęcia: AWM

Expo Kielce
exhibition & congress centre

Kids'Time

Międzynarodowe Targi Zabawek
i Artykułów dla Rodziców i Dzieci

Play.
Learn.
Grow.
Care.

25-26.02.
2027
Kielce



kidstime.pl

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

Partner Strategiczny Targów: Marko www.marko-baby.pl
Główny Partner Medialny: BRANŻA DZIECIĘCA
Patron Medialny: RYNEK ZABAWEK

Rebel: co będzie grane?

Tradycyjnie już na koniec wakacji w Gdańsku odbył się showroom wydawcy, podczas którego odkrył on swoje planszowe hity na najbliższe miesiące. Poniżej pudełka, dla których warto znaleźć miejsce na sklepowej półce.

PREMIERA → WRZESIEŃ

- **„Kolor słowa"**



Czas rozgrywki: 20 minut
Liczba graczy: 1-6
Wiek: 10+

Nieszablonowa gra językowa. 90 sekund to całkiem sporo czasu na wymyślenie hasła, ale jeśli ma ono zawierać określone litery, które gracz chce umieścić na konkretnych polach, okazuje się, że zadanie wcale nie jest proste...

- **„Memoir '44"**



Czas rozgrywki: 30-45 minut
Liczba graczy: 2-4
Wiek: 8+

Gra historyczna, w której gracze rywalizują na planszy podzielonej na sześciokątne pola. Wydawaj rozkazy swoim jednostkom przy użyciu kart dowodzenia. Mądre decyzje pomogą ci zyskać przewagę nad przeciwnikiem!

- **„Azul Kids"**



Czas rozgrywki: 20 minut
Liczba graczy: 2-4
Wiek: 5+

Nowa odsłona popularnej gry logicznej, w pełni dostosowana do potrzeb najmłodszych. Podczas zabawy każdy z graczy stara się wypełnić wybrany obrazek kolorowymi płytkami w różnych kształtach.

- **„Piraci z Maracaibo: Trójkąt Bermudzki"**



Czas rozgrywki: 30-120 minut
Liczba graczy: 1-4
Wiek: 15+

Rozszerzenie wprowadzające nowy moduł – poszukiwanie skarbów. Gracze rywalizują o to, który z nich szybciej zbierze wszystkie fragmenty mapy, realizując misje wskazane na kartach.

- **„Patyko"**



Czas rozgrywki: 5-10 minut
Liczba graczy: 2-8
Wiek: 6+

Prosta pod względem zasad, a jednocześnie zaskakująca gra zręcznościowa. Gracze wspólnie tworzą konstrukcję z patyczków przytrzymywanych między palcami.

- **„Tacta"**



Czas rozgrywki: 20 minut
Liczba graczy: 2+
Wiek: 7+

Dynamiczna gra karciana, w której liczą się przemyślana strategia i doskonała orientacja w przestrzeni. Gracze obracają, odwracają i dopasowują karty w taki sposób, by zakrywać kształty przeciwników pasującymi kwadratami, trójkątami i prostokątami.

- **„Wsiąść do pociągu: Europa" (odświeżona edycja)**



Czas rozgrywki: 30-60 minut
Liczba graczy: 2-5
Wiek: 8+

Uczestnicy zbierają karty przedstawiające wagony i wykorzystują je do budowy dworców, pokonywania tuneli, wsiadania na promy oraz zajmowania tras kolejowych jak Europa długa i szeroka.

- **„Wsiąść do pociągu: Pierwsza podróż" (odświeżona edycja)**



Czas rozgrywki: 25 minut
Liczba graczy: 2-4
Wiek: 6+

Łatwa do nauczenia i szybka odsłona popularnej serii gier rodzinnych. Podczas zabawy dzieci i rodzice zbierają kolorowe karty platform, które pozwolą im zajmować kolejne odcinki na mapie Europy.

PREMIERA → PAŹDZIERNIK

- **„Najszczęśliwszy kot na świecie"**



Czas rozgrywki: 30 minut
Liczba graczy: 2-4
Wiek: 8+

Rywalizacyjna gra kafelkowa o bardzo prostych zasadach. Aby uszczęśliwić swojego kota, gracze umieszczają w mieszkaniach fotele, półki, nakręcane myszy i miski z jedzeniem. Ich rywale robią dokładnie to samo dla swoich pupili. Pytanie brzmi: który z nich zostanie najszczęśliwszym kotem na świecie?

- **„Kolonia księżycowa: Krwawa jatka"**



Czas rozgrywki: 45 minut
Liczba graczy: 1-5
Wiek: 14+

Strategiczna gra planszowa. Gracze tworzą wspólny stos, który przyniesie im wiele korzyści, pozwoli rozbudować kolonie, ale doprowadzi też do licznych katastrof i strat w ludziach. Zwycięży osoba z największą liczbą ocalałych.

- **„Leśne rozdanie: Smoky Mountains"**



Czas rozgrywki: 60 minut
Liczba graczy: 2-5
Wiek: 10+

Samodzielna wersja strategicznej gry karcianej. Tym razem celem graczy jest stworzenie zrównoważonego środowiska na wschodzie Stanów Zjednoczonych. Zdobędą punkty, jeśli uwzględnią preferencje mieszkańców.

- **„Herby"**



Czas rozgrywki: 20 minut
Liczba graczy: 3-5
Wiek: 10+

Strategiczna gra karciana, w której gracze wcielają się w przywódców znamienitych rodów.

Zostań Leśnym Strażnikiem Zielonej Doliny



hurt.rebel.pl

hurt@rebel.pl

58 728 49 33

rebel

Podczas zabawy muszą mądrze wybierać swoich reprezentantów, a następnie wysyłać ich do kluczowych obszarów, tak aby zyskali jak największe wpływy i skutecznie pokrzyżowali szyki przeciwnikom.

- **„Sabotażysta: Mroczna jaskinia"**



Czas rozgrywki: 45 minut
Liczba graczy: 2-8
Wiek: 10+

Gracze wcielają się w przedstawicieli dwóch klanów poszukujących w tunelach bryłek złota (uwaga: niektórzy pracują dla wroga). W atmosferze podejrzliwości karta po karcie będą wspólnie tworzyć prowadzące przez jaskinię korytarze w poszukiwaniu wyjścia, zanim poziom wody niebezpiecznie się podniesie.

- **„Jednym słowem" (nowa edycja)**



Czas rozgrywki: 20 minut
Liczba graczy: 3-7
Wiek: 8+

Gra skojarzeniowa oparta na współpracy. Celem graczy jest odgadnięcie jak największej liczby sekretnych słów poprzez wymyślanie jak najtrafniejszych, a zarazem unikalnych podpowiedzi złożonych tylko z jednego słowa.

- **„Cytadela: Pojedynek"**



Czas rozgrywki: 30 minut
Liczba graczy: 2
Wiek: 10+

Dwuosobowa wersja kultowej gry strategicznej. Gracze jako dwoje miejskich planistów stają do pojedynku, w którym stawką jest przyszłość cytadeli. Ich celem jest przygotowanie planu rozbudowy, która przyniesie im największe bogactwo.

- **„Piri Piri"**



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

Dynamiczna gra karciana oparta na zbieraniu lew. Zadaniem graczy jest też obstawianie, ile lew wygrają – po czym muszą zrobić wszystko, by było ich właśnie tyle (nawet jeśli będzie to oznaczało celową przegraną).

- **„Restart"**



Czas rozgrywki: 10 minut
Liczba graczy: 2-4
Wiek: 7+

Prosta, zaskakująca i wciągająca gra liczbowa dla całej rodziny. Gracze dokładają kafelki o coraz to wyższych wartościach do rzędów tego samego koloru, po czym łączą je w sekwencje, aby wykonywać najlepsze możliwe zagrania.

PREMIERA → LISTOPAD

- **„Schadenfreude"**



Czas rozgrywki: 20 minut
Liczba graczy: 3-5
Wiek: 10+

Gra karciana oparta na zbieraniu lew. Każdy z graczy gromadzi dokładnie te karty, których potrzebuje, by wspiąć się na szczyt, a zagrywa te, które doprowadzą przeciwników do zguby.

- **„Władca Pierścieni: W kręgu wojny"**



Czas rozgrywki: 60-90 minut
Liczba graczy: 2-4
Wiek: 14+

Strategiczna gra kościana. Wolne plemiona gracza stają do walki z Cieniem gracza po lewej, a jego siły Cienia – z wolnymi plemionami gracza po prawej. Wynik walki przesądzi o losie drużyny i Jedynego Pierścienia.

- **„Taco kontra Burrito"**

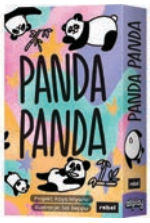


Czas rozgrywki: 15 minut
Liczba graczy: 2-5
Wiek: 6+

Strategiczna gra karciana, w której gracz ma jeden cel: skomponować posiłek wart jak najwięcej punktów. Ale uwaga: przeciwnicy mają dokładnie taki sam plan!

PREMIERA → GRUDZIEŃ

- **„Panda Panda"**



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

Prosta, szybka i niezwykle przyjemna gra karciana. Rozgrywka nie wymaga dodatkowego miejsca – wystarczy go tyle, by pomieścić talię i stos kart odrzuconych.

- **„Budowniczowie Wrót Baldura"**



Czas rozgrywki: 90 minut
Liczba graczy: 2-4
Wiek: 14+

Strategiczna gra, w której gracze tworzą nowe budynki i umocnienia, co ma znaczenie w walce o wpływy w trzech frakcjach. Pojawia się również element losowy ze strony samej gry, która regularnie wywołuje ich do walki.

- **„Nucleum: Kopania plutonu"**



Czas rozgrywki: 60-150 minut
Liczba graczy: 1-4
Wiek: 14+

Dodatek wprowadza do gry specjalne żetony, które mają dodatkowe pole na nowy, potężny zasób, jakim jest pluton. Niekiedy będą się z nimi wiązać korzyści, takie jak zwiększanie dochodu czy pozyskiwanie innych surowców.

PREMIERA → LUTY 2027

- **„Sagrada: Panorama"**



Czas rozgrywki: 30-45 minut
Liczba graczy: 2-6
Wiek: 10+

Dodatek wprowadza do gry 3 moduły rozszerzające rozgrywkę (można je dowolnie łączyć), umożliwia również zwiększenie liczby graczy z 4 do 6.

Zdjęcia: Rebel

Projekt ustawy o ochronie rynku książki: szansa czy zagrożenie?

Przygotowany przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego projekt ustawy wywołuje od dłuższego czasu ogromne emocje na rynku książki. Jego najważniejsze założenia skupiają się wokół uregulowania cen i relacji w branży. Przeciwnicy wskazują, że sztywne regulacje uderzą w czytelnictwo, podczas gdy zwolennicy uznają je za ratunek przed monopolizacją rynku.

Jak to wygląda z perspektywy jednej z najbardziej zainteresowanych grup, czyli wydawców literatury dziecięco-młodzieżowej? Zapytaliśmy o to MARKA DOBROWOLSKIEGO, wiceprezesa ds. handlowych Wydawnictwa „Nasza Księgarnia".

Jakie problemy na rynku książki może rozwiązać wejście w życie ustawy?

Marek Dobrowolski: – Żadnych. Nie dość, że ewentualne wejście w życie ustawy nie rozwiąże problemów księgarń stacjonarnych, często określanych jako małe i niezależne, to jeszcze w bardzo krótkim czasie przyczyni się do powstania kolejnych problemów. Już dziś z trendem spadkowym liczby księgarń rozumianych jako niezależne, komercyjne podmioty, szacowanym w ostatnich latach na 30-40%, koresponduje spadająca z roku na rok liczba wypożyczeń w bibliotekach. Niezależnych księgarń (nie wliczając do tej puli sieci dużych detalistów) jest już w kraju mniej niż 1000, podczas gdy liczba publicznych bibliotek utrzymuje się od lat na stabilnym poziomie około 7500 placówek, mimo że równocześnie odnotowujemy bardzo duży spadek aktywnych czytelników – z poziomu 7,34 mln w roku 2005 do 5,37 mln w 2024. Podobnie dramatycznie spadła liczna jednostkowych wypożyczeń w ciągu roku: ze 141,2 mln do 98,8 mln.

Zatem problem tkwi gdzie indziej niż w regulacji cen. Oczywiście czynnikiem decydującym o takim stanie rzeczy są zmiany nawyków czytelników – zarówno w sposobie konsumpcji treści, jak i w coraz powszechniejszej migracji zakupów książki fizycznej z księgarń stacjonarnych do internetu. Te dwa zjawiska, bardzo niekorzystne dla ekonomiki funkcjonowania na rynku księgarń, niefortunnie nakładają się na siebie. Negatywne dla biznesu księgarnianego były także wprowadzone lata temu regulacje prawne w zakresie obrotu podręcznikami, co wyprowadziło z rynku księgarskiego setki milionów złotych i legło u podstaw procesu słabnięcia całego sektora.



Czego najbardziej obawiają się wydawcy literatury dziecięco-młodzieżowej w związku z możliwością wejścia w życie ustawy?

– Tego samego co wszyscy inni wydawcy, czyli przede wszystkim realnego wzrostu ceny książki papierowej dla czytelnika, który będzie zmuszony do kupowania nowości bez rabatów. Część klientów, mniej wrażliwa cenowo, nie będzie zwracała na to uwagi, jednak większość tak. I część z tej większości zapewne zrezygnuje w jakimś zakresie z zakupów. Już kilka procent takich decyzji będzie krytyczne dla rynku i na pewno spowoduje spadek sprzedaży nowości.

W jaki sposób zmiany mogą przełożyć się na planowanie nakładów przez wydawców i zamówień przez dystrybutorów?

– Spadek sprzedaży nowych tytułów będzie miał ogromny wpływ na decyzje wydawców dotyczące publikacji kolejnych nowości, bowiem kalkulacje nakładów znajdą się pod ogromną presją kosztów. Z dnia na dzień coś, co wcześniej rokowało powodzenie biznesowe, teraz będzie weryfikowane nowymi wynikami sprzedażowymi, w dodatku spadającymi. Weryfikacji ulegać będą zatem całe plany wydawnicze, podczas gdy wydawcy, coraz mniej skłonni do podejmowania ryzyka, zaczną stawiać wyłącznie na pewniaki.

Czy w związku ze sztywnym ograniczeniem wysokości rabatu na premiery książkowe również na targach książki istnieje ryzyko, że tego typu imprezy z czasem będą zanikać?

– Jeżeli na targi i eventy wydawnicze spojrzeć oczami czytelników, to zaraz za możliwością spotkania w takich miejscach ulubionego autora czy grafika idzie okazja nabycia danego tytułu – szczególnie nowości – w bardzo atrakcyjnej cenie, często jeszcze lepszej niż w internecie. Przy takim podejściu ustawowe zmniejszenie rabatów także na targach niewątpliwie wpłynie na frekwencję czytelników na tego rodzaju imprezach. Trudno przewidzieć, czy spowoduje to zanikanie targów książki, ale warto zwrócić uwagę, że już teraz liczne imprezy organizowane są na styku opłacalności. Sprzedaż na targach versus koszt najmu, logistyki i pracowników nie przynosi wydawcom zadawalających zysków. A i sami organizatorzy często stoją na krawędzi opłacalności biznesowej. Co się stanie z takimi kalkulacjami przy spadającej frekwencji kupujących – nietrudno przewidzieć.

Dziękujemy za rozmowę.

Zdjęcie: Wydawnictwo „Nasza Księgarnia"

Rabbit & Friends:
mocne wejście w nowy sezon, a na pierwszym planie nagroda dla NUMi

Rabbit & Friends wchodzi w nowy sezon z wyjątkowo mocnym zestawem premier. Marka – kojarzona dotychczas przede wszystkim z charakterystycznymi lampkami – konsekwentnie rozwija swoje portfolio zarówno w kategorii oświetlenia, jak i produktów pobudzających dziecięcą wyobraźnię.

Wśród tegorocznych nowości są lampki Moonlight Friends, dwie serie minilatarek oraz dwujęzyczny projektor bajek NUMi, który zdobył prestiżową nagrodę Kind + Jugend Innovation Award 2026.

MOONLIGHT FRIENDS – ŚWIATŁO STWORZONE Z MYŚLĄ O WIECZORNEJ RUTYNIE...

Jedną z nowości Rabbit & Friends jest kolekcja silikonowych lampek Moonlight Friends, w których marka świadomie zrezygnowała z wielokolorowego światła. Zamiast całej palety barw oferują one trzy ciepłe odcienie: biały, bursztynowy i czerwony. Jest to ciekawe rozwinięcie kategorii, od której rozpoczęła się historia Rabbit & Friends, ale tym razem za motyw przewodni posłużyła najwyższa funkcjonalność.



Moonlight Friends oferują dzieciom przyjemne, ciepłe światło, a jednocześnie pozostają tym, za co uwielbiają one lampki Rabbit & Friends, czyli przyjemnymi w dotyku towarzyszami po zmroku.

FOREST I OCEAN – MINILATARKI IDEALNE DO MAŁEJ KIESZENI...

Kolejna premiera to tak naprawdę nowa odsłona marki, która tym razem dotrzymuje dzieciom kroku wszędzie, gdzie tylko się wybiorą. Minilatarki Rabbit & Friends pojawiają się w dwóch seriach – Forest i Ocean. Niewielki format sprawia, że dziecko może je zabrać ze sobą do namiotu czy na wyjazd, ale też sięgać po nie podczas wieczornych spacerów i domowych zabaw.



Dwie kolekcje inspirowane światem lasu i oceanu poszerzyły ofertę marki o produkt łączący funkcjonalność z zabawą, natomiast maluchom pozwoliły wybrać własnego świetlnego kompana.

NUMI – FLAGOWY PROJEKT NA CZERWONYM DYWANIE

Największym krokiem w rozwoju portfolio marki jest NUMi – kompaktowy dwujęzyczny projektor bajek dla dzieci. Urządzenie łączy w sobie projekcję ilustracji z nagraniem lektorskim i muzyką. Każda historia dostępna jest w dwóch językach, a kolejne opowieści można odkrywać dzięki wymiennym kasetom z bajkami.

NUMi działa bez telefonu, aplikacji i tradycyjnego ekranu. Dziecko ogląda



zmieniające się obrazy, słucha historii i naturalnie oswaja się z drugim językiem. Dodatkowo projektor ma funkcję lampki nocnej. Istnieje również możliwość automatycznego lub ręcznego przewijania slajdów.

Z OSTATNIEJ CHWILI!

NUMi został już doceniony przez międzynarodowe jury Kind + Jugend Innovation Award 2026. Projektor został nominowany w kategorii Toys & Education, a następnie znalazł się w ścisłym gronie laureatów tej prestiżowej nagrody.



JEDNYM SŁOWEM...

Tegoroczne premiery pokazują wyraźnie, że Rabbit & Friends nie zatrzymuje się na jednej kategorii. Marka rozwija swoje doświadczenie związane ze światłem, ale jednocześnie coraz śmielej wchodzi w obszar dziecięcej zabawy, opowieści i produktów pobudzających wyobraźnię. Od ciepłego światła Moonlight Friends przez minilatarki Forest i Ocean aż po nagrodzony na międzynarodowej arenie projektor NUMi – Rabbit & Friends rozpoczyna nowy etap rozwoju i zapowiada, że będzie o nim coraz głośniej!

Gdzie zamawiać?

Producentem i dystrybutorem marki Rabbit & Friends jest firma Regnum.

Zdjęcia: Regnum

The Toy Association™ przedstawia:

zabawkarskie trendy 2026

Trendy zabawkarskie na rok 2026 opierają się na wnioskach płynących z szeroko zakrojonych spotkań zespołu ds. trendów The Toy Association™ z producentami zabawek, a także z badań opinii rodziców w Stanach Zjednoczonych na temat zabawek, zabawy oraz nawyków zakupowych i budżetów[1].

– Zabawa nie jest już definiowana wyłącznie przez wiek – zwraca uwagę Adrienne Appell z The Toy Association™. – W ostatnim czasie obserwujemy rosnące zainteresowanie zabawą, która pobudza kreatywność, zachęca do nieszablonowego myślenia oraz pozwala wyrazić siebie. Ogromną popularnością cieszą się zarówno kolekcjonerskie gadżety dla fanów, jak i zabawki czy gry, które zapewniają chwile relaksu. Wszystko to odzwierciedla sposób, w jaki ewoluuje zabawa jako istotna część życia osób w różnym wieku – dodaje.

Oto kluczowe trendy zabawkarskie na rok 2026, które po raz pierwszy zostały przedstawione podczas Toy Fair w Nowym Jorku:

FOREVER YOUNG

Zabawki nie są już czymś, z czego wyrasta się wraz z wiekiem. Osoby powyżej 18. roku życia stanowią obecnie jeden z najszybciej rozwijających się segmentów rynku, co odpowiada za niemal 1/5 sprzedaży zabawek w Stanach Zjednoczonych (wliczając kolekcjonerów, graczy, fanów puzzli, rodziców, a nawet seniorów). Badania własne The Toy Association™ pokazują, że w 2025 r. aż 81% rodziców dodało do świątecznej listy zakupów zabawkę lub grę dla siebie (w porównaniu z 72% w 2024 r.). W rezultacie producenci stawiają na zabawki, które łączą tradycyjne wartości z atrakcyjnym designem, nostalgią i wysokiej jakości wykończeniem.

COZY CULTURE

Przyspieszenie tempa życia cyfrowego sprawiło, że rodzice chętniej sięgają po zabawki pozbawione technologii, które pomagają zrównoważyć ciągłą stymulację cyfrową i nadmiar bodźców. Konsumenci z różnych grup wiekowych wybierają zabawki i gry, które na pierwszym miejscu stawiają komfort, a zarazem angażują zmysły. Zamiast całkowicie odrzucać technologię, trend ten reprezentuje świadome zresetowanie, w którym zabawa jest wolna od ekranów, dzięki czemu sprzyja regulacji emocji, pobudzeniu kreatywności i nawiązywaniu relacji. Skutkuje to wzrostem popytu na starannie przemyślane zabawki, które są skoncentrowane na człowieku.

INSPIRING INVENTORS

Współczesne dzieci dorastają, obserwując twórców, którzy realizują projekty w czasie rzeczywistym na takich platformach, jak YouTube, TikTok czy kanały streamingowe. Ta zmiana kulturowa napędza popyt na zabawki zachęcające do samodzielnego tworzenia. Przewiduje się, że globalny segment zabawek STEM w latach 2024-2034 niemal się podwoi. Obecnie już nawet 78% rodziców oczekuje większej ilości zabawek, które pomagają rozwijać takie umiejętności, jak kreatywność czy rozwiązywanie problemów. Postrzegają oni bowiem zestawy kreatywne, modułowe platformy konstrukcyjne oraz zabawki oparte na projektowaniu jako narzędzia, które umożliwiają ich pociechom odkrywanie pomysłów i realizowanie własnych projektów.

EXPRESS YOURSELF

Współczesne zabawki w takim samym stopniu służą zabawie, co wyrażaniu siebie. Zawieszki do torebek, miniaturowe klipsy czy flokowane figurki oprócz kolekcjonowania mają na celu podkreślenie indywidualności zarówno dzieci, jak i dorosłych (odzwierciedlając fandom, humor lub estetykę), co dodatkowo wzmacnia dzielenie się nimi w mediach społecznościowych. Ponad połowa rodziców w Stanach Zjednoczonych (52%) twierdzi, że w ciągu ostatniego roku kupiła zabawkę niespodziankę dla swoich pociech lub samych siebie, co również wskazuje na wzrost popularności produktów opartych na efekcie zaskoczenia. Jednocześnie nastolatki coraz częściej traktują zabawki jako narzędzia do wyrażania siebie, łagodzenia stresu i poprawy samopoczucia, co odzwierciedla zmianę kulturową w kierunku indywidualności, a nawet więcej – odejście od presji dostosowania się do tradycyjnych wyobrażeń o tym, co jest „fajne".

THROWBACK TOYS

Zabawki retro nie tylko wracają na półki sklepowe, ale też coraz częściej stają się hitami internetu. Zainteresowanie nimi nadal napędza nostalgia, jednak niekoniecznie wynikająca z dziecięcych wspomnień. Nastolatki i młodzi dorośli sięgają po kulturowe relikty z minionych dziesięcioleci zainspirowani estetyką, modą i mediami społecznościowymi. Potwierdzeniem tego jest Pinterest Predicts, który w ostatnim czasie odnotował 140-procentowy wzrost wyszukiwań zabawek z pierwszej dekady XXI wieku. W odpowiedzi na to producenci dopracowują mechaniki, łączą produkty z różnych kategorii oraz opowiadają historie za pośrednictwem mediów społecznościowych, co pozwala tworzyć istotne momenty kulturowe.

FAN-DRIVEN PLAY

Producenci zabawek nie czekają na kolejny hit, ale dostosowują się do aktualnych wydarzeń kulturalnych. Licencjonowanie stanowi obecnie 1/3 całej sprzedaży zabawek w Stanach Zjednoczonych, co pokazuje, jak ważną rolę w tej kategorii odgrywa fandom. Od mistrzostw świata w piłce nożnej i zimowych igrzysk olimpijskich po hity streamingowe, „memeable moments" i wirusowe fandomy – punkty styku kulturowego napędzają dynamikę rynku zabawek szybciej niż tradycyjny cykl oparty na filmach. Współczesna era licencjonowania zabawek jest napędzana przez nowe treści, opowiadanie historii na różnych platformach i przemyślane projekty, które stawiają fanów na pierwszym miejscu. Wykracza to również poza produkty oparte na własności intelektualnej, ponieważ wiele firm tworzy zabawki bez licencji, inspirowane zachowaniami fanów w internecie oraz w świecie rzeczywistym. W wyniku tego powstają zabawki specyficzne kulturowo, aktualne, istotne zarówno dla współczesnych dzieci, jak i dorosłych.

[1] Badanie przeprowadzone w 2025 r. przez Wakefield Research na zlecenie The Toy Association™ objęło 1000 rodziców z USA i dotyczyło ich stosunku do zabawek, zabawy oraz nawyków i budżetu związanego z zakupami.

NAJLEPSZY PREZENT NA ŚWIĘTA –



DOLINA KAMYKÓW
RWĄCA RZEKA

Gracze tworzą kolekcje z kamyków wyłowionych z rzeki. Wygra gracz, który stworzy najpiękniejszą kolekcję.

8–108 LAT

2–5 GRACZY

- **132 piękne kamyki!**
- **W trakcie gry rzeka płynie!**

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

PLANSZÓWKI DLA CAŁEJ RODZINY!

TOY BATTLE



Szybka gra pojedynkowa. Twój cel: dotrzeć do bazy rywala, zanim on dotrze do twojej!

8–108 LAT

2 GRACZY





- **8 plansz!**
- **Światowy hit!**

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

FAQ: cyfrowy paszport produktu (DPP)

1. Czym jest cyfrowy paszport produktu?

Cyfrowy paszport produktu (DPP) to cyfrowy nośnik informacji dotyczących produktów, komponentów i materiałów, w którym będą przechowywane istotne dane wspierające zrównoważony charakter produktów, promujące ich obieg zamknięty oraz potwierdzające zgodność z przepisami.

2. Jaką funkcję pełni platforma DPP?

Platforma DPP umożliwia przechowywanie m.in. danych dotyczących zrównoważonego rozwoju, cyklu życia produktu oraz jego zgodności z przepisami. Dostęp do tych informacji jest możliwy drogą elektroniczną, co ułatwia konsumentom, producentom i podmiotom zajmującym się recyklingiem podejmowanie świadomych decyzji dotyczących zrównoważonego rozwoju, gospodarki o obiegu zamkniętym oraz zgodności z przepisami.

Ponadto DPP umożliwi organom celnym przeprowadzanie automatycznych kontroli istnienia i autentyczności dokumentów DPP dotyczących importowanych produktów, a także poprawi wydajność i skuteczność kontroli nadzoru rynku w ramach rynku wewnętrznego.

3. Jak w praktyce będzie funkcjonować DPP dla poszczególnych interesariuszy?

Odpowiedzialność za sporządzenie i poprawność DPP spoczywa na podmiotach gospodarczych (producent, upoważniony przedstawiciel, importer, dystrybutor, sprzedawca oraz dostawca usług logistycznych) wprowadzających produkt na rynek UE. Są one odpowiedzialne za:

- zebranie danych dotyczących produktu w formie cyfrowej, zgodnie ze strukturą danych i obowiązkami określonymi w odpowiednich przepisach;
- rejestrację w unijnym rejestrze DPP, zgodnie z odpowiednią specyfikacją techniczną i wymogami określonymi w konkretnym akcie delegowanym;
- zapewnienie, by fizyczny nośnik danych był dołączony do produktu, opakowania lub dokumentacji;
- zapewnienie dokładności danych przez cały cykl życia produktu.

Konsumentom DPP zapewnia przejrzyste i weryfikowalne informacje o produktach zarówno w punkcie sprzedaży, jak i po jej zakończeniu.

DPP pełni też funkcję cyfrowego repozytorium informacji, które mogą obejmować instrukcje obsługi, przewodniki konserwacji oraz wytyczne dotyczące utylizacji.

Dla organów publicznych (organy celne i nadzór rynku) DPP stanowi niezbędne narzędzie do usprawnionego i skutecznego egzekwowania przepisów.

Z kolei podmiotom zajmującym się naprawą, regeneracją i recyklingiem DPP dostarcza szczegółowych informacji technicznych.

4. Jakie są kluczowe etapy wdrożenia DPP?

W ciągu czterech lat od wejścia w życie przepisów ustanawiających rejestr DPP zostanie on połączony z systemem celnym UE, aby umożliwić automatyczną wymianę informacji z krajowymi organami celnymi.

W najbliższych latach planowane jest również uruchomienie portalu internetowego DPP, który będzie służył jako centralny interfejs publiczny, umożliwiający konsumentom i innym zainteresowanym stronom wyszukiwanie i porównywanie informacji o produktach zawartych w DPP.

Nad terminowym wdrożeniem DPP we wszystkich kategoriach produktów czuwa Komisja Europejska.

5. Jaki jest harmonogram wdrażania DPP w odniesieniu do poszczególnych produktów?

DPP będzie wprowadzane stopniowo, produkt po produkcie. Wstępny plan prac określa pierwsze kategorie produktów podlegające regulacji oraz zawiera orientacyjny harmonogram przyjmowania konkretnych, prawnie wiążących przepisów (aktów delegowanych) dla poszczególnych kategorii produktów.

Plan określa odrębne harmonogramy objęcia regulacją nowych grup produktów oraz aktualizacji istniejących przepisów dotyczących produktów związanych z energią. Wskazuje on priorytetowe grupy produktów pod kątem wymogów dotyczących ekoprojektu, w tym stosowania DPP, obejmuje okres wieloletni (obecnie 5 lat) i jest regularnie aktualizowany w celu uwzględnienia nowych kategorii produktowych.

6. Do jakich produktów mają zastosowanie DPP i jakie są wyjątki?

Zgodnie z rozporządzeniem w sprawie ekoprojektu nie istnieje obowiązek posiadania przez produkt DPP. Wprowadzanie DPP odbywa się stopniowo, zgodnie z przepisami dotyczącymi konkretnych produktów (aktami delegowanymi).

Należy jednak pamiętać, że niezależnie od ram rozporządzenia w sprawie ekoprojektu niektóre produkty będą podlegały obowiązkowi posiadania planu ochrony danych (DPP) na mocy odrębnych przepisów unijnych.

7. Jaki jest cel aktów delegowanych określających wymagania w zakresie ekoprojektu w odniesieniu do DPP?

Chociaż rozporządzenie w sprawie ekoprojektu stanowi podstawę prawną dla DPP, to akty delegowane określające wymagania w zakresie ekoprojektu będą również określać sposób funkcjonowania DPP w odniesieniu do tych produktów.

8. Jaki wpływ będzie miał DPP na bieżącą działalność biznesową?

Początkowo małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP) mogą potrzebować modernizacji technologicznej i szkoleń, aby spełnić wymagania DPP. Jednak DPP stanowi też dla nich szansę na wykazanie się przejrzystością w zakresie zrównoważonego rozwoju i jakości produktów, co może prowadzić do nowych możliwości rynkowych oraz zacieśnienia relacji z klientami, którzy cenią sobie te aspekty. Ponadto DPP ułatwi składanie sprawozdań do organów władzy.

9. Jakie korzyści płyną z tego dla branży?

Program DPP zapewnia realne korzyści biznesowe – pozwala firmom usprawnić łańcuch dostaw i wzmocnić pozycję rynko-

wą, zwiększyć wydajność i zgodność z przepisami, stworzyć nowe możliwości w ramach gospodarki o obiegu zamkniętym oraz poprawić przejrzystość i identyfikowalność.

10. Prowadzę małe lub średnie przedsiębiorstwo – czy uzyskam wsparcie w zakresie wdrażania DPP?

Rozporządzenie w sprawie ekoprojektu uznaje kluczową rolę MŚP i zawiera szczegółowe przepisy mające na celu ich wsparcie. Jest ono planowane zarówno na szczeblu europejskim, jak i krajowym.

Należy też pamiętać, że zanim program DPP stanie się obowiązkowy dla jakiegokolwiek produktu, Komisja musi przeprowadzić konsultacje społeczne oraz ocenę skutków.

11. Na jakim etapie łańcucha dostaw zaczyna obowiązywać system DPP?

System DPP musi być aktywny i zarejestrowany w momencie wprowadzenia produktu na rynek UE, tj. w momencie jego pierwszego udostępnienia na rynku UE. Zasada ta dotyczy:

- produktów wytworzonych w UE – przed ich pierwszą sprzedażą lub dystrybucją na terenie UE;
- produktów importowanych – przed dopuszczeniem ich do swobodnego obrotu przez organy celne na zewnętrznych granicach UE.

12. Jakie korzyści odniosą konsumenci?

Konsumenci będą mogli sprawdzić, z czego produkt jest wykonany, jaka jest jego trwałość, jaki ma wpływ na środowisko oraz jak go naprawić, co pomoże w dokonywaniu bardziej zrównoważonych wyborów i przedłużeniu żywotności produktu. Ponadto dzięki dostępności znormalizowanych danych z możliwością ich wyszukiwania łatwiejsze będzie porównywanie produktów.

13. Jakie informacje znajdę w DPP jako konsument?

Konkretne dane zawarte w DPP będą określane indywidualnie dla każdego produktu – w drodze aktów delegowanych dotyczących poszczególnych produktów (wydanych na mocy rozporządzenia w sprawie ekoprojektu). Mogą one obejmować informacje dotyczące obiegu zamkniętego, składu produktu, użytkowania i konserwacji oraz wytyczne w zakresie końca cyklu życia.

14. W jaki sposób konsumenci mogą uzyskać dostęp do DPP?

Najłatwiejszym sposobem uzyskania dostępu do DPP będzie zeskanowanie nośnika danych (np. kodu QR) umieszczonego na produkcie lub na jego opakowaniu/dokumentacji dołączonej do produktu. Uruchomiony zostanie także specjalny portal internetowy (pełniący funkcję centralnej wyszukiwarki).

Platformy handlowe będą zobowiązane do zapewnienia łatwego dostępu do DPP na stronie produktu, co umożliwi konsumentom zapoznanie się ze szczegółowymi informacjami na jego temat przed dokonaniem zakupu.

15. Co w przypadku, gdy konsument nie posiada smartfona?

Dostęp do DPP można uzyskać także za pomocą innych urządzeń, np. laptopa. Ponadto sklepy mogą udostępniać konsumentom specjalne urządzenia lub kioski. Niektórzy sprzedawcy detaliczni mogą też oferować usługi skanowania w punktach obsługi klienta. Wreszcie niektóre informacje będą dostępne w formie wydrukowanej kopii papierowej na żądanie.

16. Jakie kwestie związane z ochroną prywatności należy wziąć pod uwagę podczas korzystania z DPP?

System DPP skupia się na informacjach o produktach, a nie na danych osobowych. Rozporządzenie w sprawie ekoprojektu zawiera kluczowe zabezpieczenia zgodne z ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych (RODO).

17. Jakie prawa przysługują mi jako konsumentowi w związku z DPP?

Konsumenci mają prawo dostępu do informacji zawartych w DPP zarówno w sklepach stacjonarnych, jak i internetowych.

18. Jak działają rejestr DPP i portal internetowy DPP?

Rejestr DPP będzie funkcjonował jako bezpieczna baza danych, w której przechowywane będą unikalne identyfikatory poszczególnych produktów.

Portal internetowy DPP będzie pełnił funkcję publicznej strony internetowej umożliwiającej konsumentom, przedsiębiorstwom i organom łatwe porównywanie i wyszukiwanie informacji o produktach.

Integracja obu systemów z działaniami służb celnych i organów nadzoru rynku zapewni przejrzysty dostęp do informacji, co ułatwi egzekwowanie przepisów w całej UE.

19. DPP jest narzędziem scentralizowanym czy zdecentralizowanym?

Architektura DPP łączy w sobie zarówno elementy scentralizowane, jak i zdecentralizowane. Ta hybrydowa struktura gwarantuje, że dane są zarządzane i kontrolowane przez poszczególne podmioty gospodarcze, a jednocześnie pozostają spójne i dostępne.

20. Jakie normy zharmonizowane mają zastosowanie do systemu DPP?

W celu przyspieszenia harmonizacji technicznej oraz zapewnienia bezpieczeństwa i interoperacyjności systemu DPP Komisja Europejska skierowała wniosek o normalizację do europejskich organizacji normalizacyjnych (ESO). Prace te zaowocują europejskimi normami zawierającymi zasadnicze wymagania dotyczące projektu technicznego i funkcjonowania DPP. Obejmują one następujące obszary:

- unikalne identyfikatory produktów, podmiotów gospodarczych i obiektów;
- nośniki danych oraz powiązanie między fizycznym produktem a jego cyfrowym odwzorowaniem;
- zarządzanie prawami dostępu, bezpieczeństwo informacji i ochrona danych;
- wymagania dotyczące interoperacyjności;
- przetwarzanie danych, protokoły wymiany danych oraz formaty danych;
- przechowywanie danych, archiwizacja i trwałość w celu zapewnienia długoterminowej dostępności;
- mechanizmy uwierzytelniania danych, ich niezawodności i integralności;
- interfejsy programowania aplikacji (API) do zarządzania cyklem życia DPP.

BESTSELLERY RYNKU ZABAWEK
Jesień 2026 – laureaci

Zabawki dla dzieci w wieku 0-3 lata

DISNEY VAIANA – PUA Z OBCIĄŻENIEM
Pluszowa maskotka do przytulania, z zamkniętymi oczami i opaską. Ciężar maskotki – podobnie jak kołdra obciążeniowa – wprowadza organizm w stan relaksu. Wysokość: 40 cm. Waga: 1,5 kg.
Wiek: 0 m+.

SIMBA TOYS POLSKA



Zabawki dla dzieci w wieku 3+

GLOBUS PODŚWIETLANY LED – PAŃSTWA ŚWIATA
Dzięki kulistemu kształtowi globus wiernie odwzorowuje proporcje kontynentów, oceanów, państw i wysp (bez zniekształceń charakterystycznych dla płaskich map). To nie tylko pomoc w nauce geografii, ale też oryginalna dekoracja i nastrojowa lampka nocna.
Wiek: 5+.

DEMART



Gry dla dzieci w wieku 0-6 lat

„KOT STEFAN"
Jeden z graczy jest kotem i bierze drewniany kubeczek, pozostali układają swoje myszy na serze i trzymają je za ogonki. Gdy na kostce wypadnie symbol kota, gracz z kubeczkiem stara się złapać jak najwięcej myszy. Gracze, którzy się zagapili i nie uciekli w porę, tracą punkty. Rozgrywka dostarcza mnóstwo śmiechu.
Wiek: 4+.

EGMONT



Gry dla dzieci w wieku 7+

„SŁOWOKOSTKI"
Szybka gra dla szybko budujących słowa. Ten, kto najszybciej znajdzie wyraz pasujący do wylosowanej kategorii i zawierający wszystkie litery wyrzucone na kostkach, wygrywa rundę. Gra rozwija słownictwo, ćwiczy refleks i koncentrację. Nik się nie nudzi, bo wszyscy grają jednocześnie!
Wiek: 8+.

PIATNIK



Książki dla dzieci w wieku 0-6 lat

„MUMINKI. W DOMU MUMINKÓW. OPOWIEŚĆ Z OTWIERANYMI OKIENKAMI"
Książka pozwala zajrzeć do wnętrza domu Muminków i poznać codzienne życie jego mieszkańców. Są tu zarówno bohaterowie pierwszoplanowi, jak i mnóstwo małych stworzonek. Książka zawiera krótkie opowiadanie, otwierane okienka oraz wiele elementów do wypatrzenia.
Wiek: 3-6 lat.

HARPERKIDS



Książki dla dzieci w wieku 7+

„ZACHAREK I KSIĘGA SZCZĘŚCIA. KLUCZE PRZYJAŹNI"
Wraz z rozpoczęciem szkoły Zacharek odkrywa, że prawdziwa przyjaźń polega na byciu sobą, uczy się też rozwiązywać konflikty, rozmawiać o emocjach i budować relacje z rówieśnikami. Towarzyszą mu Dziadek oraz Księga Szczęścia, która pomaga odnaleźć odpowiedzi na ważne pytania. Książka jest idealna do nauki czytania.
Wiek: 6-9 lat.

PARASOLKA



Artykuły dziecięce

KIDYWOLF – KIDYKARAOKE
Głośnik z dwoma mikrofonami. Można go podłączyć do smartfona lub tabletu. Reagujące na muzykę kolorowe podświetlenie LED nadaje zabawie dynamiczny charakter. Modulacja głosu wywołuje mnóstwo śmiechu i zachęca do dalszej zabawy.
Wiek: 5+.

TRADESPOT



Artykuły szkolno-papiernicze

CRAYOLA – FLAMASTRY AUTOMATYCZNE CLICKS 10 SZT.
Automatyczny mechanizm Clicks umożliwia wysuwanie i chowanie końcówki za pomocą jednego kliknięcia. Specjalna konstrukcja chroni tusz przed wysychaniem. Zmywalna formuła sprawia, że łatwo usuwa się go ze skóry i z większości tkanin. Flamastry są dostępne również w wersji pastelowej.
Wiek: 8+.

SOLUTION BABY CARE



Informacje o konkursie oraz członkach jury ➜ www.rynekzabawek.pl.

Święta 2026: nagrodzone zabawki i nowe pomysły na prezent

Muzyka, ruch, rysowanie, odkrywanie świata – dzieci mają różne pasje, a świąteczna oferta sklepu powinna dawać wybór. W portfolio Tradespot Dystrybucja znalazły się zarówno zabawki docenione w branżowych konkursach, jak i nowości, które mogą przyciągnąć uwagę klientów szukających prezentu pod choinkę.

PRZEDZIAŁ CENOWY: OKOŁO 100 ZŁ

STICKFLIP – ZABAWKA ZLICZAJĄCA OBROTY (WIEK: 8+)

- Czujniki liczą pełne obroty 360° w powietrzu, a dodatkowo potwierdza je sygnał dźwiękowy.
- Kolorowy pasek LED pokazuje wynik.
- 10 trybów gry pozwala bić własne rekordy lub wyzywać na zręcznościowe pojedynki rodzeństwo oraz przyjaciół.



KIDYDRAW-PRO FASHION – PODŚWIETLANA TABLICA RYSUNKOWA (WIEK: 5+)

- System szablonów umożliwia łączenie sylwetek, strojów i akcesoriów (ponad 1000 kombinacji).
- 3 poziomy jasności podświetlenia ułatwiają odrysowywanie.
- Podświetlana, zmazywalna druga strona oraz 4 neonowe markery ułatwiają eksperymenty twórcze.



PRZEDZIAŁ CENOWY: OKOŁO 200 ZŁ

KIDYPIANO – PODŚWIETLANE PIANINO DO NAUKI GRY (WIEK: 6+)

- Aby grać melodie (również w słuchawkach), wystarczy wciskać klawisze w odpowiednich kolorach.
- Dziecko ma do dyspozycji 15 kart z melodiami i 3 poziomy trudności.
- Brzmienia do wyboru: pianino, skrzypce, saksofon; istnieje też możliwość regulacji tempa i głośności muzyki.



NOWOŚĆ
ZABAWKA ROKU 2026 W BELGII

KIDYPRINTER AI – DRUKARKA ZE SZTUCZNĄ INTELIGENCJĄ (WIEK: 6+)

- Dzieci mogą tworzyć obrazki według własnego pomysłu i od razu je drukować, a następnie kolorować, wycinać lub udostępniać (do wyboru jest 6 stylów: od szkicu po anime).
- Produkt spełnia standardy bezpieczeństwa w świecie cyfrowym (filtry blokują nieodpowiednie treści).
- W zestawie są papier na 70 wydruków i 4 pisaki.



NOWOŚĆ

KIDYELEC EXPERT – ZESTAW ELEKTRYCZNY (WIEK: 6+)

- Zmienia odkrywanie elektryczności w zabawę bez narzędzi.
- Dziecko łączy na planszach 18 modułów (m.in. silnik, diodę LED, przełącznik i śmigła), budując w ten sposób działające obwody.
- Zabawka rozwija ciekawość i logiczne myślenie, jest też zgodna z metodą STEM.



PRZEDZIAŁ CENOWY: OKOŁO 300 ZŁ

KIDYKARAOKE – GŁOŚNIK Z MIKROFONAMI (WIEK: 5+)

- 2 bezprzewodowe mikrofony zachęcają do wspólnego śpiewania podczas rodzinnych spotkań (mnóstwo śmiechu wywołuje zwłaszcza modulacja głosu).
- Możliwość podłączenia do smartfona lub tabletu pozwala na odtwarzanie ulubionych piosenek z serwisów streamingowych.
- Reagujące na muzykę kolorowe wielokierunkowe światła LED nadają zabawie dynamiczny charakter.



TAMBÚ – BĘBENEK JĘZYKOWY (WIEK: 3+)

- Dziecko może na nim grać bez znajomości nut.
- Każdy z 11 dźwięków ma własny kolor i numer, którym odpowiadają oznaczenia w dołączonej książeczce z melodiami.
- Praktyczna torba pozwala zabrać instrument wszędzie ze sobą.



PRZEDZIAŁ CENOWY: OKOŁO 600 ZŁ

ARY AI – PLUSZOWY PRZYJACIEL (WIEK: 3-12 LAT)

- Maskotka opowiada interaktywne historie, pomaga w nauce, śpiewa piosenki, prowadzi quizy i nie tylko.
- Ponad 3000 bezpiecznych tematów rozmów (m.in. edukacja, bezpieczeństwo, gry, języki, muzyka, bajki).
- Dzięki aplikacji rodzice mają pełną kontrolę nad treściami przekazywanymi maluchowi.



NOWOŚĆ

LOOPS LAB – INTERAKTYWNA SCENA MUZYCZNA (WIEK: 6+)

- Figurki tworzą pięcioosobowy zespół – wystarczy ustawić je na interaktywnej scenie, by usłyszeć rytm lub melodię poszczególnych instrumentów (każdy w kilku wariantach brzmienia).
- Zestaw pozwala dziecku wcielić się w rolę didżeja i warstwa po warstwie tworzyć miksy.
- W sprzedaży dostępne są inne kolekcjonerskie zespoły, które oferują nowe style muzyczne.



NOWOŚĆ

GDZIE ZAMAWIAĆ?
Sklepy zainteresowane prezentowanymi produktami zapraszamy do kontaktu z Tradespot Dystrybucja: zamowienia@tradespot.pl.

Zdjęcia: Tradespot Dystrybucja; materiał sponsorowany

PLANSZOWA GRA ROKU 2026: ZWYCIĘZCY

Gala 22. edycji „Planszowej Gry Roku” odbyła się podczas Planszówek w Spodku. Tradycyjnie partnerem konkursu był „Rynek Zabawek”. A oto tegoroczni laureaci:



GRA ROKU DZIECIĘCA:

„Star Realms: Akademia” (IUVI Games)

WYRÓŻNIENIA:

„Kaskadia Junior” (Lucky Duck Games),
„Psie smaczki” (Nasza Księgarnia)



GRA ROKU RODZINNA:

„Nowa Ziemia” (Nasza Księgarnia)

WYRÓŻNIENIA:

„Hobbit: Tam i z powrotem” (Rebel),
„Odkrywcy Navorii” (Galakta)



GRA ROKU ŚREDNIO ZAAWANSOWANA:

„Niezwykłe stworzenia” (Ogry Games)

WYRÓŻNIENIA:

„Marsz mrówek” (Galakta),
„Ptasie rewiry” (IUVI Games)



GRA ROKU EKSPERCKA:

„Baza Shackleton: Podbój Księżyca” (Galakta)

WYRÓŻNIENIA:

„Arcs” (Portal Games),
„Nippon: Zaibatsu” (Czacha Games)



GRA ROKU PRZYGODOWA:

„Lobotomia II: Obława” (Czacha Games)

WYRÓŻNIENIA:

„S.T.A.L.K.E.R.” (Awaken Realms),
„Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia” (Rebel)



GRA ROKU DWUOSOBOWA:

„Tag Team” (Lucky Duck Games)

WYRÓŻNIENIA:

„Starcie wodzów” (Galakta),
„Pojedynek miast” (Lucrum Games)



GRA ROKU IMPREZOWA:

„Liście” (Portal Games)

WYRÓŻNIENIA:

„Flip 7” (Rebel),
„Gang” (Galakta)



NAJLEPSZE WYDANIE:

„Korona starego króla” (Galakta)

WYRÓŻNIENIA:

„Deep Regrets” (Alis Games),
„Speakeasy” (Portal Games)



POLSKI AUTOR:

„Dragon Eclipse” – Andrzej Betkiewicz, Kamil „Sanex” Cieśla, Wojciech Frelich (Awaken Realms)



GRA ROKU EDUKACYJNA:

„Sfinks” (Egmont), „Starcie wodzów” (Galakta), „Niezły numer” (Nasza Księgarnia), „Lokomotywa” (Nasza Księgarnia), „W krainie wyobraźni” (Muduko), „Dixit Kids” (Rebel), „Liście” (Portal Games)

Zdjęcia: Planszowa Gra Roku

KSIĘGARNIA Barbara Skrzyńska
ul. Zwycięstwa 11, 56-120 Brzeg Dolny





1 **Od kiedy działa księgarnia?**
Księgarnia działa od lat 60. XX w. Do lat 90. XX w. należała do Domu Książki, następnie została sprywatyzowana. W 2010 r. ówczesna właścicielka postanowiła zrezygnować z jej prowadzenia i moja mama, Stanisława Skrzyńska, księgarka z ponad 30-letnim doświadczeniem, odkupiła to miejsce. Księgarnia jest w mojej rodzinie od 2011 r., ja dołączyłam do niej w 2012 r., a od 2021 r. prowadzę ją samodzielnie.

2 **Powierzchnia księgarni i jej lokalizacja.**
72 mkw., z czego 60 mkw. to powierzchnia handlowa. Księgarnia znajduje się przy głównej ulicy osiedla, w sąsiedztwie lokali użytkowych i handlowych, naprzeciwko szkoły podstawowej.

3 **Jaką część zajmują książki, a jaką pozostały, komplementarny asortyment?**
Proporcje między książkami a pozostałym asortymentem zaczęły się zmieniać od 2011 r. Zależało nam na stworzeniu miejsca, w którym książki będą dominować, gdzie klienci znajdą zarówno nowości, jak i tytuły z tzw. back-listy, a zakres tematów będzie na tyle szeroki, aby móc odpowiedzieć na wszystkie ich potrzeby.

4 **Oferta księgarni.**
Książki – 80% (w tym książki dla dorosłych – 65%, dla dzieci – 5%, dla młodzieży – 10%), pozostały asortyment – 20% (w tym galanteria papiernicza – 50%, gry, klocki, zabawki edukacyjne, puzzle – 50%).

5 **Liczba pracowników na przestrzeni lat.**
W latach 2011-2021 – dwie osoby, 2021-2026 – jedna osoba; na ten moment prowadzę księgarnię samodzielnie.

6 **Kto dziś przychodzi do księgarni stacjonarnej po książki dla dzieci i młodzieży?**
Z racji sąsiedztwa szkoły podstawowej w roku szkolnym do księgarni chętnie zaglądają dzieci i młodzież – głównie po to, żeby przejrzeć zawartość półek, co bardzo mnie cieszy, bowiem jest to jedna z najistotniejszych kwestii w wyrabianiu nawyków czytelniczych. W księgarni stacjonarnej książka z tej kategorii sprzedaje się głównie na prezent na różne okazje. Jest też sporo klientów z małymi dziećmi, 2-3-latkami i przedszkolakami, z myślą o których poszukiwane są książki pomagające im zrozumieć świat lub zdobyć nowe umiejętności.

7 **Jaką grupę wiekową reprezentują klienci?**
Najliczniejszą grupę stanowią 35-65-latkowie.

8 **Co najbardziej klienci cenią sobie w tradycyjnym modelu sprzedaży książek?**
Klienci doceniają zwłaszcza możliwość wzięcia książki do ręki, samodzielnego wyszukania czegoś interesującego na półkach, rekomendacje i rozmowę.

9 **Jakiego rodzaju towar dobrze koresponduje z książkami?**
Dobrej jakości notesy, szkicowniki, ciekawe artykuły piśmienne, gry i łamigłówki logiczne, a także karnety okolicznościowe.

10 **Po które produkty niebędące książkami klienci sięgają najczęściej przy okazji wizyt w księgarni?**
Z reguły są to karnety okolicznościowe, artykuły papiernicze, klocki LEGO® i gry planszowe.

11 **A jak to wygląda w przypadku strefy impulsowej?**
Tutaj świetnie radzą sobie zakładki i galanteria papiernicza, czyli notesy, ciekawe gumki, ładne długopisy. Coś, co wygląda estetycznie i jest drobiazgiem, który cieszy oko.

12 **Według jakiego klucza komponuje Pani ofertę?**
Dla mnie najistotniejsze są jakość i ciekawe wzornictwo. Zamawiam do księgarni to, na co sama byłabym skłonna wydać pieniądze jako klient. Obserwuję ofertę wydawców, sprawdzam zapowiedzi, także zagraniczne. Reaguję na potrzeby klientów, słucham, o co pytają, a jeżeli wpisuje się to w tematykę księgarni – zamawiam. Jeśli chodzi o zabawki, to stawiam głównie na edukacyjne. Dbam także o szeroki wybór gier planszowych, puzzli, zestawów kreatywnych i eksperymentów.

13 **Średnia wartość koszyka zakupowego.**
70 zł.

14 **Średnia cena zakupionej książki dla dzieci lub młodzieży/zabawki/gry.**
45 zł/65 zł/65 zł.

15 **Przychody księgarni: I półrocze 2026 vs. I półrocze 2025.**
Przychody rok do roku kształtowały się na podobnym, zadowalającym poziomie, ale jeżeli uwzględnić czerwiec i zakończenie szkoły, to rok 2026 był o wiele lepszy. W tym roku wiele tzw. trójek klasowych decydowało się na zakup nagród dla dzieci w księgarni, podkreślając, że zależy im na zakupie lokalnym. W tym miejscu warto dodać, że I półrocze w handlu jest dosyć specyficzne – po całkiem dobrym styczniu przychodzi spokojniejszy luty i dopiero od połowy marca wraca ruch, który można określić jako „normalny".

16 **Najlepsze sezony pod względem sprzedażowym...**
Najlepszym sezonem jest ten od połowy sierpnia do stycznia kolejnego roku. Zaczyna się sezon szkolny, który płynnie przechodzi w świąteczny. Jesienią sprzedaje się też dużo więcej książek.

17 **W jaki sposób konkuruje Pani z księgarniami internetowymi?**
Nie konkuruję, to nie miałoby sensu. Robię swoje, dbam o klientów, staram się dawać im to, czego nie znajdą w internecie. Buduję relacje i społeczność, organizuję wydarzenia. Pokazuję, że jestem częścią lokalnej społeczności, staram się wzmacniać przekaz, że takie miejsce jak lokalna księgarnia jest potrzebne. Nie jestem też za tym, żeby internetowe sklepy z książkami nazywać księgarniami, z szacunku dla księgarń kameralnych.

18 **Czy rozważała Pani wprowadzenie sprzedaży online?**
Tak, od lat to rozważam. Przeważa u mnie jednak myśl, że to będzie bardzo pracochłonne i nie będę mogła się skupić na sprzedaży stacjonarnej, którą sobie bardzo cenię. Prowadzę za to sprzedaż korespondencyjną. Osoby, które lubią księgarnię, ale nie są z okolicy, piszą wiadomości z tytułami, które ich interesują lub które zobaczyli na social mediach księgarni, a ja kompletuję książki i wysyłam. Mam nawet klientkę, która prosi o paczkę z książkami, zostawiając mi dowolność wyboru. To już jest najwyższy poziom zaufania do księgarza!

19 **Jakie wsparcie ze strony dostawców ceni Pani najbardziej?**
Informacyjne (zapowiedzi, plany marketingowe), bezpłatne egzemplarze książek do przeczytania, produkty poglądowe, materiały i gadżety dla klientów.

20 **Jak wygląda witryna księgarni? Co stara się Pani akcentować poprzez aranżację?**
Księgarnia mieści się w parterowym pawilonie, którego frontowa ściana składa się z witryn. W jednej z nich umieszczam nowości lub książki, o których zrobiło się głośno, w kolejnej książki o tematyce regionalnej, w następnej artykuły dziecięce (często pogrupowane tematycznie), a w ostatniej (podobnie jak w dziecięcej) książki i artykuły powiązane motywem przewodnim (czasami jest to temat, czasami grafika na okładkach); jej rolą jest przypominanie klientom o starszych tytułach. Staram się poprzez witryny inspirować i podsuwać pomysły na zakupy. Sporo klientów kupuje u mnie prezenty, dlatego takie podpowiedzi dobrze się sprawdzają – zachęcają do wejścia do środka. Wystrój zmieniam raz na dwa tygodnie, czasami uzupełniam jedynie pojedyncze artykuły, w miarę jak ich ubywa.

21 **Jakie ciekawe inicjatywy podejmuje Pani, aby przyciągnąć klientów do swojej księgarni?**
Organizuję najróżniejsze wydarzenia: koncerty, spotkania autorskie czy warsztaty. Zazwyczaj są to samodzielne inicjatywy, ale otrzymuję wsparcie wydawców przy zatowarowaniu na konkretne wydarzenia czy niezbędne materiały. Najważniejszą dotychczas wspólną inicjatywą księgarni i dystrybutora (Azymut) była Noc Księgarń, w której brałam udział od pierwszej edycji. Wydarzenie w dotychczasowej formie nie może się już odbywać, jednak księgarze się nie poddali. Oddolnie zainicjowaliśmy pomysł i w październiku we współpracy z Polską Izbą Książki organizujemy swoje święto – Noc Księgarni. Wprawdzie nie mamy do dyspozycji takich możliwości jak w poprzednich latach, ale pomysłów i zaangażowania nam nie brakuje! Biorę też udział w akcjach promocyjnych organizowanych przez wydawców (takich jak 2+1 czy premiery wybranych tytułów w księgarniach kameralnych). Wszystkie takie akcje przyciągają klientów, wzmacniają wizerunek księgarni i pomagają w dotarciu do nowych klientów.

22 **Jakie media społecznościowe są najskuteczniejszym narzędziem w przypadku Pani księgarni?**
Instagram i relacje, które na nim systematycznie publikuję.

23 **Gdyby otrzymała Pani nieograniczony budżet na rozwój swojej księgarni, w jaki sposób rozdysponowałaby te środki?**
Zwiększyłabym powierzchnię, żeby bardziej komfortowo móc organizować wydarzenia i poprawić możliwości ekspozycyjne towarów. Zaaranżowałbym inaczej przestrzeń, wyraźniej zaznaczyła strefy. Myślę, że środki przeznaczyłabym na szeroko rozumianą poprawę komfortu klienta, aby mógł wygodnie zatrzymać się w księgarni na dłużej.

Sprzedażowe TOP 10: książki dla dzieci
1. Seria „Kocia Szajka” (Agora dla Dzieci)
2. „Hania, Tyśka i Banda Brudziaków” (Strefa Gizy)
3. Seria „Szkoła szpiegów” (Agora)
4. Seria „Wojownicy” (Nowa Baśń)
5. Seria „Harry Potter” (Media Rodzina)
6. Seria „Kicia Kocia” (Media Rodzina)
7. „Fascynujące dinozaury. Pop-up XXL” (Jupi jo!)
8. „Akademia Crookhaven. Szkoła oszustów” (Media Rodzina)
9. „Dzieci z Bullerbyn” (Nasza Księgarnia)
10. Seria „Kapibara Barbara” (Agora dla Dzieci)

Sprzedażowe TOP 10: książki dla młodzieży
1. „The Inheritance Games”, t. 1 (Media Rodzina)
2. „Vortex”, t. 1 (Media Rodzina)
3. „Okrutny książę” (Jaguar)
4. „Cały ten czas” (We Need YA)
5. „Na dwóch końcach lata” (OdyseYA)
6. „Radio Silence” (Jaguar)
7. „Fala” (Muza You & YA)
8. „Promyczek” (Jaguar)
9. „Aurora” (Znak)
10. „Żniwa śmierci. Kosiarze” (Uroboros)

Sprzedażowe TOP 10: zabawki
1. Klocki LEGO®
2. Puzzle CzuCzu (Bright Junior Media)
3. Puzzle Castorland (Castor)
4. Puzzle Trefl
5. Zestawy eksperymentów (Clementoni)
6. Zestawy kreatywne (Clementoni)
7. Maskotki Dubi
8. Maskotka Kicia Kocia (Media Rodzina)
9. Klocki małych geniuszy (Askato)
10. Zestawy kreatywne ToysInn (STnux)

Sprzedażowe TOP 10: gry
1. Seria „IQ” (IUVI Games)
2. „Zakręcone robale” (Kukuryku)
3. „Pełny kurnik” (Kukuryku)
4. „Superfarmer Deluxe” (Granna)
5. „5 sekund” (Goliath Games)
6. „Labyrinth” (Ravensburger)
7. „Uno” (Mattel)
8. „Pędzące żółwie” (Egmont)
9. „Wirus!” (Muduko)
10. „Grzybobranie” (Adamigo)

Zdjęcia: Agnieszka Rabiej; projekt i wykonanie elewacji budynku: Łukasz Czykiel

Przegląd prezentów, które inspirują

do zabawy, odkrywania i kreatywności

W gwiazdkowej ofercie jednego z czołowych dystrybutorów marek premium – firmy Solution Baby Care – tradycyjnie można znaleźć propozycje prezentów odpowiadających na różne potrzeby i zainteresowania dzieci: od pierwszych doświadczeń sensorycznych, przez kreatywne eksperymentowanie i rozwijanie wyobraźni, aż po aktywną zabawę.

ZABAWKI KREATYWNE I ROZWIJAJĄCE WYOBRAŹNIĘ

Propozycje prezentowe **francuskiej marki Janod**:

- bestsellerowe magnetyczne układanki Magneti'Book i Magneti'Stories oraz tegoroczna nowość – Magneti'Puzzles,
- drewniane kuchnie, toaletki, domki dla lalek, warsztaty, garaże i inne rekwizyty do uwielbianych przez dzieci zabaw w dom,
- różnorodne zestawy artystyczne, w tym nowość: kolekcja wyklejanek i malowanek w stylu kawaii z niezwykle popularnej viralowej serii Cosy.





Propozycje prezentowe **amerykańskiej marki Crayola**:

- niebrudzące kolorowanki oraz interaktywne zabawki, takie jak magiczny pędzelek i podświetlane stempelki, z wielokrotnie nagradzanej linii Color Wonder Mess Free (kolory pojawiają się wyłącznie na specjalnym papierze),
- figurki do wielokrotnego malowania i personalizowania z kolekcji Washimals (Scribble Scrubbie),
- najnowsza kolekcja kolorowanek z bohaterami filmowego hitu „K-popowe łowczynie demonów",
- szeroka gama produktów na licencji z bohaterami ulubionych bajek.





Propozycje prezentowe **amerykańskiej marki Mudpuppy**:

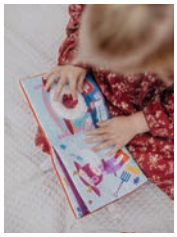
- bestsellerowe puzzle: tradycyjne, świecące w ciemności, obserwacyjne oraz podłogowe,
- magnetyczne układanki i gry.




PIERWSZE ZABAWKI I ODKRYCIA SENSORYCZNE

Propozycje prezentowe **belgijskiej marki Lilliputiens**: pierwsze miękkie książeczki, przytulanki aktywizujące oraz inne bezpieczne zabawki, które wyróżniają się wyjątkową jakością, kolorystyką i kreatywnym wzornictwem.





Propozycje prezentowe **francuskiej marki Kaloo**: perfekcyjnie wykonane miękkie króliczki i laleczki, idealne dla maluszków od pierwszych dni życia.




ZABAWA NA WIELE SPOSOBÓW

Propozycje prezentowe **holenderskiej marki Souza!**: kosmetyki do makijażu dla dzieci, produkowane na bazie wody i naturalnych minerałów.




Propozycje prezentowe **austriackiej marki Scoot & Ride**: bestsellerowy Highwaykick 1 – hulajnoga i jeździk 2 w 1, który rośnie razem z dzieckiem, a także innowacyjny My First 3 w 1 (pchacz, jeździk i deska na kółkach) dla dzieci już od 6. miesiąca życia.




Propozycje prezentowe **belgijskiej marki Quut**: dmuchane skoczki Hoppi i Skippi w kształcie dinozaura, króliczka czy gąsienicy oraz tegoroczny hit – gry 2 w 1 do zabawy w domu i poza nim.




Zdjęcia: Solution Baby Care

„Zakręcony wyścig” – gra, która zamieni stół w salonie w pełen emocji tor!

Gracze, zamiast przesuwać pionki i rzucać kością, wypuszczają na trasę kolorowe kulki, po czym z ekscytacją obserwują, która z nich jako pierwsza dotrze do mety. Tymczasem sytuacja na torze potrafi zmienić się dosłownie w ostatniej sekundzie!

Kulki zderzają się, zmieniają kierunek, zwalniają i przyspieszają. Czasem faworyt prowadzi niemal do końca, by tuż przed metą stracić przewagę. Dzięki temu każdy wyścig jest krótki, efektowny i pełen niespodzianek. Zasady są proste, więc do zabawy można zaprosić także nowicjuszy.



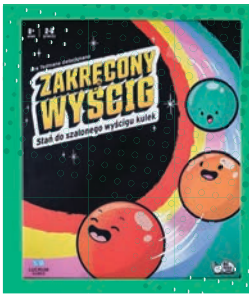


JAK GRAĆ?



1. Gracze wcielają się w trenerów swoich drużyn. Przed każdym wyścigiem decydują, ile kulek wystawić na tor (im więcej zawodników ruszy do walki, tym większa szansa na punkty; ale uwaga: rezerwy mogą przydać się w kolejnych rundach).
2. Punkty zdobywają kulki, które zajmą miejsca na podium.
3. Gracze, którzy radzą sobie słabiej, mogą zyskać przewagę w kolejnym wyścigu, dzięki czemu rywalizacja pozostaje otwarta do samego końca.
4. Dla bardziej doświadczonych zawodników przygotowany został wariant z kulą mocy, który zapewnia jeszcze więcej zamieszania na torze.
5. Cały turniej obejmuje osiem wyścigów, dlatego warto myśleć nie tylko o najbliższym biegu, lecz także o wyniku końcowym.

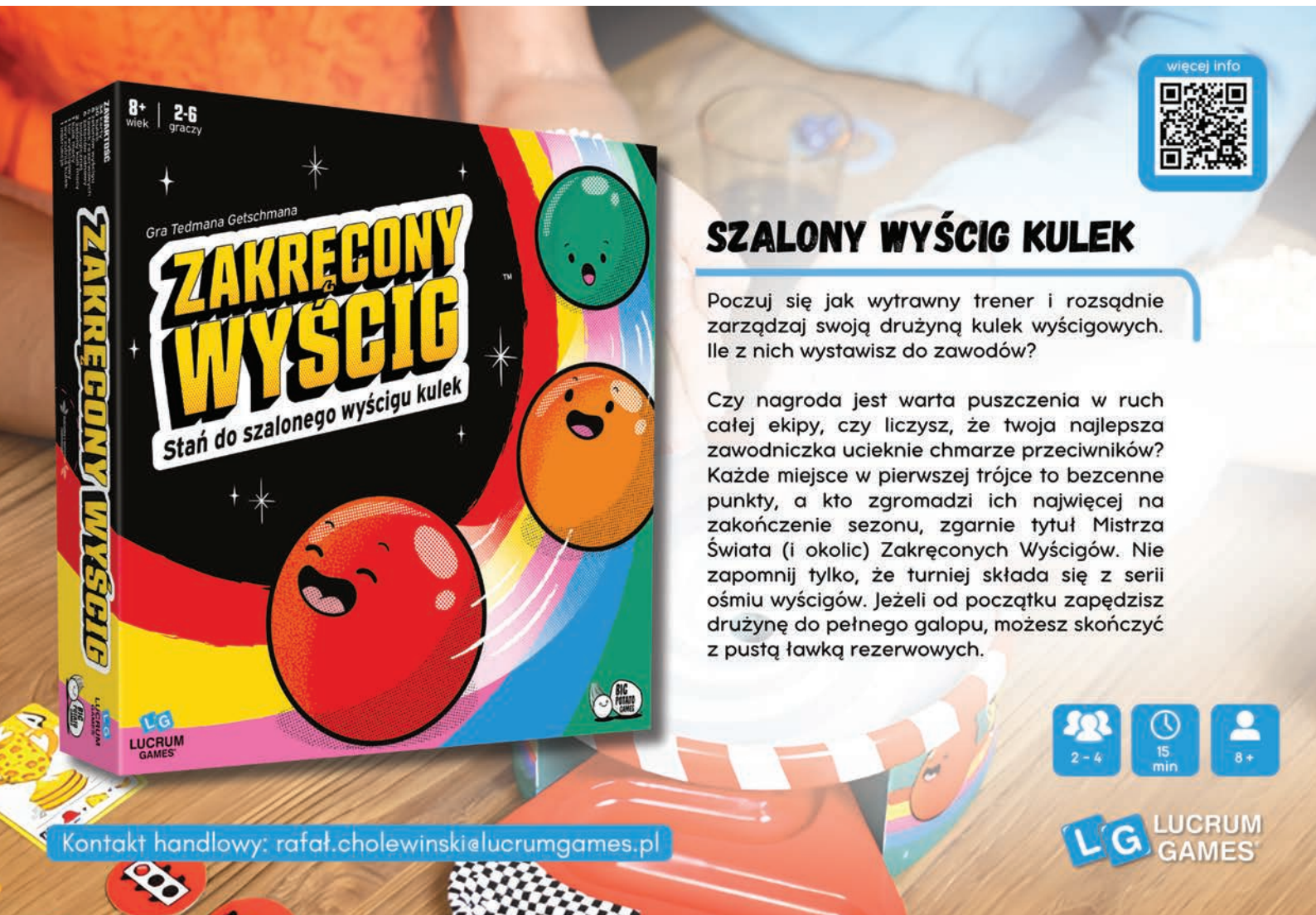




Tytuł gry: „Zakręcony wyścig”
Czas rozgrywki: 30 minut
Liczba graczy: 2-6
Wiek: 8+
Wydawca: Lucrum Games

Zdjęcia: Lucrum Games

Reklama



Okiem księgarza:

Back to School 2026

Księgarnia Mamy To! to mały punkt na mapie Warszawy, w dzielnicy Wesoła. O podsumowanie tegorocznego sezonu Back to School poprosiliśmy jej właścicielkę JOANNĘ KONOPKO-KOWALSKĄ.

Jak podsumowałaby Pani tegoroczny sezon Back to School w porównaniu z poprzednimi?

Joanna Konopko-Kowalska: – Jako że w ubiegłorocznym sezonie koncentrowaliśmy się głównie na podręcznikach, to ten był dla nas pewnym novum. Sprzedaż podręczników zdecydowanie spadła. Co zaskakujące, nawet karty pracy czy ćwiczenia do wypełniania klienci najchętniej kupowali używane. Dodatkowo świadomość, że w sieci zazwyczaj jest taniej, sprawiła, że jeśli już decydowali się na zakupy w księgarni, to wybierali spośród tych internetowych. Natomiast biorąc pod uwagę wyprawkę szkolną, sierpień był zupełnie martwy.



Które kategorie produktów cieszyły się największym zainteresowaniem ze strony klientów?

– Zeszyty i długopisy.

Czy klienci byli w tym roku bardziej wrażliwi na ceny i częściej poszukiwali promocji lub tańszych zamienników markowych produktów?

– Klienci szukali przede wszystkim tanich produktów. Jedynym wyjątkiem od tej reguły okazały się zeszyty Oxford – mimo że są droższe w porównaniu z innymi markami, sprzedaliśmy ich praktycznie cały zapas i musieliśmy zrobić dodatkowe zatowarowanie. Z drugiej strony klienci kierowali się poleceniami nauczycieli, wybierając konkretne marki kredek, klejów czy nożyczek.

Jaką rolę w tegorocznym sezonie odegrała sprzedaż w księgarni internetowej, która działa równolegle?

– Nie mamy możliwości udzielania tak wysokich rabatów jak duzi gracze, więc algorytmy i wyszukiwarki nas nie promują. Z tego powodu koncentrujemy się na sprzedaży stacjonarnej. Stawiamy na indywidualne podejście do klienta i pełną, profesjonalną obsługę. Zależy nam na tym, aby klient nie musiał niczego wyszukiwać i marnować swojego czasu.

Czy dało się zauważyć konkretne marki, bohaterów lub licencje, które szczególnie napędzały sprzedaż?

– Jeśli chodzi o marki, to prym wiodły Oxford, Bambino i Astra. Bohaterów czy licencji nadających ton sprzedaży nie zauważyliśmy.

Kiedy przypadł szczyt zakupów szkolnych?

– Zakupowy szczyt tradycyjnie przypadł na pierwszy tydzień września. W sierpniu wyprawki kompletowali z reguły rodzice dzieci ze szkół niepublicznych.

Czy były produkty, na które był tak ogromny popyt, że w pewnym momencie zabrakło ich w sprzedaży?

– Okładki do podręczników. Jest to wymóg w szkole podstawowej, aby podręczniki były obłożone, więc był na nie bardzo duży popyt.

Czy rodzice kupowali ostrożniej niż przed rokiem?

– Jeśli chodzi o podręczniki, to zakupy były zdecydowanie bardziej wyważone. Klienci kupowali pojedyncze pozycje, np. ćwiczenia, a pozostałych szukali na kiermaszach podręczników używanych czy na Vinted. Dopiero jak nie udało im się kupić używanego podręcznika, wracali do nas. Mimo to patrzymy w przyszłość z optymizmem, bo po tym najgorętszym okresie konsumenci wracają do nas m.in. po gry czy gniotki sensoryczne, które są obecnie hitem sprzedażowym.

Czy w księgarni Mamy To! wprowadzone zostały w ostatnim czasie jakieś zmiany? Czym były one podyktowane?

– Trochę zmusiły nas do tego sytuacja i oczekiwania klientów. W pierwszej kolejności rozszerzyliśmy asortyment o artykuły papiernicze. Stoimy też przed strategiczną zmianą, aby „dookreślić" charakter naszej księgarni. Chcemy skoncentrować się na konkretnej grupie odbiorców i odpowiadać na ich potrzeby. Widzimy, że klienci bardzo często przychodzą do nas po prezent dla kogoś, ale i sobie chcą sprawić coś miłego, dlatego będziemy rozbudowywać szeroko rozumiany asortyment prezentowy.
Zmieniamy też tematykę publikacji na półkach. Niestety, rynek książki jest zabójczy dla małych księgarń, więc jeśli chcemy przetrwać, musimy przejść transformację. Stawiamy na książki dla dzieci do 12. roku życia, edukację, rozwój, motywację, psychologię, terapię. A oprócz tego nowości i oczywiście książkowe pomysły na prezenty. Jako że działamy po sąsiedzku z poradnią psychologiczno-pedagogiczną, to na pewno będziemy rozwijać dział pomocy, zabawek i gier edukacyjnych, terapeutycznych oraz wspomagających rozwój psychofizyczny dziecka.

Dziękujemy za rozmowę.



„Rynek książki jest zabójczy dla małych księgarń, więc jeśli chcemy przetrwać, musimy przejść transformację."

Joanna Konopko-Kowalska

Zdjęcia: Mamy To!

AWM

„Książka 3D. Świat zwierząt”

Po otwarciu książki oczom dziecka ukazują się rozkładane scenki przedstawiające świat zwierząt. Interaktywne elementy (otwierane okienka oraz wysuwane niespodzianki) kryją wiele faktów i szczegółów. Wiek: 5+.

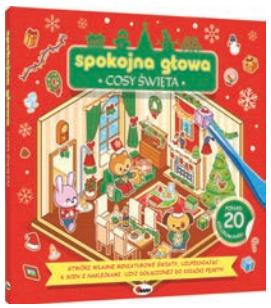


Wydawca: AWM

AWM

„Spokojna głowa. Cosy święta”

Elegancki pakiet, na który składają się cosy naklejki oraz kolorowanki, które zapewniają relaks i trening uważności. Zabawne ilustracje zachęcają do twórczej zabawy. W zestawie jest pęseta, która ułatwia naklejanie drobnych elementów. W serii ukazały się również „Cosy klimaty”. Wiek: 8+.



Wydawca: AWM

CARTAMUNDI

Royal Playing Cards

Karty do gry inspirowane kamieniami szlachetnymi. Talia prezentuje misternie ilustrowane rewersy kart i wyrafinowane karty figur, co tworzy idealną równowagę między współczesnym wzornictwem a klasycznym kunsztem Bicycle.





Producent: CARTAMUNDI

CARTAMUNDI

Bicycle Ice Dragon

Talia kart, która zaprasza graczy do zanurzenia się w historii pełnej mitycznej energii. Dzięki lodowoniebieskim foliowym akcentom i wyrazistej grafice rodem z fantasy talia lśni niczym wykuta z bryły lodu, gotowa zarówno na wieczory gier, jak i kampanie RPG.





Producent: CARTAMUNDI

GANDALF

Kot Pembe – Brelok 3D

Brelok z metalowym kółeczkiem, karabińczykiem i logo. Wykonany z dbałością o szczegóły. Można go przypiąć do plecaka, torby lub kluczy. Wysokość kotka: 5,5 cm.



Dystrybutor: GANDALF

BEMAG

Gniotek banan

Gniotek z żelową masą wypełniony realistycznymi kawałkami owoców. Pod wpływem nacisku owoce swobodnie się przemieszczają, co zapewnia ciekawy efekt wizualny i sensoryczny.



Dystrybutor: BEMAG

Reklama



PANTASY

Praski zegar astronomiczny

Model wyróżnia się bogactwem detali, ruchomymi elementami oraz 13-punktowym oświetleniem LED. Po złożeniu ma 41,8 cm wysokości i stanowi efektowną dekorację, a także wyjątkowy element kolekcji. Liczba elementów: 2441. Wiek: 8+.



Dystrybutor: ALMARINA TRADE

PANTASY

Retro Collection – Witrażowa lampa stołowa

Kolekcjonerski zestaw klocków pozwala zbudować lampę stołową inspirowaną kultowymi lampami Tiffany. Wbudowane oświetlenie LED (zasilanie: USB-C) tworzy nastrojową poświatę. Lampa po złożeniu ma 36 cm wysokości i stanowi efektowną dekorację wnętrza. Liczba elementów: 1067. Wiek: 6+.



Dystrybutor: ALMARINA TRADE

CADA

Kombajn Claas Dominator 370

Model posiada heder i zespół tnący (poruszają się podczas jazdy), składaną rurę wysypową oraz otwierane elementy kabiny i zbiornika na zboże. Po złożeniu ma 27,8 cm długości. Liczba elementów: 384. Wiek: 8+.



Dystrybutor: ALMARINA TRADE

CADA

Shell Café

Model wyróżnia się charakterystyczną stylistyką Shell, dużymi przeszkleniami oraz dopracowanym wnętrzem. Dzięki modułowej konstrukcji można go łączyć z innymi zestawami z serii, tworząc rozbudowane miejskie dioramy. Liczba elementów: 351. Wiek: 8+.



Dystrybutor: ALMARINA TRADE

AMEET

„Pierniczkowe kolorowanki. Kubuś i Przyjaciele/Miki"

Kolorowanki z Mikim oraz Kubusiem Puchatkiem i przyjaciółmi zabiorą dziecko w podróż, podczas której czarno-białe obrazki zamienią się w kolorowe scenki świąteczne. Dodawanie barw ilustracjom rozwija wyobraźnię. Zabawę urozmaicają dołączone do zestawu pierniczkowe naklejki.



Wydawca: AMEET

AMEET

„LEGO®. Świąteczna przygoda"

Z tą książką można dołączyć do Mikołaja i jego przyjaciół podczas przygotowań do świąt, rozwiązywać zadania, podejmować nowe wyzwania konstrukcyjne i poznawać ciekawe pomysły na budowanie. Świątecznej przygodzie towarzyszy kolekcjonerska figurka Świętego Mikołaja z choinką i prezentem.



Wydawca: AMEET

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

TREFL

Gra „Bet the Music”

Gra towarzyska, w której zaśpiewacie, zanucicie, a może nawet podacie poprawny tytuł piosenki! Losujcie hasła, obstawiajcie i zdobywajcie punkty. Zagracie ryzykownie czy bezpiecznie? Kto z was zdobędzie dwie płyty winylowe i zostanie zwycięzcą? Przekonajcie się sami! Ready? Set? Bet!



Wydawca: TREFL

TREFL

Brick Trick – My City – Kwiaciarnia

Zestaw klocków ceramicznych. Małe budynki powstają z naturalnych cegiełek i kolorowych tekturowych dekoracji. Dzięki sześciokątnym podstawkom konstrukcje można łączyć. Dzieci, wykorzystując prawdziwe cegiełki i ekologiczne elementy, budują kwiaciarnię pełną kolorowych kwiatów, która może stać się częścią ich własnego bajkowego miasteczka. Wiek: 6+.



Producent: TREFL

CHERRYPAZZI

Puzzle 300

Układanki mają satynowe wykończenie powierzchni, co ogranicza refleksy świetlne. Elementy są do siebie precyzyjnie dopasowane, a ułożone fragmenty można przenosić bez ryzyka rozsypania. Wymiary obrazka po ułożeniu: 50 x 34,5 cm. Uśredniona wielkość elementu: 23 × 25 mm. Grubość elementów: 2,2 mm. Wiek: 9+.



Wyłączny dystrybutor w Polsce: PLATON

CHERRYPAZZI

Puzzle 300

Układanki mają satynowe wykończenie powierzchni, co ogranicza refleksy świetlne. Elementy są do siebie precyzyjnie dopasowane, a ułożone fragmenty można przenosić bez ryzyka rozsypania. Wymiary obrazka po ułożeniu: 34,5 × 50 cm. Uśredniona wielkość elementu: 23 × 25 mm. Grubość elementów: 2,2 mm. Wiek: 9+.



Wyłączny dystrybutor w Polsce: PLATON

COBI

COBI-5774 Boeing B-29 Superfortress

Model jednego z najbardziej zaawansowanych bombowców II wojny światowej. Wyróżnia się rzadkim kamuflażem. Ma ruchome śmigła, otwierane luki bombowe oraz odczepiane koła. W zestawie są podstawka ekspozycyjna i tabliczka z nazwą modelu. Skala 1:72. Liczba elementów: 1074. Wiek: 10+.



Producent: COBI

LITTLE LIVE PETS

Moja koala – Kiki

Interaktywna koala, która reaguje na dotyk i wydaje 40 realistycznych dźwięków. Karm ją, głaszcz i przytulaj! Kiki uwielbia swój eukaliptusowy listek, a po jedzeniu zaczyna ziewać – wtedy wystarczy ułożyć ją do snu. Realistyczny ruch pyszczka i zamykające się oczka sprawiają, że wygląda jak prawdziwa koala.



Dystrybutor: COBI



DANTE

Lisciani – Puzzle adults i zestaw podarunkowy Fala Hokusai

Puzzle z połyskiem zaprojektowane z myślą o nastolatkach i dorosłych. Po ułożeniu tworzą efektowną ilustrację o wymiarach 35 x 50 cm. Zestaw został wzbogacony o dodatkowe elementy: 4 zakładki do książki, 2 bileciki prezentowe oraz 2 pocztówki. Liczba elementów: 500.



Dystrybutor: DANTE

DANTE

Lisciani – I'm a Genius Science – Wielkie laboratorium minerałów

Laboratorium pozwala odkryć fascynujący świat minerałów. W zestawie są duży blok kredowy, który dzięki dołączonym narzędziom umożliwia odkrycie nawet 40 wyjątkowych kamieni, a także ilustrowany plakat pełen ciekawostek.



Dystrybutor: DANTE

DWUKROPEK

„Na tropie koszmarów"

Dziesięć opowiadań grozy polskich autorek i autorów. Tajemnicze i nawiedzone domostwa, duchy, potwory, wampiry – nie tylko w Halloween, lecz także w samym środku słonecznych wakacji! Dla wszystkich, którzy lubią poczuć dreszczyk grozy. Wiek: 9+.



Wydawca: DWUKROPEK

DWUKROPEK

„Czary Klary. Nowy uczeń"

Klara rozpoczyna naukę w Leśnej Szkole Czarodziejów. Do klasy trafia Arek – chłopiec, który niedawno zamieszkał po sąsiedzku ze swoją babcią. Nikt się nie domyśla, że naprawdę jest to czarnoksiężnik, który wraz z wiedźmą Gargulą przybył do lasu w przebraniu i zamierza ukraść Klarze jej różdżkę. Wiek: 6+.



Wydawca: DWUKROPEK

GRANNA

Gra „Akakor"

Familijna gra przygodowa w klimacie dżungli i tajemniczej cywilizacji. Odkrywcy szukają śladów kultury Majów. Mają zwrócić odnalezione artefakty do piramidy w legendarnym mieście Akakor. Tratwy na rwącej rzece, skoki na lianach między wyspami – każda decyzja ma znaczenie! Czas rozgrywki: 30-45 minut. Liczba graczy: 2-5. Wiek: 8+.



Wydawca: GRANNA

GRANNA

Gry „MatchUp! Numbers", „MatchUp! Fruits", „Zooky"

Dynamiczne karcianki, które ćwiczą spostrzegawczość. Dodatkowo „MatchUp! Numbers" wspiera naukę dodawania, „Zooky" ćwiczy refleks i szybkość liczenia, a „MatchUp! Fruits" może być pretekstem do rozmów z dziećmi o zdrowym odżywianiu. Gry charakteryzują się wysokim poziomem interakcji. Czas rozgrywki: 10-15 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek graczy: 5+/6+/7+.



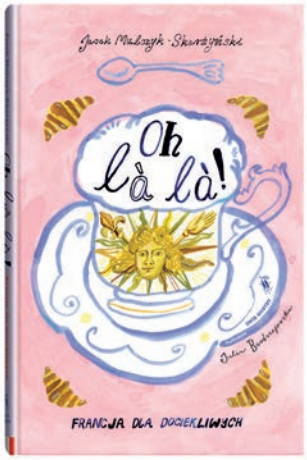
Wydawca: GRANNA

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

DWIE SIOSTRY

„Oh là là! Francja dla dociekliwych”

Seria prezentuje kulturę różnych krajów. Opowiada o miejscach, postaciach, zabytkach, potrawach i pojęciach, o których prawie każdy słyszał, ale mało kto naprawdę zna kryjące się za nimi historie, a także o tych mniej znanych, które warto poznać. 13. tom to pełna smakowitych ciekawostek podróż po kulturze i historii Francji. Wiek: 8+.

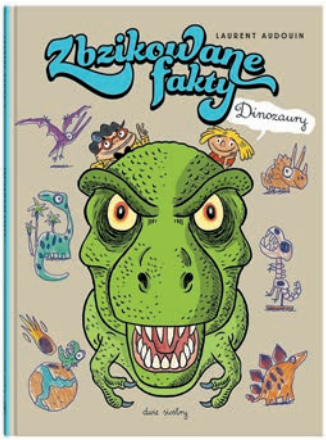


Wydawca: DWIE SIOSTRY

DWIE SIOSTRY

„Zbzikowane fakty. Dinozaury”

Najważniejsze fakty o dinozaurach w komiksie edukacyjnym pełnym zwariowanego humoru. Jak to się stało, że pojawiły się na świecie? Z czego słynęły najbardziej znane gatunki? Co sprawiło, że wyginęły (i czy naprawdę wyginęły)? Czy dałoby się je odtworzyć? Młody Archibald pokaże wam prehistoryczny świat, jakiego nie znaliście! Wiek: 7+.



Wydawca: DWIE SIOSTRY

Reklama



HARPERKIDS

„Muminki i kometa. Pop-up”

Klasyczna opowieść Tove Jansson w przestrzennej formie. Na każdej stronie znajdują się elementy pop-up, które ilustrują historię wyprawy Muminka, Ryjka i Włóczykija do Obserwatorium w Górach Samotnych. Wyrusz wraz z nimi w niezwykłą przygodę, by poznać mądre i pozytywne przesłanie o sile przyjaźni. Odkrywaj kolejne strony ukazujące pięć trójwymiarowych scen.



Wydawca: HARPERKIDS

HARPERKIDS

„Akademia Mądrego Dziecka. Odkrywaj zmysłami”

Kartonowa książeczka ze zdjęciami uśmiechniętych dzieci powstała po to, by pobudzać ciekawość i wspierać rozwój malucha przez zabawę. Każda strona to nowe zaproszenie do dotykania, oglądania i odkrywania. W miarę jak maluch rośnie, będzie korzystał z niej na coraz to nowsze sposoby. Wiek: 0 m+.



Wydawca: HARPERKIDS

1CURIOSITY

Karuzela – Edukacyjna zabawka interaktywna

Tocz, kręć, przewracaj, upuszczaj i odkrywaj! Karuzela została stworzona z myślą o etapie w rozwoju dziecka, kiedy jego ruchy przechodzą od instynktownych do świadomych i celowych. Opakowanie jest w 100% ekologiczne, bez plastiku i BPA. Wiek: 10 m+. Marka japońska.



Importer: JAPOKO
Partner hurtowy: ATENEUM

PYTHAGORAS

Magnetyczny konstruktor – Tor kulkowy

W zestawie znajdują się 33 elementy (10 różnych rodzajów), w tym kwadraty, trójkąty i rurki. Unikalne elementy dźwiękowe: ksylofon, dzwoneczek i huśtawka dla kulek, sprawiają, że zabawa staje się jeszcze ciekawsza. Wiek: 18 m+. Marka japońska.



Importer: JAPOKO
Partner hurtowy: ATENEUM

KANGUR

Ga „Kapsuła czasu. Historia Polski”

Gracze układają na osi czasu wydarzenia z historii Polski. Każda karta to ważny moment z przeszłości – od początków państwa polskiego, przez wielkie bitwy i powstania, aż po wydarzenia współczesne. Łącz fakty, rozwijaj swoją wiedzę i przekonaj się, kto najlepiej orientuje się w historii Polski!



Wydawca: KANGUR

KANGUR

Gra „Skup się! Junior 4+”

Pełna emocji gra, w której liczą się bystre oko i dobra pamięć. Przyjrzyj się uważnie obrazkom, zapamiętaj je jak najlepiej, a następnie sprawdź, czy potrafisz odgadnąć, których obrazków brakuje. Każda runda to nowe wyzwanie! Kolejne poziomy gry sprawiają, że zabawa staje się jeszcze ciekawsza.



Wydawca: KANGUR

CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

MGAE

Mirror Mi – Kolekcjonerskie lalki modowe

Nowa seria lalek modowych uczęszczających do elitarnej akademii muzycznej. Największą siłą jej uczniów są uczucia, a każda emocja może rozbłysnąć niczym światło reflektorów. Każda lalka posiada unikalny wygląd, charakterystyczną aurę, modne stylizacje oraz akcesoria, które odzwierciedlają jej osobowość. Ponad 15 punktów artykulacji umożliwia ustawianie lalki w różnych pozach.



Dystrybutor: MGAE

MGAE

Lalka BABY born Real™

Każda ręcznie wykonana lalka ma własną kombinację sześciu cech osobowości, które można poznać na dedykowanej platformie. Prawdziwą innowacją jest Cuddle Key™ – unikalna tożsamość przypisana każdemu dziecku. W zestawie są ubranko, opaska/czapeczka, magnetyczny smoczek oraz koszyczek, który może służyć zarówno do przechowywania laleczki, jak i do zabawy. Waga: 1 kg. Wysokość: 43 cm.



Dystrybutor: MGAE

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Toy Battle”

Wielkie pojedynki małych zabawek! Szybka gra, proste zasady, efektowne ilustracje i zabawny temat. Rozgrywka jest dynamiczna i za każdym razem inna – do wyboru jest aż 8 plansz. Na każdej z nich zasady nieco się różnią. Gracze mają do dyspozycji po 24 oddziały-zabawki. Celem gry jest dotarcie do bazy rywala, zanim on dotrze do naszej. Wiek: 8+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Dolina kamyków – Rwąca rzeka”

W pudełku znajdują się aż 132 kamyki, które gracze zbierają w rzece. Układają z nich kolekcje w taki sposób, aby zdobyć jak najwięcej punktów za rzędy i kolumny kamyków. Zwycięża osoba z najlepszą kolekcją kamyków. Każda rozgrywka jest inna, ponieważ w rzece pojawiają się różne kamyki. Wiek: 8+.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Feluś i Gucio na tropie... Pory roku”

Gra, która łączy przyjemne z pożytecznym. Podstawowym typem rozgrywki jest loteryjka, która dzięki prostym zasadom może być wykorzystywana zarówno w rodzinnym gronie, jak i w przedszkolu. Wspiera koncentrację i spostrzegawczość dziecka, a dorosłym ułatwia organizowanie wspólnych aktywności.



Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

NASZA KSIĘGARNIA

Pucio. Samolot z figurkami

Samolot Pucia pozwala nie tylko na swobodną zabawę figurkami, lecz także na układanie ich według kart – od prostych wzorów po bardziej wymagające kombinacje. Dzięki temu dziecko ćwiczy koncentrację, logiczne myślenie i koordynację ręka-oko. Wspólna zabawa z rodzicem zachęca do nazywania postaci, określania ich położenia i tworzenia prostych opowieści.



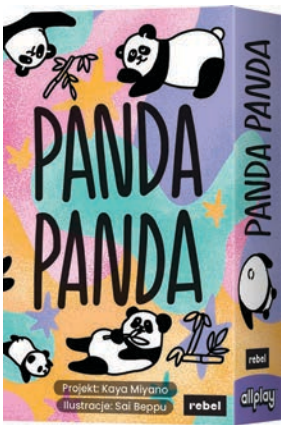
Wydawca: NASZA KSIĘGARNIA

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

REBEL

Gra „Panda Panda”

Gracze w każdej turze podejmują pozornie prostą decyzję: dobrać czy odrzucić kartę? Wszystko po to, by zebrać odpowiedni zestaw. Ale uwaga! Cel zmienia się wraz z liczbą posiadanych przez nich kart! Muszą więc rozważyć każde powiększenie puli, a przy tym zwracać uwagę na to, jakie karty odrzucają, by nie pomóc przeciwnikom.

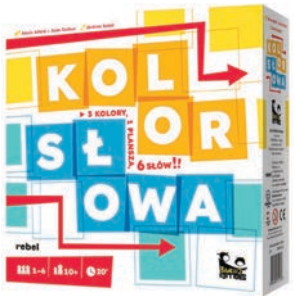


Wydawca: REBEL

REBEL

Gra „Kolor słowa”

Wymyślenie 6 słów w ciągu 6 rund to łatwizna! A co jeśli trzeba dopasowywać je do siebie na planszy w taki sposób, by zdobyć więcej punktów niż przeciwnicy? Gracze starają się wymyślać hasła, które zawierają jak najwięcej wylosowanych liter. I dopasowywać litery kolorami do pól na planszy. A przy tym dbać o to, by zapisać je w odpowiedni sposób lub przyporządkować do wskazanej kategorii...



Wydawca: REBEL

TUBAN

Gra „Nom Nom Slime”

Dynamiczna gra zręcznościowa, która łączy zabawę sensoryczną z emocjonującą rywalizacją. Ściskaj butelkę i jak najszybciej wciągnij do niej całego slime'a. Liczą się refleks, sprawne dłonie i sprytny sposób na zwycięstwo. Kto pierwszy opróżni swoją planszę? Liczba graczy: 2-4.



Producent: TUBAN

TUBAN

Tubi Frutti

Na zestaw składają się miękki piasek sensoryczny w czterech kolorach oraz sześć owocowych foremek. Ugniataj, formuj i twórz własne owocowe kompozycje! Piasek nie wysycha i nie rozsypuje się, dzięki czemu zabawa może trwać bez końca.

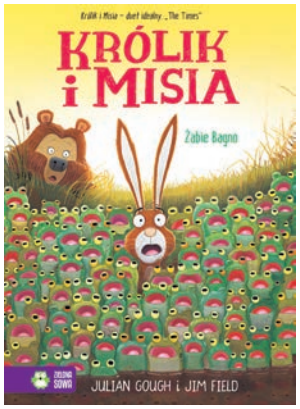


Producent: TUBAN

ZIELONA SOWA

„Królik i Misia. Żabie Bagno”

Królik kocha wpatrywać się w nocne niebo. Ale z czego są zrobione gwiazdy? Gdzie się podziewają w ciągu dnia? Dlaczego w ogóle istnieją? Misia sądzi, że Bóbr i jego nowa Dalekosiężna Maszyna mogą pomóc w znalezieniu odpowiedzi na pytania dręczące Królika. A może nowi przyjaciele z Żabiego Bagna pozwolą mu zobaczyć rzeczy z innej perspektywy...



Wydawca: ZIELONA SOWA

ZIELONA SOWA

„Kasztaniaki”

Zrobić kasztanowego ludzika jest łatwo, ale sprawić, by ożył, udaje się tylko tym, którzy włożą w to serce. Tak jak Hania, która zrobiła Włóczka. Obok niego na przedszkolnej wystawie stanęło mnóstwo kasztaniaków, z czego część wylądowała w koszu na śmieci i trafiła na wysypisko. Włóczek, Kasztabot, Super Dziewczyna i Pterozaur odważnie ruszają na ratunek kolegom...



Wydawca: ZIELONA SOWA



LITERATURA

„Potyczki z Arcymagiem”

Królewna Jaśmina ma wszystko: pałac, koronę, smoka z rodowodem, trolla w klateczce i ogromny problem... straszliwie się nudzi! Kiedy jej opiekun Arcymag ma już dość marudzenia królewny, wysyła ją do świata ludzi, gdzie są szkoła, zwyczajna rodzina, nowi koledzy i mnóstwo spraw, których nie da się załatwić tupnięciem nogi... Wiek: 8+.



Wydawca: LITERATURA

LITERATURA

„Lisek, syn Rudego”

Lisek, który niedawno zamieszkał w Dębowym Lesie, poznaje Miśka. Razem chodzą do szkoły i bawią się. Jest jednak coś, co nie pozwala Liskowi cieszyć się nowym życiem... Mama zauważa, że często się boi, chodzi smutny i zamyślony. Czy można pomóc komuś, kto nie prosi o pomoc? I czy troska o słabszego to wtrącanie się w nie swoje sprawy? Wiek: 7+.



Wydawca: LITERATURA

Reklama



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

SMOBY

Rowenta XForce – Wózek z odkurzaczem

Na zestaw składają się wydający realistyczne dźwięki odkurzacz pionowy Rowenta z końcówką ssącą, mop, zmiotka, wyjmowany kosz i inne akcesoria. Wózek ma kółka ułatwiające jego przemieszczanie. Znaczna część plastiku wykorzystanego do produkcji pochodzi z recyklingu. Zestaw został wyprodukowany we Francji. Wiek: 3+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

JADA

Star Wars AT-AT

Zdalnie sterowany dwukanałowy pojazd bojowy Star Wars AT-AT z funkcją dynamicznego chodzenia (do przodu, w lewo i w prawo). Inne funkcje: ruchoma głowa, działa LED z dźwiękiem. Wysokość: 33 cm. Wiek: 8+.



Dystrybutor: SIMBA TOYS POLSKA

CHICCO

My Sweet Doudou – Króliczek z grzechotką

Zabawka uszyta z miękkiego weluru i materiałów o różnych fakturach. Stonowana kolorystyka sprzyja wyciszeniu. Wewnątrz znajduje się subtelna grzechotka, która wydaje łagodny dźwięk przy poruszaniu. Długie uszy i miękkie łapki króliczka są łatwe do chwytania przez małe rączki. Łapki z zapięciem na rzep umożliwiają przymocowanie zabawki do wózka lub łóżeczka. Wiek: 0 m+.



Dystrybutor: ARTSANA POLAND

CHICCO

Magic Forest – Słonik sensoryczny do turlania

Najmłodszym dzieciom wałek jest pomocny w leżeniu na brzuszku, zachęca też do raczkowania poprzez turlanie. Starszakom służy do siedzenia, balansowania i aktywnej zabawy ruchowej. Słonik wyposażony jest w duże uszy z efektem szeleszczenia, a w środku ma grzechoczące piłeczki. Maluch znajdzie tu bezpieczne lusterko, szeleszczące listki i grzechotki. Wiek: 6 m+.



Dystrybutor: ARTSANA POLAND

EPEE

Gra „Mam piątkę!"

Dynamiczna gra logiczna oparta na dedukcji. Musisz odgadnąć 5 liczb ukrytych na swojej podstawce. Każda wskazówka, o którą prosisz, dostarczy ci cennych informacji. To od ciebie zależy, jak je wykorzystasz, by ubiec rywali i zwyciężyć.



Wydawca: EPEE POLSKA

SEKOIA

Picamania XL

Odkryj magiczny świat rysowania światłem na tablicy LED. Twórz ilustracje, odrysowuj wzory i koloruj je specjalnymi pisakami, a następnie podziwiaj, jak twoje prace nabierają wyjątkowego blasku.



Dystrybutor: EPEE POLSKA

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

ZURU

XSHOT Insanity – Dart Storm

Największy blaster na piankowe strzałki w linii Insanity. Zasilany bateryjnie. Pozwala na wystrzeliwanie szybkich serii przez podwójne obrotowe lufy. Wyposażony w dwa pasy z automatycznym podajnikiem na 40 strzałek, mieści 80 strzałek i trafia w tarcze oddalone nawet o 27 m. Dołączony trójnóg umożliwia precyzyjne celowanie i nieprzerwane serie strzałów. Liczba strzałek: 200.



Dystrybutor: ZURU TOYS

ZURU

Starbox – Nook Nooks

Kolekcjonerskie figurki umieszczone w zabawnych, podświetlanych diodami LED miniaturowych domkach, które można dekorować, bawić się nimi i ożywiać. Do odkrycia jest 6 różnych Nook Nooks oraz superrzadki okaz. Złóż przytulnego króliczka relaksującego się w telewizorze retro, ciekawskiego pingwina chłodzącego się w lodówce albo śpiącą kapibarę, która kąpie się w pralce.



Dystrybutor: ZURU TOYS

Reklama



PIATNIK

Gra „Słowokostki”

Szybka gra dla szybko budujących słowa.
Ten, kto najszybciej znajdzie wyraz pasujący do wylosowanej kategorii i zawierający wszystkie litery wyrzucone na kostkach, wygrywa rundę. Gra rozwija słownictwo, ćwiczy refleks i koncentrację. Nikt się nie nudzi, bo wszyscy grają jednocześnie! Wiek: 8+.



Wydawca: PIATNIK

PIATNIK

Gra „Osioł Dardanelski”

Dynamiczna karcianka, w której śmiech miesza się z rywalizacją. Rozbawi towarzystwo, rozrusza rodzinne spotkanie, przetestuje refleks i spostrzegawczość uczestników. Wiek: 8+.



Wydawca: PIATNIK

FURREAL

Interaktywny tygrysek Gabby

Pluszak oferuje ponad 100 dźwięków i reakcji. Dzieci mogą go karmić, głaskać i bawić się z nim – odpowiada mruczeniem, ryczeniem i innymi odgłosami. W trakcie zabawy Gabby rośnie o około 20%, dzięki czemu dzieci mogą obserwować, jak z małego tygryska zmienia się w większego pupila.



Dystrybutor: JUST PLAY

JUST PLAY

Mickey Mouse – Garaż Stow 'N Go

Po otwarciu walizeczki dzieci mogą zbudować tor z rampami, a następnie wysłać Mickey'ego i Donalda na przejażdżkę. W zestawie są 2 metalowe pojazdy inspirowane serialem Disney Junior, stacja paliw oraz elementy toru, które pozwalają tworzyć różne trasy. Po wyścigu samochody mogą odwiedzić myjnię z obracającymi się szczotkami. Wiek: 3+.



Dystrybutor: JUST PLAY

DEBIT

„Chrumek i Mumu poznają cyfrę 1”

Chrumek i Mumu są strasznie głodni... Niestety, lodówka jest prawie pusta. Zostało już tylko po jednym przysmaku z każdego rodzaju. „To za mało!” – woła Chrumek i gdzieś znika. Kiedy go nie ma, Mumu zaczyna podjadać... Każda książka w serii skupia się na konkretnej cyfrze i pokazuje ją w praktycznych, bliskich dziecku sytuacjach. Wiek: 2+.

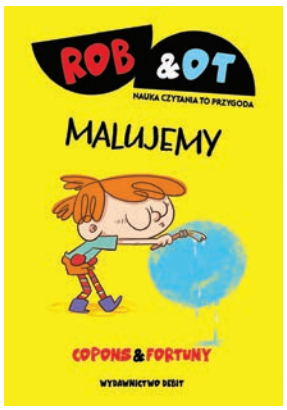


Wydawca: DEBIT

DEBIT

„Rob & Ot. Malujemy”

Rob i Ot chcą malować. Mają tylko trzy kolory: czerwony, niebieski i żółty. Wkrótce odkryją, że z tych barw mogą stworzyć wiele innych. A wtedy ogarnia ich ogromna ochota, by pomalować wszystko dookoła! Na końcu książki znajdują się ćwiczenia rozwijające umiejętność czytania, pisania i rysowania. Wiek: 5+.



Wydawca: DEBIT



PLAYMOBIL

Bombka świąteczna: Piekarz

Umieść Mikołaja z tacą pełną świeżo upieczonych ciasteczek wewnątrz bombki lub postaw na niej! Bombkę można wykorzystać wielokrotnie, wypełniając ją drobnymi upominkami lub słodkościami, dzięki czemu będzie stanowić ciekawy dodatek do każdej świątecznej kolekcji Playmobil. Wiek: 5+.



Producent: PLAYMOBIL

PLAYMOBIL

Kartka okolicznościowa: Urodziny

Zestaw niezależnie od tego, czy posłuży jako talizman na szczęście, element kolekcji, czy figurka do zabawy, pozwoli zmienić zwykłą kartkę urodzinową w niezapomnianą pamiątkę.



Producent: PLAYMOBIL

GREG

Seria „Mój pierwszy atlas"

Kolorowe książeczki edukacyjne z ciekawostkami, naklejkami, plakatem i angażującymi zadaniami. Na serię składają się trzy tytuły: „Kosmos", „Ciało człowieka" i „Flagi". Każda książka zawiera mnóstwo ilustracji. Przystępny język dopasowany jest do młodego czytelnika. Wiek: 5-10 lat.



Wydawca: GREG

GREG

„Idę do szkoły. Mądre rady"

Kolejna część serii. Opowiadania o szkolnej codzienności z Kornelką i Tomkiem pełne są mądrych rad na nowe wyzwania. Duży format, twarda oprawa i kolorowe ilustracje zachęcają dzieci do czytania. Wiek: 5-9 lat.



Wydawca: GREG

SYLVANIAN FAMILIES

Lśniący zamek leśnych wróżek

Za kurtyną wodną kryje się przejście do Jaskini Klejnotów, skąd figurki mogą polecieć do zamku na spadającej gwieździe lub zjechać po zjeżdżalni drogi mlecznej. Za pomocą klucza z piórkiem można aktywować lśniący kryształ z wróżką. Wysokość figurek: 3-5 cm. Wiek: 3+.



Producent: EPOCH

Reklama



KAPITAN NAUKA

Gryzmołki. Łamigłówki/Zwierzęta

Zestawy 60 kreatywnych zadań na kartach, dzięki czemu ćwiczenia można rozwiązywać wielokrotnie. Rysowanie po śladzie, labirynty, przeliczanie i łamigłówki logiczne rozwijają myślenie, liczenie i pisanie, a tematyka poszerza wiedzę o świecie. Kolorowe ilustracje i różnorodność zadań skutecznie chronią przedszkolaków przed nudą. W zestawie jest flamaster.



Wydawca: KAPITAN NAUKA

KAPITAN NAUKA

Teczka edukacyjna. Logiczne myślenie

Seria rozwijająca umiejętność logicznego myślenia. Na każdy zestaw składają się elementarz, ćwiczenia i naklejki. Zagadki, kodowanki i kolorowanki trenują pamięć, spostrzegawczość, orientację przestrzenną, liczenie i pisanie. Angażujące zadania wzbogacone naklejkami to ulubiona forma zabawy przedszkolaków.



Wydawca: KAPITAN NAUKA

TACTIC

Gra „Moomin. Choco"

Mama Muminka jest zajęta robieniem pysznych czekoladek dla Muminka i wszystkich jego przyjaciół. Nadziewa każdą czekoladkę soczystymi jagodami i truskawkami, które są tak pyszne, że Bobek nie może oderwać od nich swoich lepkich łapek! Szukajcie czekoladek z truskawkami i jagodami, ale uważajcie przy tym na Bobka, który chce wam ukraść słodycze! Czas rozgrywki: 15 minut. Liczba graczy: 2-4. Wiek: 3+.



Wydawca: TACTIC

TACTIC

Gra „Hajs rządzi"

Wciel się w rolę inwestora, pomnażaj swój majątek, kupuj akcje i spróbuj przejąć kontrolę nad rynkiem. Zbieraj złoto, podejmuj mądre decyzje inwestycyjne i zawieraj śmiałe transakcje. Obserwuj sytuację na rynku i wykorzystuj pojawiające się możliwości. Rozgrywka wymaga planowania, podejmowania decyzji i odrobiny ryzyka. Wygrywa gracz, który zgromadzi największą fortunę.



Wydawca: TACTIC

RABBIT & FRIENDS

Moonlight Friends: Momo, Toby i Nox

Lampki nocne stworzone z myślą o spokojnym wieczorze i poczuciu bezpieczeństwa dziecka. Każda z nich świeci trzema ciepłymi barwami: ciepłą bielą, bursztynem i czerwienią. Miękki silikon (bez BPA) jest przyjemny w dotyku, a praktyczny timer pozwala ustawić 30 minut świecenia lub pozostawić lampkę włączoną przez całą noc. Ładowanie: USB-C. Wiek: 3+.



Dystrybutor: REGNUM

RABBIT & FRIENDS

Forest: Coni, Mat i Ted

Minilatarki, które przenoszą leśny klimat do dziecięcego pokoju. Szyszka, kurka leśna i drzewko w kompaktowej formie mieszczą się w dłoni, plecaku lub kieszeni. Sprawdzą się podczas wieczornych spacerów, zabaw w namiocie, teatrzyków cieni i opowiadania historii, łącząc praktyczne światło (3 poziomy jasności) z oryginalnym designem. Obudowa wykonana została z miękkiego silikonu (bez BPA). Ładowanie: USB-C. Wiek: 3+.



Dystrybutor: REGNUM

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

WINNING MOVES

„Top Trumps Quiz: Domówka muzyczna. Disco polo”

Na graczy czeka 200 pytań dotyczących najpopularniejszych wykonawców, kultowych przebojów, zespołów i muzycznych ciekawostek. Odpowiadaj na pytania, zdobywaj karty i przekonaj się, kto najlepiej zna świat disco polo. Czas rozgrywki: 15-30 minut. Liczba graczy: 2+. Wiek: 12+.



Wydawca: WINNING MOVES

WINNING MOVES

Gra „Top Trumps Goddit! Shrek”

Dzięki 55 różnorodnym łamigłówkom w ramach 5 typów minigier gracze mogą sprawdzić swój refleks i spostrzegawczość w towarzystwie ulubionych bohaterów bajkowego uniwersum. Ścigaj się z przeciwnikami, rozwiązuj zadania szybciej niż inni i zbieraj karty, by zostać zwycięzcą! Czas rozgrywki: 10 minut. Liczba graczy: 1-6. Wiek: 5+.



Wydawca: WINNING MOVES

SUN-DAY

Bóbr – Maskotka

Pluszak został uszyty z jedwabiście miękkiego, puszystego futerka. Wykonane z gładkiego, sztywnego filcu siekacze idealnie oddają wygląd bobra. Wysokość: 25 cm. Wiek: 0 m+.



Producent/Importer: SUN-DAY

SUN-DAY

Kurka – Maskotka

Wykonana z najwyższej jakości materiałów premium, które gwarantują jedwabistą miękkość i trwałość maskotki. Idealna do przytulania. Wysokość: 25 cm. Wiek: 0 m+.



Producent/Importer: SUN-DAY

LILLIPUTIENS

Zabawa w chowanego – Drewniany domek manipulacyjny

Każda ze ścian domku oferuje inną aktywność. Ruchome elementy do przesuwania i obracania pozwalają odkrywać wewnątrz zwierzątka, które bawią się w chowanego. Na dachu znajduje się duży przycisk, za pomocą którego można wystrzelić umieszczone w otworze drewniane figurki. Zabawka rozwija małą motorykę, koordynację i wyobraźnię. Wiek: 18 m+.



Dystrybutor: SOLUTION BABY CARE

CRAYOLA

Story Creator – Interaktywny tablet

Tablet z funkcją nagrywania i odtwarzania dźwięku. Dziecko może stworzyć obrazek i nagrać do niego własną opowieść. Urządzenie umożliwia nagranie do 15 minut dźwięku oraz zapisanie do 3 osobnych historii. W zestawie są 4 flamastry. Tablet jest kompatybilny ze wszystkimi kredkami, flamastrami i farbami Crayola. Wiek: 5+.



Dystrybutor: SOLUTION BABY CARE

CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

AKSJOMAT

„Malowanki paluszkowe. Zwierzęta na wsi”

Zestaw kreatywnych zadań plastycznych. Ilustracje zwierzątek, duży format obrazków oraz dołączony do książki panel z poduszeczkami nasączonymi tuszami w siedmiu kolorach gwarantują świetną zabawę. Dziecko koloruje paluszkami kotki, świnki, kury i koguta, koniki, krówki, kaczki i żabki, owieczki, pieski, króliczki, kózki, indyki, osiołki i gąski.

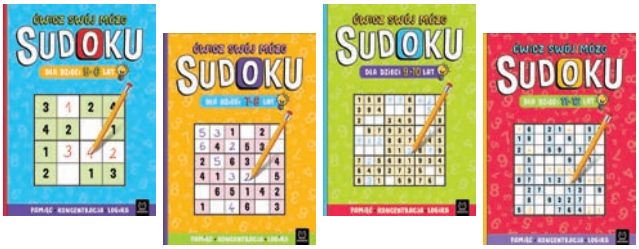


Wydawca: AKSJOMAT

AKSJOMAT

Seria „Ćwicz swój mózg. Sudoku”

Sudoku to nie tylko rozrywka i znakomity sposób na nudę, ale przede wszystkim trening umysłu i gimnastyka intelektualna. Łamigłówki tego rodzaju pozwalają wykształcić u dziecka mechanizmy logicznego myślenia, a koncentracja i wyciszenie podczas rozwiązywania zadań wspierają jego rozwój.



Wydawca: AKSJOMAT

JU-PITER

Torebka świąteczna JP-26001

Dostępne formaty: A6, A5, A4 i A3. Napisy w języku polskim.



Dystrybutor: JU-PITER

JU-PITER

Torebka świąteczna JP-002A-SD25

Torebka z szerokim dnem. Format: A3. Napisy w języku polskim.



Dystrybutor: JU-PITER

XBLITZ

Xblitz Blaze

Zdalnie sterowany samochód z napędem 4×4 rozpędza się do 45 km/h. Dzięki 2 akumulatorom zapewnia nawet 60 minut jazdy. Podwójny mechanizm różnicowy, niezależne zawieszenie i elastyczne opony sprawiają, że świetnie radzi sobie na różnych nawierzchniach. Zasięg sterowania: do 100 m. Dodatkowe wyposażenie: przednie światła LED.



Dystrybutor: XBLITZ

XBLITZ

Xblitz Coco

Połączenie bezprzewodowego Apple CarPlay ze stałym podglądem tylnego siedzenia w aucie. Urządzenie jest proste obsłudze i nie wymaga skomplikowanej konfiguracji. Elastyczny sposób montażu pozwala łatwo dopasować je do wnętrza samochodu (montaż na zagłówku za pomocą pasów z rzepami lub dedykowanego uchwytu).



Dystrybutor: XBLITZ

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

ZAKAMARKI

„Musimy mieć keczup!”

Tekst: Pija Lindenbaum
Ilustracje: Anna Åkerström
Tłumaczenie: Katarzyna Skalska
Na kempingu trwa grillowanie. Kiedy kiełbaski są gotowe, dzieci chcą sobie nałożyć keczupu, lecz odkrywają, że się skończył. A bez keczupu nie da się przecież zjeść hot dogów! Czy dzieciom uda się zdobyć keczup i co ostatecznie zjedzą na kolację? Książki Pii Lindenbaum można czytać na wielu poziomach, za każdym razem odkrywając nowe detale i nawiązania. Wiek: 3+.

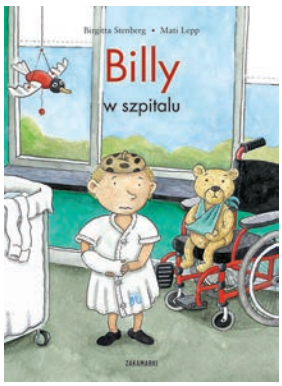


Wydawca: ZAKAMARKI

ZAKAMARKI

„Billy w szpitalu”

Tekst: Birgitta Stenberg
Ilustracje: Mati Lepp
Tłumaczenie: Agnieszka Stróżyk-Dembińska
Billy spadł z drzewa i musi pojechać do szpitala. Nocą, gdy wyrusza na przechadzkę, spotyka na korytarzu tajemniczą postać. Postanawia pójść za nią i w ten sposób trafia do jednej z sal. Myśli, że zobaczy tam potwora, ale rzeczywistość okazuje się znacznie ciekawsza...
W serii ukazały się również „Billy i dziwny dzień” oraz „Billy i świnki”.
Wiek: 3+.



Wydawca: ZAKAMARKI

Reklama



Cartamundi

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

LUCRUM GAMES

Gra „Skaut”

Zatrudniono was w cyrku jako łowców talentów, tzw. skautów. Macie za zadanie skompletować taką trupę artystów, aby zorganizowany przez nią pokaz przyćmił wszelką konkurencję. Spróbujcie zaangażować cyrkowców rywali, aby obsadzić brakujące role w spektaklu.



Wydawca: LUCRUM GAMES

LUCRUM GAMES

Gra „ANTYgrawitacja”

Mrówki ruszają do walki o flagi rozmieszczone na asteroidach. Każdy z graczy dowodzi własną drużyną, wykorzystuje specjalne zdolności, sprzęt i broń, a następnie próbuje dostarczyć zdobyte flagi do swojej bazy. Brzmi prosto? Nie wtedy, gdy po drodze trzeba radzić sobie z przeciwnikami i... nietypową grawitacją!

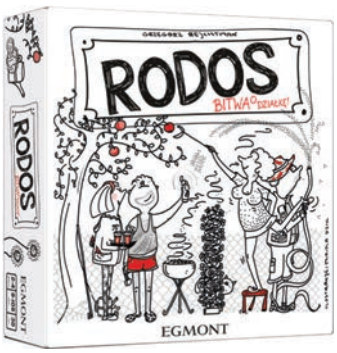


Wydawca: LUCRUM GAMES

EGMONT

Gra „Rodos”

Każdy z graczy wciela się w działkowicza. Układaj kafelki, stawiaj płotki i powiększaj swoje RODOS – tu każdy metr ziemi to prestiż, a każda grządka to krok do działkowej chwały! Wygrywa działkowicz, który posiada największy ogród, czyli najwięcej połączonych grządek swojego koloru.



Wydawca: EGMONT

EGMONT

Gra „Cheese Master”

Gracze rzucają kośćmi, na których pojawiają się symbole: kawałki sera lub myszy, kot, pies itd. Trzeba jak najszybciej przeanalizować wynik rzutu, wziąć pod uwagę, jak obecność każdej postaci zmienia liczbę kawałków sera, i jako pierwszy pokazać poprawną liczbę przy użyciu kart-talerzyków oraz drewnianych pionków sera. Kto się pomyli lub będzie zbyt wolny – traci punkty.



Wydawca: EGMONT

EGMONT

„Kubuś i Przyjaciele”

Album przygotowany z okazji 100-lecia pierwszego wydania książki Alana Alexandra Milne'a o rezolutnym misiu jest komiksową adaptacją film „Kubuś i Przyjaciele” z 2011 r. To ciepła, pełna humoru i nieprzemijającego uroku opowieść prosto ze Stuwiekowego Lasu.

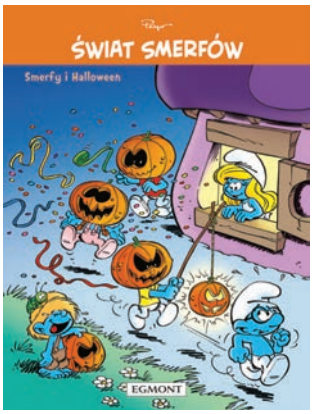


Wydawca: EGMONT

EGMONT

„Świat Smerfów. Smerfy i Halloween”

Czy Smerfy obchodzą Halloween? Oczywiście! Zwłaszcza Smerfiki uwielbiają zabawę w „cukierek albo psikus!” i nocne straszenie. A że maluchom nie brakuje szalonych pomysłów, zdołają się zemścić na złej czarownicy z lasu. W kolejnych upiornych historiach pojawiają się duszki nawiedzające ruiny opactwa, Gargamel jako czarny demon oraz piekielny Jack-o'-lantern.



Wydawca: EGMONT

CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

KANGUR

Gra „Co lubi kapibara?”

Wesoła zabawa dla najmłodszych. Rozłóż żetony, odkrywaj karty i łącz obrazki. Kto pierwszy znajdzie żeton z obrazkiem z karty? Gra rozwija spostrzegawczość i refleks.



Dystrybutor: SUPER SIÓDEMKA

TUBAN

Let’s Slime – Sensoryczny kalendarz adwentowy

W środku na dzieci czekają m.in. masy o różnych strukturach i właściwościach (błyszczące, perłowe, zmieniające kolory, świecące w ciemności), a także wyjątkowe dodatki sensoryczne. Miks różnorodnych mas sensorycznych zapewni angażującą zabawę każdego dnia.



Dystrybutor: SUPER SIÓDEMKA

IUVI GAMES

Gra „Królewski Trakt”

Wciel się w rolę bobrowego brygadzisty i pomóż królowej Bobrosławie zbudować ósmy most w królestwie Wiosnogrodu! Przemierzaj cztery regiony królestwa, gromadź surowce, rekrutuj najlepszych rzemieślników i zdobywaj dekoracje niezbędne do ukończenia wyjątkowej budowli.



Wyłączny dystrybutor: ATENEUM

IUVI GAMES

Gra „MemoRace: Odkryj Europę”

Wyrusz w podróż po Europie i ucz się przez zabawę! Dowiedz się więcej o krajach i ich miastach, górach, przyrodzie oraz niezwykłych zabytkach. Odkrywaj ciekawostki o lokalnych tradycjach i zwyczajach, poznawaj charakterystyczne miejsca.



Wyłączny dystrybutor: ATENEUM

MEDIA RODZINA

„Jamnik Drakula”

Zabawna opowieść o jamniku, który nie przejmuje się tym, co myślą o nim inni. To historia o odwadze i byciu sobą. Pokazuje dzieciom, że nie trzeba pasować do wyobrażeń innych, by znaleźć prawdziwych przyjaciół. A wszystko to w towarzystwie bardzo nietypowego wampira, zabawnych zwierzaków i dobrego humoru! Wiek: 4+.



Wydawca: MEDIA RODZINA

MEDIA RODZINA

„Kicia Kocia i Nunuś. Czas na bal!”

Gdy nadchodzą święta, w wielu domach pachnie piernikami. Zimą witamy też Nowy Rok, a następnie zaczyna się czas karnawału. Z tej okazji Kicia Kocia organizuje przyjęcie. To będzie prawdziwy bal przebierańców! W zestawie z książką dzieci znajdą wielorazowe naklejki.



Wydawca: MEDIA RODZINA

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

KIDYWOLF

Kidypiano – Pianino do nauki gry

Dziecko uczy się grać, naciskając klawisze w kolejności wskazywanej przez pojawiające się na nich kolory (ma do dyspozycji 25 klawiszy, 15 kart z melodiami i 3 poziomy trudności). Może wybrać brzmienie pianina, skrzypiec lub saksofonu, zmieniać tempo i głośność oraz grać w słuchawkach. Ładowanie: USB-C. Zabawka Roku 2026 w Belgii. Wiek: 6+.



Dystrybutor: TRADESPOT

KIDYWOLF

Kidytreasure – Pamiętnik chroniony kodem

Czterocyfrowy kod chroni dostęp do skrytki, w której znajdują się lusterko i schowek (w zestawie jest też długopis). Wbudowany dyktafon pozwala nagrać do 90 sekund wiadomości głosowych. Dzięki kompaktowemu formatowi dziecko może zabrać pamiętnik wszędzie ze sobą i na bieżąco zapisywać swoje pomysły. Wiek: 6+.



Dystrybutor: TRADESPOT

GIFTY

Notes

Notes w niespotykanym kształcie donuta przyciąga wzrok i pozwala się wyróżnić. W środku znajdziesz czyste strony na notatki, zadania i pomysły, o których nie chcesz zapomnieć.



Dystrybutor: MFP PAPER

GIFTY

Brelok kot/pies corgi

Zabawny brelok z motywem kota lub psa rasy corgi. Wykonany z ekoskóry, wyposażony w metalowe kółko. Idealnie odnajdzie się w roli oryginalnego dodatku, sprawdzi się też jako drobny upominek dla miłośników motywów zwierzęcych.



Dystrybutor: MFP PAPER

LE TOY VAN

GT – Samochodziki kolekcjonerskie

Seria 50 drewnianych pojazdów. Samochodziki są w całości wykonane z drewna FSC® i pomalowane nietoksycznymi farbami na bazie wody. Pasują do torów drewnianych Le Toy Van i innych popularnych marek. Wyprodukowane w Wielkiej Brytanii.



Dystrybutor: MINT NATION

LUNDBY

Domek dla lalek

Dwukondygnacyjny dom z czterema pokojami, dużymi oknami i pastelowymi tapetami ozdobionymi ręcznie malowanymi detalami. Otwarty układ wnętrza daje dzieciom swobodę aranżacji z wykorzystaniem szerokiej gamy mebli, lalek i akcesoriów (sprzedawane oddzielnie).



Dystrybutor: MINT NATION

CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

PUQUU

Bazgrolki by Piotr Karski – Zwierzęta/ Pojazdy

Czterometrowe kolorowanki w rolce. Do wyboru są dwa motywy: zwierzęta (m.in. dżungla i safari) oraz pojazdy (wszystko, co jeździ, pływa i lata). Rolkę można rozwinąć na podłodze albo przykleić do ściany – trzyma się podczas zabawy i odkleja bez śladów. Dzięki perforacji łatwo oderwać fragment i kolorować go przy stole albo przechować gotową pracę. Ilustracje są pełne szczegółów, które dzieci odkrywają kawałek po kawałku.



Dystrybutor: PUQUU.com | YAMANN.com

PUQUU

Markery akrylowe

39 markerów akrylowych w pudełku w kształcie domku – z drzwiami, skrzynką na listy i kotkiem. Markery rysują po papierze, szkle, plastiku, kamieniu, tkaninie, a nawet... kasztanach! Z większości powierzchni łatwo zmyć je wodą. Kolory można nakładać warstwami. Miękkie końcówki pędzelkowe i dołączony 12-stronicowy szkicownik z próbnikiem kolorów zachęcają do eksperymentów. Domek zamyka się na magnes, ma pasek do noszenia, a po rozpakowaniu służy jako organizer. Wiek: 3+.



Dystrybutor: PUQUU.com | YAMANN.com

Reklama





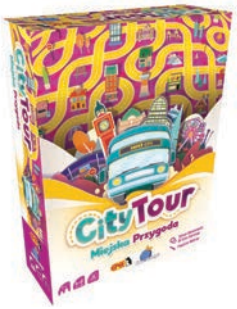






Tytuł	„Jurassic World. Ucieczka z wyspy”	„SpongeBob. Operacja: Meduza”	„Atak Krakena”	„Leśna Straż”
Zasady gry	Isla Nublar to najbardziej przerażająca wyspa w Jurassic World. Kiedy okazuje się, że wulkan na wyspie grozi wybuchem i zniszczeniem wszystkich dinozaurów, do dzielnej drużyny graczy należy uratowanie dinozaurów przed ich kolejnym wyginięciem. Wyruszcie w niebezpieczną podróż, próbując ocalić jak najwięcej dinozaurów. Czy uda wam się dotrzeć do helikoptera, zanim wulkan pokryje wyspę lawą?	Zadaniem graczy jest wcielenie się w SpongeBoba, Patryka, Sandy lub Skalmara i wspólne powstrzymanie niecnego planu Planktona. Gra wyróżnia się unikalną, interaktywną planszą, która zmienia się w trakcie zabawy. To emocjonujący wyścig z czasem, w którym strategiczne decyzje i odrobina szczęścia przy rzucie kostką decydują o losach całego oceanu.	Dynamiczna gra kooperacyjna, w której gracze łączą siły, by obronić okręt przed morskim stworem. Załoga odpiera macki za pomocą broni, naprawia uszkodzenia i wykorzystuje unikalne umiejętności. Proste zasady, duża dynamika i konieczność współpracy gwarantują emocjonującą zabawę od pierwszej do ostatniej minuty. Czas rozgrywki: 25 minut. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 7+.	Gdy nadeszła równonoc, w sercu Zielonej Doliny zgromadziły się tłumy, które na własne oczy chciały ujrzeć Próbę Lasu. Podczas niej gracze napotkają rozmaitych mieszkańców Prastarego Lasu, odkryją jego najskrytsze zakątki i będą podejmować decyzje, które wpłyną nie tylko na nich samych, ale też na wszystkich wokół. Mówi się, że las zmienia śmiałków, wpływa na ich moralność i hartuje ducha... Kim stanie się twoja postać pod koniec tej opowieści?
Wydawca/ Dystrybutor	CARTAMUNDI	LISCIANI/DANTE	GRANNA	REBEL









Tytuł	„Leśna przygoda”	„City Tour”	„Strzeż się kreta!”	„Spy Guy Europa”
Zasady gry	Przeżyj niesamowitą wyprawę przez magiczny las, aby dotrzeć do chaty drwala! Poruszaj się po zmiennej planszy, odkrywaj nowe ścieżki i wykonuj leśne zadania. Dotrzyj do celu jako pierwszy i wygraj! Dynamiczna rozgrywka i nieprzewidziane zmiany na planszy gwarantują świetną zabawę.	Kooperacyjna gra planszowa, w której gracze wcielają się w kierowców autokaru i w ciągu 12 dni (podzielonych na 4 poziomy) muszą dowieźć swoich pasażerów we wskazane miejsca. Liczba graczy: 1-4.	Gra, w której mali ogrodnicy zbierają warzywa. Muszą przy tym wykazać się sprytem i spostrzegawczością, aby uniknąć kretów ukrytych w ogródku. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi po jednym warzywie z każdego gatunku. Rozgrywka rozwija koncentrację, cierpliwość i myślenie strategiczne, uczy także rozpoznawania kolorów. Wiek: 3+.	Wyruszcie w emocjonującą podróż po Europie razem ze Spy Guyem i Spy Girl! Podzielcie się na dwie drużyny i sprawdźcie, kto szybciej odnajdzie trofea rozsiane po mapie pełnej szczegółów i barwnych ilustracji. Szukajcie znajdziek, obierajcie sprytne trasy i nie dajcie się wyprzedzić rywalom. Tutaj każda sekunda i każdy wybór mają znaczenie! Wiek: 7+.
Wydawca/ Dystrybutor	KANGUR	EPEE/EPEE POLSKA	JANOD/SOLUTION BABY CARE	TREFL

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

				
Tytuł	**„Wyprawa do El Dorado”**	**„Rok w lesie. Znajdź zwierzaka”**	**„LEGO® Books. Misja w świątyni”**	**„Kajko i Kokosz. Porwanie Milusia”**
Zasady gry	Gra Rodzinna 2020, niezmiennie jeden z bestsellerów wśród gier rodzinnych. Proste zasady, ogromne emocje, podróż przez pustynie i dżungle. Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do legendarnego El Dorado. Gracze za pomocą kart organizują swoje ekspedycje. Korzystając z przewodników i odpowiedniego sprzętu, poruszają się po planszy. Dzięki modułowej planszy każda rozgrywka jest inna. Wiek: 10+.	Rozgrywka ćwiczy pamięć i refleks. Celem jest wskazanie zwierzęcia, które ukryło się w lesie lub dopiero co się w nim pojawiło. Forma gry przestrzennej angażuje wszystkich uczestników zabawy.	Tajemnicze przejścia, mroczne podziemia i liczne wyzwania czekają na śmiałków gotowych odnaleźć cenny skarb – Złotą Żabę. Minifigurka LEGO® przemierza kolejne poziomy, a otwierane klapki odsłaniają zadania i niespodzianki. Własnoręcznie zbudowane pojazdy, maszyny i gadżety pomogą w wykonaniu misji, którą gracze za każdym razem przeżywają na nowo.	Wyruszcie w pełną przygód i niebezpieczeństw wyprawę, aby uratować ukochanego pupila grodzian. Milusia do opuszczenia warowni Zbójcerzy można skusić jedynie przysmakami. Smok jest wegetarianinem i kocha marchewki, zatem wygra gracz, który nazbiera najwięcej warzyw. Po drodze uważajcie na podstępnego Hegemona, który będzie próbował zmienić Milusia w machinę wojenną!
Wydawca/ Dystrybutor	NASZA KSIĘGARNIA	NASZA KSIĘGARNIA	AMEET	EGMONT

Reklama



AKSJOMAT

„Książeczka z wielorazowymi naklejkami. Na wsi”

Poręczna książeczka ze spiralą i arkuszem wypukłych naklejek na folii. Wewnątrz dzieci znajdą ponad 60 wielorazowych naklejek, 7 scenerii do zapełnienia naklejkami ze zwierzątkami oraz naklejkowy quiz. Naklejki 3D oraz przyjemne w dotyku, powlekane strony zachęcają do zabaw rozwijających sprawność manualną oraz kreatywność.



AMEET

„Disney Maluch. Opowiastki na 5 minut. Czyta tata słucham ja/ Czyta mama słucham ja”

Dwa tomy z serii „Disney Maluch” – jeden do wspólnego czytania z mamą, drugi z tatą – zapewnią przedszkolakom wyjątkowy czas spędzony z rodzicami. Każdy z nich zawiera pięć krótkich, pełnych ciepła historii, które bawią, pomagają poznawać świat i przekazują ważne wartości. Idealne na wieczorne czytanie, przed snem lub spokojną chwilę w ciągu dnia.



AWM

„Buduj z kartonu. Pojazdy”

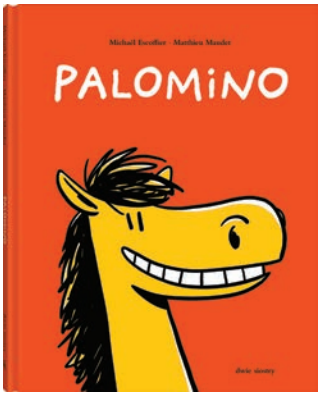
Książeczka-wypychanka do składania modeli pojazdów i nie tylko. W środku znajdują się naklejki do ozdabiania modeli. Dzięki złożonym modelom pojazdów oraz dołączonym drogom i znakom dziecko może własnoręcznie stworzyć makietę miasteczka do zabawy. W serii ukazała się również książeczka „Na wsi”. Wiek: 4+.



DWIE SIOSTRY

„Palomino”

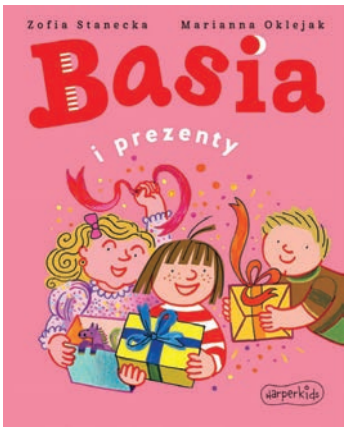
Pierwszy tom pełnej przewrotnego humoru serii o niesfornym kucyku. Palomino bardzo chciałby mieć dziewczynkę. Ale to nie takie proste... Najpierw trzeba ją znaleźć, a potem przekonać rodziców. A ci w kółko powtarzają, że taka dziewczynka to same kłopoty – trzeba ją karmić i wyprowadzać na spacery. I co z nią zrobią, kiedy będą chcieli gdzieś wyjechać? Na szczęście Palomino może naradzić się ze swoim najlepszym kumplem – Koloradem. On już ma dziewczynkę i wie, gdzie taką znaleźć... Wiek: 3+.



HARPERKIDS

„Basia i prezenty”

Zbliżają się imieniny Dżesiki, następnie Basi, a zaraz po nich mikołajki. Basia próbuje dowiedzieć się, jaki podarunek ucieszy koleżankę, myśli też już o własnych prezentach, a wspólnie z Jankiem zastanawia się, jaką niespodziankę mogą sprawić rodzicom z okazji mikołajek. Do tego odkrywa, że są osoby, które niezbyt lubią być obdarowywane. Są też tacy, którzy zamiast rzeczy wolą dostawać upominki niematerialne. Wiek: 3-6 lat.



LITERATURA

„Pierwszy dzień w Szczypawkach”

W przedszkolu Wesoły Robaczek zasady są proste: kiedy jest się małym (jak Marta przed wakacjami), chodzi się do Pchełek, natomiast kiedy jest się dużym (jak Marta po wakacjach), zostaje się szczypawką. A życie szczypawki, gdyby ktoś nie wiedział, różni się od życia pchełki przede wszystkim... wielkością przygód. O tym akurat Marta przekonała się już pierwszego dnia! Wcześniej nawet jej się nie śniło, że na świecie mogą czyhać aż takie niebezpieczeństwa... Wiek: 3+.



CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

NASZA KSIĘGARNIA

„Angielski od dziecka”

Zestaw 16 książek (w wygodnym etui) dla dzieci rozpoczynających przygodę z językiem angielskim. Składają się na niego książki o różnym poziomie trudności: 8 prostszych na początek i 8 nieco bardziej zaawansowanych, zawierających dłuższe zdania i odrobinę bardziej złożoną fabułę oraz przypominających słownictwo z wcześniejszych historii. Wiek: 3-6 lat.



PARASOLKA

„Rózia buduje pewność siebie”

Tym razem Rózia odkrywa, z czego powstaje wiara w siebie. Uczy się mówić o swoich pomysłach i potrzebach, przekonuje się, że popełniony błąd nie odbiera jej miłości bliskich, i coraz lepiej rozumie własne emocje. Poznaje też sytuacje, w których nie wszystko przychodzi od razu. Cztery codzienne historie pokazują dziecku, że pewność siebie to coś, co można budować każdego dnia – z małych doświadczeń, odwagi, wsparcia i kolejnych prób.



PUBLICAT

„Reksio w mieście”

Nowe opowiadanie, 30 otwieranych okienek oraz zabawy angażujące zmysły sprawiają, że lektura łączy poznawanie świata z aktywnym spędzaniem czasu z rodzicem. Podczas wycieczki z Reksiem mali czytelnicy odwiedzą m.in. rynek, kino, plac budowy i basen, a przy okazji dowiedzą się, jak bezpiecznie zachowywać się w miejskiej przestrzeni. Wiek: 3-5 lat.



ZIELONA SOWA

„Moje emocje. Duma”

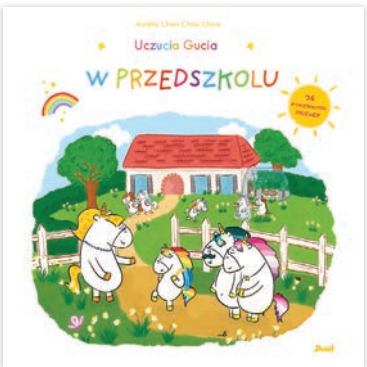
Małego lwa rozpiera duma! Pewnie udało mu się dobrze coś zrobić albo spróbował czegoś nowego... A czy ty czasem też odczuwasz dumę? Dowiedz się, kiedy przychodzi to uczucie i z jak wielu powodów można być dumnym. Powstałe we współpracy z psychologami książki z serii „Moje emocje” pozwalają wspierać rozwój społeczno-emocjonalny dzieci. Dotychczas w ramach cyklu ukazały się „Zmartwienie”, „Złość”, „Cierpliwość” oraz „Duma”.



DEBIT

„Uczucia Gucia. W przedszkolu”

Pierwsza kartonowa książka z 36 otwieranymi okienkami w bestsellerowej serii o jednorożcu Guciu. Jutro początek nowego roku w przedszkolu. Gucio jest niespokojny. Pierwszy dzień przedszkola to wielka przygoda i niewiadoma! Dla Gucia wszystko jest nowe: pani, grupa, koledzy, dlatego przeżywa różne emocje. Zobacz, w jaki sposób odzyska pewność siebie i spędzi fantastyczny dzień! Wiek: 3+.



KAPITAN NAUKA

„Święta u Bazgraków. Zimowe opowieści”

Zbiór świątecznych opowiadań o Bazgrakach, znanych z serii książeczek edukacyjnych Kapitana Nauki. Ciepłe, pełne humoru historie z barwnymi ilustracjami wprowadzają w świąteczny nastrój, jednocześnie wspierając rozwój kompetencji emocjonalno-społecznych najmłodszych czytelników. Przypominają, że najważniejszy jest wspólnie spędzony czas.



honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

RABBIT & FRIENDS/REGNUM

„Miś i ciemność”

Ciepła, mądra opowieść, która pomaga najmłodszym oswajać lęk przed ciemnością. Subtelna historia i piękne, ręcznie malowane akwarelowe ilustracje przyciągają uwagę dzieci i zachęcają do wspólnego czytania. To spokojna lektura, do której mali czytelnicy chętnie wracają, odkrywając ją na nowo przy każdej wieczornej lekturze. Wiek: 2+.



JANOD/SOLUTION BABY CARE

„Busy Book. Dinozaury”

Książeczka edukacyjna z zadaniami o tematyce dinozaurów w angielsko-francuskiej wersji językowej. Na 22 stronach dzieci znajdą niemal 150 odczepianych elementów na rzepy. 15 różnorodnych, angażujących aktywności wspiera rozwój słownictwa, naukę liczenia i alfabetu, a także doskonali pamięć, koncentrację, logiczne myślenie oraz małą motorykę. Wiek: 3+.



EGMONT

„Pan Borsuk i pani Lisica. Spotkanie”

Borek, Szperaczek i Róża w jednym zgadzają się całkowicie: borsuki i lisy nie są stworzone do wspólnego życia! Jednak ich rodzice są innego zdania... Na domiar złego pan Borsuk i pani Lisica postanawiają zamieszkać razem w jednej norze! Seria cieszy się wielką popularnością we Francji, jest także lekturą szkolną dla najmłodszych. Na podstawie komiksu powstał film animowany „Jak borsuk z lisem” (wyświetlany w polskiej telewizji).



EGMONT

„Malinka chce się bawić”

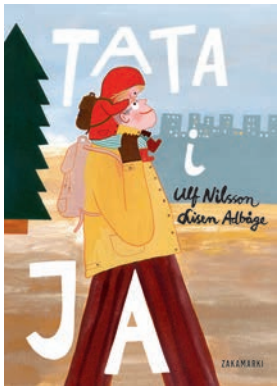
Najmłodsze z dzieci pana Borsuka i pani Lisicy, siostra Szperaczka i Borka, prezentuje swoje przygody. Malinka uwielbia zabawy ze starszym rodzeństwem. Zawsze ma mnóstwo pomysłów i jeszcze więcej energii! Czasami aż za dużo... Przede wszystkim chce się bawić! Pierwsza część przygód Malinki skierowana jest do najmłodszych czytelników.



ZAKAMARKI

„Tata i ja”

Tekst: Ulf Nilsson
Ilustracje: Lisen Adbåge
Tłumaczenie: Agnieszka Stróżyk-Dembińska
Maja ma cztery lata i wszystko ją ciekawi. Poza tym lubi układać piosenki. Opowiada w nich o tym, co właśnie robiła. Najczęściej z tatą... Bo z tatą można robić bardzo wiele rzeczy: chodzić po ciemnej piwnicy, kupować choinkę, śledzić psa, zakopywać skarby albo wypożyczać książki z biblioteki. Codzienność może być taka fascynująca i pełna niespodzianek! Wiek: 4+.



MEDIA RODZINA

„Kicia Kocia. Kto zepsuł samochód?”

Kicia Kocia wraz z przyjaciółmi bawią się w przedszkolu samochodzikami. Budują wspaniały tor ze wzniesieniem i zjazdem, a następnie urządzają wyścigi. W pewnym momencie nakręcany radiowóz przestaje działać... Czy zepsuł się z ich winy? I co teraz powinni zrobić?



CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

DWUKROPEK

„Pola i za dużo rzeczy”

Poli podoba się tyle rzeczy: miluśkie pluszaki, gniotki, breloczki, koraliki... Jak opanować potężną chęć kupienia kolejnej zabawki? Jak nie pozwolić, aby rzeczy nami rządziły? I jak nie zagracić pokoju? Pola będzie musiała zastosować Kodeks Władcy Rzeczy. Sprawdźcie, czy da radę wprowadzić w życie wszystkie zasady! Wiek: 3+.



TREFL

„Zagadki na każdym piętrze. Kamienica szpiegów”

Książka-gra dla młodych detektywów. Na każdym piętrze możesz odkryć inną szaloną zagadkę. Musisz uważnie przyjrzeć się miejscu zdarzenia od zewnątrz i wewnątrz – wystarczy zagiąć strony! Przesłuchaj świadków, zapisz wszystkie poszlaki i stań się prawdziwym detektywem! Wiek: 6+.



GREG

„101 zabaw. Nauka przez zabawę”

W książce na dzieci czekają labirynty, łamigłówki, szukanie różnic i zabawy logiczne – ułożone od najprostszych do najtrudniejszych, ze skalą trudności przy każdym zadaniu i wskazówkami dla rodzica. Wiek: 2-5 lat.



AKSJOMAT/BEMAG

„Podróże przedszkolaka. Mój lot samolotem”

Bogato ilustrowana publikacja, która przybliża dzieciom fascynujący świat lotnictwa.



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

AMEET

Disney Maluch. Ciuch Ciuch. Zwierzaki/Kolory

W wagonikach na maluchy czekają zwierzęta, bohaterowie Disneya oraz zadania. Duże karty można łatwo ze sobą łączyć, tworząc imponujący, 160-centymetrowy pociąg. Rymowanki i zagadki pomagają poznawać nowe słowa, rozwijać spostrzegawczość i lepiej rozumieć otaczający świat. Frajdy dostarcza samo dokładanie wagoników.



AWM

Puzzle magnetyczne: Na wsi

Kartonowy pakiet zawiera książeczkę z zadaniami i kolorowankami oraz 2 układanki magnetyczne (po 16 elementów każda). Książki wspomagają rozwój maluchów i przygotowują je do nauki pisania, natomiast puzzle ćwiczą spostrzegawczość i zachęcają do kreatywnej zabawy. W serii ukazał się również zestaw Na łące. Wiek: 3+.



GRANNA

Maxi układanki: Ciuchcia, Mój dom, Dinozaury

Seria wielkoformatowych puzzli edukacyjnych. Angażujące tematy, barwne ilustracje i wciągające zadania z liczeniem oraz wyszukiwaniem elementów sprawiają, że jest to idealna propozycja dla wszystkich ciekawskich maluchów. Wiek: 3+.



GREG

„Wielka księga zagadek i łamigłówek”

Na 250 stronach dzieci znajdą łamigłówki o trzech stopniach trudności, w tym labirynty, szyfry, krzyżówki i zagadki logiczne. Wiek: 6+.



HARPERKIDS

„Akademia Mądrego Dziecka. Kolorowy Świat Malucha. Gospodarstwo”

12 dużych elementów układanki idealnie pasuje do wycięć na stronach książeczki. Każdy element to także karta do nauki pierwszych słów, dzięki czemu maluch pozna nazwy zwierząt i pojazdów. Specjalna kieszonka pozwala wygodnie przechowywać wszystkie elementy po skończonej zabawie. Premiera: 28 października br. W serii dostępne są również „Zwierzęta” oraz „Pojazdy”.



KANGUR

Gra „Dzieci kontra rodzice. Puzzle kapibary”

Dzieci układają duże puzzle, a rodzice małe. W ten sposób wspólnie tworzą obrazek pełen kapibar. To świetna zabawa, w której każdy ma swoje zadanie. Sprawdźcie, jak szybko połączycie siły i odkryjecie cały obrazek!



honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

NASZA KSIĘGARNIA

Pucio. Moje pierwsze układanki

Pudełko zawiera 7 bardzo prostych układanek – każda z nich podzielona jest na 3 elementy z typowymi dla puzzli wypustkami. Na poszczególnych obrazkach przedstawieni zostali główni bohaterowie serii o Puciu. Czyste, jasne tło ułatwia koncentrację na obrazku. Wiek: 1+.



ZURU

Sticker Therapy: Kawaii Kitties

Umieszczaj za pomocą dołączonej pęsety naklejki kawaii kitty na tle tematycznym. Każda kolejna naklejka jeszcze bardziej ożywia urokliwą scenę wypełnioną kotkami. Zestaw zachęca do skupienia, cierpliwości i twórczego działania bez zasad, pośpiechu czy presji.



NORIS/SIMBA TOYS POLSKA

IQ Games – Miks gier

W displayu mieści się 12 gier (po 4 gry z każdego rodzaju). W serii ukazały się: IQ układanie kulek, IQ parking oraz IQ mózg. Wiek: 6+.



PIATNIK

Gra „Digit"

Wyjątkowo wciągająca gra logiczna. Czy uda ci się ułożyć pokazany na karcie wzór poprzez przesunięcie tylko jednego patyczka? To nie będzie proste! „Digit" ćwiczy spostrzegawczość, wyobraźnię, logiczne myślenie i refleks. Gra jest również wykorzystywana na lekcjach matematyki. Liczba graczy: 1-4. Wiek: 8+.



BEMAG

Drewniane puzzle

Układanki przedstawiają różne gatunki zwierząt. Solidne wykonanie i atrakcyjne ilustracje sprawiają, że są świetnym połączeniem nauki i zabawy.



JUST PLAY

Puzzle: LEGO® Botanicals

Układanka inspirowana kolorowymi kompozycjami kwiatowymi z kolekcji LEGO® Botanicals. Bogactwo detali i intensywne barwy sprawiają, że układanie jest relaksujące, a gotowy obraz robi wrażenie. Nieregularny kształt układanki zapewnia dodatkową satysfakcję z zabawy. Liczba elementów: 1000.



MINT NATION

Puzzle podłogowe: Pippi Langstrumpf

Puzzle zaprojektowane w Szwecji na podstawie oryginalnych ilustracji z kultowych książek Astrid Lindgren. Kolorowe obrazki zapraszają dzieci do świata pełnego przygód. Wykonane z wytrzymałego, wysokiej jakości kartonu, są trwałe i dobrze sprawdzą się podczas wielokrotnego układania. Wymiary gotowej układanki: 92 × 62 cm.



CHERRYPAZZI

Puzzle 300

Nowa kolekcja, na którą składa się 20 wzorów. Różnorodna tematyka, starannie dopracowane grafiki, dbałość o każdy detal, wyjątkowa grubość elementów oraz odpowiedni format sprawiają, że kolekcja łączy estetykę z prawdziwą przyjemnością układania.



CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

KAPITAN NAUKA

Puzzle edukacyjne: Poznaję alfabet

Puzzle, które pomagają przedszkolakom poznać litery i wyrazy zaczynające się na daną głoskę. Dziecko, dopasowując wielką i małą literę oraz ilustrację, oswaja się z alfabetem, ćwicząc przy tym koordynację oko-ręka, spostrzegawczość i koncentrację.



FLOSS & ROCK/REGNUM

Puzzle: Tęczowe wróżki

Elementy po połączeniu tworzą bajkową scenę z wróżkami, jednorożcem i zwierzętami. Puzzle mają fantazyjny kształt tęczy, a grube elementy są wygodne do chwytania. Zabawa wspiera koncentrację, pamięć, koordynację ręka-oko i motorykę małą. Całość zapakowana jest w pudełko z magnetycznym zapięciem i rączką. Liczba elementów: 60. Wiek: 3+.



MUDPUPPY/SOLUTION BABY CARE

Puzzle świecące w ciemności: Jednorożce

Po ułożeniu obrazka przedstawiającego magiczny świat jednorożców wystarczy zgasić światło, by kontury bajkowych stworzeń i roślin, a także gwiazdy i tęcza zaczęły świecić. Puzzle rozwijają koncentrację, pamięć i sprawność manualną, zapewniając kreatywną zabawę dla całej rodziny. Liczba elementów: 100. Wiek: 5+.



TREFL

Flamingo by Trefl

Seria puzzli stworzona z myślą o młodzieży oraz młodych dorosłych. Łączy wysoką jakość wykonania z nowoczesnym designem inspirowanym estetyką popularną w mediach społecznościowych. Wzory nawiązują do aktualnych trendów, takich jak estetyka Y2K, motywy anime czy popularna szkocka krowa. Dostępne formaty: 400 i 600 elementów. Na boku każdego zestawu znajduje się budujące zaangażowanie hasło, np. „Less scrolling, more puzzle solving". Wiek: 10+.



PUCKATOR/GANDALF

Puzzle: Pusheen

Puzzle wykonane z drewna topolowego. Liczba elementów: 130. Wymiary ułożonego obrazka: 42 x 30 cm. Wiek: 3+.



IUVI GAMES/ATENEUM

Gra „SmartGames. Atomowe zagadki"

Zanurz się w świecie, w którym liczby spotykają się z kolorami. Z jednej strony poćwiczysz umysł, sumując kropki, z drugiej – rozwiniesz kreatywność, układając barwne sekwencje. Dzięki niezliczonym kombinacjom stworzysz tysiące własnych zadań, z których każde ma gwarantowane rozwiązanie.



honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

LISCIANI/DANTE

Slumi Science – Gniotkowe długopisy

Kreatywny zestaw, który łączy eksperymentowanie z nauką i tworzeniem sensorycznych przyborów do pisania. Dzieci mogą spersonalizować długopisy, tworząc aksolotla z elastycznej masy przypominającej slime, a następnie udekorować je według własnego pomysłu. Gotowe długopisy pełnią dodatkowo funkcję sensoryczną, dzięki czemu pisanie jest jeszcze przyjemniejsze.



JAPOKO/ATENEUM

LaQ Basic – Japońskie klocki edukacyjne

Zestaw oferuje 30 schematów konstruowania, które umożliwiają budowanie maszyn, robotów, zwierząt i innych modeli. Odpowiedni zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych konstruktorów. Liczba elementów: 2800, w tym 60 specjalnych części Hamacron (duże i małe koła oraz ich osie). Klocki są dostępne w 12 kolorach. W zestawie jest plastikowa walizka do przechowywania. Wiek: 5+. Made in Japan.



MGAE

MGA's Miniverse – Make It Mini – Plush

Wszystkie elementy są wykonane z pluszowych materiałów, dzięki czemu ulubione przysmaki zyskują nowy wygląd i fakturę. Otwórz kulę niespodziankę, odkryj znajdujące się w środku elementy, a następnie samodzielnie złóż kolekcjonerski projekt. Do zebrania jest 8 postaci inspirowanych jedzeniem, a każda z nich ma własne imię i wyjątkową osobowość. Gotowe projekty można przekształcić w breloczki.



ZURU

Slime Mart – Shopping Bag – Seria 2.

Kompleksowy zestaw DIY, który zapewnia mnóstwo kreatywnej frajdy. Rozpakuj go, a następnie upichć realistyczne dania z masy slime – od słonych paluszków z mozzarelli po słodkie placki wiśniowe. Wymieszaj, uformuj i przygotuj prawdziwą ucztę. Eksperymentuj z kształtami, skomponuj idealny talerz lub skorzystaj z przewodnika, aby przygotować apetyczny posiłek z masy slime. Zbierz wszystkie zestawy Slime Mart!



SIMBA TOYS/SIMBA TOYS POLSKA

Aqua Gelz – Owoce

Zestaw kreatywny, który pozwala na stworzenie nawet 40 żelowych kreacji 3D z motywami tropikalnych owoców. W jego skład wchodzą 6 buteleczek kolorowych żeli (po 60 ml każda), 3 buteleczki kolorowych żeli brokatowych (po 15 ml każda), 6 różnych postaci, 6 saszetek mieszanki roztworu (po 5 g każda), wielorazowy zbiornik na roztwór (250 ml), zbiornik-tacka do ekspozycji oraz instrukcja. Wiek: 8+.



JUST PLAY

Toy Story 5 – Zrób własnego Forky'ego

Połącz elementy, dodaj ruchome oczka, kreatywne detale i charakterystyczne rączki, a następnie ozdób postać według własnego pomysłu. Gotowy Forky świetnie sprawdzi się podczas odgrywania scen z filmu, wymyślania własnych historii lub jako oryginalna dekoracja dziecięcego pokoju.





CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

FLOSS & ROCK/REGNUM

Clay & Play – Zestaw mas plastycznych

Kreatywny zestaw, który pozwala stworzyć 10 kolorowych figurek przedstawiających mieszkańców oceanu. Składają się na niego szybkoschnąca masa w 10 kolorach, silikonowa mata, drewniany patyczek do rzeźbienia oraz karty z instrukcjami krok po kroku. Zabawa rozwija wyobraźnię, kreatywność, cierpliwość i zdolności manualne dziecka. Wiek: 6+.



TREFL

Klocki Trefl & My Connect Multi

Z klocków można budować różnorodne konstrukcje i projektować własne budowle, dając upust kreatywności i swobodnej ekspresji. Budowanie to dopiero początek! Gotowe konstrukcje są w pełni mobilne, a towarzyszące im figurki sprawiają, że zabawa trwa w najlepsze przez wiele godzin. Liczba elementów: 100/200/300. Wiek: 4+.



IUVI GAMES/ATENEUM

SmartMax – My First Acrobats

Zestaw, na który składają się 6 geometrycznych klocków, 3 metalowe kulki z minkami oraz stabilna czerwona podstawa do tworzenia konstrukcji akrobatycznych. Dzieci mogą budować według własnej wyobraźni lub rozwiązywać 24 dołączone wyzwania o różnym poziomie trudności. W 6 najtrudniejszych zadaniach muszą odgadnąć kształty wyłącznie na podstawie czarnych sylwetek!



MFP PAPER

3D Sticker Model Wobbler – Bob/Nib

Zestaw, który pozwala stworzyć wesołe figurki przestrzenne za pomocą samoprzylepnych elementów. Bez kleju i wycinania! Dzięki zaokrąglonej podstawie figurki delikatnie się kołyszą, co nadaje im jeszcze bardziej zabawny charakter. Gotowe figurki mogą stać się dekoracją dziecięcego pokoju lub przyjaciółmi do zabawy.



TRADESPOT

Kidydraw-pad – Meli-Melo/Food/Animals

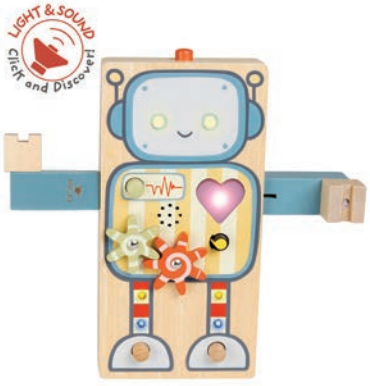
Podświetlany tablet ułatwia odrysowywanie 30 pełnych detali ilustracji, które następnie można pokolorować i ozdobić po swojemu. Trzy poziomy jasności pomagają dopasować światło. Magnetyczna książeczka i kompaktowy format sprawdzą się w podróży. W zestawie są ołówek i 6 pustych arkuszy. Ładowanie: USB-C.



MICKI/MINT NATION

Gigglebot – Drewniany robot

Interaktywny drewniany robot. Ruchome ramiona, 5 przycisków, światła, dźwięki i obracające się koła zębate zachęcają dzieci do odkrywania, rozwijając zmysły, zdolności manualne i koordynację ręka-oko. Wykonany z drewna FSC® robot łączy angażującą zabawę z wysoką jakością i skandynawskim wzornictwem. Zaprojektowany w Szwecji.



honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

GRANNA

Mądry domek

Wariacja na temat zabawy w domek dla lalek. Zestaw oferuje zabawy, które pozwalają dziecku ćwiczyć słownictwo, spostrzegawczość, motorykę małą, a nawet poznać podstawowe angielskie słówka związane z domem. Na dzieci czeka aż 10 różnych wyzwań!



EPEE/EPEE POLSKA

Projekt Brelok – Pracownia

Zestaw umożliwia tworzenie i personalizowanie unikatowych breloków. Jest w nim wszystko, co potrzebne do wykonania i personalizacji aż 10 oryginalnych breloków.



GREG

„Pierwsze kroki rysowania"

W książce na dzieci czeka 47 motywów do narysowania w czterech prostych krokach, z wyraźnie zaznaczonymi nowymi elementami i miejscem na własny rysunek. Gruby papier sprosta każdemu rysowniczemu wyzwaniu. Wiek: 3-6 lat.



TUBAN

Fluffy Slime

Kreatywna zabawa i sensoryczna frajda w jednym! Zestaw DIY, dzięki któremu dziecko może samodzielnie stworzyć wyjątkowego slime'a, a następnie rozciągać go, ugniatać i eksperymentować z jego strukturą. Puszysty, miękki i zaskakująco lekki.



Reklama

Pomysły na prezenty, które bawią i uczą!

Kapitan Nauka



www.KapitanNauka.pl | tel. 573 846 981 | KapitanNauka | kapitan_nauka

BEMAG

Zestaw do tworzenia sensorycznych słodyczy

Zestaw umożliwia stworzenie 18 różnych wariantów deserów. Składają się na niego baza i naczynia, materiały plastyczne, elementy dekoracyjne i dodatkowe akcesoria.



JANOD/SOLUTION BABY CARE

Zestaw do tworzenia breloczków

Zestaw umożliwia samodzielne wykonanie – z kolorowych żyłek, sznurków, tasiemek i koralików w różnych kształtach – nawet 6 unikatowych breloczków. To sprawdzony sposób na wiele godzin kreatywnej zabawy. Dołączona instrukcja krok po kroku. Wiek: 7+.



AMEET

LEGO® Zwierzaki Słodziaki. Koala/Panda

Każdy z zestawów oferuje model LEGO®, książkę pełną zadań i inspiracji oraz dodatki, które pozwalają stworzyć własny świat dla nowego przyjaciela. Budowanie to dopiero początek – gotowe modele można wykorzystać do wymyślania historii, zabaw i kolejnych kreatywnych przygód.



COBI

Fabryka Gniotków

Zestaw zawiera wszystko, co potrzebne do samodzielnego wykonania trzech gniotków, w tym 21 ikonek – emotikonów, które można umieścić wewnątrz piłeczek do ściskania (są wielokrotnego użytku). Do wypełnienia piłeczek można także użyć szlamiku, brokatu oraz cekinów. Wiek: 5+.



NASZA KSIĘGARNIA

Gra „Potworny angielski dla przedszkolaków"

Dwujęzyczna gra, która kształtuje umiejętności komunikacyjne przedszkolaków. Dzieci przyswajają pełne porcje językowe (tzw. language chunks), dzięki czemu potrafią porozumiewać się w języku obcym – za pomocą gotowych zwrotów – już od dziecka!



PLAYMAIS/PIATNIK

PlayMais One

PlayMais to niemiecka marka kreatywnych materiałów edukacyjnych wykonanych z odnawialnych surowców. Produkty są w 100% kompostowalne i nie wymagają kleju. Produkowane lokalnie z troską o środowisko. PlayMais to świetny materiał do budowania trójwymiarowych konstrukcji – wystarczy odrobina wody! Wiek: 3+.



PLAYMOBIL

Kalendarz adwentowy: Biegun północny

Za każdymi drzwiczkami na dzieci czekają świąteczne przygody. Załaduj prezenty na sanie, pomóż elfom posortować świąteczną pocztę, przemierzaj zimową krainę na nartach lub snowboardzie. W zestawie są również szczegółowo wykonane figurki, renifer z ruchomą głową, zabawne akcesoria do pisania oraz mnóstwo niespodzianek, które inspirują do tworzenia radosnych świątecznych historii przez cały adwent.



PUQUU

Sticker Stories by Titeepex

Książeczka z 37 żelowymi naklejkami wielokrotnego użytku. Postaci są stworzone do wymyślania historii (np. o krokodylu z boomboxem, który wpada na urodziny ślimaka). Naklejki można przyklejać i odklejać wiele razy: w książeczce, na szybie oraz na rozmaitych powierzchniach (metalowych, plastikowych czy silikonowych). Gdy stracą przyczepność, wystarczy opłukać je wodą.



CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

PANTASY/ALMARINA TRADE

Wielka fala w Kanagawie

Kolekcjonerski zestaw klocków inspirowany słynnym dziełem Katsushiki Hokusaia. Model wyróżnia się szczegółowym odwzorowaniem, dynamiczną falą oraz efektowną formą przestrzenną. Po złożeniu ma około 25,6 cm szerokości. Stanowi wyjątkową dekorację oraz ciekawy element kolekcji dla miłośników sztuki i kreatywnego budowania. Liczba elementów: 1497. Wiek: 6+.



CADA/ALMARINA TRADE

Master Audi RS6 Avant

Imponujący licencjonowany model wyróżnia się detalami oraz zaawansowanymi funkcjami mechanicznymi, takimi jak 8-biegowa skrzynia biegów, niezależne zawieszenie i otwierane elementy nadwozia. Wysokiej jakości nadruki zapewniają realistyczny wygląd. Gotowy model stanowi efektowny element kolekcji każdego miłośnika motoryzacji i klocków konstrukcyjnych. Liczba elementów: 4663. Długość: 60 cm. Skala 1:8. Wiek: 14+.



AMEET

LEGO® Botanicals – Miniaturowy pustynny ogród

Kaktusy i sukulenty, które nie potrzebują wody ani szczególnej pielęgnacji? Miniaturowy pustynny ogród LEGO® Botanicals powstał z myślą o tych, którzy szukają oryginalnego hobby, a przy tym wyjątkowej dekoracji. Zestaw pozwala zbudować własną kolekcję pustynnych roślin. Dołączona książka przedstawia ich pochodzenie, wygląd i ciekawostki na ich temat.



CARTAMUNDI

Bicycle Bourbon Black Label – Karty do gry

Talia inspirowana bogatym dziedzictwem whiskey klasy premium. Stworzona z myślą o graczach ceniących przemyślane detale edycja Bourbon Black Label wyróżnia się unikalnym wzornictwem oraz efektownym pudełkiem ozdobionym akcentami z folii w kolorze trunku. Niezależnie od tego, czy zasiadasz do partii pokera, czy gawędzisz z przyjaciółmi, ta talia idealnie dopełni ciepłą, swobodną atmosferę wieczoru.



CHERRYPAZZI

Puzzle: The Secret Wish

Biały jednorożec uosabia to, co nieuchwytne i piękne, przypominając o sile wyobraźni. Stoi u progu magicznego portalu oplecionego kaskadą kwitnącej wisterii. To przejście do świata, w którym codzienność na chwilę traci znaczenie, a niewypowiedziane życzenia mogą znaleźć swoją drogę. Odrobina magii pozwala zwolnić, odetchnąć i odnaleźć tę część siebie, która nigdy nie przestała wierzyć w marzenia.



COBI

COBI-2679 M18 Hellcat

Model wiernie oddaje oznaczenia niszczyciela czołgów. Ma ruchome gąsienice, obracaną wieżę, otwierane włazy oraz wiernie odwzorowane wnętrze z wyjmowanym silnikiem. W zestawie są figurka dowódcy i tabliczka kolekcjonerska. To propozycja zarówno do zabawy, jak i efektownej ekspozycji. Skala 1:28. Liczba elementów: 1026 (w tym figurka). Wiek: 10+.



honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games
Piatnik

LISCIANI/DANTE

Rainy Days – Aksolotl – Lampka LED

Wyjątkowy dodatek do dziecięcego pokoju, łączący funkcję dekoracyjną z przyjemnym, nastrojowym oświetleniem. Lampka wyróżnia się oryginalnym designem inspirowanym aksolotlem, który po włączeniu światła nabiera blasku. Kolorowe światło zmienia się, tworząc efektowną iluminację, co wprowadza do wnętrza przytulną atmosferę.



GRANNA

Gra „Mafia”

Kultowa gra psychologiczna, w której liczą się dedukcja, blef i umiejętność przekonywania. Uczestnicy wcielają się w tajne role policjantów oraz mafiosów, tocząc emocjonujący pojedynek o przetrwanie w miasteczku Spytown. Czas rozgrywki: 30-60 minut. Liczba graczy: 7-22. Wiek: 8+.



MGAE

MGA's Miniverse Real Music Record Player

Zestaw zawiera miniaturowy gramofon, który odtwarza muzykę, oraz płytę winylową z utworem „Beethoven's 5th Symphony” (w wersji classical rock remix), 2 głośniki oraz stylowy mebel, na którym można wyeksponować kolekcję płyt. Całość tworzy inspirowany stylem retro kącik muzyczny. Kolekcję płyt można rozbudowywać. Każda kula zawiera 4 losowe minipłyty winylowe z fragmentami hitów (każda z nich odtwarza 30-sekundowy fragment utworu).



PUBLICAT

„Świnka Peppa. Maskotki na drutach”

Poradnik, dzięki któremu wykonasz na szydełku maskotki przedstawiające Świnkę Peppę, jej rodzinę oraz przyjaciół. Książka zawiera ponad 20 wzorów amigurumi, instrukcje krok po kroku i praktyczne objaśnienia potrzebne do stworzenia własnej kolekcji szydełkowych bohaterów uwielbianej przez dzieci kreskówki.



REBEL

„Herby. Gra o władzę”

Gdy królestwo pogrąża się w niepewności, rody z sąsiednich krain walczą o wpływy w trzech kluczowych obszarach stolicy: Zamku, Mieście i Porcie. W tej strategicznej grze karcianej gracze wcielają się w ich przywódców. Podczas zabawy muszą mądrze wybierać swoich reprezentantów, a następnie kierować ich do kluczowych obszarów, tak aby zyskali jak największe wpływy i skutecznie pokrzyżowali szyki przeciwnikom.



TUBAN

Tubi Smart

Inteligentna plastelina w sześciu kolorach, którą można ugniatać, rozciągać i formować, co pozwala oderwać się od codzienności. Ulep z niej piłeczkę i sprawdź, jak wysoko potrafi się odbić! Idealna na krótką przerwę, do zabawy przy biurku lub jako forma relaksu po intensywnym dniu. Bo z kreatywnej zabawy się nie wyrasta!



CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

GREG

Wymyśl wszystko. Trening kreatywności z zadaniami

Zestaw dla wszystkich, którzy chcą oderwać się od ekranu i odkryć swój twórczy potencjał. Oferuje ponad 200 zadań do pisania, rysowania i eksperymentowania. Wiek: 8+.



BEMAG

Przenośna konsola retro

Konsola oferuje ponad 15 000 wbudowanych gier z 20 różnych platform (m.in. PlayStation 1, Nintendo oraz PSP). W pełni laminowany wyświetlacz o rozdzielczości 640 x 480 pikseli zapewnia żywe kolory. Akumulator o dużej pojemności pozwala na 4-6 godzin ciągłej rozrywki (na jednym ładowaniu).



LUNDBY/MINT NATION

Miniaturowy świat

Lundby to kultowa szwedzka marka domków dla lalek, obecna na rynku od 1947 r. Precyzyjnie wykonane meble, oświetlenie LED i akcesoria w skali 1:18 przyciągają uwagę nie tylko dzieci, ale również dorosłych kolekcjonerów, pasjonatów designu i miniaturzystów.



ZURU

Mini Brands Mini Vinyls

Rozpakuj prawdziwy gramofon, który się obraca i odtwarza muzykę. Każdy zestaw zawiera kultowy album Mini Vinyl z limitowanej wersji oraz stylowy stojak Mini Record Stand do eksponowania kolekcji. Sprawdź, które miniaturowe arcydzieło udało ci się odnaleźć. Podłącz się do zewnętrznego głośnika, aby wzmocnić dźwięk i stworzyć najlepszy minikoncert z Mini Brands!



Reklama



JADA/SIMBA TOYS POLSKA

Fast & Furious – Mitsubishi Eclipse 1995 – Edycja jubileuszowa
Metalowy model kolekcjonerski z otwieranymi drzwiami, bagażnikiem i maską, szczegółowo odwzorowanym wnętrzem, komorami silnika i nie tylko. Odlewany ciśnieniowo. Długość: 19 cm. Skala 1:24. Wiek: 8+.



EPEE/EPEE POLSKA

Gra „The Traitors. Zdrajcy"
Pełna tajemnic, podejrzeń i zdrad planszówka inspirowana popularnym programem telewizyjnym. Jako Lojalny musisz wykonać misję i odkryć Zdrajców, a jako Zdrajca – potajemnie eliminować graczy i pozostać niewykrytym. To emocjonująca propozycja na spotkania z przyjaciółmi dla miłośników strategii, blefu i psychologicznej rywalizacji.



PIATNIK

Banksy – Karty do gry
Prawdziwa gratka dla miłośników sztuki ulicznej i oryginalnych gadżetów. Każda z 55 kart (w tym każdy z trzech jokerów) ozdobiona jest unikalnym dziełem legendarnego artysty street artu, którego prace od lat intrygują, prowokują i inspirują odbiorców na całym świecie.



JUST PLAY

Tiny Nightmares – Horrorowe zawieszki
Kolekcjonerskie zawieszki niespodzianki. W każdej kapsule kryje się jedna losowa postać inspirowana filmami grozy, wyróżniająca się pluszowym wykonaniem i charakterystyczną twarzą z winylu. Dzięki praktycznemu klipsowi figurkę można przypiąć do plecaka, torby lub kluczy. To świetna propozycja dla fanów horrorów, kolekcjonerów oraz osób szukających oryginalnego dodatku na Halloween.



TACTIC

Gra „Lata lecą"
Każda rozgrywka to podróż przez wspomnienia i chwile, które sprawiają, że życie każdego z nas jest jedyne w swoim rodzaju. Wróć myślami do swoich wspomnień i podziel się nimi z innymi graczami! Umieszczaj wydarzenia historyczne i osobiste przeżycia we właściwej kolejności na własnej osi czasu. Zdobywaj punkty za każdą poprawnie ułożoną kartę. Czas rozgrywki: 20 minut. Liczba graczy: 2+. Wiek: 15+.



WOODEN STORY/REGNUM

Wieża – Układanka
Kreatywna zabawa konstrukcyjna, która zachęca do eksperymentowania z formą, równowagą i stabilnością. Z drewnianych klocków można tworzyć wysokie ażurowe (za każdym razem inne) wieże, testując różne podstawy i układy. To spokojna, angażująca forma relaksu, która pobudza wyobraźnię i daje dużą swobodę tworzenia.



honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik

WINNING MOVES

Gra „Cluedo: Domówka"

Wkrocz do świata imprezy, która wymknęła się spod kontroli, i odkryj, kto stoi za tajemniczą zbrodnią! Kolorowe postaci, luźna atmosfera spotkania i niepokojące sekrety sprawiają, że każda rozgrywka to zupełnie nowa historia. Przemierzaj pomieszczenia domu, zbieraj wskazówki i analizuj zachowanie podejrzanych. Czas rozgrywki: 45-60 minut. liczba graczy: 2-6. Wiek: 16+.



CRAYOLA/SOLUTION BABY CARE

Adults – Kolorowanki dla dorosłych i flamastry artystyczne

Kolekcja obejmuje kolorowanki na grubym papierze, odpowiednim do technik kolorowania warstwowego, oraz artystyczne markery Art Markes z podwójną końcówką – idealne do kolorowania, rysowania i letteringu. Markery dostępne są w zestawach 20 i 60 sztuk (w praktycznym etui), a kolorowanki w 4 różnych wzorach. Wiek: 14+.

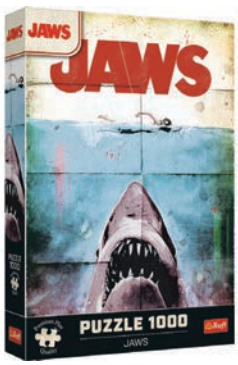


TREFL

Puzzle Premium Plus Quality

Kolekcja łączy wysoką jakość wykonania, efektowne ilustracje i satysfakcję z układania, oferując chwilę relaksu i oderwania od codzienności. Nie brakuje w niej atrakcyjnych, pełnych detali wzorów inspirowanych m.in. superprodukcjami filmowymi, popkulturą i wyjątkowymi światami, które przyciągają zarówno doświadczonych puzzlomaniaków, jak i nowicjuszy.





PUCKATOR/GANDALF

„Muminki. Gra memory"

Idealna na jesienno-zimowe wieczory, choć nie tylko. Można ją zabrać w podróż. Na każdej karcie znajdują się postaci z kultowej bajki „Muminki". Rozgrywka ćwiczy pamięć, zabija nudę, rozwija intelekt oraz pozwala zintegrować rodzinę i znajomych. Liczba kart w talii: 26.



IUVI GAMES/ATENEUM

Gra „SmartGames. IQ Star Deluxe"

Wypełnij planszę w kształcie sześcioramiennej gwiazdy, używając elementów, które można układać wyłącznie w trzech kierunkach. Pozornie niewielkie ograniczenie szybko przekształca tę układankę w angażującą próbę logiki i wyobraźni przestrzennej.



TRADESPOT

Loops Lab – Interaktywna scena muzyczna

Innowacyjna muzyczna zabawa, w której figurki stają się instrumentami, a dziecko didżejem. Wystarczy ustawić postać na interaktywnej scenie, by usłyszeć jej rytm lub melodię (dodawanie kolejnych figurek pozwala tworzyć miksy). Zestaw startowy zawiera scenę i pięcioosobowy zespół Lax Funkers (dostępne są także inne kolekcjonerskie zespoły). Do odtwarzania dźwięku potrzebna jest bezpłatna aplikacja Loops Lab. Wiek: 6+.



CLASSIC SCRABBLE KARTY PODRÓŻNA GRA KARCIANA PIATNIK.PL

COBI

Poe Ai – Miś tworzący bajki



Poe wymyśla każdą historię od początku do końca z wykorzystaniem technologii AI. Wybierz bohatera, miejsce i rodzaj opowieści. Określ, czy ma być straszna, czy śmieszna. Możesz wybrać od jednego do kilku elementów, ale nie musisz tego robić – Poe uzupełni wszystkie brakujące elementy i stworzy interesującą opowieść! Miś współdziała z aplikacją (wystarczy wybrać w niej elementy bajki). Wiek: 4+.

CLEMENTONI/SUPER SIÓDEMKA

Robot edukacyjny Eddie



Sympatyczny towarzysz zabawy, który wspiera rozwój języka oraz pomaga w nauce liter, liczb, emocji, instrumentów muzycznych oraz figur geometrycznych. Ekran LCD wyświetla sympatyczne animacje. Robot porusza się, wchodzi w interakcje i mówi. W zestawie jest 30 dwustronnych kart z zadaniami. Wiek: 4-6 lat.

LEXIBOOK/EPEE POLSKA

ELO Powerman Advance A.I. – Robot z funkcją AI



Robot ze sztuczną inteligencją, który łączy naukę z zabawą. Słucha, uczy i wchodzi w interakcje z dzieckiem, angażując je w inteligentne i bezpieczne rozmowy oraz interaktywne zadania. Dedykowana aplikacja pozwala rodzicom kontrolować zabawę, a także dostosować jej ustawienia do potrzeb dziecka.

LEXIBOOK/EPEE POLSKA

ELO-Power Kid A.I. – Laptop z funkcją AI



Laptop ze sztuczną inteligencją oferuje aż 164 interaktywne zadania. Pomaga rozwijać umiejętności z zakresu matematyki, czytania, logiki i muzyki. Dedykowana aplikacja pozwala rodzicom kontrolować zabawę i dostosowywać ustawienia do potrzeb dziecka. Nauka dwujęzyczna wspiera rozwój kompetencji językowych.

TRADESPOT

Ary – Pluszowy przyjaciel, który uczy i bawi



Inteligentna zabawka, która łączy w sobie ciepło pluszaka z nowoczesną sztuczną inteligencją. Potrafi opowiadać historie, śpiewać piosenki, żartować, prowadzić quizy i co najważniejsze – w naturalny sposób rozmawiać z dzieckiem (ponad 3000 bezpiecznych tematów). Dzięki aplikacji rodzice mają pełną kontrolę nad zabawką. Wiek: 3-12 lat.

KIDYWOLF/TRADESPOT

Kidyprinter AI – Drukarka ze sztuczną inteligencją



Dzięki sztucznej inteligencji dzieci mogą tworzyć własne obrazki i natychmiast je drukować, kolorować, wycinać lub udostępniać. Do wyboru jest 6 stylów: od szkicu po anime. Drukarka jest w pełni bezpieczna (filtry blokują nieodpowiednie treści). W zestawie są papier na 70 wydruków i 4 pisaki. Wiek: 6+.

ZURU

Robo Alive – Brain Rot Brian



Na każdy zestaw składają się zrobotyzowany mózg oraz probówka z płynem. Wystarczy aktywować probówkę, aby zobaczyć, jak Brian podskakuje i grzęźnie w slimie, wywracając ruchomymi oczami. Probówka bąbelkuje i świeci, zapewniając dodatkowe wrażenia sensoryczne. Dzięki zabawnemu śpiewaniu, interakcji typu „speak and repeat" oraz charakterystycznym powiedzonkom „Italian Brainrot" mózg reaguje na ciebie w czasie rzeczywistym.

honeycombs plastry miodu
Recommended by Mensa Mind Games Piatnik



Jeden domek.
Nieskończenie wiele możliwości.

Poznaj Lundby – szwedzką markę z tradycją sięgającą 1947 roku.
Domki dla lalek, miniaturowe mebelki i akcesoria tworzą spójną kolekcję,
którą można rozbudowywać i uzupełniać o kolejne elementy.

Wprowadź do swojego sklepu świat
miniaturowych wnętrz Lundby.

Where little stories come to life.

Dystrybucja w Polsce: Mintnation.pl kontakt@mintnation.pl

THE SWEDISH DOLLHOUSE SINCE 1947

LUNDBY.

MGA's MINI VERSE REAL MUSIC™

PRAWDZIWA MUZYKA W WERSJI MINI













