

# świat ZABAWEK

## GIER PLANSZOWYCH I KSIĄŻEK

JAK EFEKTYWNIENIE SPRZEDAWAĆ GRY, ZABAWKI I KSIĄŻKI

BIZNES

Gry planszowe przyciągają nie tylko fanów, ale również inwestorów

TRENDY

Wydamy na święta więcej, zabawki kupimy online

BIZNES

Dane z KGP: Polacy coraz więcej kradną w sklepach

# GWIAZDY MGA ENTERTAINMENT







# zgrane święta z planszówkami firmy **Rebel**

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



**DOMEK**

7 CUDOW ŚWIATA  
**ARCHITEKCI**

Marc Andre  
**Splendor**

**Dixit**  
Czas wali, jest tylko jedno słowo!

MADRA GRA  
**Cortex**  
Wyzwania  
rebel

Wsiac̄ do pociagu  
HOLCUBO PRZEJAZD TAMI  
**EUROPA**

Story Cubes

Story Cubes

BrainBox  
**obrazki**  
Dziesięć minutowa wyzwanie dla rodzica





**Kochani,  
z serducha  
Wam  
życzymy**

**Zdrowia  
optymizmu  
zysków  
lojalnych klientów**

**cudnych  
Świąt  
Bożego  
Narodzenia**



**Dorota Mazurek**



**Ewa Kowalska**

świat  
**ZABAWEK**  
GIER PLANSZOWYCH I KSIĄZEK



✉ [targizabawek.pl](http://targizabawek.pl)

świat  
**ZABAWEK**  
GIER PLANSZOWYCH I KSIĄZEK

ISSN 1427-2334  
9 WYDAŃ W ROKU

REDAKCJA  
UNIT Wydawnictwo Informacje  
Branżowe Sp. z o.o.  
ul. St. Kierbedzia 4, 00-728 Warszawa  
[swiatzabawek.net](http://swiatzabawek.net), @: [wspolpraca@swiatzabawek.net](mailto:wspolpraca@swiatzabawek.net)

DYREKTOR REDAKCJI:  
Dorota Mazurek, [dmazurek@unit.com.pl](mailto:dmazurek@unit.com.pl)

REDAKTOR NACZELNA:  
Jolanta Tokarczyk

AUTORZY:  
Ania Oka, Wojciech Skulski, Magdalena Kordaszewska,  
Reyne Rice, Robin Raskin, Karol Leja, Piotr Bieniecki (foto)

OPRACOWANIE GRAFICZNE:  
Grzegorz Dobrzyński

REKLAMA/KOORDYNACJA:  
Ewa Kowalska, [ekowalska@unit.com.pl](mailto:ekowalska@unit.com.pl)  
tel.: +48 22 50 65 852,

KIEROWNIK DZIAŁU REKLAMY:  
Joanna Pratzer, [jpratzer@unit.com.pl](mailto:jpratzer@unit.com.pl)  
tel.: +48 22 50 65 852

**DOLĄCZ DO ZABAWKARSKIEJ SPOŁECZNOŚCI**



[facebook.com/  
swiatzabaweknet](https://facebook.com/swiatzabaweknet)



<https://cutt.ly/cj8ma2s>



<https://cutt.ly/ij8mOs7>



<https://cutt.ly/Zj8QwDx>

**NIE PRZEOCZ ŻADNEGO WYDANIA**  
[prenumerata@unit.com.pl](mailto:prenumerata@unit.com.pl)  
<https://unit.pl/kiosk/swiat-zabawek>



prenumerata

**ŚWIAT ZABAWEK TO ZNACZNIE WIĘCEJ**



**ŚWIATZABAWEK.NET**

**POZNAJ NASZE INNE TYTUŁY BIZNESOWE,  
PARENTINGOWE, HOBBYSTYCZNE**

papierniczy **MONITOR KULTURALNY** **Kids eduhobby**

**HANDEL W PRAKTYCE.PL** **DZIECKO W WARSZAWIE** **Chronos**

NOTA OD WYDAWCY: Przedruki i eksport tylko za zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji niezamówionych tekstów oraz odsyłania materiałów niezatwierdzonych do druku. Materiałów niezamówionych nie zwracamy.







**spielwarenmesse®**

Nuremberg 2 – 6 Feb 2022

onsite+online

ZABAWA W POJEDYNKĘ JEST NUDNA

# JAZDA DO NORYMBERGI!

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





# SPIS TREŚCI

## KRÓTKO O...

Aquabeads patronem turnieju w gimnastyce artystycznej	10
Wydawnictwo Ameeet 30 lat na rynku polskim	12
Media Service Zawada ponad 25 lat na rynku	18
Spielwarenmesse - czy tylko dla zaszczepionych?	34
Wspólne granie w nową grę planszową GUTENBERG	35

## ASORTYMENT

### ZABAWKI

Odkrywaj z dzieckiem wyjątkowy świat konstrukcji ze SMARTMAX	36
Domki dla lalek od MGA Entertainment	38
TOP OD WADER - produkty godne polecenia	52
MAGIC MIXIES od TM TOYS	56
Rekomendacje - zabawki	78
Nowości - zabawki	86

### GRY

SZACH MAT od Jawy	14
Strategiczna gra w klimacie słowian	22
5 TOP grudniowych nowości od Rebeli	16
Za Górami za Lasami - Pink Frog	30
EDGARD GAMES - nowa marka gier rozrywkowych	42
Odczaruj matematykę z MULTIGRĄ!	54
Rekomendacje - gry, puzzle	72
Nowości - gry, puzzle	95

### KSIĄŻKI

KSIĄŻKA CZY ZABAWKA? - nie musisz wybierać!

Książki dla dzieci z efektem WOW	40
Rekomendacje - książki	84
Nowości książki	101

### POZOSTALE

KNOCK NOCKY grupa przeuroczych zegarków	24
VEKTOR SMART KIDS - gdy zegarek analogowy to za mało	27
Magia Świąt drzemie w detalach	28
Rozwój, nowe pomysły i nowe kierunki działania	58

## BIZNES

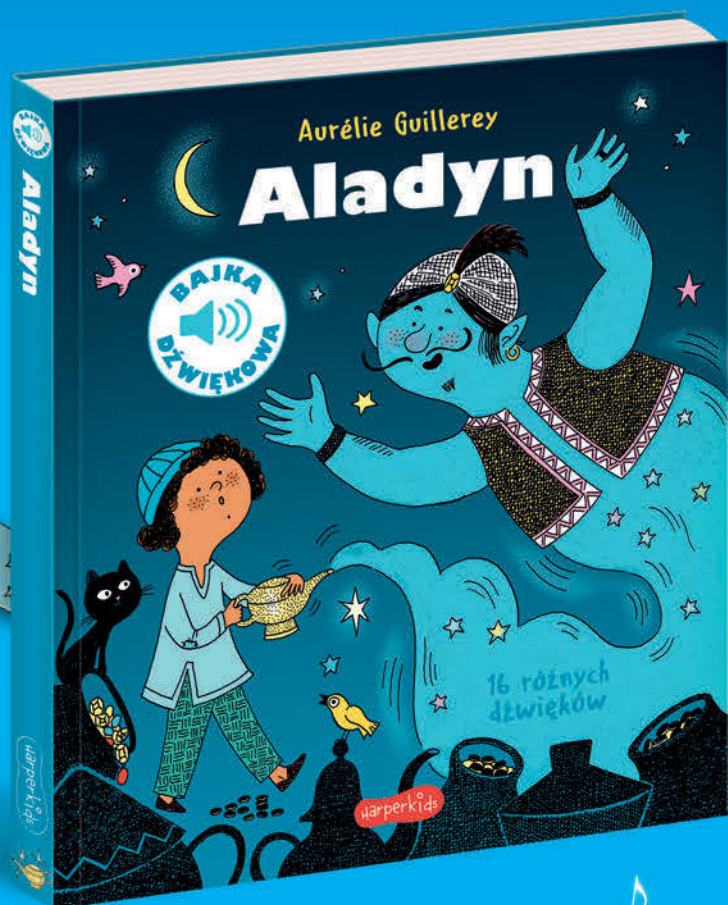
Pusto za ladą	6
Czy sprzedawca może zwiększyć sprzedaż w sklepie?	8
Producenci zabawek stawiają na dorosłych	10
NFT, metawersum i koniec z pracą pomiędzy 9 a 17	32
TOP 10 Ateneum - listopad 2021	33
Znamy kolor roku 2022	33
Jak Polacy spędzają czas wolny	39
Dane z KGP: Polacy coraz więcej kradną w sklepach	44
Kulki magnetyczne = niebezpieczna zabawka - kontrola	45
65% konsumentów wybierze centrum handlowe posiadające	
politykę zrównoważonego rozwoju i dbające o środowisko	46
2021 - rok szans i wyzwań dla rynku handlowego. Co dalej?	48
Pandemia zwiększyła zainteresowanie konsumentów	
zrównoważonym rozwojem	50
Polscy twórcy podbijają rynek gier planszowych i kuszą inwestorów	66
NA PREZENTY KOSMETYKI I PERFUMY, A TAKŻE ZABAWKI I KSIĄŻKI	68
Najlepsze zabawki, gry i książki dla dzieci	69

## ZAREKLAMOWALI SIĘ

Bemag	67	Media Service Zawada	19	Rozette	63
Epoch	7	MGA Entertainment	I okł.	Tactic	49
Granna	35	Muduko	9	Targi Kids Time	71
HarperCollins	5	Multigra	45, 69	Targi Spielwarenmesse	3
IUVI Games	47	Pink Frog	21	W&K	11
Jawa	15	Playmobil	13	Wader-Woźniak	IV okł.,
Kapitan Nauka	61	Rebel	II okł. I	Zibi	24, 25, 26, 27



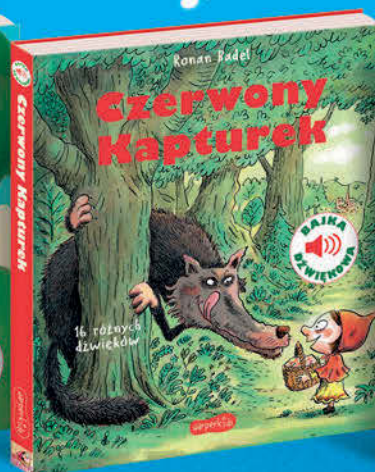
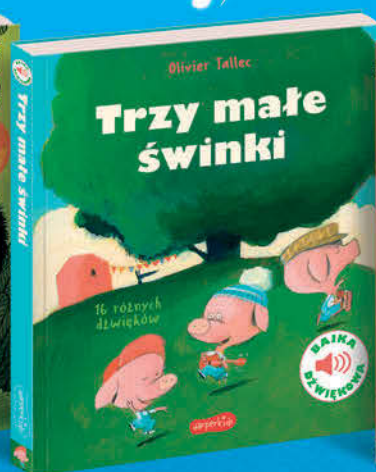
# Magia słowa, obrazu i dźwięku w poręcznym formacie



**Nowa technologia!**

Bajki dźwiękowe dla dzieci XXI wieku  
Oryginalne kompozycje, prawdziwe instrumenty  
Wspaniałe historie zapisane na cienkich stronach  
Rozwijają wyobraźnię i... poprawiają humor!

**Dla dzieci, które oczekują więcej!**





# Pusto za ladą. Gdy zmienników w handlu brak

**Praca na zmiany i w weekendy, problemy z dojazdem do miejsca zatrudnienia, niesatysfakcjonujące wynagrodzenie oraz niewystarczające kwalifikacje to najczęstsze powody deficytów kadrowych w zawodzie sprzedawcy i kasjera, wynika z obecnych prognoz Barometru Zawodów na 2022 r. Zmianowość – najczęstszy powód braków kandydatów dot. chętnych do objęcia stanowisk handlowych – jest wymieniana przez twórców barometru niemal dwa razy częściej niż niskie płace.**

Szacuje się, że w branży handlowej w naszym kraju zatrudnionych jest 1,5 – 2 mln osób. Etatów nie brakuje – w II kw. 2021 r. najwięcej nowych miejsc pracy powstało w handlu (i naprawie pojazdów samochodowych) – 28,7 tys. Mimo, że w analogicznym okresie zlikwidowano 12,9 tys. miejsc pracy to i tak ten właśnie sektor zwiększył swój popyt na pracowników o 15,8 tys. osób. Zapotrzebowanie było i jest widoczne również w Centralnej Bazie Ofert Pracy. W ciągu ostatnich 30 dni umieszczono tam w sumie 535 ogłoszeń oferujących etat dla 1 158 kasjerów i sprzedawców. Co więcej, według Polskiej Organizacji Handlu i Dystrybucji (POHiD) w IV kwartale 2021 r. prognozowany wzrost zatrudnienia w sklepach wyniesie 7 proc. Pracodawcy z sektora handlowego stanęli do rywalizacji o kandydatów i muszą się bardzo starać, by tę rywalizację wygrać, bo ogłoszeń nie brakuje, a zainteresowanych nimi niestety tak.

## PIENIĄDZE WAŻNE, ALE NIE WSZĘDZIE?

Według danych Barometru Zawodów na 2022 r. niskie płace będą powodem deficytów kasjerów i sprzedawców w ok. jednej trzeciej powiatów zlokalizowanych na terenie całej Polski, w których prognozowane są obecnie braki kadrowe w tych profesjach. Mimo, że stawki za pracę w handlu idą w górę to i tak nie dla każdego pracownika są zadowalające. Oferowane wynagrodzenia wahają się między 3 tys. zł brutto a 4,6 tys. zł brutto i uzależnione są m.in. od wykonywanych obowiązków, doświadczenia zawodowego czy miejsca pracy.

– Do wynagrodzenia podstawowego kasjerów i sprzedawców – w wielu przypadkach – doliczane są też różne bonusy np. dodatek za pracę w niedzielę, w czasie pandemii i frekwencyjny, bonusy świąteczne czy inne korzyści pozapłacowe, jak prywatna opieka medyczna czy vouchery oraz zniżki na zakupy. Pracownicy mogą otrzymać też miesięczną premię uznaniową, uwzględniającą wyniki sklepu i jakość obsługi. Takie działanie jest podstawą, jeśli chcemy zachęcić kandydatów do wzięcia udziału w rekrutacji na sta-

nowiska tj. sprzedawca, który według GUS w 2021 r. był zawodem cieszącym się największym popytem – mówi Joanna Dargiewicz, dyrektor regionu w Grupie Progres.

## ZMIANY DO ZMIANY

Praca na zmiany będzie powodem deficytu pracowników na stanowiskach kasjer i sprzedawca w ponad połowie powiatów, w których w 2022 r. prognozowane są braki kadrowe (Barometr Zawodów). Na niskie zainteresowanie kandydatów etatem w handlu wpływa także konieczność pracy w weekendy, nadgodziny oraz problemy z dojazdem do i z pracy, które pojawiają się np. gdy zatrudnieni w obiektach handlowych późno kończą zmianę i nie mają dobrego połączenia komunikacyjnego ze swoim domem. To, że lokalizacja i łatwy dojazd do pracy są ważnym czynnikiem podjęcia zatrudnienia potwierdzają także badania Grupy Progres, z których wynika, że kandydaci coraz bardziej cenią swój czas i nie chcą go tracić np. na dojazdy do pracy. 59 proc. badanych wskazuje lokalizację firmy jako najważniejszy czynnik brany pod uwagę podczas aplikowania na dane stanowisko. Badanie Grupy Progres wykazało też, że częste nadgodziny – zniechęcające m.in. do pracy w handlu – mogą być powodem zmiany pracy (według osób aktywnych zawodowo).

## NIEWYKwalifikowani

W niemal 20 proc. powiatów, w których w 2022 r. prognozowane są deficyty na stanowiskach kasjerów i sprzedawców, powodem braków kadrowych jest brak uprawnień lub odpowiednich kwalifikacji tj. obsługa kasy fiskalnej i terminali płatniczych czy książeczka sanepidowska. Ponadto według Barometru Zawodów kandydaci nie będą w stanie spełnić wymagań pracodawców m.in. obejmujących kompetencje miękkie, czyli np. kontakt z klientem (również trudnym), umiejętność pracy zespołowej czy nawiązywania relacji.



Sylvanian Families®

MiniMini +

NAJLEPSZE PREZENTY

M&Z Euro-Trade PANDA

Zapraszamy do M&Z, EURO-TRADE i PANDA



#5537  
Wesołe  
Miasteczko

REKLAMA  
TV



#5543  
Królewska  
Karoca

REKLAMA  
TV



#5539  
Karuzela  
gwiazda

REKLAMA  
TV



#5542  
Dom  
strachów

REKLAMA  
TV



Aquabeads®

31838  
Dzień na  
farmie

Reklama TV



32788  
Zestaw  
Startowy

Reklama TV



31489  
Magiczne  
Jednorozce



31837  
Zaczarowany  
Świat  
Aquabeads

Reklama TV



SUPER MARIO™

SUPER MARIO™  
ROZCHWIANA  
WIEŻA  
(ART. 7356)



SUPER MARIO™  
KWIAT  
PIRANIA  
(ART. 7357)



SUPER MARIO™  
FIRE MARIO STADIUM  
(ART. 7388)



SUPER MARIO™  
AIR HOCKEY  
(ART. 7361)





# Czy sprzedawca może zwiększyć sprzedaż w sklepie?

## O FUNTECHOWEJ GRZE SZKOLENIOWEJ część I

**Mniejsza presja na wyprzedaże i obniżki ceny, lojalna, coraz większa grupa klientów. Minimalny stan zalegających towarów na magazynie. Brzmi nierealnie? A jednak w każdym sklepie jest taka moc, to moc sprzedawców.**

Dane GUS nie pozostawiają złudzeń. Jak wynika z raportu PwC, do 2025 roku w Polsce będzie brakowało ponad 1,5 mln pracowników. Oznacza to, że każdego roku przedsiębiorcy będą poszukiwać pracowników w liczbie odpowiadającej ilości mieszkańców Gdyni, czy Bydgoszczy. Brakować będzie głównie osób w branży budowlanej, handlu i IT. Co szósta oferta pracy skierowana będzie do sprzedawców.

### SPRZEDAWCY SĄ WAŻNI!

W handlu sprzedawców często się nie docenia, choć trudno ją przecenić. Podkreślają to trenerzy, coachowie, jak choćby Richard Branson, guru biznesu: „Klienci nie są najważniejsi. Pracownicy są najważniejsi. Jeżeli zadbasz o swoich pracowników, oni zatroszczą się o klientów.”

Warto pamiętać, że wielkość sprzedaży w sklepie zależy w dużym stopniu od umiejętności sprzedawców. Praca nad sprzedażą rozpoczyna się już od chwili wejścia klienta do sklepu i choć trudno w to czasem uwierzyć, ale również po wyjściu ze sklepu. Właściwe powitanie, zapewnienie klientowi odpowiedniej atmosfery do poznania i wyboru właściwych produktów, nawiązanie rozmowy i umiejętne radzenie sobie z niechęcią klienta do rozmowy, zbadanie potrzeb,

zaprezentowanie produktów i rekomendowanie innych, uzupełniających a następnie, co jest mega istotne, obrona ceny – to wybrane umiejętności profesjonalnego sprzedawcy w sklepie. Dobrze przygotowany sprzedawca potrafi sprzedać więcej niż klienci początkowo planowali kupić a jednocześnie pozyskać sympatię i lojalność klientów. To właśnie profesjonalne doradztwo i otwartość na klientów procentuje po wyjściu klienta ze sklepu. I tylko taka obsługa uruchamia tzw. marketing szeptany, czyli polecenie sklepu innym. A to reklama najskuteczniejsza ze wszystkich.

Anna Klepacka, koordynator sieci sklepów Świat Zabawek, zwraca uwagę, że obecna rola sprzedawcy, jest znacznie ważniejsza niż wcześniej: „W dzisiejszych czasach sprzedawca nie może być tylko osobą, która obsługuje system sprzedażowy. Wymagania klientów rosną, a fachowe doradztwo staje się podstawą rosnącego zaufania.

W dobie gdzie większość zakupów robiona jest przez internet, sprzedawca w sklepie stacjonarnym zdecydowanie jest kreatorem sprzedaży, ale również doradcą, który poprzez aktywną rozmowę buduje relację z klientem, a tym samym atmosferę sklepu i pozytywny wizerunek firmy do której później klient z wielką przyjemnością będzie wracał.

Bezpośrednia rozmowa ze sprzedawcą, który zna i rozumie potrzeby klienta ma znaczny wpływ na decyzję zakupową. Nie zawsze klient przychodzi po konkretny produkt ale skuteczne zaprezentowanie towaru i dopasowanie do potrzeb i oczekiwań klienta to nieoceniona rola sprzedawcy. Istotne jest aby umiejętnie wysłuchać klienta aby zbudować autorytet pewnego siebie, życzliwego i kreatywnego sprzedawcy. Do tego niezmiennie potrzebne są odpowiednie szkolenia, a także motywacja pracowników do prawidłowego nastawienia do klienta.”

Marek Dressler, Prezes Zarządu Stowarzyszenia FUNTECH, również podkreśla rolę sprzedawców: Sprzedawca pełni kluczową rolę. Jakość działań sprzedawcy decyduje o tym czy klient dokona zakupu, ile pieniędzy wyda i czy powróci po kolejny zakup, a nie z reklamacją. Sprzedawcy kreują powtarzalność transakcji lub brak transakcji. To nie cechy towaru decydują o opinii klienta. Na pierwszej linii oceny jest jakość obsługi. Ten sam towar można kupić w wielu miejscach, ale jakość obsługi wszędzie będzie inna.”

Stąd rozpoczęcie projektu szkoleniowego, którego inicjatorami byli: Stowarzyszenie FUNTECH i magazyn Świat Zabawek.

### PIERWSZA SESJA SZKOLENIOWA

Pilotażowe spotkanie odbyło 15 października, w Warszawie. Zgromadziło ponad 40 uczestników.

Unikalna formuła, wyróżniająca proponowane spotkania w ramach tej inicjatywy, zakłada program oparty na 3 filarach:

1. Podnoszenie kompetencji uczestników w zakresie technik sprzedaży, obsługi klienta i visual merchandisingu.
2. Warsztaty produktowe – rozkochanie sprzedawców w prezentowanych markach i zmotywowanie ich do śledzenia nowości.
3. Dobrostan uczestników – zadbanie o uczestników, którzy mają wynieść z tego dnia mnóstwo dobrej energii, pozytywnych emocji i ruszyć do działania z nowymi siłami.



JEDNA Z GRUP, TUŻ PRZED WEJŚCIEM DO RESTAURACJI NA DEGUSTACJĘ KAWY



PAMIATKOWE ZDJĘCIE UCZESTNIKÓW



Uczestnicy pierwszej sesji szkoleniowej, wzięli udział w szkoleniu „Klient dobrze zaopiekowany, kupuje więcej”, które poprowadziła trenerka biznesu, Monika Czyżewska, podkreślając: „Badania pokazują, że nie sztuką jest pozyskiwać wiecznie nowych klientów a utrzymać tych co już do nas zawitali. Rekomendacje naszych klientów są najważniejszą walutą w XXI wieku. W dobie łatwości dokonywania zakupów przez Internet to właśnie nasi sprzedawcy są kluczem do sukcesu każdej firmy. Inwestując w ich rozwój – inwestujesz w zwiększenie sprzedaży. Szkolenie " Klient zaopiekowany kupuje więcej" jest pierwszym krokiem do zadbania o swoich pracowników, którzy zadbają o Twoich Klientów.”

O niecodzienne przeżycia zadbała restauracja The Different. Wyjątkowa, bowiem serwująca dla uczestników kawę w totalnej ciemności.

„Na początku goście zazwyczaj dostają szoku, zabieramy im przysłowiowy „grunt spod nóg”. Zostają oni pozbawieni zmysłu wzroku, dzięki któremu postrzegamy 70% rzeczywistości. W normalnym świetle to my jesteśmy przewodnikami osób niewidomych a tu role się odwracają. Osoby niewidome w restauracjach jedzą sztućcami, u nas goście zazwyczaj jedzą rękoma. Kiedy „zamykamy” oczy, inne zmysły się wyostrajają. Dużo bardziej czujemy zapach i smak potraw. Kolacja w ciemności to wspaniały pomysł dla par lub przyjaciół, rodzin, które chcą pogłębić swoją relację, znaleźć czas na rozmowę, podczas, której nic nas nie rozprasza. Przez te półtorej godziny oprócz jedzenia można zająć się wyłącznie rozmową i odczuwaniem zmysłów. Można celebrować bliskość drugiej osoby – z dala od przeszkadzających telefonów, narzucających się obrazów i innych osób, które wiecznie coś od nas chcą. Wizyta w naszej restauracji to wspaniały pomysł na oderwanie się od przyziemnych spraw, przy okazji zrobienie czegoś dobrego, ponieważ restauracja wspiera zatrudnienie osób niepełnosprawnych.” – opowiada Marta Aleksandrowska z restauracji The Different.

Kawa w ciemności, która była pierwszym punktem programu, pozwoliła na wyostrenie i aktywowanie wszystkich zmysłów oraz przygotowała uczestników na intensywne warsztaty szkoleniowe.

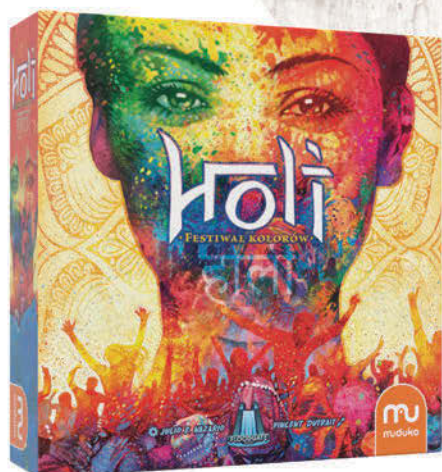
Wrażenia i opinie uczestników nie pozostawiają złudzeń, że formuła jaka została przyjęta, była dla nich ogromnym, pozytywnym zaskoczeniem. Podkreślano profesjonalizm prowadzących warsztaty, doceniono praktyczny wymiar warsztatów. A najczęściej padającym stwierdzeniem było: „Teraz to już ja wiem, co sprzedaję!”.

Optymizm i zadowolenie ze szkolenia uczestników, podzieli również Anna Klepacka, która osobiście przeszła całą ścieżkę programową: „Bardzo się cieszę, że w obecnym trudnym czasie pandemii udało się przygotowanie Paniom Dorocie i Ewie przy dużym zaangażowaniu i udziale firm: Bayer Design, Epoch, MGA Entertainment, Muduko tak fantastycznego i pełnego pozytywnych emocji spotkania jakim była Funtechowa Gra Szkoleniowa, a uczestnictwo w warsztatach „Klient dobrze zaopiekowany kupuje więcej” przeprowadzone przez trenera, coacha Monikę Czyżewską było wisienką na torcie. Wierzę, że szkolenie produktowe w którym między innymi uczestniczyły pracownice sieci sklepów Świat Zabawek przełoży się na znaczną sprzedaż tych produktów zwłaszcza, że klient dobrze zaopiekowany kupuje więcej.”

#### CZEŚĆ II O FUNTECHOWEJ GRZE SZKOLENIOWEJ JUŻ W WYDANIU 1/2022. DOWIECIE SIĘ:

- Jak rolę sprzedawcy postrzegają producenci i dystrybutorzy
- Jak znajomość asortymentu może przełożyć się na lepszą sprzedaż i zmniejszenie złych stanów magazynowych (produktów, które zalegają)
- Czy szkolenia powinny być cykliczne

## Gry pełne emocji na wyjątkowy czas!



WIEK GRACZY LICZBA GRACZY CZAS GRY  
 10+ 2-4 20-40 min

abstrakcyjna gra logiczna



WIEK GRACZY LICZBA GRACZY CZAS GRY  
 8+ 1-4 20 min

rodzinna gra zręcznościowa



WIEK GRACZY  
 14+

gra książkowa



WIEK GRACZY LICZBA GRACZY CZAS GRY  
 8+ 2-6 20 min

najbardziej zaraźliwa  
gra karciana na świecie





KRÓTKO O...

## Producenci zabawek stawiają na dorosłych

Od kilku lat trend ki-dult, czyli zabawek, którymi bawią się dorośli, przybiera na sile. W Polsce jednym z pionierów jest firma COBI, podkreślająca, iż w swojej ofercie ma klocki, którymi mogą bawić się dzieci. Teraz do grona producentów, którzy chcą podbić serca dorosłych, dołącza LEGO. Pojawiła się także kampania telewizyjna, reklamująca zestawy przeznaczone właśnie dla starszych odbiorców.



Rosnący trend „nie tylko dla dzieci” został mocno napędzony przez pandemię. Więcej niż kiedykolwiek dorosłych zwróciło się w stronę zabawek, aby wnieść trochę radości i lekkości do swojego życia. Zabawki i gry były sposobem na oderwanie się od rzeczywistości dla dorosłych, oferując im sposób na ponowne połączenie się z własnym wewnętrznym dzieckiem. Ten trend obejmuje gry napędzane tematami dla dorosłych, trendami w mediach społecznościowych i innymi modami; kolekcje i zabawki konstrukcyjne, które przemawiają do zagorzałych fanów.

## Aquabeads patronem VIII Międzynarodowego Turnieju w Gimnastyce Artystycznej

Koraliki do zabaw kreatywnych Aquabeads wspierają artystyczne pasje. W tym roku marka zaczęła wspierać także rozwój sportowców sponsorując VIII Międzynarodowy Turniej w Gimnastyce Artystycznej Warszawska Jesień 2021. Uczestnicy turnieju olśniewali widzów swoimi umiejętnościami.

Turniej odbył się w Warszawie w dniach 27 - 28 listopada 2021. Aquabeads objęło swoim patronatem grupę najmłodszych zawodniczek, które uhonorowała wyjątkowymi nagrodami od Aquabeads. Specjalną nagrodę odebrała najmłodsza gimnastyczka, która miała zaledwie 5 lat, ale technika i układ jaki zaprezentowała, nie odbiegał od tych, prezentowanych przez starsze koleżanki. Nagrody wręczał Grzegorz Porzeziński z firmy Epoch.

Producent koralików Aquabeads, zorganizował również specjalną strefę zabawy. Można było podziwiać i zrobić sobie selfie z kreacją Aquabeads stworzoną z tysięcy koralików. Redakcja Świata Zabawek także się pokusiła.



**WESOŁYCH ŚWIĄT!**

Zdrowych i rodzinnych Świąt Bożego Narodzenia oraz wszelkiej pomyślności oraz pasma sukcesów w nadchodzącym roku życzy zespół Rozette

**Rozette®**



# „W&K” Wojciech Waśniewski

Czołowy dystrybutor  
**torebek do pakowania prezentów** w Polsce.



W naszym asortymencie znajdą Państwo  
**torebki z szerokim dnem,**  
które zastępując papier do pakowania prezentów,  
**generują większą sprzedaż,** a zatem  
**Państwa zysk.**

## 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/1  
• [wk.wwasniewski@wp.pl](mailto:wk.wwasniewski@wp.pl)  
• Tel. 692 470 809

[www.wktorebki.pl](http://www.wktorebki.pl)







# WYDAWNICTWO AMEET

## 30 LAT NA RYNKU POLSKIM!

W roku 2021 wydawnictwo AMEET obchodzi swoje 30 urodziny! Jego początki sięgają roku 1991 – to wtedy Piotr Modliński, który do dziś pełni funkcję prezesa, założył niedużą firmę rodzinną, zajmującą się przede wszystkim dystrybucją gier, książek oraz puzzli na rynku polskim. W niedługim czasie, bo już w roku 1993, został sfinalizowany kontrakt z The Walt Disney Company i wydawnictwo AMEET rozpoczęło swoją przygodę w świecie ulubionych bohaterów, dobrze znanych z małego i dużego ekranu. W początkowym etapie działalności przełomowymi wydarzeniami były kolejne premiery kinowe największych animacji Disneya. Pierwszą z nich był w roku 1994 Król lew – do magazynu wydawnictwa zaczęły się ustawiać kolejki, a książki sprzedawane były prosto z samochodu (nakłady jednego tytułu sięgały 100 tysięcy egzemplarzy). Dwa lata później, w 1996, premierę miał film Toy Story, a w 2003 – Gdzie jest Nemo? – kolejne hity filmowe i sprzedażowe. W latach 90. wydawnictwo AMEET podpisało kontrakty z kolejnymi licencjodawcami: Warner Bros, Mattel i Hasbro.

Niezwykle ważny w historii firmy był również rok 1998, kiedy wydawnictwo po raz pierwszy zaprezentowało swoje tytuły na targach w Bolonii. Przełomowy jednak okazał się rok 2005 – wtedy AMEET rozpoczął współpracę z firmą LEGO®, dzięki czemu rozszerzył swoją obecność na rynkach międzynarodowych. W kolejnych latach wydawnictwo podpisało wiele nowych kontraktów licencyjnych (Dreamworks, Nickelodeon, Schleich, Turner), a w 2019 zostało partnerem strategicznym LEGO®. Celem nowego modelu współpracy było powstanie nowej serii wydawniczej LEGO® Books. Odchodząc od typowej metody licencjonowania LEGO Books pozwala wydawnictwu współtworzyć wraz z Lego Publishing portfolio unikalnych książek w wielu kategoriach. Łącząc one w sobie opowiadanie, zabawę, naukę i kreatywność, wiernie odzwierciedlając i wzbogacając doświadczenia zabawy z klockami Lego. Obecnie wydawnictwo AMEET ma również biuro w Niemczech (AMEET Verlag), kilku przedstawicieli w różnych krajach (Wielka Brytania, Stany Zjednoczone, Francja), wydaje książki w ponad 25 językach w 44 krajach, a na rynku polskim od roku 2019 działa jako AMEET Polska.

### CO MOŻNA ZNALEŹĆ W OFERCIE WYDAWNICTWA AMEET?

#### LEGO® BOOKS

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

#### DISNEY UCZY

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

#### DISNEY MALUCH

- Kompleksowy program wydawniczy dla dzieci w wieku 0–3 lat.
- Książki wspierające rozwój najmłodszych.
- Publikacje o tematyce bliskiej dziecku.
- Książki wykonane z trwałych, bezpiecznych i przetestowanych materiałów.

#### KOLOROWANKI I KSIĄŻKI ACTIVITY

- Światowe licencje: Disney, Mattel.
- Strony pełne znanych bohaterów i pięknych ilustracji.
- Doskonałą jakość i mnóstwo wspaniałej zabawy.

#### KSIĄŻKI NA LICENCJI SCHLEICH

- Serię opowiadań Horse Club dla miłośniczek koni.
- Zestawy prezentowe z oryginalnymi figurkami koni.

### Archiwalne okładki książek



### Tytuły z aktualnej oferty







70772  
Wózek widłowy  
z ładunkiem



70773  
Skład towarów



70774  
Produkcja  
kontenerów



70775  
Kontrola  
celna



70769  
Duży kontenerowiec  
z łodzią służb celnych



70771  
Samochód ciężarowy  
z przyczepą



70770  
Suwnica z kontenerami



W celu bliższego zapoznania się z ofertą prosimy o kontakt z naszymi koordynatorami rynku:  
 Kamila Michel-Wiśniewska, tel. +48 600 172 588 (woj.: mazowieckie, podlaskie, warmińsko-mazurskie)  
 Anna Jagódka, tel. +48 735 922 757 (woj.: małopolskie, podkarpackie, świętokrzyskie, lubelskie)  
 Michał Wyzujak, tel. +48 664 976 343 (woj.: wielkopolskie - południe, lubuskie - południe, dolnośląskie)  
 Michał Przedwojski, tel. +48 608 790 252 (woj.: zachodniopomorskie, pomorskie, kujawsko-pomorskie, wielkopolskie - północ, lubuskie - północ)  
 Hanna Stabla, tel. +48 692 951 901 (woj.: śląskie, łódzkie, opolskie)





**Czas gry:** 30 min.

**Wiek:** 5-105 lat

**Liczba graczy:** 2

**Zawartość gry:**

- 24 karty z zadaniami
- 32 dwustronne piony
- 32 żetony pomocnicze

krótko o...

# SZACH MAT OD JAWY

Pierwsze zasady gry w szachy opracowano prawie tysiąc lat temu w Indiach. W Polsce pierwsze informacje na temat gry królewskiej, pochodzą z okresu panowania Bolesława Krzywoustego, czyli sprzed ponad ośmiuset lat. Chcąc samodzielnie nauczyć się gry w szachy musieliśmy korzystać z podręczników. Musieliśmy, bo teraz mamy opcję B. Szachy Szach Mat od wydawnictwa Jawa, samouczek do gry w szachy, poprzez gry w szachy!

Zalet nauki gry w szachy przecenić się nie da. Wpisana jest ona również w program nauczania szkoły podstawowej. Poznawanie bierek, ustawień, zasad rozgrywania partii jest ważne, ale nieciekawym wykładem, bądź podręcznikiem może skutecznie zniechęcić dziecko do nauki. Rozwiązaniem jest praktyka. Akcja. Wyzwania. Na to właśnie postawiło wydawnictwo Jawa, które szachy zamieniło w historię o zwaśniionych królestwach.

## NA CZYM POLEGA ZABAWA

Zasady gry w szachy, poznajemy rozwiązując zadania. Gra zawiera 24 karty z zadaniami o trzech stopniach trudności: łatwe, trudne oraz bardzo trudne.

Zadania, pokazują ruch i bicie poszczególnych bierek, jest to sposób na łatwe przyswojenie tajników szachowych potyczek.

Bierki są dwustronne. Z jednej strony przedstawione są postacie bajkowe, a z drugiej, grafiki tradycyjnych figur szachowych. Pozwala to na wybranie scenariusza bajkowego, gdy nasze bierki to jedno z dwóch zwaśniionych królestw, albo gra w wersji tradycyjnej, już tradycyjnymi figurami. Taki zabieg pozwolił wydawcy przenieść graczy do bajkowej scenerii, utrwalając mimowolnie nazwy i kształty figur.

Krok po kroku, zadanie po zadaniu poznajemy figury, jakie mogą wykonywać ruchy. Zbieramy żetony, a tym samym zbieramy punkty.



## NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ?

- Duża plansza
- Innowacyjny sposób nauki gry w szachy, poprzez zadania
- Trzy stopnie trudności zadań
- Dwustronne bierki, które pozwalają na zbudowanie własnej historii o zwaśnionych rodach
- Możliwość klasycznej rozgrywki
- Przyjazna cena
- Wysoka jakość wykonania gry
- Instrukcja
- Porady, które są ściągą z zasad gry w szachy
- Gra otrzymała WYRÓŻNIENIE w konkursie Zabawa Roku 2021

Pozwól odkryć dzieciom piękno gry w szachy, rekomendując grę Szach Mat od Jawy. Zamienisz znużającą naukę, w bajkową przygodę.

## warto wiedzieć

**SZACH MAT** otrzymał **WYRÓŻNIENIE**  
w konkursie **Zabawa Roku 2021**



FOT. ZABAWKOWICZ.PL

## SPRZEDAJ WIĘCEJ

Zwróć uwagę klienta również na nowość **LEGENDY - KODOWANKA**. To długo wyczekiwana kolejna odsłona innowacyjnych, dwustronnych puzzli do nauki kodowania, które wprowadzą nas w świat najpiękniejszych polskich legend.



# jawa



[www.jawa.waw.pl](http://www.jawa.waw.pl)

[jawa@jawa.waw.pl](mailto:jawa@jawa.waw.pl)



# 5 TOP GRUDNIOWYCH NOWOŚCI OD REBELA

Wydawnictwo Rebel pracuje na wysokich obrotach przez okrągły rok. Dowód? List nowości, których premiera będzie miała miejsce w ostatnich tygodniach roku.

## LOGIQUEST: ZIP CITY (EDYCJA POLSKA) (2021)

Spraw, by kuliste pojazdy dotarły do właściwych miejsc!

EAN: 3558380087748

Logiquest: Zip City to gra logiczna, w której wcielasz się w rolę bota - automatycznego kontrolera ruchu. Twoim zadaniem jest kierowanie transportem i przenoszenie całych dzielnic, aby umożliwić pasażerom podróż przez labirynty przecinających się torów. Nie ma czasu do stracenia, bo podróżnych jest coraz więcej, a dzień dopiero się zaczyna!



## JAMAJKA (2021)

Nabierz wiatru w żagle i płyn po zwycięstwo!

EAN: 3558380088219

Jamajka to pięknie zilustrowana gra wyścigowa, w której wcielamy się w kapitanów pirackich statków poruszających się wokół tytułowej wyspy. Podczas zabawy będziemy w tajemnicy planować swoje akcje, by zaskoczyć przeciwników i zgromadzić jak najwięcej dóbr. Aby wygrać, musimy mądrze zarządzać ograniczonym miejscem na statku, a także dostosować trasę i tempo poruszania się do naszej strategii i poczynań pozostałych graczy.





**WORLD OF WARCRRAFT:  
WRATH OF THE LICH KING  
(EDYCJA POLSKA) (2021)**

**Wcielcie się w legendarnych bohaterów  
i pokonajcie Króla Lisza!**

**EAN: 5902650616042**

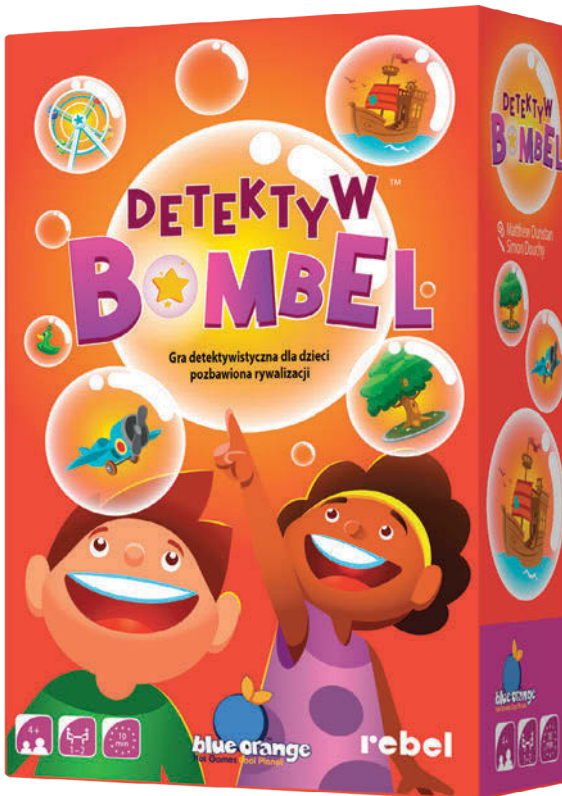
World of Warcraft: Wrath of the Lich King to gra bazująca na systemie Pandemic, w której zagracie legendarnymi bohaterami i poprowadzicie inwazję na Północną Grań. Wspólnymi siłami zglądźcie hordy nikczemnych nieumarłych, pokonajcie zagrożenia czchające w tej krainie i w końcu sforśujcie bramy Cytadeli Lodowej Korony. Czy uda się Wam ocalić Azeroth przez bezlitosnym Królem Liszem, czy też Ostrze Mrozu, jego przeklęta broń, pochłonie kolejne dusze?



**DETEKTYW BOMBEL (2021)**

**Pozbawiona rywalizacji gra karciana dla młodych poszukiwaczy przygód  
EAN: 5902650616288**

Detektyw Bombel to gra skierowana do najmłodszych: dzieci od 4. roku życia. Podczas zabawy rozgrywamy jedną z trzech dostępnych przygód - „Zabawa w chowanego”, „Wesołe Miasteczko” albo „Wyspa skarbów”. Każda z nich polega na odkrywaniu kolejnych kart z miejscami w taki sposób, by znaleźć wszystkie karty oznaczone gwiazdką. Elementy różnią się w zależności od wybranej przygody: przy zabawie w chowanego będzie to czwórka dzieci, które się przed nami schowały, ale już podczas poszukiwania pirackich skarbów liczyć się będzie kolejność ich odnajdywania.



**LOGIQUEST: WSIĄŚ DO POCIĄGU  
- ZMIANA TORU (2022)**

**Manewrowy, pociągi ruszają w trasę!**

**EAN: 3558380087861**

Logiquest: Wsiąść do Pociągu - Zmiana toru to jednoosobowa gra logiczna, w której wcielasz się w bardzo ważną rolę: dyżurnego manewrowego. Twoim zadaniem jest ustawianie załadowanych wagonów na odpowiednich torach i wyprawianie lokomotyw tak, aby pociągi wjechały na stację o czasie. Musisz wykazać się nie lada bystrością, ponieważ wagony rzadko stoją tam, gdzie powinny.





# MEDIA SERVICE ZAWADA

– PONAD 25 LAT NA RYNKU  
– DOŚWIADCZENIE,  
KTÓRE PROCENTUJE



MALGORZATA KRYSZTOPA

O popularności licencyjnych publikacji dla dzieci rozmawiamy z Małgorzatą Krysztopą, kierownik działu reklamy Media Service Zawada

**Pani Małgorzato, wiemy, że Media Service Zawada jest wydawcą nie tylko prasy, ale też innych publikacji dla dzieci. Jakich?**

W portfolio MSZ znajduje się kilkadziesiąt różnych formatów książkowych z przygodami ukochanych dziecięcych bohaterów: Świnki Peppy, ekipy Psiego patrolu, laleczek LOL, Maszy i Niedźwiedzia, Barbie, czy Strażaka Sama. To książki z naklejkami, kolorowankami, zabawami, zadaniami, puzzlami, magnesami, trójwymiarowe, do kąpieli, słowem wszystko, co interesuje najmłodszych odbiorców i ich opiekunów.

Pełną ofertę produktów można znaleźć na [www.msz.com.pl](http://www.msz.com.pl) oraz [www.ksiazeczkiabajeczki.pl](http://www.ksiazeczkiabajeczki.pl)

Specjalizujemy się też w przygotowaniu różnorodnych publikacji dla naszych partnerów reklamowych.

**Proszę przybliżyć tę usługę.**

Dysponujemy zespołem grafików i redaktorów z wieloletnim doświadczeniem w komunikowaniu się z dziećmi, dlatego jesteśmy w stanie zapewnić klientom wsparcie w przygotowaniu materiałów do nich skierowanych. Zrealizowaliśmy szereg projektów m.in. dla firm z branży FMCG, czy turystycznych. Są to katalogi i książki, w których wykorzystujemy postaci licencyjne lub istniejącego brand hero. Możemy też wykreować postacią związaną z marką lub firmą, obdarzyć ją cechami spójnymi z polityką i wizją przedsiębiorstwa i opisać jej świat tak, by był atrakcyjny dla wymagających dziecięcych odbiorców. Nie ograniczamy się do druku – zapewniamy możliwość wyprodukowania dodatkowych gadżetów (breloczków, odbłasków, bran-sołek, naklejek), by zagwarantować to, co jest przez dzieci najbardziej pożądane.







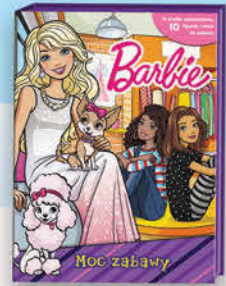
**WSZYSTKO,  
CO UWIELBIAJĄ  
DZIECI.  
NA KAŻDĄ OKAZJĘ**



**WIĘCEJ  
NIŻ KSIĄŻKI**



**W ŚRODKU  
10 FIGUREK**

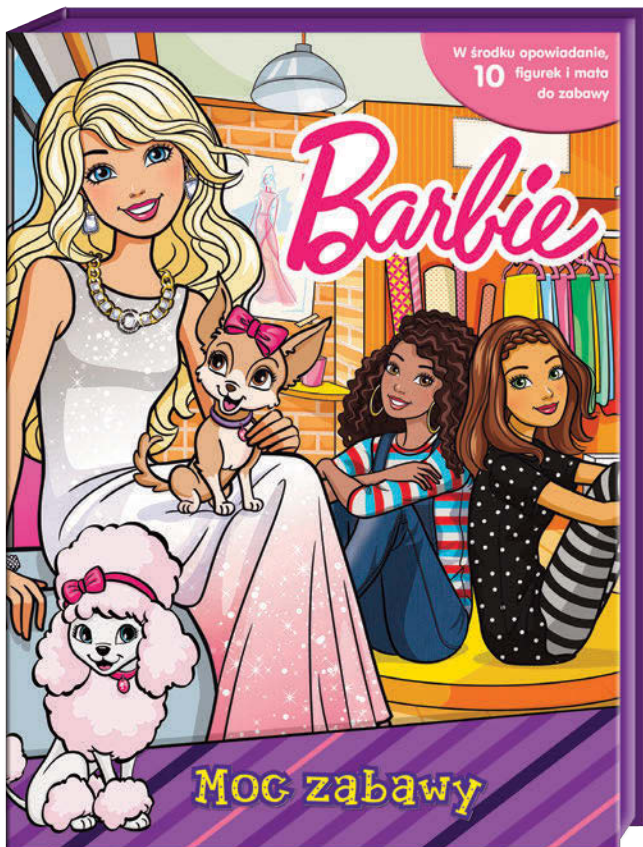


DYSTRYBUCJA@MSZ.COM.PL



W OFERCIE MNÓSTWO PUBLIKACJI Z ULUBIONYMI BOHATERAMI DZIECI: PSI PATROL, ŚWINKA PEPPA, L.O.L. SURPRISE!, BARBIE, STRĄŻAK SAM, MASZA I NIEDŹWIEDŹ, PIDZAMERSI I WIELE INNYCH!





**A co z możliwością wykorzystania Państwa księzek w akcjach lojalnościowych?**

To jedna z naszych propozycji – dostarczenie gotowych księzek opartych na najbardziej popularnych licencjach, które byłyby elementem programu lojalnościowego. Jak wspominałam dysponujemy ogromnym katalogiem formatów – mogą to być niewielkie książeczki dołączone do produktów lub książeczki z dodatkowymi elementami (naklejkami, puzzlami, magnesami, breloczkami) otrzymywane za punkty w programie lojalnościowym.

Psi Patrol, czy Świnka Peppa to bohaterowie, którzy trwale zawładnęli dziecięcą wyobraźnią i niewątpliwie warto skorzystać z siły tych brandów, planując akcje skierowane do rodzin z dziećmi.

Zwieńczeniem tego procesu jest kampania na łamach naszych pism (to ponad 10 tytułów, m.in. Cartoon Network, LOL Surprise, Świnka Peppa, Nick Jr., Scooby-Dool, MiniMini+), dziecięcych kanałach telewizyjnych oraz wyselekcjonowanych internetowych serwisach parentingowych, ale również Instagramie.

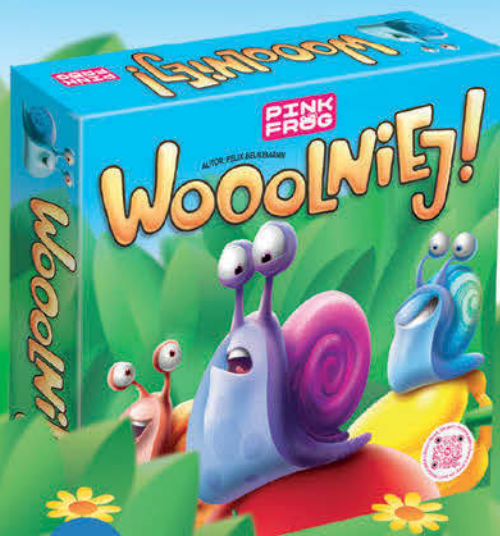
**Czy to oznacza, że bardziej skupiają się teraz Państwo na wydawaniu księzek, nie pism dla dzieci?**

Raczej skupiamy się na jak najszerszym wykorzystaniu naszego portfolio, wieloletniego doświadczenia na rynku produktów dziecięcych i stworzeniu dodatkowych możliwości dla partnerów biznesowych. Stąd wciąż nowe pomysły na wyjście naprzeciw oczekiwaniom naszych klientów – publikacje związane z głośnymi premierami filmów dla dzieci, czy zawierające przedgwiazdkowe inspiracje, a dystrybuowane tak, by dotrzeć do jak największej liczby młodych czytelników.

Współpraca z MSZ to gwarancja rzetelnego przygotowania treści dostosowanych do wieku i oczekiwań odbiorców, najwyższa jakość strony graficznej oraz zapewnienie promocji w mediach dziecięcych i parentingowych. A wszystko to w rozsądnej ofercie cenowej.

Zapraszam do współpracy.  
Małgorzata Krysztopa  
Kierownik Działu Reklamy





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



# PINK FROG

## NIBY PROSTE GRY

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





# SŁOWIANKI

## STRATEGICZNA GRA W KLIMACIE SŁOWIAN

Na taką grę czekało wielu entuzjastów strategicznych potyczek, których zmęczyły już kolejne historie w świecie starożytnych Rzymian, Greków lub nordyckich wojowników. „Słowianie” to odpowiedź firmy Alexander na sugestie ze strony graczy, którzy pragnęli rozgrywki pełnej słowiańskiego klimatu.

Wprowadzając tę grę na rynek jesienią, twórcy zapewнили graczom szansę spędzenia długich wieczorów w towarzystwie bohaterów o swojsko brzmiących imionach oraz pod dachem świeżo wybudowanej chaty. W grze „Słowianie” wędrujemy po planszy w poszukiwaniu materiałów, które posłużą nam do wybudowania kolejnych fragmentów osady. Przemierzając rozległe tereny spotkamy się z łaską lub złośliwością bogów, nieprzewidywalnymi tokenami losu oraz nietuzinkowymi historiami z kart akcji wpływającymi na przebieg historii.

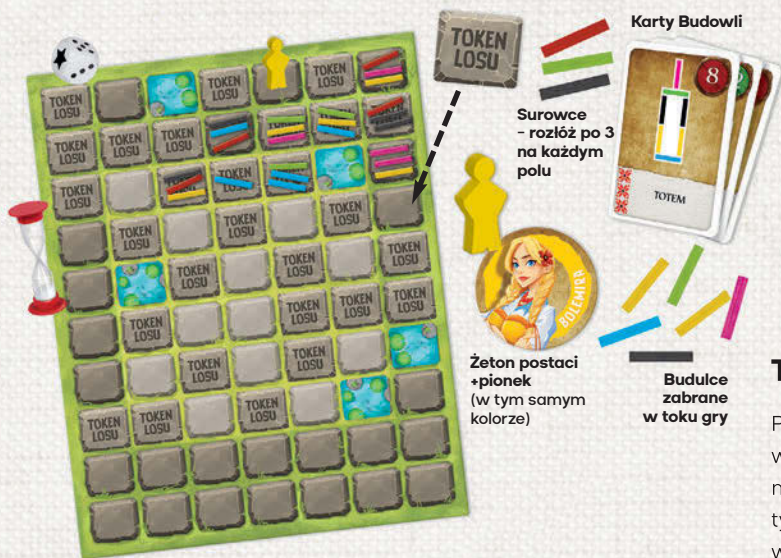




## PODSTAWY GRY:

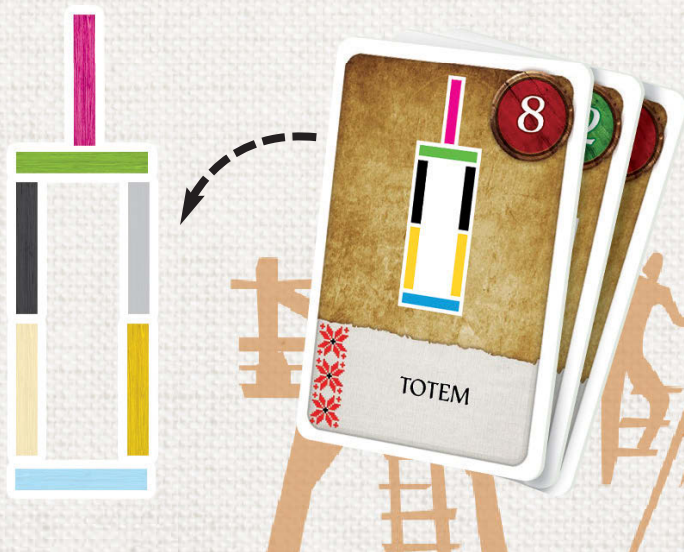
Zanim przystąpimy do rozgrywki należy zadbać o odpowiednie rozłożenie wszystkich elementów. Na planszy musi znaleźć się 5 losowo umiejscowionych zbiorników wodnych oraz 40 zakrytych tokenów losu. Na każdym polu z wyjątkiem wody układamy po 3 losowo wybrane kolorowe, drewniane patyczki. Po rozłożeniu rozpoczynamy budowę naszej osady!

Każdy gracz otrzymuje po 3 karty budowli. W pierwszym ruchu uczestnicy wybierają dowolne pole bez tokenów losu i zabierają wszystkie surowce. Będzie to nasze miejsce startowe. Od tej pory każdy ruch zawodnika poprzedza rzut kością wskazujący o ile pól należy się przesunąć. Gracz może poruszać się w dowolną stronę i raz skręcić. Nie może jednak zawracać, ani poruszać się po skosie.



## ROZBUDOWA OSADY:

Celem gry jest zbudowanie jak największej liczby budowli. W tym celu należy zbierać surowce i za ich pomocą odzwierciedlać obrazki z karty. Gracz dysponuje swoimi zasobami dowolnie i może jednocześnie budować kilka budynków. Po skompletowaniu wszystkich surowców potrzebnych do wzniesienia budowli, gracz odkłada je na kartę i przesuwa ją obok, oddzielając od kart budowli, które nie zostały jeszcze ukończone. Za każdą skompletowaną budowlę uczestnicy otrzymają określoną na karcie liczbę punktów. Po zakończeniu każdej budowy należy dobrać jedną nową kartę.



## KARTY AKCJI:

W czasie rozgrywki używamy specjalnej kostki, która na jednej ścianie ma symbol gwiazdki. Gdy zawodnik ją wyrzuci, to nie porusza się po planszy, ale bierze jedną kartę akcji i stosuje się do jej wskazań. A te mogą mocno namieszać w rozgrywce! To od woli bogów zależy czy uśmiechnie się do nas szczęście, utrudnimy drogę rywalom, a może sami będziemy musieli spotkać się z nieznanymi trudnościami.



## TOKENY LOSU:

Podczas podróży po planszy natrafimy nie tylko na zbiorniki wodne i pola pełne surowców, ale także na tokeny losu. To małe tabliczki, które skrywają mnóstwo pozytywnych i negatywnych interakcji, które wpływają na naszą przygodę. Ubarwiają historię, zwiększając immersję świata Słowian, a także dodają nieco losowości.

A gdy nasza strategia spotka się z przychylnością bogów zwycięstwo mamy w kieszeni! „Słowianie” to prosta, ale niezwykle wciągająca gra z urzekającym klimatem. Dzięki możliwości dostosowania wielkości planszy świetnie będziemy się bawić zarówno w wariantcie 2- i 3-osobowym, jak i w większej grupie.







## KNOCK NOCKY grupa przeuroczych zegarków, które podbiją obroty w sklepie

Uzupełnianie i poszerzanie oferty asortymentowej to ważny dla rozwoju sklepu element. Zegarki KNOCK NOCKY dziecięce i młodzieżowe (choć dorośli również odkryją wzory ciekawe dla siebie) to atrakcyjna stylistyka, przyjazna cena i gang uroczych stworków, które zapraszają dzieciaki do wspólnej przygody.

Grupa ZIBI od ponad trzydziestu lat zajmuje się dystrybucją zegarków. Dzisiaj w ich ofercie są zaawansowane technologicznie i pięknie zaprojektowane zegarki Casio, Atlantic, Bulova, Guess, Lacoste czy Lorus. W swoim portfolio mają również swoje własne marki zegarków. Wśród nich Knock Nocky i Vector Smart Kids.

### KNOCK NOCKY – ZAPRASZAJĄ DO ZABAWY

Marka Knock Nocky tworzona była z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Producent zadbał o atrakcyjną dla dzieci historię, która zwróci ich uwagę na markę. Tak powstała drużyna Knock Nocków, w której każdy jest inny, ale wszystkie kochają zabawę. Oto oni:

#### KOTI

##### ZORGANIZOWANY I ZABIEGANY

Koti to naprawdę super Knock Nock. Jest najbardziej zorganizowany ze wszystkich Knock Nocków i przez to ciągle zabiegany. Co oznacza, że czasu na zabawę ma najmniej, bo ma zawsze ważne sprawy. Zawsze jednak ma czas na to, aby wesprzeć kolegów w potrzebie. Choć czasem robi kwaśne miny to ma wielkie serduszko i za to kochają go wszystkie Knock Nocky.



#### GOLDI

##### TECHNOMANIAK

Najnowsze technologie i gadżety Goldi ma w jednym palcu. Może nie wygląda na zbyt rozbudowanego Knock Nocka, ale uważajcie, bo to lebski koleżka. Często pomaga Maniowi przy konstruowaniu nowych wynalazków. Tak powstał gigantyczny, odrzutowy robot do obierania jabłek. Goldi, choć ma tylko jedno oko, ma doskonały wzrok. Potrafi wysledzić osę z odległości kilometra. Knock Nocky przezywają go teleskop.



#### NENEK

##### ENERGICZNY SPORTOWIEC

To spoko koleżka. Śmiga na hulajnodze, bmxie, surfuje i sport to jego największa pasja. Kiedy Knock Nocky grają w piłkę, to Nenek zawsze gra



w ataku. Chyba, że akurat jest w skateparku i wymyśla nowe triki. Przez to ma kłopoty, bo nie ma czasu na naukę i Knock Nocky pomagają mu przy lekcjach. Nenek marzy o tym, żeby zostać kierowcą rajdowym i po kryjomu sam składa super sportowe auto. Ciągłe wierzy wto, że uda się to bez pomocy Mania, ale czy na pewno?

#### MANIO

##### ZŁOTA RĄCZKA

Manio potrafi naprawić wszystko, jest też wielkim wynalazcą. Bez trudu naprawił Goldiemu deskę, którą i tak jak na złość, Goldi wylądował w krzakach. Manio ciągle coś wymyśla np. długopis, który nie pisze, herbatę o smaku wody, czy chociażby wielkiego robota ninja do obierania jabłek.



#### TYMI

##### ZAWSZE O CZASIE

AAAAAAA!!! – Jeśli słyszysz krzyk, to znaczy, że Tymia znowu Tymiuje... Dlaczego? – To dobre pytanie! Ma bzika na punkcie czasu i punktualności. Dlatego zawsze musi być pierwszy i wpada w Tymię gdy się spóźnia. Knock Nocky się z niego nabijają i często robią mu różne dowcipy, żeby tylko się spóźniał. Mają wielką uciechę jak widzą Tymia chodzącego w kółko ze zdenerwowania, który ciągle powtarza pod nosem „To nie do wiary!” Tymia lubi różne zagadki, matematykę i prędzej znajdziecie go gdzieś w cichym miejscu z naukową książką, niż z piłką na placu zabaw. Dlatego Knock Nocky często angażują go w zabawę tak, aby się nie zorientował.



#### DIBI

##### ŁASUCH NAD ŁASUCHAMI

Pomyślmy przez chwile, kto jest lasy na przysmarki, ciągle węszyć okazję do podjadania i szaleje na punkcie dżemów owocowych? – Dibi! No jasne. Żaden inny Knock Nock nie odważyłby się ze sprytem sławnego misia z Yellowstone zwędzić czyjeś przysmarki.





## KOLEKCJE KNOCK NOCKY - STYLITYKA, KTÓRA ZWRACA UWAGĘ MŁODSZYCH I STARSZYCH

Projektanci zaproponowali kilka linii, każda z nich w innej stylistyce. Tym samym marka, która powstawała dla dzieci, obecnie jest bardzo atrakcyjną dla nastolatków, a nawet dorosłych. Linie Knock Nocky Rainbow, czy Knock Nocky Starfish w super modnych kolorach, uzupełniają modne stylizacje i uatrakcyjniają je.

**Knock Nocky Color Boom** to prawdziwe uderzenie kolorów, które zachwyci każde dziecko! Specjalny sylikonowy pasek zawiera wypukłe elementy. Precyzyjny japoński mechanizm Miyota i odporne na zarysowania szkło hesalitowe. Wodoodporna do 3 atmosfer tarcza ma średnicę 30 mm, idealnie pasuje na rączki najmłodszych pociech. Szkiełko: MINERALNE, Typ paska: TWORZYWO, Szerokość paska: 14.00 MM, Szerokość koperty: 30.00 MM, Grubość koperty: 12.00 MM



**Knock Nocky Comic.** Jasna tarcza, pastelowa koperta i gumowy pasek w wielkie, kolorowe wzory. Ten model będzie idealny do nauki dziewczynki korzystania z zegarka, dziecko z łatwością odczyta godzinę dzięki dużym arabskim cyfrom na jasnej tarczy. Wodoszczelność 3 atm. Typ paska: TWORZYWO, Szerokość paska: 17.00 MM, Szerokość koperty: 40.00 MM, Grubość koperty: 11.00 MM

**Knock Nocky Sporty** mocno przypominają klasyczne czasomierze typu Diver, oczywiście odpowiednio mniejsze. Waży zaledwie 45 gramów, a tarcza mierzy 38 mm. Pod mocnym mineralnym szkłem kryje się japoński mechanizm Miyota. Zegarki Knock Nocky Sporty są wodoodporne, także spokojnie można w nich myć ręce lub bawić się w deszczu – w końcu dla prawdziwych sportowców żadna pogoda nie jest przeszkodą. tarczy. Wodoszczelność 3 atm. Typ paska: TWORZYWO, Szerokość paska: 18.00 MM, Szerokość koperty: 36.00 MM, Grubość koperty: 10.00 MM







**Knock Nocky Rainbow** cyfry na tarczy są wielokolorowe, a do tego wypukłe. Oczywiście przykryte solidnym szkłem mineralnym. Precyzyjny japoński mechanizm Miyota zapewnia 2 letnie działanie na jednej baterii. Wodoszczelność 3 atm. Typ paska: TWORZYWO, Szerokość paska: 18.00 MM, Szerokość koperty: 38.00 MM, Grubość koperty: 12.00 MM

**Knock Nocky Starfish** to połączenie precyzji działania, którą zapewnią niezawodny mechanizm kwarcowy Miyota i przykuwających uwagę kolorów. Koperta mierzy 41 mm, a przykrywa ją odporne na zarysowania szkło hekalitowe. Dodatkowo zegarek jest wodoodporny do 3 atmosfer, czyli pozwala na drobne zachlapania, np. podczas mycia rąk. Typ paska: TWORZYWO, Szerokość paska: 19.00 MM, Szerokość koperty: 41.00 MM, Grubość koperty: 11.00 MM



## To warto wiedzieć o Knock Nocky

- Zegarki Knock Nocky posiadają pozytywną Opinię Instytutu Matki i Dziecka
- Marka otrzymała tytuł Dziecięcej Marki Roku 2020
- Zegarki dla dzieci od 3 do 13 roku życia\*, ale modowe trendy sprawiają, że wzory są atrakcyjne również dla dorosłych i świetnie uzupełniają stylizacje mam
- Waga od 17 do 50 g
- Wodoszczelność - 3-5 ATM
- Atrakcyjna cena 85 - 129 PLN
- Każdy zegarek jest zapakowany w puszkę, która jest skarbonką - dodatkowy prezent w cenie zegarka
- Do każdego zakupionego zegarka gadżet w prezencie\*\*

\* preferowany przedział wiekowy

\*\* każdy punkt sprzedaży powinien mieć min. 1 gadżet, który będzie dołączony w prezencie

### MOCNE WSPARCIE SPRZEDAŻY

Producent zadbał, aby zegarki Knock Nocky były atrakcyjne nie tylko wizualnie. Z pewnością mocnym wsparciem jest cena, która waha się w przedziale 85-129 zł. Można zatem zaproponować drugi zegarek, który będzie super prezentem na każdą okazję.

Ponadto zadbano o oryginalną ekspozycję. Jak zapewnia producent, stworzono pierwszy na świecie pluszowy display, który sam w sobie przyciąga uwagę klientów. Doskonale wpisuje się w wystroj sklepów z zabawkami, czy artykułami szkolnymi.

Dodatkowo w ofercie producenta pojawiły się gratisy, które podnoszą wartość zegarka, a tym samym jego atrakcyjność w oczach klienta. Są to np. puszkę skarbonką, naklejki przestrzenne z brand heroes, czy gadżety w stylistyce marki.

### UNIKALNY DISPLAY

Pierwszy na świecie display z pluszu, który mocno przykuwa uwagę dzieci. Sprawia miłe wrażenie i podkreśla wyjątkowość zegarków Knock Nocky







**SMART** Vector®

## VECTOR SMART KIDS

– gdy zegarek analogowy to za mało

Technologia ogarnia już niemal każdy aspekt naszego życia. Nie omija to także zegarków. Grupa ZIBI dostrzegając ten trend proponuje smartwatche VECTOR SMART KIDS, która jest bardzo ciekawą propozycją dla wszystkich, którzy od zegarków wymagają więcej.

Modele dziecięce linii Vector Smart Kids zostały stworzone z myślą o pełnych energii oraz ciekawych życia - istotach, które szukają zegarka, będącego nie tylko strażnikiem czasu, ale takiego, który będzie im towarzyszył w codziennych czynnościach.

W domu, w szkole, na treningu, spacerze, podczas przejażdżki rowerowej z rodzicami. Dzięki całemu wachlarzowi funkcji, mały człowiek będzie mógł między innymi kontrolować czas, sprawdzać pogodę, odbierać powiadomienia z telefonu, weryfikować swoją aktywność, oraz grać w GRY! Zegarek mierzy też temperaturę ciała i sprawdza jakość snu dziecka. Zegarek łączy się z aplikacją telefonu, którą za darmo można pobrać w Google Play i App Store, całe menu jest w języku polskim. Posiada pakiet gier, w które dziecko może grać, w wolnym od obowiązków czasie.

Modele od siebie różnią się kolorystyką i w niektórych przypadkach kształtem tarczy. W bieżącej ofercie dostępne są m.in.:

### VECTOR SMART VCTR-00-OIPK KIDS

- kolor brzoskwiowy, kwadratowa tarcza,

### VECTOR SMART VCTR-00-OIBL KIDS

- kolor niebieski, kwadratowa tarcza,

### VECTOR SMART VCTR-00-OIBL KIDS

- kolor czarny, okrągła tarcza,

**Cechy wszystkich modeli:** zegarki dziecięce, cyfrowe, silikonowy pasek, szerokość koperty 36 mm, grubość 11 mm, wodoodporność 3BAR, szkło he-salitowe, funkcje: alarm, datownik, wymienne tarcze, termometr, pulsometr, mierzy aktywność, jakość snu, pokazuje informacje pogodowe, można rejestrować aktywności fizyczne różnego rodzaju, możliwość personalizacji, łączy się z aplikacją HitFit Pro, możliwą do pobrania z Google Play, App Store, menu i aplikacja w języku polskim, żywotność baterii około 5 dni na jednym ładowaniu. Wyświetlacz 1.4 cala, 230x240 px, bluetooth 5.0.

Zegarki to kategoria, która nadal ma duży potencjał odsprzedażowy. Przy okazji nie obciąża w sposób znaczący powierzchni sprzedażowej. Strefa kasowa z pewnością podniesie rotację tej oferty. Niewielkim nakładem możemy rozszerzyć naszą ofertę i dolożyć kolejną pozycję do paragonów naszych klientów.





# MAGIA ŚWIĄT DRZEMIE W DETALACH

Prezenty pod choinką są wyczekiwane najbardziej. Bardzo staramy się, aby sprawiły radość, już od pierwszego spojrzenia, które w pierwszej kolejności ocenia jak prezent jest zapakowany.

To, co widzimy wywołuje w nas emocje. Obdarowując drugą osobę, chcemy, aby naszemu podarunkowi towarzyszyły tylko te pozytywne, te, wywołujące efekt WOW. Jak tego dokonać? Oprócz starannego wyboru prezentu należy zwrócić uwagę na sposób i jakość opakowania. Okazuje się, że nawet najmniejszy drobiazg, pięknie zapakowany, może cieszyć bardziej niż drogi upominek w nieatrakcyjnym opakowaniu.

## JAKIE OPAKOWANIA W ŚWIĄTECZNEJ OFERCIE?

Zapraszając klientów do wyboru prezentów właśnie w naszym sklepie, należy pomyśleć także o opakowaniach. Muszą spełniać oczekiwania nie tylko estetyczne, ale również być odpowiedniej jakości. Dlatego warto skorzystać ze sprawdzonych dostawców.

Firma Rozette od 30 lat specjalizuje się w opakowaniach ozdobnych i dodatkach do opanowań. Na tegoroczne Boże Narodzenie, firma przygotowała duży wybór produktów:

- ▶ torby ozdobne, w formatach A5, A4, A3 i większych. Proponowane torby są dostępne również w opcjach z szerokim dnem. Torebki mają różne uszlachetnienia, m.in.: brokat, hotstamp oraz 3D;
- ▶ pudełka prezentowe w ciekawej, modnej kolorystyce, szeroka gama wzorów, i rozmiarów;
- ▶ papiery ozdobne w rolkach 2/70;
- ▶ wyroby wstążkowe typu rozetki, czy kokonki.



WYBRANE WZORY TOREBEK OZDOBNYCH Z KOLEKCJI ROZETTE



WORKI JUTOWE ROZETTE - ROZMIAR 26X32 CM

PUDELKA OZDOBNE - WYBRANE WZORY Z KOLEKCJI ROZETTE





## ASORTYMENT – OPAKOWANIA, OZDOBY ŚWIĄTECZNE



Firma Rozette od kilku lat wprowadziła do swojego asortymentu min. gadzety prezentowe, które mogą być uroczym dodatkiem do naszego prezentu, albo być atrakcyjnym upominkiem. Możemy wybierać spośród: kubków ceramicznych, metalowych, piersiówek, ozdób LED, katorynek, pluszowych misiów, czapek, rękawiczek, skarpetek czy soks, skarpetek w bombce, czy skarbonki ze skarpetami.

Firma Rozette modne drobiazgi oferuje w uroczych, przyciągających oczy displayach. Można je umieścić w strefie kasowej, zwiększając wolumen zakupów impulsowych.

Składanie zamówień i wybór odpowiednich wzorów i modeli, może wydawać się czasochłonne i kłopotliwe. Bardzo pomocną w tym zakresie jest platforma

B2B, która ten proces ułatwia. Pod adresem [www.b2b.rozette.pl](http://www.b2b.rozette.pl), można, o każdej porze dnia i nocy, skomponować zestaw produktów, optymalny dla naszego sklepu.

### DLACZEGO UZUPEŁNIAĆ ASORTYMENT O PIĘKNE OPAKOWANIA?

Klienci uwielbiają oszczędzać czas. Kupując wyczekiwany przez dziecko prezent, są zadowoleni mogąc w tym samym czasie dobrać i zakupić właściwe opakowanie. Możliwość wyboru rodzaju opakowania, czy wzoru podnosi nie tylko wartość paragonu w sklepie, ale również sam sklep zyskuje w oczach klientów. Do takiego sklepu, „gdzie o wszystkim pomyśleli”, chce się wracać.



GADZETY PREZENTOWE Z KOLEKCJI 2021 FIRMY ROZETTE







# Za Górami za Lasami



## STWÓRZCIE RAZEM HISTORIĘ JAK Z BAJKI

Szukacie gry, w której historia pełna jest niespodziewanych zwrotów akcji, a jej klimat zmienia się w każdej kolejnej rozgrywce? Taka jest nowość od Pink Froga – „Za Górami Za Lasami” – to zabawa, w której gracze sami tworzą opowieść, więc nie zabraknie zachwycających baśni, wzruszających opowiadań i pełnych grozy wspomnień. Ogranicza was tylko własna wyobraźnia!

Powiecie, że gier opartych na opowiadaniu jest już kilka na rynku. Uwierzcie, że nie ma takiej jak ta. Gry w której wszyscy ekscytują się tworzoną wspólnie opowieścią. Gry, w której zapominamy, że chodzi o wygraną. Gry, której nie chcemy kończyć.

W „Za Górami Za Lasami” zadaniem uczestników jest stworzenie opowieści na podstawie kart z obrazkami, otrzymywanymi wraz z kolejnymi rzutami kością. W tej zabawie niezwykle ważna jest nie tylko bujna wyobraźnia i zdolności krasomówcze, ale także świetna pamięć, ponieważ gracz po odkryciu kolejnej karty musi najpierw powtórzyć całą, stworzoną wraz z rywalami, historię, a dopiero później dodać do niej nowe zdanie zawierające odkryte słowo-klucz!

Zanim drewniana figurka Kota Marzyciela zawędruje na koniec planszy, na swojej drodze napotka wiele zaskakujących pól. Wśród nich znajdują się takie, które mocno namieszają w budowanej historii. Na przykład odrzucenie dowolnej karty z układu jednego z uczestników sprawi, że wszyscy muszą trzymać się na baczności, by przy powtarzaniu nie zapomnieć o pominięciu określonego fragmentu opowieści.







Może także dojść do zastąpienia wybranej karty z już istniejącej opowieści inną. Powoduje to niemałe zamieszanie. Od tej pory opowieść się zmienia i wszyscy uczestnicy zabawy muszą opowiadać ją uwzględniając zaistniałą zmianę.

„Za Górami Za Lasami” to gra rozbudzająca kreatywność i dająca graczom dużą swobodę w kreowaniu rozgrywki. To wasze decyzje wpływają na przebieg historii i wspólnym wysiłkiem możecie opowiedzieć bajkę, jaka mogłaby się znaleźć w tomach legendarnych pisarzy.

To wyjątkowa propozycja dla dzieci, która zapewni im wiele frajdy, a przy tym zadba o rozwój kreatywności, pobudzi wyobraźnię, wzbogaci słownictwo, a także wzmocni koncentrację i pamięć. Pink Frog udowadnia, że kompleksowe efekty edukacyjne można uzyskać świetnie się bawiąc.

80 kart w połączeniu z szaloną wyobraźnią graczy gwarantuje oryginalną, nieprzewidywalną rozrywkę, która zyskuje powiew świeżości wraz z dołączeniem do zabawy nowego uczestnika z innowacyjnymi pomysłami. Miło spędzą przy niej czas dzieci w towarzystwie rówieśników, sprawdzi się podczas rodzinnych spotkań, a także podkreśli imprezę dla zwariowanych myślicieli.

## ZALETY GRY:

- 🐸 gwarantuje dużo śmiechu i pozytywnej energii
- 🐸 kolorowe, estetyczne i zabawne karty
- 🐸 interesujące rekwizyty w postaci drewnianego pionka oraz planszy jako wnętrza pudełka
- 🐸 uczy budować zdania i snuć opowieść, trenuje pamięć



## ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

- 🐸 80 kart z obrazkami
- 🐸 drewniana figurka Kota Marzyciela
- 🐸 specjalna kostka z drewna
- 🐸 plansza do gry (wbudowana w pudełko)
- 🐸 instrukcja





# NFT, metawersum i koniec z pracą pomiędzy 9 a 17 – przewidywania dyrektorów Salesforce na rok 2022

## CZEGO MOŻNA SIĘ SPODZIEWAĆ W 2022 ROKU?

### 2022 - ROK PRACOWNIKA

- Przepływy pracy poprowadzą organizacje od Wielkiej Rezygnacji do Wielkiej Retencji
- Poleganie na technologii cyfrowej przełamie schemat pracy od 9 do 17

### WZROST ZNACZENIA AI I AUTOMATYZACJI

- Generowanie języka naturalnego (NLG) przekształci biznes
- Zamiana mowy w tekst stanie się zamianą mowy w kod

### PRYM INNOWACJI ZDOLNYCH PRZEKSZTAŁCAĆ BRANŻE

- Pionierskie marki będą szukać użytecznych zastosowań dla NFT
- Metawersum posłuży do zarządzania globalnymi łańcuchami dostaw

Jak podaje amerykański Departament Pracy, w październiku z pracy zrezygnowała rekordowa liczba 4,4 mln osób. To 3% całej siły roboczej kraju. Zjawisko to nosi nazwę Wielkiej Rezygnacji a firmy, które chcą ją przetrwać, muszą na nowo przemyśleć sposób działania: począwszy od tego, co zapewniają pracownikom, poprzez odpowiedzialność korporacyjną, aż po innowacje, które utrzymują je na szczycie branży. Co ważne, to zjawisko nie dotyczy tylko USA, ale zaczyna być widoczne na całym świecie – od Europy po Azję.

W tym artykule 6 dyrektorów firmy Salesforce mówi o tym, czego można się spodziewać w 2022 roku – od przyszłości pracy i odpowiedzialności korporacyjnej, aż po AI, NFT i metawersum.

### 2022 - ROK PRACOWNIKA

**Przepływy pracy poprowadzą organizacje od Wielkiej Rezygnacji do Wielkiej Retencji.**

Organizacje, które dadzą pracownikom to, czego ci najbardziej pragną – tj. elastyczność, autonomię oraz możliwość wyboru miejsca, czasu i sposobu pracy – będą najskuteczniejsze w pozyskiwaniu i zatrzymywaniu największych talentów – mówi Karen Mangia, wiceprezes ds. klientów i wiedzy o rynku, Salesforce. Firmy, które stworzą środowisko sprzyjające większemu zaangażowaniu i oddaniu pracowników, będą w stanie uzyskać znacznie lepsze wskaźniki wzrostu wyników finansowych.

**Poleganie na technologii cyfrowej przełamie schemat pracy od 9 do 17.**

Firmy, które chcą przyciągnąć i zatrzymać największe talenty, a także zapewnić pracownikom elastyczność umożliwiającą im jak najlepsze wykonywanie pracy, przejdą na podejście oparte na technologiach cyfrowych. W 2022 roku coraz więcej firm będzie korzystało z tego modelu, zmieniając sposób myślenia o tym, kiedy, a nie tylko gdzie jest wykonywana praca. Już dawno powinniśmy byli odejść od sztywnego modelu pracy od 9 do 17, w którym nierzadko spotkania zabierają większość czasu. Jak wynika z badania firmy Future Forum, 93% pracowników chce elastyczności w tworzeniu harmonogramów, a oddanie ludziom większej kontroli nad ich kalendarzami zwiększa produktywność i ogranicza stres. Co więcej, nieproporcjonalnie poprawia też jakość życia zawodowego różnych grup, zwłaszcza matek. Dzięki cyfrowej centrali, narzędziom do współpracy asynchronicznej i umowom na poziomie zespołów, ograniczającym godziny, w których współpracownicy mają być dostępni na wezwanie i „zsynchronizowani”, możemy zmniejszyć liczbę spotkań i dać pracownikom więcej swobody w kształtowaniu dnia pracy. W ten sposób zyskamy większą produktywność i głębsze zaangażowanie – Brian Elliott, wiceprezes, Future Forum, Slack

### WZROST ZNACZENIA AI I AUTOMATYZACJI

**Generowanie języka naturalnego (NLG) przekształci biznes.**

Pojęcie generowania języka naturalnego (ang. natural language generation – NLG) zaczęło się już pojawiać w aplikacjach konsumenckich, np. jako funkcja autouzupełniania w Gmailu. W 2022 roku będziemy świadkami rozwoju NLG w zastosowaniach biznesowych (np. sektory marketingu i handlu będą wyko-



rzyszywać silniki NLG do generowania treści marketingowych i zawartości witryn). Popularność zyskują również inne formy NLG, takie jak streszczenie zawartości, stosowanie NLG w sektorach sprzedaży i usług, a nawet tworzenie podsumowań rozmów i spotkań na platformie Zoom – czasem z wyszczególnieniem wymaganych działań. Bardziej rozpowszechnione będzie również udzielanie odpowiedzi na pytania. W efekcie tworzenie czatbotów będzie mniej pracochłonne, ponieważ te nauczą się „czytać” bazy wiedzy i automatycznie generować właściwe odpowiedzi na pytania. Pozwoli to nie tylko zaoszczędzić ogromną ilość czasu i zasobów, ale również umożliwi organizacjom z różnych branż zapewnianie klientom sprawniejszej obsługi lepiej spełniającej ich oczekiwania – Marco Casalaina, dyrektor generalny ds. oprogramowania Salesforce Einstein, Salesforce.

#### Zamiana mowy w tekst stanie się zamianą mowy w kod.

W minionym roku widzieliśmy już sztuczną inteligencję zdolną do generowania własnego kodu w celu konstruowania coraz bardziej złożonych systemów AI. Będziemy nadal obserwować rozwój sztucznej inteligencji – zarówno takiej, która potrafi pisać własny kod w różnych językach programowania, jak i takiej, która pozwala ludziom wypowiadać polecenia. Silniki przekształcania mowy w tekst pozwolą generować obrazy, filmy i kod za pomocą naturalnych komend – bez martwienia się o składnię, formatowanie czy symbole. Wystarczy powiedzieć „chcę otrzymać obraz fioletowej żyrafy w pomarańczowe plamy, ze skrzydłami i kołami zamiast nóg”, a następnie obserwować, co wygeneruje AI – Yoav Schlesinger, dyrektor ds. praktyki etycznej AI, Salesforce.

#### PRYM INNOWACJI ZDOLNYCH PRZEKSZTAŁCAĆ BRANŻE

##### Pionierskie marki będą szukać użytecznych zastosowań dla NFT.

Marki eksperymentują z NFT [czyli Non-Fungible Token (niezamienny token)] już od 18 miesięcy, jednak wysiłki te skupiają się głównie na sztuce i nowinkach. US Postal Service wypuściła właśnie znaczki dostępne jako NFT, ale nadal jest to tylko sztuka, która nie ma żadnej użyteczności poza walorami kolekcjonerskimi. Jednak nowatorstwo cechujące sztukę stanowi cenny punkt wyjścia do tego, czym może stać się NFT. Aby uwolnić pełny potencjał tej technologii, marki muszą zacząć wykorzystywać tokeny w użyteczny sposób. Doskonały przykład stanowi tygodnik Time, który wprowadził na rynek TimePieces – przedmiot kolekcjonerski o dodatkowym charakterze użytkowym. Każdy kupiony NFT daje właścicielowi nieograniczony dostęp do zawartości Time'a, dostęp do specjalnych wydarzeń oraz kilka innych drobnych przywilejów. W 2022 roku będziemy coraz częściej słyszeć o NFT – będą zwycięzcy i przegrani. Zwycięzcy przestaną traktować NFT jako zwykłe przedmioty kolekcjonerskie i odnajdą użyteczne zastosowania tokenów tej technologii – Mathew Sweezy, dyrektor ds. strategii rynkowej, Salesforce.

##### Metawersum posłuży do zarządzania globalnymi łańcuchami dostaw.

W 2021 roku cały świat huczał o metawersum i pierwszych przypadkach jego stosowania w świecie konsumentów – takich jak partnerstwo firmy Nike z Roblox w celu stworzenia wirtualnego świata. Zaskoczeniem dla wielu było to, jak szybko koncepcja metawersum została wykorzystana na potrzeby zarządzania globalnym łańcuchem dostaw. Teraz przedstawiciele kadr kierowniczych mogą „odwiedzać” fragmenty łańcucha dostaw, siedząc w domowym zaciszu lub korzystając z komputera w pracy. A co, jeśli zechcą otrzymać raport o stanie produkcji od kierownika fabryki w Tajlandii lub na Tajwanie? Albo sprawdzić status operacji żeglugowych w Chinach czy też w portach w Los Angeles lub Long Beach? Nowe platformy do monitorowania łańcuchów dostaw nie powstaną z dnia na dzień. Będą wymagały ciągłych inwestycji w najlepsze narzędzia do wizualizacji, ulepszenia platform integracyjnych do obsługi kanałów wideo w czasie rzeczywistym oraz zapewnienia dostępu do wielu rozproszonych systemów. Konieczne też będzie stosowanie wydajnych narzędzi do współpracy, które pozwolą kadrze kierowniczej na prowadzenie rozmów w czasie rzeczywistym w celu określania najlepszego kierunku działań – Bruce Richardson, główny strateg ds. korporacyjnych i strategii rynku, Salesforce.

## Znamy kolor roku 2022



Pantone, globalny autorytet w dziedzinie kolorów, ogłosił kolor roku 2022. To nowy niebieski odcień, PANTONE 17-3938 Very Peri, dynamiczny barwinkowy odcień niebieskiego z żywym fioletowo-czerwonym odcieniem. Łącząc wierność i stałość niebieskiego z energią i ekscytacją czerwieni, ten najszcześniejszy i najcieplejszy ze wszystkich niebieskich odcieni wprowadza inspirującą mieszankę nowości.

## TOP 10 Ateneum – listopad 2021

Ateneum, największy polski dystrybutor książek, gier, zabawek i artykułów papirniczych, przygotowało zestawienie TOP 10 najlepiej sprzedających się książek w listopadzie 2021 roku.

**Sławomir Żywczak, PR Manager Ateneum, komentuje listopadowe TOP 10 sprzedaży Ateneum:** Listopad to czas, gdy księgarnie zamawiają najwięcej książek, gier i zabawek pod kątem sezonu gwiazdkowego. Zgodnie z tym, co Ateneum zawczasu przewidywało i dlatego zachęcało do składania zamówień gwiazdkowych już na przełomie września i października, w listopadzie popyt przerósł możliwości podaży, a tym samym zabrakło nakładów wielu nowości, bestsellerów i evergreenów.



Nie jest żadnym zaskoczeniem, że w listopadowym zestawieniu dominują pozycje prezentowe dla dzieci, m.in. „Pax. Droga do domu”, „Kicia Kocia i Nunus” czy „Jesteś prawdziwym przyjacielem, Pinku!”, oraz dla dorosłych: „Przepaść”, „TOPR 2” czy „Mów mi Win”. Wszystkie tytuły TOP 10 Ateneum to książki znanych autorów i osobowości telewizyjnych, kontynuacje bestsellerów oraz pozycje występujące już w poprzednich zestawieniach najlepszej sprzedaży w Ateneum.





# Spielwarenmesse – czy tylko dla zaszczepionych?

Bezpieczne targi Spielwarenmesse 2022: wszelkie środki ostrożności podczas największego wydarzenia w branży

Świat zabawek czeka: od 2 do 6 lutego wystawcy, zwiedzający i przedstawiciele mediów wreszcie będą mogli ponownie spotkać się osobiście na najważniejszym światowym wydarzeniu w branży. Reakcja na targi Spielwarenmesse w Norymberdze do tej pory była zachęcająca, nawet jeśli aktualna tendencja pandemii w Niemczech wywołała również pytania wśród uczestników targów. Aby zapewnić wszystkim uczestnikom bezpieczne korzystanie z targów, organizator Spielwarenmesse eG regularnie informuje jakie zasady sanitarne będą obowiązywać na targach.

„Koncepcja higieny, którą opracowaliśmy we współpracy z władzami służby zdrowia i operatorem targów NürnbergMesse, zapewni, że Spielwarenmesse odbędzie się w bezpiecznych warunkach”, podkreślił Christian Ulrich, rzecznik zarządu Spielwarenmesse eG. Dzięki obfitym rozkładom hal i ciągłemu dopływowi świeżego powietrza warunki są porównywalne z tymi w handlu. Łączna liczba uczestników w centrum wystawienniczym o powierzchni 170 000 m<sup>2</sup> na dzień dzisiejszy stanowi 80% ostatniej imprezy zorganizowanej w 2020 roku. Ponad 1800 wystawców z 64 krajów potwierdziło, że wezmą udział w Spielwarenmesse. Spadek liczby wystawców można częściowo przypisać ograniczeniom w podróżowaniu w krajach azjatyckich.

Organizator targów na bieżąco monitoruje najnowsze przepisy w Niemczech. „Dwa miesiące przed targami, przygotowujemy się do koncepcji 2G (co oznacza dostęp tylko dla tych, którzy są w pełni zaszczepieni lub niedawno wyzdrowieli). Nawet jeśli te ograniczenia nie zostaną zniesione, nadal możemy zapewnić, że Spielwarenmesse w tych warunkach przebiegnie bardzo sprawnie” – wyjaśnił Christian Ulrich. Miałyby to tylko niewielki wpływ na ogłoszony udział międzynarodowy: według międzynarodowej sieci przedstawicieli Spielwarenmesse wskaźnik szczytów wśród wystawców i odwiedzających, którzy chcą przyjechać do Norymbergi, jest wyjątkowo wysoki.

Biorąc pod uwagę szczególną sytuację, odwiedzający mogą kupować tylko jednodniowe bilety online. Na terenie targów nie będzie kas biletowych. Stacje kontroli wstępu i dezynfekcji jeszcze bardziej zwiększą bezpieczeństwo na miejscu. Testy będą oferowane w centrum wystawienniczym. Ponadto często używane powierzchnie będą regularnie dezynfekowane. Koncepcja cateringu spełnia również obowiązujące wymogi prawne.

„Biorąc pod uwagę podejmowane przez nas środki ostrożności i środki, jesteśmy głęboko przekonani, że możemy zorganizować udane targi Spielwarenmesse, które przyczynią się do dalszego rozwoju branży”, podsumował Christian Ulrich. Aby zapewnić licznyemu gościom z zagranicy bezproblemową podróż, powinni oni już na wczesnym etapie planowania zapoznać się z odpowiednimi wskazówkami dla podróżnych i śledzić obowiązujące przepisy. Zasadniczo przy wjeździe do Niemiec należy przedstawić dowód szczepienia, ozdrowienia lub negatywny wynik testu. Przed wjazdem z obszaru wysokiego ryzyka wymagana jest również rejestracja cyfrowa. Dla zaszczepionych uczestników targów z obszarów wysokiego ryzyka nie ma obowiązku kwarantanny – za zaszczepione uznaje się osoby, które zostały w pełni zaszczepione jedną z czterech uznanych w Niemczech szczepionek. Nieszczepione osoby podróżujące służbowo z obszarów wysokiego ryzyka mogą jednak przyjechać do Niemiec bez kwarantanny na okres do pięciu dni. Jednak ze względu na zmieniający się rozwój sytuacji w poszczególnych krajach, należy zawsze stosować się do aktualnych zaleceń dla podróżnych. Na stronie internetowej Stowarzyszenia Niemieckiego Przemysłu Targowego (AUMA) można znaleźć przegląd najnowszych informacji:

[www.auma.de/en/exhibit/legal-matters/entry-requirements](http://www.auma.de/en/exhibit/legal-matters/entry-requirements).

Aby każdy mógł czerpać korzyści z udanego uczestnictwa w Targach Spielwarenmesse, środki bezpieczeństwa i higieny są stale aktualizowane do aktualnych warunków i publikowane na stronie internetowej:

[www.spielwarenmesse.de/en/hygiene](http://www.spielwarenmesse.de/en/hygiene).

## Spielwarenmesse 2022

Środki bezpieczeństwa

## Możliwa koncepcja 2G

dostęp tylko dla tych, którzy są w pełni zaszczepieni lub niedawno wyzdrowieli

Na terenie targów nie będzie kas biletowych. Bilety tylko jednodniowe, można kupić online.

Bilety tylko 1 dniowe i tylko online

- Stacje kontroli wstępu i dezynfekcji.
- Testy będą oferowane w centrum wystawienniczym.
- Często używane powierzchnie będą regularnie dezynfekowane. Koncepcja cateringu spełnia obowiązujące wymogi prawne.



Bezpieczeństwo uczestników

BĄDŹ NA BIEŻĄCO

Środki bezpieczeństwa i higieny są stale aktualizowane do aktualnych warunków i publikowane na stronie internetowej: [www.spielwarenmesse.de/en/hygiene](http://www.spielwarenmesse.de/en/hygiene)

Na stronie internetowej Stowarzyszenia Niemieckiego Przemysłu Targowego (AUMA) można znaleźć przegląd najnowszych informacji: [www.auma.de/en/exhibit/legal-matters/entry-requirements](http://www.auma.de/en/exhibit/legal-matters/entry-requirements)



# WSPÓLNE GRANIE W NOWĄ GRĘ PLANSZOWĄ **GUTENBERG**

28. listopada w Muzeum Drukarstwa Warszawskiego odbyła się premiera nowej gry planszowej Gutenberg wydawnictwa Granna. Na premierę przybyli fani Granny, blogerzy i pasjonaci gier planszowych. Nie zabrakło również twórców gry, którzy brali udział w rozgrywkach.

Gutenberg to gra planszowa dla 1 do 4 graczy, w której wcielicie się w pionierów drukarstwa w XV wieku. Poprzez realizację zamówień będziecie budowali swoje bogactwo i sławę, a usprawniając swoje zakłady drukarskie i pozyskując wsparcie mecenasów będziecie rozwijali swoje zdolności produkcyjne. Rywalizację zwycięży drukarz szczytujący się największym uznaniem.



DOROTA MAZUREK I BOŻENA MICHALSKA (GRANNA)



IDEALNA OPRAWA PREMIERY GUTENBERG

## Wymij z paszczy potwora połamane przedmioty!

### DOTKNIJ I ZGADNIJ CO TO?

**BOX MONSTER**  
sensoryczna gra kooperacyjna  
dla dużych i małych graczy!

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)  
[www.facebook.com/grannagry](https://www.facebook.com/grannagry)

ZABAWKA ROKU 2021

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WSZYSTKIE HURTOWNIE I SKLEPY!

Anna Tomczyszyn 502 222 788, annatomczyszyn@granna.pl

Bartosz Narejko 501 433 729, bartosznarejko@granna.pl

Paweł Wieczorkowski 512 966 870, pawelwieczorkowski@granna.pl

# GRANNA





# ODKRYWAJ Z DZIECKIEM WYJĄTKOWY ŚWIAT KONSTRUKCJI ZE SMARTMAX

Klocki to zabawka, która od lat towarzyszy pokoleniom. Dzięki prostej budowie elementów służących zabawie i nieograniczonemu polu ich wykorzystania wspartego wyobraźnią, zarówno dzieci, jak i dorośli są w stanie wyczarować z nich niezwykle konstrukcje. Co, jednak gdyby do zwykłych klocków dodać trochę magnetycznej siły? Poznajcie SmartMax – magnetyczne klocki konstrukcyjne, które można znaleźć w ofercie wydawnictwa IUVI Games.





## BEZPIECZEŃSTWO PRZED WSZYSTKIM!

Bezpieczeństwo to jedno z głównych kryteriów, którym rodzice kierują się podczas wyboru zabawki dla swojej pociechy. SmartMax to produkt, który wpisuje się w to kryterium dzięki innowacyjnej konstrukcji stworzonej z myślą o najmłodszych.

Każdy zestaw SmartMax to przemyślany produkt składający się z dużych elementów o średnicy powyżej 3 cm, które uniemożliwiają połknięcie ich. Dzięki konstrukcji klocka dziecko jest w stanie w sposób bezpieczny trzymać je w dłoni, jak i nimi manipulować.

Magnetyczne klocki konstrukcyjne SmartMax wyróżniają się na rynku wyjątkową trwałością elementów. Stworzone z wysokiej jakości materiałów elementy, łączone są dzięki specjalnie opracowanej metodzie za pomocą ultradźwięków – ta metoda daje pewność rodzicom, że podczas zabawy zestawem kreatywnym, dziecko nie będzie w stanie naruszyć konstrukcji klocka.

## JAK DZIAŁAJĄ SMARTMAXY?

SmartMax umożliwia małym dzieciom bezpieczne odkrywanie magnetyzmu dzięki mocnym elementom, które są specjalnie zaprojektowane i dopasowane do rąk dzieci, aby mogły się nimi swobodnie bawić.

Klocki mają magnetyczne bieguny północne i południowe przypisane do kolorów. Kolory zimne (zielony, niebieski, fioletowy i biały) mają swoje bieguny północne skierowane na zewnątrz. Natomiast klocki znajdujące się w kolorach ciepłych (czerwony, pomarańczowy, żółty i różowy) mają swoje bieguny południowe skierowane na zewnątrz.

Wszystkie klocki o barwie zimnej można połączyć ze wszystkimi klockami w kolorach ciepłych (biegun północny i południowy się przyciągają). Wszystkie inne kombinacje jak na przykład łączenie dwóch niebieskich klocków (oba mają ten sam biegun północny), będą niemożliwe ze względu na ten sam kierunek pola magnetycznego. Jednak, elementy o tych samych kolorach można łączyć ze sobą za pomocą metalowych kul, dzięki którym nietypowe połączenia podczas tworzenia kreatywnych konstrukcji będą możliwe.



## CO KSZTAŁTUJĄ SMARTMAXY?

SmartMax to produkt, który porusza wiele aspektów edukacyjnych na wczesnym poziomie kształcenia.

### Dzięki nim dziecko:

- rozwija kreatywność poprzez swobodne tworzenie kształtów w 2D (razem z rodzicem może ćwiczyć układ cyfr oraz liter, budować proste kształty), oraz konstruowania budowli 3D na podstawie poradnika, lub dając ponieść się kreatywności,
- Różnicowanie elementów w zestawie to świetny sposób na naukę kształtów oraz kolorów,
- Dzięki odwzorowywaniu budowli z załączonej instrukcji, dziecko podczas takiej zabawy ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, która niezbędna jest do wykonywania takich czynności jak pisanie, rysowanie czy ubieranie.

Jednak to tylko część zalet SmartMax. Wszystkie produkty z tej serii są ze sobą kompatybilne – co oznacza, że można je łączyć i tworzyć ogromne zestawy. Dzięki możliwości łączenia ze sobą wszystkich zestawów jedno jest pewne – zabawa ze SmartMax nigdy się nie kończy!



Wydawcą Polskich wersji SmartGames jest IUVI Games. Wylącznym dystrybutorem SmartGames, SmartMax i GeoSmart na terenie Polski jest:

**Ateneum.**

ATENEUM Spółka z Ograniczoną Odpowiedzialnością Sp. J.  
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków  
ateneum.pl | smart@iuvi.pl





# DOMKI DLA LALEK OD MGA Entertainment

L.O.L. O.M.G. i Rainbow High modne serie lalek fashion mają swoje luksusowe domki. Mimo ceny znakomicie się sprzedają, bowiem pozwalają jeszcze mocniej zaangażować się dziewczynkom w życie swoich przyjaciółek.



## L.O.L. O.M.G. HOUSE OF SURPRISES

Nowy, piękny LOL OMG House of Surprises zawiera 85 niespodzianek, mierzy 120 cm wysokości i 120 cm szerokości, ma 4 piętra oraz 10 pokoi.

## RAINBOW HIGH HOUSE

Ogromny drewniany dom (122 cm) z meblami i akcesoriami dla lalek Rainbow High zawiera 50 akcesoriów. Ma trzy piętra z windą, 6 pokoi, działający prysznic i umywalkę.

## warto wiedzieć

Na kanałach You Tube pojawiły się nowe odcinki House of Surprises oraz Rainbow High.





# Jak Polacy spędzają czas wolny? Planszówki nieustannie na TOPie

## [wyniki badania Empiku]

Planszówki to jedna z ulubionych rozrywek Polaków. Świadczy o tym nie tylko rosnąca z roku na rok sprzedaż gier analogowych, ale również wyniki najnowszego badania przeprowadzonego przez Empik na grupie blisko 3 tysięcy osób. Połowa ankietowanych gra w planszówki co najmniej raz w miesiącu, a co dziesiąta osoba nawet kilka razy w tygodniu. Najchętniej wybierane są gry rodzinne, strategiczne, ekonomiczne, towarzyskie i logiczne. Do hitów niezmiennie należą znane klasyki, takie jak „Jenga”, „Scrabble” czy „Monopoly”. W odpowiedzi na ten silny trend, Empik po raz kolejny organizuje Festiwal Gier Planszowych pełen wyczekiwanych premier oraz promocji sięgających do -25%. Jesienna odsłona wydarzenia potrwa do 12 października.

### POLACY KOCHAJĄ PLANSZÓWKI

Przy okazji tegorocznej edycji Festiwalu Gier Planszowych, Empik przeprowadził badanie wśród klientów. Objęło ono 2800 osób. Wyniki są jednoznaczne – analogowe rozgrywki jedna z ulubionych form spędzania czasu wolnego. Niemal połowa (49%) ankietowanych zadeklarowała, że gra w planszówki minimum raz w miesiącu, a co 10. badany – nawet kilka razy w tygodniu. Osoby, które grają w planszówki okazjnie – kilka razy w roku – najczęściej robią to w okresie świątecznym.

Większość badanych najczęściej gra w szerszym gronie – z rodziną (64%), znajomymi (24%) oraz partnerem lub partnerką (12%). Na pytanie ile średnio zajmuje im jedna rozgrzywka, taki sam odsetek ankietowanych (po 34%) odpowiedział, że do godziny lub do dwóch godzin. Co piąta osoba poświęca każdorazowo na planszówki do 30 minut i w tej grupie dominują ankietowani, którzy grają bardzo często – nawet kilka razy w tygodniu.

### ULUBIONE GRY

Niemal połowa osób (43%) kupuje planszówki przynajmniej raz na pół roku, a 13% ankietowanych wskazało, że robi to jeszcze częściej – minimum raz w miesiącu. Większość (62%) kupuje gry dla siebie, pozostali – na prezenty dla bliskich i znajomych. Największą popularnością wśród badanych cieszą się gry rodzinne (51%), strategiczne i ekonomiczne (po 50%) oraz towarzyskie i logiczne (po 49%). Jak wynika z badania Empiku, mężczyźni częściej od kobiet sięgają po planszówki ekonomiczne, strategiczne oraz przygodowe. Z kolei kobiety preferują gry logiczne, edukacyjne i rodzinne.



Blisko połowa badanych (48%) gra najczęściej w weekendy, a 33% kiedy tylko nadarzy się okazja. Osoby, które zadeklarowały, że grają w gry planszowe kilka razy w tygodniu lub minimum raz w miesiącu, częściej niż pozostali wybierają gry towarzyskie. Jako swoje ulubione gry badani najczęściej wymieniali tak kultowe tytuły, jak: „Monopoly”, „Osadnicy z Catanu”, „Wsiądź do pociągu”, „Rummikub” czy „Scrabble”. Planszówkowe preferencje potwierdzają także dane sprzedażowe Empiku.

– Dobrze znane klasyki wciąż cieszą się największą popularnością wśród kupujących. Oferta w kategorii planszówek stale się rozwija i gry „bez prądu” cieszą się coraz większym zainteresowaniem klientów Empiku – rok do roku notujemy 32% wzrostu – wskazuje Katarzyna Braksator, Menadżerka ds. Zabawek i Rozrywki Rodzinnej w Empiku.





# KSIĄŻKA CZY ZABAWKA?

– NIE MUSISZ WYBIERAĆ!

KSIĄŻKI DLA DZIECI Z EFEKTEM WOW

Koniec roku to czas kupowania prezentów. Oczywiście najważniejsze są te, którymi obdarujemy najmłodszych. Ich wyborowi poświęcamy najwięcej czasu, często stając przed dylematem książka czy zabawka? Inwestycja w rozwój czy coś co sprawi maluchowi frajdę? A gdyby tak nie trzeba było wybierać?

Na rynku dostępne są fantastyczne książkowe pozycje, które z powodzeniem pełnią rolę edukacyjnej zabawki, wspierając rozwój dzieci i dostarczając im frajdy większej niż lektura klasycznej książki. Jednocześnie pomagają dzieciom zaprzyjaźnić się z książką, jako przedmiotem, budując pozytywne skojarzenia nawet u tych dzieci, które na co dzień niezbyt chętnie czytają. To zapoczątkuje w przyszłości!

## CZY KSIĄŻKA MOŻE PACHNIEĆ?

Zapach świeżo wydrukowanej książki wielu osobom kojarzy się z relaksem i poczuciem bezpieczeństwa. Okazuje się jednak, że książki mogą pachnieć zupełnie inaczej!

„Moja pachnąca książeczka z kolorami. Akademia Mądrego Dziecka” to seria kartonowych książeczek, w których pod otwieranymi klapkami znajdują się zdjęcia owoców, warzyw, kwiatów i ziół czy przypraw. Po potarciu strony, specjalne mikrokapsułki uwalniają intensywny naturalny zapach. To prawie, jak czary! Taka lektura angażuje wszystkie zmysły malucha. Wraz z książką dziecko uczy się rozpoznawać kolory i poznaje nowe wyrazy.

Link „Moja pachnąca książeczka z kolorami”

<https://youtu.be/BOQszWs-FgQ>





## KSIAZKA, JAK RADIOWE SŁUCHOWISKO

Współczesne dzieci, dorastające w otoczeniu nowoczesnych technologii, mają duże wymagania. Również w stosunku do książek. Mają dostęp do wielu wspaniałych tytułów z całego świata. Czy w tym wszystkim jest jeszcze miejsce na klasyczne baśnie? Rodzice czy dziadkowie chętnie kupują książki o Czerwonym Kapturku czy Kocie w butach. Nie wyobrażamy sobie, żeby dzieci miały nie poznać tych historii - to w końcu ważny element naszego dziedzictwa kulturowego. Jak jednak sprawić, żeby bajka sprzed ponad 400 lat zainteresowała dzieci wychowane na filmach animowanych? Wydawnictwo HarperKids znalazło na to sposób! Seria „Bajki dźwiękowe” to zupełnie nowy pomysł na polskim rynku. Pięć znanych i lubianych bajek w wydaniach z 14 lub 16 modułami dźwiękowymi każda. W trakcie lektury, dotykając kartki, dziecko odtwarza fantastyczne dźwięki i melodie nagrane przez aktorów z wykorzystaniem prawdziwych instrumentów. Teksty bajek są przetłumaczone przez najlepszych autorów i autorki literatury dziecięcej. Za ilustracje odpowiada plejada francuskich ilustratorów. To wszystko razem sprawia, że czytanie zamienia się w pełne dźwięków i kolorów show! To idealna propozycja dla dzieci, którym trudno usiedzieć w miejscu w trakcie lektury. Czytając „Bajki dźwiękowe” można tańczyć i nucić! Strony są miękkie, więc książki są lekkie i nie sprawiają wrażenia książek „dla maluchów” - chętnie sięgną po nie starsze przedszkolaki i dzieci zaczynające czytać samodzielnie.

### Linki do wirtualnego spaceru po książce:

Aladyn - animacja:

<https://youtu.be/yP3rZhBuzWM>

Kot w butach - spacer po książce:

<https://youtu.be/LFdjph6Qcsc>

Czerwony Kapturek - spacer po książce:

[https://youtu.be/wpGRdC\\_BmXI](https://youtu.be/wpGRdC_BmXI)



## RUCHOME ELEMENTY, UKRYTE KLAPKI, KSIĄŻKI Z PUZZLAMI - ŚWIETNA ZABAWA I ĆWICZENIE DLA MAŁYCH PALUSZKÓW

Dobrze dobrane książki dla najmłodszych dzieci pomogą wspierać ich rozwój w wielu obszarach. Ćwiczenie mowy, małej motoryki, spostrzegawczości - to wszystko zapewniają książeczki z serii „Akademia Mądrego Dziecka”. W podseriach „Pierwsze słowa” i „Pierwsze bajeczki” dzieci znajdują przesuwane elementy, dzięki którym mogą współtworzyć fabułę książki i wyrazić dźwiękonaśladowcze, których powtarzanie wspiera rozwój mowy. Z kolei książki z serii „Pierwsze puzzle” uczą nowych wyrazów i zawierają duże kilkuelementowe puzzle, z których dziecko może ułożyć pociąg czy Arkę Noego. To doskonale ćwiczenie koncentracji. Nieco starsze dzieci uwielbiają książki z ukrytymi kłapkami. Doskonałym wyborem dla nich będą teksturowe „Książki z otwieranymi okienkami” opowiadające o przygodach ulubionych filmowych bohaterów i bohaterek, Binga, Maszy czy Misia Paddingtona.

### Link do wirtualnego spaceru po książce „Bing”:

Książki z otwieranymi okienkami

<https://youtu.be/2sW9Di3Hsjg>



Dzięki takim atrakcyjnym książkom dzieci od małego pokochają czytanie. A rodzice i opiekunowie będą mieć pewność, że zapewniając dzieciom świetną zabawę, dbają jednocześnie o ich harmonijny rozwój.

Emka Kowalska, dziennikarka, obibooki.pl

**Wydawca:**

HarperCollins Polska

**Social media:**

[www.facebook.com/KsiazkosferaHarperKids](http://www.facebook.com/KsiazkosferaHarperKids)

[www.instagram.com/harperkids\\_polska](http://www.instagram.com/harperkids_polska)

#harperkids\_polska



# DLA MIŁOŚNIKÓW ROZRYWKI POBUDZAJĄCEJ SZARE KOMÓRKI EDGARD GAMES – NOWA MARKA GIER ROZRYWKOWYCH

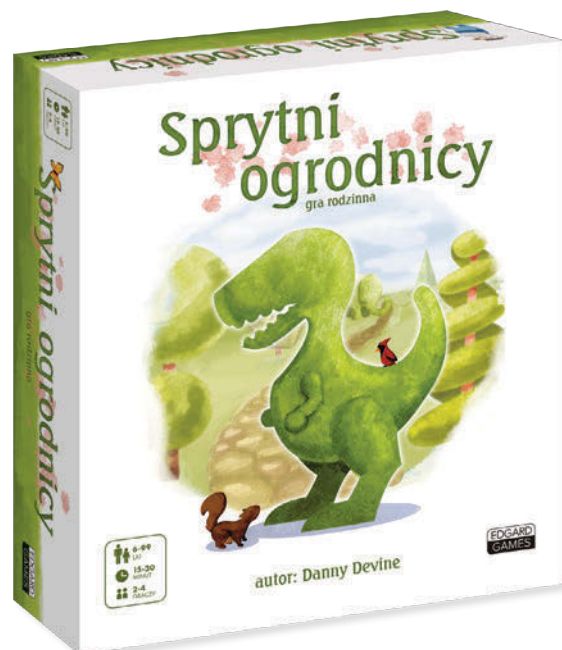
Marka EDGARD GAMES to nowość w ofercie wydawnictwa EDGARD, która powstała nie tylko w odpowiedzi na rosnące zainteresowanie grami rozrywkowymi, ale przede wszystkim z... Pasji do grania! Różnorodność mechanik i fabuł tytułów sygnowanych znakiem EDGARD GAMES gwarantuje, że każdy znajdzie tu coś dla siebie.



Rozbudowany rynek gier planszowych i liczba dostępnych tytułów sprawiają, że wymagania graczy wciąż rosną. Gry EDGARD GAMES idealnie wpisują się w potrzeby współczesnych użytkowników.

Zapewniają twórczą rozrywkę, a także rozwijają zainteresowania i umiejętności. Są też okazją do umocnienia więzi między znajomymi, przyjaciółmi i rodziną oraz szansą na nawiązanie nowych kontaktów.

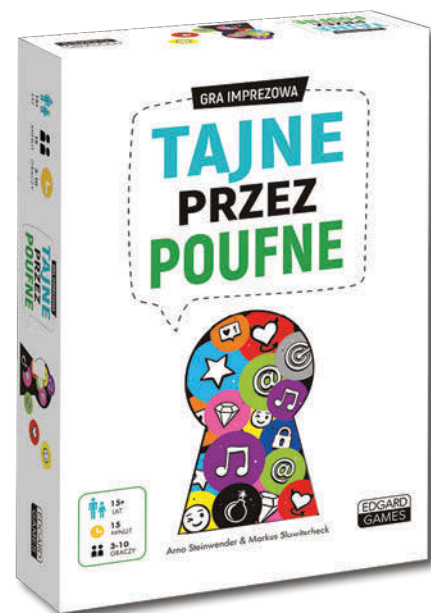
Komu przypadną do gustu nowości EDGARD GAMES? Wszystkim, którzy są gotowi na solidną porcję dobrej zabawy i śmiechu – bez względu na wiek. Gry skierowane są do różnych grup odbiorców: do najmłodszych, do młodzieży i dorosłych, są też takie, które połączą pokolenia. W serii **Kto da mniej?** na graczy czekają emocjonujące licytacje połączone z poszerzaniem wiedzy o zwierzętach i państwach. Rodzinne ćwiczenie refleksu zapewnia gra **Sprytni ogrodnicy**. Dynamiczne misje oparte na symbolach i liczbach, które rozruszają szare komórki niezależnie od wieku graczy to atut gry **Neurony w akcji**. Seria gier







**Ja ci pokażę!** udowadnia, że tradycyjne kalambury mogą zaskoczyć nową odsłoną, a wiele sposobów prezentacji hasel potrafi skutecznie rozruszać ciało i umysł. W ramach serii powstała wersja dla młodzieży i dorosłych z 440 hasłami i 10 zakreślonymi sposobami prezentacji – oraz rysunkowa wersja dla dzieci. Z kolei **Tajne przez poufne** pozwoli graczom lepiej się poznać, a także odkryć ich mniej lub bardziej skrywane drobne sekrety. Zadowoleni będą także fani zagadek kryminalnych na najwyższym szczeblu, którzy mogą spróbować swoich sił w rozwiązywaniu **Śledztwa w Białym Domu**. Niezbędne do rozwikłania kryminalnej intrygi intuicja, umiejętność wyciągania wniosków i zimna krew przydadzą się również w grze **Kto za burzę?**, w której gracze wcielają się w rozbitków walczących o przetrwanie w dryfującej po morzu szalupie. Warto zwrócić uwagę również na rozmiar pudełek: duże gry rodzinne znakomicie nadają się na prezent, podczas gdy poręczny format gier towarzyskich i imprezowych sprawia, że z powodzeniem można zabrać na spotkanie ze znajomymi, randkę czy w podróż. Wszystkie produkty są już w sprzedaży.





# Dane z KGP: Polacy coraz więcej kradną w sklepach. Policja mówi o nawet dwucyfrowym wzroście

**Od stycznia do września br. w policyjnych statystykach odnotowano więcej kradzieży w sklepach niż w analogicznym okresie ubiegłego roku. Liczba przestępstw wzrosła o prawie 21%, a wykroczeń – o niespełna 6,5%. Najwięcej z nich zostało stwierdzonych odpowiednio na terenie działania KWP we Wrocławiu i KWP w Katowicach. Zdaniem ekspertów, najbardziej narażone na kradzieże są sklepy z odzieżą i dodatkami, elektroniką użytkową, a także drogerie i apteki. Na rynku działają też zorganizowane grupy, które przemieszczają się po całym kraju. Do tego w placówkach osiedlowych coraz częściej sprawcy używają siły wobec ofiar.**

Z danych Komendy Głównej Policji wynika, że w trzech kwartałach br. stwierdzono 18 356 przestępstw kradzieży w sklepach. To o przeszło 3 tysiące więcej niż w analogicznym okresie 2020 roku, kiedy było ich 15 182. Ponadto w pierwszych dziewięciu miesiącach br. odnotowano 137 245 wykroczeń kradzieży w ww. miejscach. Rok wcześniej w policyjnych statystykach było ich 129 035.

– Nałożone restrykcje w trakcie pierwszego lockdownu ograniczyły kradzieże sklepowe. Wówczas, oprócz zamknięcia części handlu, obowiązywały limity w sklepach i ograniczenia w przemieszczaniu się. Z czasem sytuacja ulegała zmianie, a skutki pandemii dały się odczuć, uszczuplając budżety domowe. Presja zaspokojenia podstawowych potrzeb mogła wpłynąć na nasilenie drobnych kradzieży. Dodatkowo sprzyja temu obowiązek zakrywania ust i nosa, dający poczucie anonimowości – komentuje Łukasz Grzesik, ekspert ds. zapobiegania kradzieżom sklepowym.

Jak zaznacza Tomasz Wojak, prezes zarządu Seris Konsalnet Holding, największej firmy z branży ochrony i bezpieczeństwa w Polsce, w czasie pandemii potencjalni sprawcy przestępstw mogą legalnie występować z zasłoniętymi twarzami, a anonimowość zawsze utrudnia identyfikację i daje szansę na bezkarność. To z pewnością element, który sprawił, że wzrosły statystyki kradzieży. Teoria prawa mówi, że nie wysokość kary, ale jej nieuchronność jest czynnikiem zapobiegającym rozwojowi przestępczości. Wykrywalność w czasach Covidu znacząco pogorszyła się przez to, że rozpoznanie zamaskowanego sprawcy jest znacznie utrudnione niż przed pandemią.

– Do kradzieży najczęściej dochodzi w sklepach wielkopowierzchniowych i centrach handlowych. Dają one największy wybór i możliwości osobom ich dokonującym. Najbardziej są na nie narażone sklepy z odzieżą i dodatkami, elektroniką użytkową oraz drogerie i apteki. W czasie pandemii dodatkowo można było zaobserwować zwiększony popyt na art. higieniczne z uwagi na sytuację, jaka wytworzyła się wokół ochrony zdrowia – dodaje Łukasz Grzesik.

W pierwszych dziewięciu miesiącach br. najwięcej przestępstw kradzieży w sklepach stwierdzono na obszarach jednostek KWP we Wrocławiu – 2 940 (analogiczny okres 2020 r. – 2 696), KSP w Warszawie – 2 592 (2 082) oraz KWP w Katowicach – 2 354 (1 997). Z kolei najmniej odnotowano ich w Bia-

łymstoku – 255 (324), Opolu – 295 (337) i Kielcach – 316 (277). Natomiast w Szczecinie do września takich przestępstw odnotowano 1 007, a rok wcześniej – 679. Wzrost rok do roku wyniósł więc ok. 50%, najwięcej w całym kraju.

– Analiza tej kategorii kradzieży wykazała, iż najczęściej do zdarzeń dochodzi w sklepach wielkopowierzchniowych oraz znajdujących się na ich terenie punktów drogerijnych. Łupem złodziei padają najczęściej droższe wyroby perfumeryjne. Po przeanalizowaniu tych sytuacji, skierowane zostały pisma do właścicieli obiektów handlowych o wzmocnienie ochrony takich sklepów. Od września br. odnotowujemy znaczący spadek kradzieży sklepowych – informuje kom. Anna Gembała z zespołu prasowego KWP w Szczecinie. W pierwszych trzech kwartałach br. najwięcej wykroczeń kradzieży stwierdzono w Katowicach – 22 197 (rok wcześniej – 19 718). Na kolejnym miejscu jest Wrocław – 15 331 (14 894), a za nim uplasowała się Warszawa – 13 767 (13 165). Natomiast na końcu zestawienia widzimy Opole – 3 184 (3 244), Białystok – 3 264 (3 243), a także Kielce – 3 422 (3 401).

– W większych aglomeracjach działa więcej sklepów, do których statystycznie przychodzi szersze grono osób, również tych nieuczciwych. Mamy do czynienia też ze zorganizowanymi grupami przestępczymi, które poruszają się po całym kraju i dokonują kradzieży w różnych placówkach handlowych. Dotyczy to nie tylko marketów spożywczych, ale też oferujących elektronikę, czy wyposażenie domu i ogrodu, czyli towarów, które łatwo potem upłynić. Sprzedaż towarów kradzionych w sklepach odbywa się później na rynkach, kiermaszach czy targowiskach – podkreśla Tomasz Wojak.

Jak zaznacza Łukasz Grzesik, w tym roku zaobserwować można rosnący poziom agresji sprawców dokonujących kradzieży sklepowych o charakterze rozbójniczym. Problem dotyczy małych osiedlowych formatów. Sprawcy napadów coraz częściej stosują użycie siły wobec ofiary – przede wszystkim kobiet, uderzając, odpychając i szarpając je. Głównym celem jest gotówka i alkohol, a w trakcie napaści wykorzystują nóż lub gaz.

– Ponad 20 lat temu mieliśmy do czynienia ze złodziejami, którzy, machając strzykawką, grozili, że zakażą HIV pracownika ochrony. Dzisiaj zdarza się, że sprawcy przestępstw straszą zakażeniem koronawirusem. To dodatkowe utrudnienie w kwestiach związanych z ujęciem sprawcy na gorącym uczynku i ryzyko, którego wcześniej nie było – podsumowuje prezes zarządu Seris Konsalnet Holding.





# Kulki magnetyczne = niebezpieczna zabawka – kontrola

W związku z informacjami medialnymi o wypadkach związanych z kulkami magnetycznymi, Inspekcja Handlowa przeprowadziła interwencyjną kontrolę.

**POŁKNIECIE PRZEZ DZIECKO KULEK MAGNETYCZNYCH MOŻE ZAGRAŻAĆ JEGO ZDROWIU I ŻYCIU.**

Dzieci często wkładają do buzi elementy zabawek lub przypadkowo znalezione małe przedmioty. Szczególnie niebezpieczne są te, które zawierają magnes, np. kulki magnetyczne. Przez swój niewielki rozmiar i kształt są łatwe do włożenia do buzi przez dzieci, a kolorami i swoimi właściwościami zwracają ich uwagę. Połknięcie kilku kulek jednocześnie powoduje, że wzajemnie się one przyciągają wewnątrz organizmu dziecka, co może skutkować np. przerwaniami jelita i wymagać natychmiastowej interwencji chirurgicznej. Każdy taki przypadek powinien być natychmiast skonsultowany z lekarzem – ryzyko jest zbyt duże. Dodatkowo, ze względu na swój rozmiar, połknięta kulka może utknąć w drogach oddechowych dziecka i doprowadzić do zadławienia, a nawet uduszenia.

- Do Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów docierają sygnały o wypadkach z użyciem kulek magnetycznych, w których uszkodzone zostały dzieci. W związku z tymi niepokojącymi doniesieniami Inspekcja Handlowa przeprowadziła interwencyjną kontrolę zabawek magnetycznych udostępnianych poprzez internetowe platformy handlowe – mówi Prezes UOKiK, Tomasz Chrósty.

## WYNIKI KONTROLI

Inspekcja Handlowa sprawdziła 16 modeli zabawek magnetycznych, z czego 14 z nich to właśnie kulki, reszta to klocki i zabawka typu slime/glutek. Laboracyjne kontrole wykazały, że wszystkie zbadane zabawki magnetyczne przekroczyły bezpieczny poziom strumienia magnetycznego (czyli siły wzajemnego przyciągania). Tylko magnesy o niskim wskaźniku strumienia magnetycznego mogą być bezpieczne dla dzieci. Wartość graniczna tego wskaźnika wynosi  $50 \text{ kG}^2/\text{mm}^2$  ( $0,5 \text{ T}^2/\text{mm}^2$ )<sup>[1]</sup> i jest określona w normie dotyczącej bezpieczeństwa zabawek. Przekroczenie dopuszczalnej siły przyciągania się magnesów stanowi poważne zagrożenie dla zdrowia, a nawet życia bawiących się nimi dzieci. Najczęstszym powodem zakwestionowania zabawek ze względów formalnych było nieprawidłowe oznakowanie oraz brak wymaganych ostrzeżeń. Niewskazanie ryzyka związanego z użytkowaniem zabawki powoduje, że opiekun może nie być świadomy niebezpieczeństw, a tym samym nie może skutecznie im przeciwdziałać.

- Podjęte przez Inspekcję Handlową i UOKiK działania przyczyniają się do usuwania zakwestionowanych zabawek z rynku. Do tej pory wycofaliśmy ze sprzedaży ponad pół tysiąca niebezpiecznych dla dzieci kulek magnetycznych. W związku z zakończonymi postępowaniami, zgłosiliśmy do unijnego systemu szybkiej wymiany informacji RAPEX 7 modeli zabawek magnetycznych. Tym samym poinformowaliśmy o zagrożeniu inne państwa członkowskie, na terenie których takie zabawki mogą być również udostępniane – informuje Prezes UOKiK, Tomasz Chrósty.

[1] Czyli pół tesli kwadrat na milimetr kwadratowy





# 65% konsumentów wybierze centrum handlowe posiadające politykę zrównoważonego rozwoju i dbające o środowisko

Ponad 70% właścicieli lub zarządców centrów handlowych potwierdza, że w ich firmach została wdrożona polityka zrównoważonego rozwoju, a 85%, że w strategii ich firm uwzględniony został zrównoważony rozwój w bieżącym zarządzaniu projektami - wynika z raportu „ESG w branży nieruchomości handlowych” przygotowanego przez firmę doradcą PwC we współpracy z Polską Radą Centrów Handlowych oraz Inquiry. Raport przedstawia wyniki dwóch niezależnych ankiet dotyczących kwestii zrównoważonego rozwoju: jednej przeprowadzonej wśród właścicieli i zarządców obiektów handlowych oraz innych firm działających w branży centrów handlowych oraz drugiej skierowanej do konsumentów. 65% z ankietowanych przez agencję Inquiry konsumentów deklaruje, że wybierze centrum handlowe posiadające politykę zrównoważonego rozwoju i dbające o środowisko, a prawie 60% konsumentów jest gotowych zmienić swoje centrum handlowe na inne, gdyby wdrażało politykę ESG.

ESG to skrót oznaczający czynniki, w oparciu o które są tworzone wskaźniki i oceny pozafinansowe m.in. przedsiębiorstw. Skrót pochodzi od słów: Environmental (środowisko), Social (ład społeczny) oraz Corporate Governance (ład korporacyjny). Rynki finansowe, inwestorzy i zarządzający stosują je do oceny działań firm, przyszłych wyników finansowych i ekspozycji na ryzyka wewnętrzne i zewnętrzne, gdyż pozwalają uzyskać pełniejszą i wiarygodniejszą informację o kondycji firmy, jej zarządzaniu, relacji z interesariuszami oraz długoterminowym profilu przychodów i ryzyk. Autorzy raportu wskazują, że elementy związane z ESG już teraz stanowią istotną część zrównoważonego modelu biznesowego firm działających w sektorze nieruchomości komercyjnych.

## SPOJRZENIE MAKROEKONOMICZNE

Liczne regulacje unijne i krajowe, a także rekomendacje instytucji międzynarodowych napędzają trwającą globalnie transformację gospodarek światowych w kierunku odpowiedzialnego, zrównoważonego biznesu, a Unia Europejska dąży do przekierowania kapitału (np. w formie dotacji) w kierunku przedsiębiorców uwzględniających czynniki ESG w swojej działalności. Te dwa aspekty motywują wiele firm do zajęcia się tematem i wdrożenia ESG.

„W najbliższych latach sukces przedsiębiorstwa nie będzie możliwy bez uwzględnienia czynników ESG w codziennym funkcjonowaniu. Co więcej, firmy, które w rzetelny sposób wdrożą strategię oparte na zrównoważonym rozwoju, zyskają w perspektywie długoterminowej. Ich postrzeganie oraz wycena rynkowa zdecydowanie się umocnią” – mówi Kinga Barchoń, partner w PwC.



„Środowisko regulacyjne dla obszaru zrównoważonego rozwoju szybko się tworzy na poziomie unijnym, jak i krajowym oraz jest dobrym wyznacznikiem nadchodzących zmian w sferze biznesu” – dodaje Cezary Żelaźnicki, partner zarządzający w PwC Legal.

Według ankietowanych zarządców najważniejszymi zagadnieniami dla zrównoważonego rozwoju nieruchomości jest zmniejszenie ilości odpadów oraz pozyskiwanie energii ze źródeł alternatywnych. Ważne są również optymalizacja budynku i jego otoczenia oraz działania marketingowe dla zrównoważonego rozwoju. Kolejnym, mniej istotnym w ich ocenie zagadnieniem jest ograniczanie ruchu samochodami spalinowymi osób dojeżdżających do obiektów handlowych. Eksperti Polskiej Rady Centrów Handlowych podkreślają między innymi aspekty skłaniające zarządców i właścicieli centrów handlowych do modernizacji budynków w kierunku zrównoważonego rozwoju. Z badania przeprowadzonego przez stowarzyszenie wynika, że klienci oraz najemcy oczekują zmian w tym zakresie, a centra handlowe chętnie zwracają swoje zainteresowanie w kierunku optymalizacji (np. zużycia mediów, segregacji odpadów). PRCH podkreśla także, że instytucje finansujące centra handlowe stosują zachęty w tym zakresie udzielając np. korzystniejszych kredytów podmiotom, których polityka lepiej realizuje cele klimatyczne.

## KONSUMENTI WOBEC ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU

Z wyników badań agencji Inquiry dla PRCH, przedstawionych w raporcie wynika, że 85% konsumentów uważa, że centra handlowe powinny prowadzić działania na rzecz ekologii, ochrony środowiska oraz zrównoważonego rozwoju. Obecnie takie działania prowadzi lub zamierza prowadzić w różnym zakresie nawet 95% zarządców i właścicieli, a w działaniach marketingowych uwzględnia je w różnym stopniu 91% z nich. Dostrzega je jednak na razie 38% konsumentów (przy 24% odpowiedzi „nie pamiętam”), co pokazuje, że sposób komunikacji tych działań pozostaje dla branży ważnym wyzwaniem.

„W dobie dynamicznych przemian społecznych, kulturowych i klimatycznych jednym z najważniejszych obszarów zainteresowania dla społeczeństw, rządów, ale także dla biznesu staje się zrównoważony rozwój, czy szerzej ESG. Raportem, który przedstawiamy, chcemy zainicjować rozmowę o wspólnych dla branży celach: inwestycyjnych, operacyjnych, marketingowych, o relacjach między wynajmującymi i najemcami oraz społecznej roli obiektów. Jej celem jest zbudowanie bazy wiedzy oraz zbioru dobrych praktyk, które w przyszłości pozwolą na odpowiedzialne i przemyślane przedstawienie rekomendacji dla polskiego sektora nieruchomości komercyjnych” – mówi Jan Dębski, Prezes Zarządu Polskiej Rady Centrów Handlowych.



**IUVI**  
GAMES

To będą  
**SMART**  
święta!



**IUVI**  
GAMES

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

**A.**

Wyłącznym dystrybutorem SmartGames, SmartMax i GeoSmart w Polsce jest:  
**Ateneum Sp. z o.o., Sp. j.**  
Ul. Półnanki 12C, 30-740 Kraków

[www.ateneum.pl](http://www.ateneum.pl) | [smart@iuvi.pl](mailto:smart@iuvi.pl)



# 2021 - rok szans i wyzwań dla rynku handlowego. Co dalej?

Eksperti Colliers wybrali najistotniejsze wydarzenia 2021 r. oraz trendy, które będą kształtowały rynek handlowy przez najbliższe 12 miesięcy.

## NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA NA POLSKIM RYNKU HANDLOWYM W 2021 R.

### 1. III „LOCKDOWN”

Na skutek kolejnej fali pandemii COVID-19, na początku roku wprowadzony został kolejny „lockdown”, po raz trzeci ograniczający działalność handlu, usług, rozrywki i rekreacji. Celem uregulowania działalności placówek handlowych wdrożono administracyjne regulacje w zakresie rozliczeń czynszowych pomiędzy właścicielami i najemcami. Decyzje te znacząco zakłóciły działalność podmiotów gospodarczych, przyspieszyły falę bankructw, procesów sądowych, sporów, czego skutkiem były silne protesty społeczne. Stanowiły również istotną przyczynę wystąpienia poważnych różnic zdań między wynajmującymi a najemcami powierzchni w centrach handlowych oraz wywołały falę re negocjacji warunków najmu. Miały jednak istotny wpływ na proces rozwoju i wzrostu znaczenia e-commerce, transformacji cyfrowej firm handlowych oraz ewolucji metod dostaw i odbioru towarów.

### 2. PARKI I CENTRA HANDLOWE W MAŁYCH MIASTACH

W 2021 r. odnotowano wzmożoną działalność deweloperską w sektorze handlowym, która skoncentrowana była na małych parkach i centrach zakupów codziennych w miastach do 100 tys. mieszkańców. Dzięki temu podaż nowej powierzchni handlowej wyniosła prawie 400 000 mkw. GLA, co stanowi blisko 50% wzrost w stosunku do roku 2020. Popyt kreowały głównie sieci dyskontów (spożywczych i niespożywczych) oraz off-price, a także sektor spożywczy i elektronika.

### 3. WYJŚCIE TESCO

Brytyjska sieć Tesco zakończyła swoją działalność na rynku polskim. Największą transakcją w tym procesie był zakup 301 sklepów przez duńską sieć Netto. Sklepy Tesco zostały przejęte także przez sieci Kaufland, Carrefour, Castorama czy Leroy Merlin. Część nieruchomości Tesco została przeznaczona do re-developmentu i zakupiona m.in. przez Echo Investment, DOR Group czy EDS.

### 4. DOJRZEWANIE RYNKU E-COMMERCE

2021 r. przyniósł znaczące przyspieszenie w procesie dojrzwania rynku e-commerce, na którym zanotowano nowe wejścia, zakupy, przejęcia i konsolidacje. Na uwagę zasługuje m.in. start platformy Amazon.pl, otwarcie pierwszego magazynu AliExpress, dynamiczny rozwój sieci automatów paczkowych (np. In Post, Allegro, Orlen, AliExpress) czy „dark stores” na potrzeby „q-commerce” (ang. quick commerce – szybki handel). Przykładem sklepów uruchomionych w tej formule są np. Lisek.app, Jokr, Swift, Wolt czy Żabka Jush.

## PROGNOZY NA 2022 R. DLA RYNKU HANDLOWEGO

### 1. „POLSKI ŁAD”

Jesienią 2021 roku Sejm uchwalił nowe regulacje prawne w ramach tzw. „Polskiego Ładu”, przewidującego liczne zmiany w prawie podatkowym oraz w ob-

ciążeniach składką zdrowotną od 1 stycznia 2022 r. Zwiększone obciążenia publicznoprawne będą miały wpływ zarówno na osoby zatrudnione na umowę o pracę, jak i na przedsiębiorców prowadzących jednoosobową działalność gospodarczą czy będących wspólnikami spółek cywilnych lub jawnych, szczególnie tych operujących na niskich marżach, przy dużym wolumenie obrotów.

### 2. HANDEL W INWESTYCJACH MIESZKANIOWYCH

Wraz z rozwojem rynku mieszkaniowego wzrastać będą również zasoby lokali użytkowych, zlokalizowanych w tego typu inwestycjach. Obserwować będziemy wzrost popytu na te powierzchnie ze strony najemców sieciowych, szczególnie z sektora spożywczego, gastronomii oraz usług z zakresu zdrowia i urody. Konsumenci coraz częściej robią zakupy w pobliżu swojego miejsca zamieszkania – na rozwój tego trendu wpływ mają zmiany w modelu pracy wprowadzane przez firmy, głównie na model hybrydowy. Podejmowane będą także inicjatywy budowania pierwszych profesjonalnych portfeli inwestycyjnych złożonych z pakietów lokali użytkowych na sprzedaż.

### 3. MIXED-USE PRZYSZŁOŚCIĄ HANDLU

Rosnąć będzie liczba inwestycji „mixed-use”, także poza centrami największych miast. Zacieranie się granic pomiędzy miejscem pracy, zamieszkania i spędzania wolnego czasu sprzyja powstawaniu tego typu obiektów. Ważną częścią tych inwestycji pozostaje handel, usługi i gastronomia a „mixed-use” pozwala kreować i animować nowe koncepty handlowo-rozrywkowe takie jak targi, bazy, wydarzenia czy giełdy tematyczne.

### 4. ESG I ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ

Równowaga staje się zasadą, która rządzić będzie zarówno w życiu prywatnym człowieka, jak i w jego działalności zawodowej. Rola społecznej, środowiskowej i ekonomicznej odpowiedzialności (ESG) rośnie również w firmach z branży handlowej. Wartości kryjące się pod hasłem środowiska naturalnego dotyczą m.in. zasad zużycia energii, gospodarowania odpadami i emisji zanieczyszczeń. Kryteria społeczne obejmują poszanowanie praw człowieka, propagowanie równości i różnorodności czy inwestowanie w kapitał ludzki. W przypadku ładu korporacyjnego liczą się właściwie pojmowana struktura zarządu, prawa akcjonariuszy, wynagradzanie pracowników. ESG staje się obecnie ważnym czynnikiem branżowym pod uwagę przez coraz więcej organizacji przy podejmowaniu decyzji.

### 5. „WSZYSTKO JAKO USŁUGA” ORAZ „ZERO WASTE”

Trend „wszystko jako usługa” coraz śmielej wkracza do Polski – popularne stają się abonamenty, wymiana towarów, zakup rzeczy używanych czy ich wypożyczanie. Największą popularnością cieszą się usługi branż w pełni cyfrowych takich jak Netflix, Amazon czy Spotify. W sektorze mody tego typu działalność prowadzą m.in. Vinted, Zalando czy Patagonia, a H&M otworzył sklep Sellpy z odzieżą używaną. W centrach handlowych pojawiają się second-handy nowej generacji, rozwija się np. sieć Vive Premium. IKEA prowadzi wypożyczalnię mebli a diety pudełkowe na abonament oferuje Maczfit, w którym udziały kupiła właśnie Żabka.



# O BOWIĄZKOWO NA SEZON



ZABAWKOWICZ.PL  
**ZABAWKA  
ROKU**  
2020

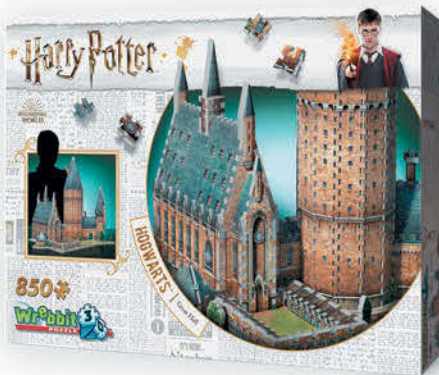


**ŚWIATOWY FENOMEN**  
Ponad 5 milionów sprzedanych egzemplarzy  
Super stosunek ceny do jakości  
Różnorodna tematyka haseł  
Dla dzieci, rodzin i dorosłych



**tactic.net**

## PUZZLE 3D NA LICENCJI HARREGO POTTERA™ I GRY O TRON™



Tactic Games Sp. z oo.  
KOCMYRZOWSKA 13A LOK.14/15  
31-750 KRAKÓW Tel: +48 723 735 774  
www.tactic.net tel: biuro@tactic.net

Zachęcam do kontaktu z naszymi przedstawicielami handlowymi  
Łukasz Łasocho - rynek nowoczesny, tel: 781735774 lukasz.lasocho@tactic.net  
Maciej Kozłowski - rynek tradycyjny, tel: 721735774 maciej.kozlowski@tactic.net



# Pandemia zwiększyła zainteresowanie konsumentów zrównoważonym rozwojem

Już blisko co trzeci polski konsument identyfikuje się jako osoba, stawiająca dobro planety na pierwszym miejscu, 12% więcej niż średnia światowa. Do kupowania zrównoważonych produktów i usług zniechęca Polaków wysoka cena - 90% badanych i marketing wprowadzający w błąd - 58% respondentów - wynika z 4. odsłony polskiej edycji badania EY Future Consumer Index.

W czasie pandemii duża część konsumentów zaczęła mocniej zwracać uwagę na aspekt zrównoważonego rozwoju - 37% respondentów deklaruje, że zwiększyło zainteresowanie produktami zrównoważonego rozwoju. Już ponad połowa konsumentów uwzględniła zrównoważony rozwój podczas robienia zakupów. Trend ten może nasilić się w przyszłości - 35% badanych zadeklarowało, że zwiększy zaangażowanie w kupowanie zrównoważonych produktów - to wniosek z kolejnej, 4. odsłony polskiej edycji badania EY Future Consumer Index.

Zmiana preferencji konsumentów związana ze zrównoważonym rozwojem w obliczu pandemii



Pandemia przyspieszyła zainteresowanie zrównoważonym rozwojem. Osoby stawiające dobro planety na pierwszym miejscu to już 30% badanych i takich osób jest więcej niż konsumentów stawiających przystępność cenową na pierwszym miejscu, którzy stanowią 24% respondentów. Dla porównania, średnio na świecie 18% badanych stawia dobro planety na pierwszym miejscu, a dostępność cenową - 31%.

Konsumenti, którzy stawiają przystępność cenową i dobro planety na pierwszym miejscu

	Przystępność cenowa	Dobro planety
Polska	24%	30%
Świat	31%	18%

41% Polaków twierdzi, że zrównoważony rozwój jest ważny przy podejmowaniu decyzji zakupowych i jest to tożsame z danymi ze światowego badania, gdzie również 41% badanych odpowiada twierdząco na tak zadane pytanie. Oczekuje się, że trend ten nasili się w przyszłości. 55% badanych Polaków deklaruje, że będzie zwracać większą uwagę na wpływ tego co kupuje na środowisko naturalne, o 9 pkt. proc. mniej niż średnia światowa.

Różnica pomiędzy teoretycznymi preferencjami i praktycznymi wyborami

	Zrównoważony rozwój jest ważny przy decyzji o zakupie produktów	Konsumenti są gotowi płacić więcej za zrównoważone produkty
Polska	41%	19%
Świat	41%	27%

Jednak badanie wskazuje też na to, że deklaracje są rozbieżne z realiami. Jedynie 19% badanych z Polski i średnio 27% respondentów badania na świecie

twierdzi, że jest gotowa płacić więcej za produkty wpisujące się w nurt zrównoważonego rozwoju. Co więcej, 90% Polaków twierdzi, że wysoka cena zniechęca ich do kupowania tego typu produktów.

- Lubimy myśleć o sobie jako o osobach, dla których ważne jest środowisko w jakim funkcjonujemy, coraz ważniejsze staje się także dla nas to w jakim stanie dostaną je od nas nasze dzieci. Tymczasem realia są takie, że wciąż o zakupie produktu w dużej mierze decyduje cena. Siła nabywcza Polaków wciąż jest mniejsza niż w krajach Europy Zachodniej, więc wysoka cena produktów zrównoważonego rozwoju jest problemem dla rodzimych konsumentów. Nasza wrażliwość cenowa przyczynia się także do tego, że premia jaką jesteśmy skłonni płacić za bycie eko jest znacznie niższa niż to na ile skłonność taką wyceniają producenci i detaliści. W związku z tym konsumenci podejmują działania na rzecz środowiska głównie wtedy, gdy mogą dzięki temu zaoszczędzić pieniądze, najchętniej gdy oszczędność ta jest natychmiastowa i zauważalna. Teoretycznie jedna trzecia osób deklaruje, że jest skłonna zapłacić więcej za produkty uwzględniające zrównoważony rozwój, niestety często jest to mocno weryfikowane w dół etapie konkretnych decyzji zakupowych - mówi Grzegorz Przytuła, EY-Parthenon Associate Partner, ekspert Sektora Handlu i Produktów Konsumenckich.

## JAKOŚĆ, MARKA, EKOLOGIA

Jako społeczeństwo idziemy jednak wyraźnie w kierunku zrównoważonego rozwoju. Klienci pytani o produkty za które są w stanie zapłacić dodatkowo wymieniają produkty ekologiczne na trzecim miejscu z 10% wskazań, tylko o 0,3 pkt. proc. mniej niż zaufane marki. To dwa razy więcej niż w poprzedniej edycji badania, gdy za produkty zrównoważonego rozwoju gotowych było płacić dodatkowo 5% konsumentów.

Za które z produktów i usług byliby Pan/i w stanie zapłacić dodatkowo?



## EKOLOGIA KORZYSTNA DLA PORTFELA

Dbanie o środowisko przychodzi łatwo, gdy zmiany są szybkie i łatwe do wprowadzenia oraz gdy przynosi to wymierne i najlepiej szybkie oszczędności. Polacy przyzwyczaili się, że coraz częściej mają do czynienia z ekologicznymi zamiennikami produktów w codziennym życiu i coraz częściej sami je wybierają. 92% badanych zabiera do sklepu własne torby (9 pkt. proc. więcej niż średnia światowa), 84% - poddaje recydingowi lub ponownemu wykorzystaniu zużyte produkty (1 pkt. proc. więcej niż średnia światowa), a 71% - nie korzysta z plastikowych naczyń na wakacjach (8 pkt. proc. więcej niż średnia światowa).





Polscy konsumenci aktualnie skupiają się na zmianach, które są szybkie i łatwe do wprowadzenia...



Wzrasta wśród Polaków świadomość innych działań, które warto podejmować. 40% badanych unika (przynajmniej częściowo) jedzenia produktów mięsnych (wobec 41% na świecie) a 33% - stosuje dietę roślinną (37% to średnia światowa). Co ciekawe, co drugi Polak poluje, zbiera lub uprawia własną żywność, to 11 pkt. proc. więcej niż średnia światowa. Widać w tych danych, że Polska jest krajem o istotnym udziale drobnych rolników, choć trend do posiadania własnych źródeł żywności nasilił się w pandemii.

- Na większe poświęcenie decyduje się mniejsza, ale istotna grupa konsumentów. Można ich wesprzeć w chęci zmiany nawyków na lepsze, głównie poprzez wprowadzenie nowych produktów w przystępnych cenach oraz oferowanie dodatkowej wartości, która wykracza poza bycie „jedynie eko” - mówi Grzegorz Przytula.

48% respondentów w Polsce deklaruje, że podejmuje działania na rzecz środowiska głównie wtedy, gdy pozwalają one oszczędzić pieniądze (wobec 56% średniej światowej). Równolegle, 47% badanych uważa, że zakup produktów związanych ze zrównoważonym rozwojem kosztuje zbyt wiele, co jest zbliżone z opinią przeciętnego konsumenta na naszym globie. O ile 92% Polaków stara się oszczędzać wodę (wobec 81% średniej światowej), a 80% osób - emisję zanieczyszczeń (8 pkt. proc. więcej niż średnia światowa), o tyle 37% konsumentów płaci więcej za produkty jeśli wierzy, że mają one mniejszy wpływ na środowisko (wobec 44% średniej światowej) i 35% osób płaci więcej za produkty jeśli wierzą, że są one wytwarzane w sposób uwzględniający zrównoważony rozwój (9 pkt. proc. mniej niż średnia światowa).

... oraz tych, które generują wymierne oszczędności



ROZSADNA EKOLOGIA

Konsumenci najczęściej biorą pod uwagę zrównoważony rozwój kupując produkty, których wysoka jakość i ekologiczne składniki mają bezpośredni wpływ na zdrowie. 73% konsumentów bierze pod uwagę zrównoważony rozwój kupując owoce i warzywa, świeże mięso, wędliny i drób, 72% - kupując kosmetyki i produkty do pielęgnacji ciała.

Pytani o ocenę możliwości wpływania poszczególnych branż na środowisko, konsumenci dość realistycznie oceniają, że pozytywny wpływ na środowisko ma tak naprawdę niewiele z nich. Tu znów na podium znalazły się owoce i warzywa, z 45% wskazań. Ciekawe jest miejsce nr. 2: 40% respondentów

uznało, że edukacja i kształcenie pozytywnie wpływa na zrównoważony rozwój. Trudno się dziwić wysokiej pozycji edukacji, bo przecież zwiększenie znaczenia ekologii idzie w ślad za wzrostem świadomości konsumentów na temat jej znaczenia i wpływu na otoczenie. Warto też zauważyć dysproporcję pomiędzy wysokimi oczekiwaniami konsumentów a realizacją postulatów zrównoważonego rozwoju w branży odzieżowej: 70% respondentów zwraca uwagę na zrównoważony rozwój przy kupnie produktów odzieżowych, a jedynie 26% wierzy, że branża przyczynia się do zrównoważonego rozwoju. Jest więc w branży odzieżowej ogromna przestrzeń do rozwoju linii sustainable.



KONSUMENCI OCZEKUJĄ AUTENTYCZNOŚCI

Respondenci mają wysokie oczekiwania wobec firm w zakresie zrównoważonego rozwoju. 59% badanych uważa, że przedsiębiorstwa są zobowiązane do zapewnienia im możliwości wyboru tego typu produktów i usług. 72% uważa, że marki są zobowiązane do inwestowania w zrównoważoną produkcję swoich produktów i usług. Rośnie świadomość sposobu, w jaki produkty i usługi są wytwarzane w globalnych łańcuchach dostaw. 56% respondentów, uważa, że firmy muszą się upewnić, że ich dostawcy spełniają wysokie standardy pod względem środowiskowym i społecznym. Równocześnie, konsumenci są bardzo wrażliwi na autentyczność działania w tym względzie. 58% osób uważa, że marketing wprowadzający w błąd jest jednym z głównych czynników zniechęcającym do kupowania produktów i usług zrównoważonego rozwoju.



- Z naszego badania widać wyraźnie, że polscy konsumenci są gotowi do działań na rzecz planety nie tylko na poziomie ogólnym, ale też w codziennym życiu, poprzez wybór ekologicznych produktów i usług. Dlatego firmy powinny uwzględnić zrównoważony rozwój w działaniach i komunikacji już teraz. Najlepiej poprzez zaoferowanie alternatyw zgodnych z ich wartościami. Kluczowa jest autentyczność działania firm w obszarze zrównoważonego rozwoju - konsumenci, zwłaszcza młodzi, są bardzo wyczuleni na wszelki fałsz w tej dziedzinie. Firmy przejdą udaną transformację w kierunku zrównoważonego rozwoju jeśli wdrożą go na każdym etapie łańcucha dostaw w zgodzie z konsekwentnie realizowaną strategią w tej dziedzinie - mówi Łukasz Wojciechowski, Partner EY, Lider usług dla sektora Handlu i Produktów Konsumenckich.

O BADANIU

Czwarta polska edycja badania EY Future Consumer Index przygotowana przez EY Polska przeprowadzona została w czerwcu 2021 roku na grupie 1001 osób w wieku 18-65 lat. Swoim zasięgiem badanie objęło cały kraj i wszystkie grupy społeczne. Respondenci odpowiadali na pytania dotyczące obecnych zachowań zakupowych, nastrojów i przewidywanych postaw w najbliższej przyszłości.





## RÓŻNORODNOŚĆ KONSTRUOWANIA



Kids Blocks klocki 90 elementów (41296)

Zabawa klockami to pomysł, który można zrealizować zawsze, wszędzie i w każdym towarzystwie. Zaczynamy od prostego elementu, małych konstrukcji i niesieni na fali wyobraźni tworzymy budowle, które w naszej głowie stają się wielkimi zamkami, mostami i wymyślnymi stworami.

Z klocków lubią budować chyba wszyscy, ta wolność tworzenia nie nudzi się ani dziewczynkom, ani chłopcom, a wielkie przedsięwzięcia budowlane powstają również w kooperacji rodzinnej, z dziadkami, mamą czy tatą.

Wybierając klocki wspieramy rozwój dzieci, bo w trakcie zabawy rozwija się wyobraźnia przestrzenna i umiejętność logicznego myślenia. Nie bez znaczenia jest również fakt, że klocki mają wpływ na poprawę sprawności manualnej dzieci. Wszystko to procentuje na dalszych etapach rozwoju oraz podczas edukacji szkolnej.

Klocki Kids Blocks od marki Wader, to pewność dobrego wyboru dla dzieci, z wielu powodów. Jednym z nich jest bezpieczeństwo produktu, gwarancja trwałości i wytrzymałości tworzywa z którego są one wykonane.

## GRUPA WIEKOWA

Wspomniane wcześniej bezpieczeństwo i utrzymywanie jakości zabawek na wysokim poziomie to priorytet marki Wader, zatem produkt ten adresowany jest już do najmłodszych dzieci (1+). Mniej więcej w tym wieku dzieci zaczynają łączyć elementy i ustawiać proste konstrukcje. Na początku to proste ćwiczenia palców, rozwój motoryki; im dziecko starsze, tym więcej korzyści dostarcza taka zabawa.

## OPAKOWANIE I ZAWARTOŚĆ

Pudełko kartonowe lub praktyczne opakowania z tworzywa, a na nich charakterystyczny dla całej serii styl wraz z inspirującymi przykładami budowli. Klocki Kids Blocks to jeden z wielu produktów z oferty marki Wader, który posiada wręcz wzorcowy projekt opakowania – tak właśnie powinny wyglądać opakowania, w których sprzedawane są zabawki

## ATRAKCYJNE DLA DZIECKA

1. Różnorodność kształtów klocków – dzieci mają szerokie możliwości budowania.
2. Kolorystyka klocków – kolory używane na produktach dla dzieci mają wpływ na ich wrażliwość, rozwój i samopoczucie.



Klocki Funny w dużym słoiku 58 elementów (41970)

Klocki Jezyki w dużym słoiku 110 elementów (41960)

Klocki Puzzle w dużym słoiku 90 elementów (41980)

W tym słoiku chowa się dobra zabawa, a w zasadzie w tych słoikach, bo w ich wnętrzach odnajdujemy 3 różne rodzaje klocków.

W kontrze do klasycznych „brylowych” klocków, prezentujemy ich inną wersję – z ich pomocą również można zbudować różnorodne i ciekawe konstrukcje. Jezyki, puzzle i klocki funny to trzy, całkowicie inne kształty elementów, inny system montażu, a co za tym idzie, inne możliwości budowania. Sama zabawa i konstruowanie nie są skomplikowane i dają wiele radości i opcji tworzenia, natomiast wpływ tych produktów na rozwój dzieci jest kolosalny. Potwierdzają to również terapeuci i pedagodzy, którzy podkreślają ich znaczący wpływ na rozwój fizyczny i umysłowy najmłodszych.

Zabawa klockami listkami, językami i funny rozwija wyobraźnię, sprawność manualną, koordynację wzrokowo-ruchową i kreatywność dziecka. Ćwiczy koncentrację, uczy m.in. liczenia, rozpoznawania kolorów i kształtów, relacji przestrzennych – nad, pod, prawo, lewo, obok. Wspólne budowanie z klocków z rodzicami czy innymi dziećmi rozwija umiejętności komunikacyjne oraz uczy dzielenia się i współdziałania. Klocki wykonane z wysokiej jakości, bezpiecznego tworzywa.

## GRUPA WIEKOWA

Ze względu na nieduże rozmiary klocków i wyższy (niż w klasycznych klockach) stopień skomplikowania budowania, dedykowane są one dzieciom powyżej 3 roku życia. Trzylatkom łatwiej zrozumieć system łączenia oraz prościej operować mniejszymi elementami.

## OPAKOWANIE I ZAWARTOŚĆ

W całej serii, klienci mają do wyboru różne wielkości słoików, a w nich większe lub mniejsze ilości elementów. Oprócz wygodnych w użytkowaniu opakowań – słoików można również wybrać zestawy zapakowane w kolorowe kartony.

## ATRAKCYJNE DLA DZIECKA

1. Klocków jest dużo i mają różnorodne kształty – to ciekawi dzieci i zachęca do zabawy.
2. Łatwość łączenia elementów – dzięki różnorodnym formom i starannemu wykonaniu, dzieci nie mają problemu z łączeniem i rozłączaniem elementów.



3. Klocki nie dostarczają dzieciom zbyt wielu niepotrzebnych bodźców, natomiast dają wolność tworzenia i rozwijają.
4. Łatwość budowania - dzięki temu, że klocki łatwo się łączą, a ich demontaż nie wymaga użycia zbyt dużej siły budowanie jest proste i przyjemne oraz pozbawione frustracji i nerwów.
5. Duża ilość elementów - zestawy składające się z 50, 70, 90 lub aż 132 elementów pozwalają na układanie dowolnych budowli.

## PRODUKT Z PERSPEKTYWY RODZICA:

1. Rodzicu jeżeli stawiasz na rozwój dziecka klocki to najlepszy wybór.
2. Bezpieczny materiał i wysoka jakość wykonania gwarantują bezpieczeństwo i wytrzymałość podczas użytkowania.
3. Brak ostrych kantów i gładkie wykończenia - idealne nawet dla najmłodszych (1+).
4. Trwałość spod znaku Wader - raz kupiona zabawka służy latami!
5. Szeroki wybór opakowań (kartony, pojemniki z tworzywa, słoiki), w których można przechowywać klocki.

## PRODUKT Z PERSPEKTYWY SPRZEDAWCY

1. Atrakcyjna szata graficzna przyciąga wzrok klienta zarówno w sklepie online jak i stacjonarnym.
2. Klocki to tzw. evergreen sprzedażowy - trzeba je mieć w ofercie, bo zawsze są na nie chętni klienci.
3. Polecamy na prezent. Klocki to z pewnością jeden z najbardziej uniwersalnych prezentów, dla dziewczynki, chłopca, dzieci w różnym wieku.
4. Wytrzymałe = na lata. Produktami marki Wader bawią się często kolejne pokolenia dzieci. Kiedy wyrastają z nich jedne maluchy, przekazywane są one kolejnym.
5. Dobra, ceniona, polska marka - dzisiejsi rodzice sami bawili się produktami Wader, zatem znają i doceniają jakość i niezawodność produktów polskiej marki.

2. Kreatywne podejście do budowania. Możliwość tworzenia skomplikowanych konstrukcji i (prawie) dowolnego łączenia poszczególnych elementów.
3. Opakowanie, które jest jednocześnie pojemnikiem do przechowywania - to ułatwi życie dzieciom i rodzicom.

## PRODUKT Z PERSPEKTYWY RODZICA:

1. Wysoka jakość produktu - bezpieczne tworzywo, gładkie krawędzie, odpowiednia wielkość (dla danej grupy wiekowej) elementów.
2. Zabawa i rozwój - kupując takie klocki mamy pewność, że dbamy nie tylko o to, aby nasze dzieci dobrze się bawiły, ale również rozwijały podstawowe dla ich wieku umiejętności
3. Opakowanie-słoik - trwały, wygodny i atrakcyjny sposób na przechowywanie zabawki.

## PRODUKT Z PERSPEKTYWY SPRZEDAWCY

1. Atrakcyjne, praktyczne i wyróżniające się opakowanie - słoik.
2. Produkt, który wpływa na rozwój dzieci - warto zwrócić klientom uwagę na potencjał zabawki, jej wartość terapeutyczną, wpływ na rozwój sprawności manualnej, koordynacji wzrokowo ruchowej i rozwój wyobraźni oraz to, że klocki polecane są przez nauczycieli i pedagogów.
3. Marka Wader oraz prezentowane produkty istnieją na rynku od wielu lat i cieszą się niezmienną popularnością. Klocki języki, to jedne z najstarszych produktów w ofercie Wader.

## POZNAJ POZOSTAŁE ZESTAWY KLOCKÓW LISTKI, FUNNY I JEZYKI:



Klocki listki w słoiku  
180 elementów (41920)



Klocki języki w słoiku  
50 elementów (41930)



Klocki funny w słoiku  
24 elementy (41940)



Klocki puzzle w słoiku  
35 elementów (41950)



Kids Blocks klocki  
50 elementów (41294)



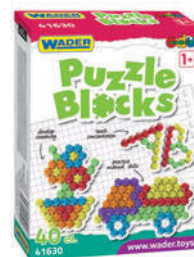
Kids Blocks klocki w pojemniku  
70 elementów (41295)



Kids Blocks klocki w pojemniku  
132 el (41270)



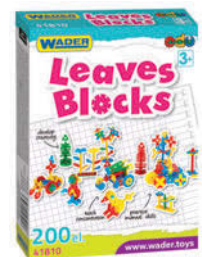
Kids Blocks klocki w pojemniku  
132 el. Różowe (41280)



Klocki puzzle w kartonie  
40 elementów (41630)



Klocki funny w kartonie  
36 elementów (41830)



Klocki listki w kartonie  
200 elementów (41810)







# ODCZARUJ MATEMATYKĘ Z MULTIGRĄ!

Pierwszy kontakt z matematyką często wywołuje wiele negatywnych emocji, a przedmiot od lat zmagają się z krzywdzącą opinią. Jednak dzięki MultiGrze bardzo łatwo zmienić żmudne ćwiczenia w świetną zabawę i uczynić z królowej nauk swojego sojusznika.

## ODKRYJ MAGIĘ LICZB

Najlepsze czary poznacie dzięki „Zaczarowanej Miksturze”. Gra jest świetnym przykładem jak skuteczna może być nauka poprzez zabawę. W rozgrywce uczestnicy starają się stworzyć magiczny wywar. Potrzebują jednak do tego wielu oryginalnych składników, które otrzymają tylko za dobrze wykonane działania matematyczne. Dużym atutem gry jest możliwość wyboru, czy ćwiczymy tylko dodawanie i odejmowanie, czy także mnożenie i dzielenie



## UCZĘ SIĘ W MIG!

Aby gry skutecznie spełniały swoje funkcje edukacyjne, muszą być one przykryte pod płaszczkiem świetnej rozrywki. Tak jest w przypadku gier z serii „Uczę się w mig!”, w których dzieci czerpią wiedzę w zasadzie niepostrzeżenie. To trening pamięci i spostrzegawczości, bo uczestnicy muszą zapamiętywać położenie poszczególnych kafelków i łączyć w je odpowiednie pary. W wariacie z nauką tabliczki mnożenia będą to mnożna i mnożnik oraz iloczyn, natomiast przy ćwiczeniu ułamków należy połączyć ułamki zwykłe z dziesiętnymi.



## ŚWIAT W 3D

Kiedy już dziecko opanuje podstawy matematyki to jego oceny z tego przedmiotu szczytują w górę. Niestety po pewnym czasie zderzają się z bryłą. A właściwie z bryłami geometrycznymi, które stanowią dużą trudność dla wielu młodych uczniów. Trudno zrozumieć ich budowę bez trzymania w rękach odpowiednich rekwizytów. Z pomocą przychodzą „Bryły geometryczne” od MultiGrzy, które mają za zadanie lepiej uzmysłowić dziecku zależności między nimi oraz rozwijać wyobraźnię i zdolności manualne. Wśród 10 brył znajdują się te najprostsze, takie jak sześcian, czy graniastosłup oraz te trochę bardziej skomplikowane, jak np. ostrosłup z sześciokątem w podstawie. Zabawka jest wykonana z materiału, który umożliwia wsypywanie do brył różnych sypek np. kaszy czy ryżu.



## ZAGADKOWE KOLOROWANKI

A dla małych artystów, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z liczbami warto wybrać kolorowanki, w których dzieci zmuszone są łączyć dane kolory z określonymi cyframi. To świetna zabawa w odkrywanie ilustracji, które powstają na naszych oczach. Połączenie pierwszych lekcji matematyki z artystyczną rozrywką sprawia, że seria ma walory edukacyjne. Zbierz całą serię i zobacz, co ukryto pod tajemniczymi liczbami.





## ■ MATEMATYCZNE TRÓJKĄTY

Najważniejsza w nauce arytmetyki jest regularność, dlatego warto sięgnąć po gry z serii „Trójkąty Matematyczne”, które w interesujący sposób trenują umiejętności dodawania, odejmowania oraz mnożenia i dzielenia do 100. Zabawa wymaga od uczestników koncentracji i szybkiego liczenia, a dobre odpowiedzi premią awansem na kolejne pole. W wyścigu po wygraną dzieci zdobywają także nową wiedzę.



## ■ WSTĘP DO GEOMETRII DLA MALUSZKÓW

Rozpoznawanie kształtów podstawowych figur geometrycznych to ważna umiejętność, którą dzieci mogą trenować już od 18 miesiąca życia. MultiGra przygotowała układanki „Poznaj Kóło” oraz „Poznaj Trójkąt”, które w formie zabawy uczą maluchy rozpoznawać nie tylko podstawowe kształty, ale także wiele rzeczy z codziennego otoczenia. Zadaniem młodych graczy jest dopasowanie odpowiednich trójkątów lub kół do kwadratowych planszetek w taki sposób, aby wypełnić otwór i stworzyć spójny obrazek owoców, warzyw lub zwierząt.



## ■ PROSTY SPOSÓB NA NAUKĘ TABLICZKI MNOŻENIA

W życiu każdego ucznia jest kilka momentów kluczowych, gdy za wszelką cenę trzeba zdobyć nową umiejętność, ale jedyną drogą jest wyuczenie jej na pamięć. Tak jest z tabliczką mnożenia, która wielu sprawia kłopoty. Szczególnie dzieciom, którym trudno zachować koncentrację przy zapamiętywaniu, polecamy gry „Mnożenie jest zabawne” oraz „Tabliczka mnożenia”. Za sprawą wplecenia nauki w urozmaiconą rozrywkę uczniowie szybciej i chętniej uczą się mnożyć, a sam proces przebiega bezproblemowo. Łączcie wynik mnożenia z odpowiednim działaniem, rzucajcie kośćmi i wskazujcie odpowiednie pola na planszy, a wszelkie sprawdziany będą tylko formalnością.



## ■ POMOCNE DOMINO

Kiedy w grę wchodzi nauka matematyki warto sięgnąć po sprawdzone rozwiązania. W tym przypadku mamy do czynienia z tematycznymi wersjami domina, które pomogą w ćwiczeniach dodawania i odejmowania, a także w nauce odczytywania godzin. „Domino – Zegar” to prosta zabawa, w której gracze muszą prawidłowo odczytać godzinę przedstawioną na zegarze i dołożyć element z właściwym zapisem liczbowym. Natomiast w „Domino Matematyczne – Dodawanie i Odejmowanie” łączymy ze sobą dwa fragmenty dające ten sam wynik lub przypasowujemy sumę/różnicę do zapisu działania matematycznego.







# MAGIC MIXIES OD TMTOYS

**DZIECIŃSTWO TRWA TAK DŁUGO, JAK DŁUGO DZIECI WIERZĄ W MAGIĘ.**

Mózg dziecka może mieć nawet 100 miliardów neuronów, to tyle co u osoby dorosłej. A waży 4 razy mniej. Badania potwierdzają, że 98% przedszkolaków ma zdolności twórczego myślenia na poziomie geniusza. Wspierajmy je w utrzymaniu tego stanu - pomoże nam w tym Magic Mixies od TMToys.

Wciąż zapominamy, jak ważną rolę pełni u naszych dzieci wyobraźnia i myślenie abstrakcyjne. Stawiamy na rozwijanie konkretnych umiejętności. Wtórzy nam w tym system szkolnictwa, który młodego twórcę zmienia w ułożonego ucznia. Tak skutecznie, że po ukończeniu szkoły jedynie 2% młodych ludzi ma jeszcze zdolności twórczego myślenia. Tymczasem, warto dzieciom czytać baśnie, rozwijać ich wyobraźnię i bawić się w magię. Nowe technologie i pomysłowość projektantów zabawek pozwalają wprowadzić dzieci w świat iluzji. Taka właśnie jest Magic Mixies, nowa zabawka od TMToys. Potwierdza, że magia istnieje. Choćby przez chwilę. W doznaniach młodego człowieka.

Prezentujemy bajkową sesję zdjęciową z udziałem młodych czarodziejów i czarodziejek. Magiczny, interaktywny kociołek, pozwala dzieciom na czarowanie, dodawanie tajemnych składników

## DAJ SIĘ ZNALEŹĆ!

Wykorzystaj te oznaczenia w swoich postach, aby zwiększyć zasięg promocji Magic Mixies

Oznaczenia kampanii Magic Mixies:  
#magicmixies  
@tmtoy spl







# MAGIA MAGIC MIXIES



i wyczarowanie magicznej istoty. Dzieci będą wlewały do niego eliksiry, świetlisty pył, definiowały kolor istoty, muszą też odpowiednio mieszać wywar i machać różdżką. Aż nagle zawartość kociołka zabulgotze, zaświeci, pojawi się tajemnicza mgła i na dnie kociołka zobaczymy magiczną istotę. Pluszowy Magic Mixies wydaje dźwięki, reaguje na głaskanie i dotyk różdżki. Kryształ na jego czole świeci i zmienia kolory. Magia w czystej postaci!

## EKSCYTACJA ESENCJĄ DZIECIŃSTWA

- Dzieciństwo trwa tak długo, jak długo dzieci wierzą w magię. I tą zasadą kierowaliśmy się wprowadzając na rynek Magic Mixies. Te niepozorne na pierwszy rzut oka pluszaki kryją w sobie ogromną moc, którą maluch może wykorzystać najlepiej, jak to możliwe. Przy okazji nauczy się odpowiedzialności za innych oraz będzie miał wiele okazji, by dać upust swojej wyobraźni, a o to przecież chodzi w zabawie. - podkreśla Michał Klimek, menadżer produktu w dziale zarządzania produktem TM Toys.

Takiej zabawki jeszcze nie było. Bezpieczne czarowanie wywołuje na twarzach dzieci uśmiech, który nie znika. W ich oczach zobaczymy ekscytację, która jest esencją dzieciństwa. To świetny pomysł na organizację niezapomnianych urodzin. Warto tu zadbać o odpowiednią oprawę. Jak na zdjęciach z wykorzystaniem balonów przygotowanych przez Studio Dekoracji Balonowych.

- Jestem pewna, że Magic Mixies będzie hitem gwiazdki, a w listach do św. Mikołaja pisanych przez dziewczynki i chłopców znajdzie się na pierwszym miejscu. Czarować można wielokrot-

nie, umieszczając w odwracającym się podwójnym dnie różne przedmioty. Życzę wszystkim przeżycia tych magicznych chwil i satysfakcji, że obdarowaliśmy dzieci tak wyjątkowym prezentem. - mówi Magdalena Kordaszewska, ekspert rynku zabawek, założycielka serwisu Zabawkowicz.pl, terapeutka terapii sensorycznej i organizatorka konkursu Zabawka Roku, Nagroda Rodziców.

## JAK TO DZIAŁA

Czarowanie zaczynamy od napełnienia butelki z eliksirem wodą. Wlewamy ją do kociołka. A ten odpowiada wydając tajemnicze dźwięki. Teraz czas na różdżkę. Gdy usłyszymy stukanie uderzymy różdżką o brzeg kociołka. Nagle pojawi się zielone światło. To czas na dodanie składników. Młody czarodziej ma pod ręką pył dźwiękowy, czarodziejską gwiazdkę, piórko, musujący kwiat i piękny kryształ. Po dodaniu każdego z nich kociołek zastuka i zmieni płyn na zielony. Wtedy powtarzamy uderzanie różdżką. Teraz czas na zaklęcie - jakie imię będzie miała nasza istota? Kociołek zaczyna bulgotać i pojawia się mgła. Z oddali slychać nasze Magic Mixies! I oto jest! Zaczarowany stworek, którego wyczarowaliśmy. Nasz nowy przyjaciel reaguje za zaklęcia, które rzucamy. Lubi być dotykany i głaskany. Im lepiej się nim zaopiekujemy, tym będzie szczęśliwszy. Usłyszymy to! W jego towarzystwie młody mag może czarować w daleki. I wydobywać z kociołka kolejne skarby. Bo zabawa z Magic Mixies się nie kończy!

Zdjęcia przygotowane przez Zabawkowicz.pl dla TMTToys przy współpracy ze Studiem Dekoracji Balonowych - [www.studiobal.pl](http://www.studiobal.pl)





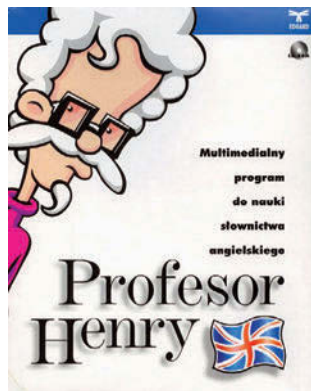


## ROZWÓJ, NOWE POMYSŁY I NOWE KIERUNKI DZIAŁANIA – EDGARD OBCHODZI 25 LAT SWOJEJ DZIAŁALNOŚCI

**Dobre, bo polskie. Powiedzenie, które do wydawnictwa Edgard bardzo pasuje. Przez 25 lat działalności portfolio wydawcy rozwinęło się o kilka kategorii i marek. Mnóstwo sukcesów, które okupione były ciężką, systematyczną pracą. Z czego są najbardziej dumni? Rozmawiamy z Mariuszem Jachimczukiem, założycielem wydawnictwa Edgard.**

### Jak zaczęła się przygoda Edgarda? Jak wyglądały początki i przecieranie szlaków, w tamtym okresie?

Wszystko zaczęło się od chęci zaspokojenia własnej potrzeby. Szukałem programu komputerowego do nauki angielskiego, ale żaden z dostępnych wówczas na rynku nie spełnił moich oczekiwań. Tak zrodził się pomysł na własną działalność. Dokładnie 25 lat temu powstało Wydawnictwo Edgard, a pierwszym produktem był multimedialny kurs do nauki angielskiego Profesor Henry. Program zyskał ogromną popularność, powstały wersje do nauki 6 języków. Zdradzę ciekawostkę – naszym pierwszym dystrybutorem była firma CD Project, aktualnie autorzy znanych na świecie gier Wiedźmin czy Cyberpunk.



### Sukces serii języków obcych wzbudził apetyt na więcej. Powstały nowe linie wydawnicze. Jakże?

W pierwszych latach działalności podejmowaliśmy się różnych projektów wydawniczych. Mieliliśmy epizod z wydawaniem własnego czasopisma „Angielski CD”, czy ambitną serią kursów „Licealista”. Jednak głównym obszarem naszych działań stał się rozwój oferty do nauki już 34 języków obcych oraz gier i książek dla dzieci.

W 2011 roku powołaliśmy do życia markę Kapitan Nauka. Geneza tej linii wydawniczej sięga jednak 2006 roku, a nawet wcześniej, kiedy pokusiliśmy

się o pierwsze produkty dla dzieci. Powstały wtedy pierwsze gry multimedialne i karty obrazkowe dla najmłodszych. Na tym jednak nie poprzestaliśmy, współpraca z metodykami i pedagogami oraz potrzeby dzieci pracowników zaowocowały nowymi pomysłami. Powstały zagadki obrazkowe, układanki i inne materiały edukacyjne do rozwoju kompetencji przez kreatywną zabawę.

W swoim portfolio mamy też serię praktycznych poradników parentingowych i psychologicznych Samo Sedno. Autorami są polscy i zagraniczni specjaliści z zakresu m.in. rozwoju osobistego, rozwoju dziecka. Pod tym szyldem wydajemy również światowe bestsellery, takie jak „Mindfulness. Trening uważności” Marka Williamsa i Danny’ego Penmana.

Naszym najmłodszym dzieckiem jest seria gier towarzyskich Edgard Games. Jednym z pierwszych tytułów była gra kryminalna Śledztwo, która szybko stała się bestsellerem.





**Zatrzymajmy się przy Kapitanie Nauce, w którego ofercie znajdują się gry edukacyjne i rozrywkowe oraz zabawy kreatywne. Które tytuły są najlepsze?**

Rodzice najmłodszych dzieci od lat chętnie sięgają po karty kontrastowe oraz gry Loteryjka z naszej oferty, bo świetnie stymulują one rozwój zmysłów i zachęcają do poznawania otoczenia. Starsze dzieci uwielbiają serie Rysuję i Zgaduję oraz Bazgraki.

Rodzice przedszkolaków i uczniów cenią Kapitanowe gry planszowe za umiejętne połączenie edukacji i rozrywki. Jednym z bestsellerów jest gra ucząca mnożenia „Żaby czy kraby” czy gra logopedyczna „Leśny bal”.

Tytuł Zabawki Roku 2020 oraz kilka innych nagród zdobyła żywiołowa gra „Co za emocje!”, w której uczestnicy uczą się wyrażać emocje za pomocą opowieści, odgłosów czy min, rozwijając inteligencję emocjonalną i kreatywność.

Niekwestionowanym bestsellerem w ofercie Kapitana jest gra Zakodowany zamek, nagrodzona m.in. tytułem Perelka 2020 oraz nagrodą główną w konkursie Świat Przyjazny Dziecku. Grę docenili również rodzice za regrywalność, naukę podstaw programowania bez użycia komputera, w intuicyjny sposób.



**Kapitan Nauka czy Captain Smart?**

Kapitan wzbudził zainteresowanie rodziców i dzieci za granicą. Gry i układanki w wersji wielojęzycznej pod marka Captain Smart sprzedajemy w ponad 10 krajach. Od kilku lat jesteśmy obecni na targach zabawek w Norymbardze. W przyszłym roku książki, gry i zestawy edukacyjne pojawią się na nowych rynkach zagranicznych, na co czekamy z niecierpliwością i wielką radością.



**W jakim kierunku nawiguje w tej chwili i gdzie popłynie w 2022 roku?**

Nie ustajemy w wysiłkach nad rozszerzaniem oferty Kapitana Nauki w taki sposób, by rodzice i specjaliści mogli wybierać te, które najlepiej odpowiadają zainteresowaniom i temperamentom dzieci.

W tym wyborze ma pomóc autorski system kompetencji, mający wspierać rozwój dzieci i otwierać im drzwi do przyszłości, w której czekają na nie zupełnie nowe wyzwania. Zauważyliśmy, że niektórzy wydawcy, nawet nasi bezpośredni konkurenci wzorują się na naszych rozwiązaniach i również wprowadzają informacje o walorach edukacyjnych publikacji w postaci ikon na opakowaniach.

Wyróżnikiem oferty Kapitana wśród konkurencji, stały się również gry edukacyjne np. gra logopedyczna „Leśny bal”. W przyszłym roku premierę będą miały nowe planszówki m.in. kolejna gra ucząca kodowania. Jednocześnie nie zapominamy o najmłodszych maluchach i to dla nich szykujemy atrakcyjne niespodzianki.

**Kto tworzy tytuły z oferty Kapitana Nauki?**

Wszystkie osoby zaangażowane w pracę nad publikacjami to eksperci, są to zarówno redaktorzy, jak i specjaliści. Jedną z autorek jest Monika Sobkowiak, neurologopeda i pedagog, prowadzi opiniotwórczego bloga Pani Monia, ma 70 tys. fanów na FB. Nasi autorzy w większości są rodzicami, a wszystkich łączy pasja do twórczej zabawy z dziećmi – chcemy tworzyć takie produkty, którymi sami będziemy się chętnie bawić ze swoimi dziećmi. Jesteśmy dumni również ze współpracy ze świetnymi polskimi ilustratorami. Szeroko testujemy z dziećmi zagadki i gry – małymi Testerami są również dzieci naszych pracowników.





# WYWIAD

## Aktywnie rozwijacie i komunikujecie się z konsumentami poprzez kanały social media. Jak rodzice oceniają Wasze produkty?

Mamy aktywną społeczność 30 tys. fanów na samym Facebooku. Cienimy sobie otwarty dialog z naszymi odbiorcami, który możliwy jest dzięki mediom społecznościowym. Widzimy, że ważne jest to także dla rodziców, którzy chcą uczestniczyć w rozwoju naszej oferty ale też korzystają z porad ekspertów, którymi dzielimy się na blogu i w mediach społecznościowych.

Rodzice chętnie dzielą się wrażeniami z zabawy dziecka naszymi produktami, pomysłami na ich wykorzystanie, opowiadają historie związane z ulubioną zabawką dziecka. Opinie są bardzo pozytywne ale wsłuchujemy się w każdy głos i potrzeby rodziców.



## Postawiliście również na gry dla młodzieży i dorosłych – EDGARD Games. Na półkach w tej kategorii robi się już tłoczno, czym Wasze tytuły wyróżnią się na tle innych?

To prawda, na rynku jest mnóstwo wartościowych i ciekawych gier. W wiele z nich sami lubimy w grać! Niemniej sukcesy naszych Bójek i Śledztwa

przekonały nas, że warto spróbować swoich sił. W tym roku wypuściliśmy szereg gier rozrywkowych – towarzyskich, imprezowych i rodzinnych. Dbamy o to, żeby nasze gry dostarczały dobrej zabawy, angażowały graczy bez względu na wiek, a jednocześnie stymulowały szare komórki i rozbudzały zainteresowanie światem. A to wszystko w pięknej oprawie graficznej!

## Czy seria będzie się rozwijała w 2022 roku?

Naturalnie! Już pracujemy intensywnie nad kolejnymi tytułami, również nad nowościami z istniejących serii. Jednocześnie testujemy propozycje autorskie, z których wybierzemy najlepsze projekty na drugą połowę roku.

## W tym roku świętowaliście swoje 25-lecie. Jak Pan ocenia je z perspektywy 2021 roku?

Patrząc wstecz widzę jak bardzo rozwinęliśmy się przez te lata. Zaczynałem w 1996 roku prowadząc samodzielnie działalność w prywatnym mieszkaniu, a obecnie pracujemy w zespole 40 specjalistów. Jesteśmy czołowym producentem publikacji do nauki języków obcych, prężnie rozwijamy nasze pozostałe serie wydawnicze, a gry Kapitana Nauki sprzedajemy już w całej Europie. Do dziś sprzedaliśmy ponad 15 milionów egzemplarzy książek i gier. Ciągłe inwestujemy w rozwój firmy, kompetencje naszych pracowników oraz w relacje z partnerami biznesowymi. Z myślą o nich uporządkowaliśmy politykę rabatową, wdrożyliśmy panel B2B. Mamy nowy, dwukrotnie większy magazyn oraz wdrożyliśmy system WMS. Teraz na sezon Gwiazdka 2021, przygotowaliśmy szeroką kampanię reklamową aby wesprzeć sprzedaż naszych produktów.

Od początku naszą misją jest wspieranie w rozwoju i dostarczanie mądrej rozrywki. Mamy nadzieję kontynuować tę misję przez kolejnych 25 lat!





# Gry, które bawią i uczą!



**KAMPANIA REKLAMOWA  
JESIEŃ 2021**



# TOP 5 OD KAPITANA NAUKI



► **Co za emocje!** Gra edukacyjna

► **Polska.** Gra edukacyjna



► **Zakodowany Zamek.**  
Gra na kodowanie



► **Zwierzęta.** Gra loteryjka



► **Seria Bazgraki**

# TOP 3 OD EDGARD GAMES



► **Śledztwo.**  
Gra kryminalna



► **Tajne przez poufne.**  
Gra towarzyska



► **Bójka na słówka.**  
Gra do nauki języka angielskiego





Jesteśmy  
z Wami  
już  
29 lat!

Największy w Polsce  
wybór opakowań  
ozdobnych na prezenty.

W swojej ofercie  
posiadamy również  
pomysłowe gadzety,  
idealne jako upominki  
na każdą okazję!

Zapraszamy na naszą  
platformę sprzedażową  
[www.b2b.rozette.pl](http://www.b2b.rozette.pl)



**Rozette**<sup>®</sup>

PPHU ROZETTE  
Kinga Stefańska-Boszhard  
ul. Bortnowskiego 11  
99-400 Łowicz  
[www.rozette.com.pl](http://www.rozette.com.pl)  
tel./fax +48 46 837 37 55

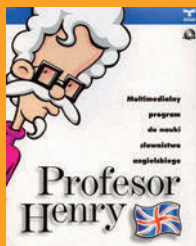


# KAMIENIE MIŁOWE

1996

## POCZĄTEK DZIAŁALNOŚCI WYDAWNICTWA EDGARD

Wydawnictwo Edgard zadebiutowało w 1996 roku pierwszą wersją programu edukacyjnego Profesor Henry do nauki języka angielskiego. Pomysłodawcą i twórcą programu jest Mariusz Jachimczuk, założyciel i obecny prezes Wydawnictwa. Program dwukrotnie zdobył nagrodę As Empiku (w 2005 i 2010 r.).



2003

## AUDIOKURSY, KSIĄŻKI JĘZYKOWE I FISZKI

Od 2003 roku profil wydawnictwa Edgard skoncentrowany jest wokół książek, fiszek i audiobooków do nauki języków obcych. W ofercie dominują nowoczesne materiały łączące aktywną naukę słownictwa i gramatyki w kontekście oraz mówienia.



EDGARD  
JEZYKIOBCE.PL

2009

## MULTIKURS WYDANY W KOEDYCJI Z GAZETĄ WYBORCZĄ

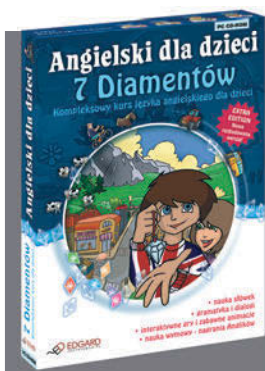
Multimedialny kurs do nauki 5 języków równocześnie. Reklamy w TV przyniosły wydawnictwu niezwykłą popularność.



2006

## PIERWSZE GRY I MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA DZIECI

W 2006 roku powstały pierwsze karty obrazkowe i gry multimedialne dla dzieci do nauki języka angielskiego i niemieckiego pod szyldem Edgard Językiobce.pl. Od 2011 roku edukacyjna oferta rozwijana jest pod znaną i lubianą marką Kapitana Nauki.



2011

## POWSTAJE MARKA KAPITAN NAUKA

Wszystkie nowe produkty dla dzieci są publikowane pod nową marką Kapitan Nauka - to seria wciągających gier, puzzli, książek, które wspierają rozwój dziecka przez kreatywną zabawę. Publikacje Kapitana Nauki stymulują rozwój praktycznych umiejętności niezbędnych w XXI wieku, takich jak koncentracja, pamięć, spostrzegawczość, myślenie logiczne.



2015

## REBRANDING MARKI KAPITAN NAUKA - ZMIANA LOGOTYPU I REDESIGN OPAKOWAŃ



2012

## PRZEPROWADZKA NA ZIELONY MOKOTÓW, BIURO PRZY MORSKIM OKU W WARSZAWIE



2016

## POWSTAJĄ NOWE SERIE WYDAWNICZE W MARCE KAPITAN NAUKA W TYM BESTSELLEROWA GRA LOTERYJKA ZWIERZĘTA





# W HISTORII FIRMY

**2016**

PIERWSZE GRY  
KARCJANE, QUIZY  
I ŁAMIGŁÓWKI  
„KIESZONKOWCE”



**2016 - 2021**

AKTYWNY UDZIAŁ  
W MIĘDZYNARODOWYCH  
TARGACH BRANŻY  
ZABAWEK I KSIĄŻEK

\* Bolonia  
\* Norymberga

**2017**

GRY EDUKACYJNE W OFERCIE KAPITANA NAUKA



**2017**

WYRÓŻNIENIA DLA MARKI  
KAPITAN NAUKA  
W KONKURSIE ZABAWKA  
ROKU I ŚWIAT PRZYJAZNY  
DZIECKU

25 nagrodzonych tytułów m.in. seria  
100 zabaw, gry Loteryjki, SuperQuizy



**2019**

GRY TOWARZYSKIE  
I ROZRYWKOWE  
EDGARD GAMES

Pierwsze nowości wydawnicze  
marki Edgard Games, które  
w późniejszym czasie uzyskują  
status bestsellerów: Angielski  
Bójka na słówka, Śledztwo. Kry-  
minalna gra karciana



EDGARD  
GAMES

**2019**

GRY PLANSZOWE ORAZ NOWA IDENTYFIKACJA  
WIZUALNA MARKI KAPITAN NAUKA

\* wprowadzenie innowa-  
cyjnego systemu kompe-  
tencji na opakowaniach  
ulatwiający wybór pro-  
duktu dla rodzica czy  
nauczyciela. W ofercie  
pojawiają się gry plan-  
szowe.



**2020**

NAGRODY GŁÓWNE  
DLA MARKI KAPITAN NAUKA

- **Konkurs Zabawka Roku.** Kategoria gry dla najmłodszych. Co za emocje? Gra edukacyjna. Kapitan Nauka
- **Perełka 2020 w kategorii gry.** Zakodowany Zamek. Gra na kodowanie. Kapitan Nauka, Świat.
- **Konkurs Świat Przyjazny Dziecku.** Gra edukacyjna. Kapitan Nauka
- **Konkurs Świat Przyjazny Dziecku.** Seria książeczek Dotknij natury Plebiscyt Dziecięca Marka Roku



**2019**

CAPTAIN SMART CZYLI KAPITAN W WERSJI  
MIĘDZYNARODOWEJ

Kapitan Nauka wypłynął na szerokie wody. Aktualnie sprze-  
dawany jest już w całej Europie m.in.: w Wielkiej Brytanii,  
Niemczech, Francji ale też na Litwie i w Luxemburgu.



**2021**

NOWY MAGAZYN I SYSTEM WMS ORAZ NOWE  
GRY I KSIĄŻECZKI 2021



**2021**

25 LECIE  
WYDAWNICTWA EDGARD

- spotkanie dla przyjaciół wydawnictwa  
oraz pracowników







# POLSCY TWÓRCY PODBIJAJĄ RYNEK GIER PLANSZOWYCH I KUSZĄ INWESTORÓW

**Wydawać by się mogło, że w epoce smartfonów i rosnącego w siłę e-gamingu, gry bez prądu, bo tak mówi się na planszówki, to relikty przeszłości, wspominany jedynie przez dzisiejszych 30-latków. Nic bardziej mylnego. Rynek gier planszowych od lat szczyty się pokaźną grupą zaangażowanych, a wręcz fanatycznych miłośników, a nowoczesne gry planszowe nie mają wiele wspólnego z popularnym Chińczykiem czy Eurobiznesem. Rosnąca popularność finansowania społecznościowego ukazała drzemiący w branży potencjał stając się lokomotywą napędzającą jej rozwój.**

Światowy rynek gier planszowych w 2019 roku to biznes wart 13,1 mld USD. Liderem jest Ameryka Północna z udziałem o wartości 4,4 mld USD. Druga pod względem wielkości była Europa, gdzie prym wiodą Niemcy. Oczekuje się, że w 2023 r. Stary Kontynent osiągnie pułap 4 mld USD, rosnąc rocznie w średnim tempie (CAGR) na poziomie 6 proc. w okresie prognozy 2017 – 2023 roku[1].

## RYNEK NIEZBADANY, ALE PERSPEKTYWICZNY

Rodzimy rynek gier planszowych to wciąż jednak słabo zbadana materia. Z uwagi na brak oddzielnego PKD dla gier planszowych i związanych z tym trudności definicyjnych bardzo trudno oszacować wielkość rynku nad Wisłą. Polska Klasyfikacja Działalności przypisuje bowiem produkcję gier planszowych do szerokiej kategorii PKD 32.40.Z „Produkcja gier i zabawek”, gdzie wraz z gramami planszowymi ulokowano produkcję lalek, modele do sklejania, a nawet zabawkowe instrumenty muzyczne. Raport „Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce”[2] jednoznacznie wskazuje, iż szacunki odnośnie wartości branży wahają się od 5 mln PLN do 3 mld PLN, a na domiar złego bazując wyłącznie na kalkulacji własnych nakładów, bezpośredniej konkurencji czy sprzedaży gier. Jeżeli z katalogu wyłączymy puzzle, lamigłówki oraz proste gry dla dzieci, wyliczenia będą diametralnie różne. Podobny problem wiąże się z oszacowaniem liczby wydawców, jak również graczy. Przyjmując tytuły wyłącznie skierowane do hobbystów, bez uwzględniania wznowień, w mi-

nionym roku na rynek wprowadzono ok. 100 pozycji. Uwzględniając gry dziecięce sumę należałoby podać w setkach.

Wydawcy biorący udział w badaniu uważają, że choć nie jest znana dokładna wielkość rynku, to polski sektor gier planszowych może być pod tym względem trzecim lub czwartym w Europie. Co więcej, rodzimy rynek staje się areną coraz większego zainteresowania międzynarodowych firm, gdyż statystycznie niewielka grupa odbiorców skłania do przekonania, iż polski rynek wciąż ma spory potencjał do wzrostu[3]. Nie umknęło to zainteresowaniu inwestorów instytucjonalnych i funduszy, którzy poza sektorem gier elektronicznych z równie wielką wnikliwością zaczęli przyglądać się analogicznej rozrywce. Paweł Obara, Członek Zarządu funduszu Mercaton ASI, mówi: – Branża gier, w tym gier planszowych od lata charakteryzowała się wysoką dynamiką wzrostu. Co więcej, czas pandemii stworzył idealne warunki, w postaci braku mobilności społecznej i powszechnej izolacji, by perspektywiczny rynek gier, ruszył z podwójną siłą. Posiadając wieloletnie doświadczenie w rozwoju firm i obserwacji uczestników, z pełnym przekonaniem włączyliśmy więc sektor gamingu do naszych rekomendacji dla inwestycji średnioterminowych.

## CROWDFUNDING UWIDOCZNIŁ WARTOŚĆ RYNKU

Rozwój nowych technologii, kultura social media i rosnąca popularność finansowania społecznego ujawniły skalę zjawiska, otwierając przed branżą gier





planszowych nowe perspektywy. Jeszcze kilka lat temu wydawcy gier angażowali się w sprawdzone, zagraniczne tytuły, rzadziej promując autorskie pomysły skazane wyłącznie na łut szczęścia przy próbie trafienia w gusta fanów. Dziś kampanie crowdfundingowe rozwiązały szereg ówczesnych problemów. Wydawca, jeszcze zanim ruszy z produkcją, dostaje informację zwrotną odnośnie zainteresowania i potencjalnego rynku zbytu, jednocześnie ograniczając własne ryzyko finansowe. W zamian za obietnicę udostępnienia gry w przedsprzedaży, wersji premium lub udziały czy akcje spółki, otrzymuje środki finansowe pozwalające pokryć koszty produkcji. Studium przypadków z ostatnich dwóch lat udowodniło, iż polscy producenci osiągają w ten sposób spektakularne sukcesy na lokalną, ale i światową skalę.

Największym przykładem sukcesu polskiego producenta jest kampania crowdfundingowa „The Witcher: Old World”, gry stworzonej na licencji dobrze znanego wszystkim uniwersum Wiedźmina rozwijanego przez CD Projekt Red. Poprzez anglojęzyczną platformę Kickstarter, inwestorzy społeczni w liczbie blisko 46 tys. osób wsparli produkcję niebagatelną kwotą ok. 7 mln Euro (a Polacy na platformie zagramwto dołożyli swoje, bijąc kolejny rekord rodzimego crowdfundingu wynikiem 6,9 mln PLN). Za sukcesem projektu stoi firma Go On Board oraz wsparcie medialne CD Projekt Red. Ale to nie jedyny rekordziści – poprzedni rekord należał do wrocławskiego studia Awaken Realms, któremu udało się zebrać 5 mln funtów na stworzenie kolejnej odsłony gry „Nemesis” autorstwa Adama Kwapińskiego, jednego z najsłynniejszych rodzimych designerów.

Polska należy do absolutnej czołówki, jeżeli chodzi o projekty crowdfundingowe w sektorze gier planszowych. W październiku 2020 r. udowodniła to firma Glass Cannon Unplugged, na której czele stoi Jakub Wiśniewski, współtwórca planszowej adaptacji hitu spółki 11 bit studios S.A. – This War Of Mine. Debiutując jako spółka, Glass Cannon Unplugged przekonało fanów i inwestorów do swojego projektu doświadczonym zespołem i niebanalnym designem, w efekcie zbierając na platformie Kickstarter blisko 12 milionów PLN na projekt adaptacji planszowej Frostpunka (również na licencji 11 bit studios S.A.). Tym samym zespół Glass Cannon Unplugged rozpoczął nowy rozdział we współpracy polskich twórców z tą największą na świecie platformą crowdfundingową, która tą zbiórką otworzyła polskim podmiotom możliwość prowadzenia kampanii z terytorium Polski, co wcześniej było niemożliwe, a podmioty takie jak Awaken Realms czy inne studia musiały rejestrować oddziały w UK lub USA. W Polsce, poza zagranicznymi platformami crowdfundingowymi, funkcjonują także serwisy wspieram.to czy zagramwto, które koncentrują się wyłącznie na polskim rynku wydawniczym.

Na całym świecie, kampanie crowdfundingowe wspierające rynek gier planszowych zebrały w 2020 roku ponad 233 mln USD, co w porównaniu do 2019 roku oznacza wzrost o ponad 32 proc.[4]

#### PERSPEKTYWA: 13 PROC. WZROST W SKALI ROKU DO 2026

Gry planszowe wciąż są o wiele bardziej popularne na Zachodzie, a nawet w Rosji. To powoduje, że w oczach inwestorów rynek polski wciąż ma duży potencjał do wzrostów. Paweł Obara, Członek Zarządu funduszu Mercaton ASI, specjalizującego się m.in. w branży gamingowej, wskazuje: – Podobnie, jak w bogatszej części Europy, wraz ze wzrostem zamożności społeczeństwa także polski rynek ma szansę na rozwój o podobnej skali. A co za tym idzie, spodziewamy się zwiększenia liczby graczy, jak również wydatków na same gry, które także są procentowo niższe niż na Zachodzie. To poniekąd konsekwencja zauważalnej zmiany mentalności Polaków i przeświadczenia, iż gry planszowe są rozrywką dla dzieci. Dziś, mało już kogo dziwi, gdy młodzież oraz dorośli umawiają się na wspólne granie w analogowej formie.

Analizując rynek w kontekście perspektywy średnioterminowej bezspornie mocną stroną polskich wydawców jest ugruntowana pozycja na arenie międzynarodowej oraz tożsamość środowiska. Producenci, wydawcy, recenzenci, komentatorzy oraz sami gracze skwapliwie budują jej wartość poprzez spotkania, wydarzenia branżowe oraz wspólne eventy takie, jak Dzień Gier Plan-



ZAPRASZAMY DO NASZEJ  
HURTOWNI INTERNETOWEJ  
WWW.BEMAG.PL

PROMOCJE

NOWOŚCI



Gutowo Wielkie 26a, 62-300 Wrzesnia  
kontakt@bemag.pl tel. 796 363 606

REKLAMA

szowych zainaugurowany 10 października 2020 roku w Polsce, czy Międzynarodowy Dzień Gier Planszowych wypadający 1 czerwca. Branża organizuje się, mając świadomość, iż konkurując z zagranicznym producentem tylko w ten sposób może podtrzymać zainteresowanie tą formą rozrywki.

W każdym razie, rozważając lokowanie środków w spółki trudniące się produkcją gier planszowych, powinniśmy myśleć o rynku z perspektywy międzynarodowej. – Inwestor, doceniając perspektywę rynku polskiego, traktuje branżę globalnie. Przeważająca ilość wyprodukowanych gier jest eksportowanych, co przy słabnącym złotym sprzyja przychodom – wskazuje Paweł Obara z Mercaton ASI i dodaje: – Prognozy w kontekście dynamiki rynku są obiecujące. Z raportu amerykańskiej firmy konsultingowej Arizton wynika, iż globalny rynek gier planszowych, na skutek pandemii będzie rósł o 13 proc. średniorocznie. W chwili obecnej, trudno znaleźć branżę o prognozowanej stopie zwrotu podobnej wysokości.

[1] <https://blog.pipecandy.com/board-games-market/>

[2] Narodowe Centrum Kultury, Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce, <https://nck.pl/badania/projekty-badawcze/raporty-polska-branża-gier-planszowych>

[3] Ibidem.

[4] <https://mycompanypolska.pl/artykul/ponad-2-mln-zl-na-gre-planszowa-wielki-sukces-polskiego-wydawnictwa/6506>





# NA PREZENTY KOSMETYKI I PERFUMY, A TAKŻE ZABAWKI I KSIĄŻKI – W TYM ROKU NA BOŻE NARODZENIE WYDAMY ŚREDNIO 2 129 ZŁ 70 PROC. BUDŻETU ŚWIĄTECZNEGO STANOWIĄ WYDATKI NA ŻYWNOSĆ ORAZ PREZENTY

**Jak pokazuje 24. edycja międzynarodowego badania „Zakupy świąteczne 2021”, przeprowadzonego przez firmę doradczą Deloitte, Polacy w tym roku nie zamierzają oszczędzać. Na prezenty, żywność, podróże oraz spotkania z najbliższymi planujemy przeznaczyć średnio 2 129 zł, czyli o 11 proc. więcej niż rok temu. Wartym odnotowania jest także fakt, że niemal 2 na 3 osoby w tym roku planuje trzymać się listy zakupowej i nie przekraczać ustalonego budżetu.**

W drugim roku pandemii Polacy przewidują wzrost swoich wydatków okołoświątecznych. Przede wszystkim zwiększy się koszyk związany z podróżami. Na ten cel przeznaczymy średnio 333 zł, czyli o ponad 55 proc. więcej niż w minionym roku. Nie będziemy także oszczędzać na żywności i napojach. Zamierzamy wydać na nie 944 zł i średnio będzie to koszt o 10 proc. wyższy niż w ubiegłym roku. Z kolei prezenty pochłoną podobną do zeszłorocznej sumę 546 zł (wzrost o 2 proc.). Przyjemności oraz rozrywka będą nas kosztować średnio 306 zł (spadek o 3 proc.).

## ŚWIĘTA POWOLI OSWAJAJĄ PANDEMIE

Jak pandemia wpłynie na zwyczaje zakupowe Polaków? Niemal połowa Polaków (47 proc.) ma zamiar spędzić przedświąteczny czas w domu i unikać miejsc publicznych. To nadal bardzo dużo, jednak w porównaniu z rokiem poprzednim (ponad 70 proc.) widoczna jest znaczna tendencja spadkowa. Zakupy świąteczne wcześniej chce zrobić 38 proc. ankietowanych. Z kolei 35 proc. ograniczy wydatki na konsumpcję, zaś 32 proc. zredukuje liczbę wizyt w sklepach stacjonarnych.

Główną zmienną w zachowaniu Polaków w okresie świątecznym jest chęć spędzenia czasu w domu, unikanie publicznych miejsc, zrobienie świątecznych zakupów wcześniej, przy jednoczesnym ograniczeniu wizyt w sklepach stacjonarnych. Jest to oczywiście związane z pandemią COVID-19. Niemal trzy czwarte badanych spędzi święta w domu, 23 proc. u rodziny lub znajomych, a 3 proc. w podróży po Polsce lub za granicą.

## MIKOŁAJ Z DUŻYM WORKIEM

W tym roku każdy Polak zamierza kupić średnio 7 prezentów. Przede wszystkim będą to upominki dla dzieci (63 proc.), na nie także zostanie przeznaczona największa część budżetu (48 proc.). Równie hojnie obdarowani zostaną partnerzy, mężowie, żony (61 proc.). Polacy nie zapominają także o rodzicach, 56 proc. planuje przygotować dla nich niespodziankę.

## CO ZNAJDZIEMY POD CHOINKĄ?

W tym roku będą to przede wszystkim kosmetyki i perfumy, takie zakupy deklaruje 56 proc. ankietowanych. Drugą najpopularniejszą kategorią, którą wskazuje 50 proc. badanych, są gry i zabawki. Dużą popularnością cieszą się także książki z 46 proc. wskazań. Rozczarowani mogą być fani elektroniki – ponad 85 proc. osób nie planuje tego typu zakupów.

## ZAKUPY ŚWIĄTECZNE CORAZ WCZEŚNIEJ

Coraz więcej z nas planuje zakupy wcześniej. W listopadzie chciało to zrobić 27 proc. i jest to ogromny skok w porównaniu do roku poprzedniego (12 proc.).

Black Friday był dodatkową okazją do zakupów świątecznych dla około 1 na 10 osób. W grudniu średnio dwóch na trzech Polaków planuje zakupy świąteczne, najwięcej osób (54 proc.) zamierza zdążyć do 25 grudnia.

## ŻYWNOSĆ KUPUJEMY W DYSKONTACH, ZABAWKI W INTERNECIE

Gdzie udamy się na zakupy okołoświąteczne? Sklepy online stały się niemal tak często preferowane jak te stacjonarne. Prawie połowa świątecznego budżetu zostanie wydana w właśnie w nich (47 proc.). Najczęściej wykorzystywane będą w tym roku serwisy zakupowe typu market place i aukcyjne.

W sklepach stacjonarnych kupujemy przede wszystkim żywność i napoje (85 proc.). Kanały online będziemy wybierać przy produktach związanych z podróżami i spędzaniem czasu wolnego (71 proc.) oraz poszukując elektroniki (64 proc.) i zabawek czy książek (63 proc.). Co ciekawe w pozostałych kategoriach różnice nie są już tak znaczące. Ci, którzy decydują się na zakup kosmetyków, odzieży, dóbr luksusowych, telefonów czy artykułów sportowych równie chętnie wybierają sklepy online, co stacjonarne. Preferowanym sposobem płatności nadal jest gotówka (30 proc.), najpopularniejszą formą online jest płatność kartą (15 proc.).

## W E-COMMERCE KRÓLUJĄ PLATFORMY ZAKUPOWE

Podczas zakupów online głównym kanałem wybieranym przez 44 proc. respondentów są strony typu marketplace, zaś 24 proc. z nich zadeklarowało, że tam właśnie wyda najwięcej pieniędzy na prezenty. Popularnością cieszą się także serwisy aukcyjne, z których planuje skorzystać 34 proc., zaś zostawić największą kwotę deklaruje 13 proc. badanych. Ze sklepów stacjonarnych Polacy najchętniej wybierają drogerie (42 proc.) oraz galerie handlowe (33 proc.) Internet stał się nie tylko popularnym kanałem sprzedaży, ale także atrakcyjnym źródłem informacji przy zakupie prezentów. Polacy inspiracji poszukują głównie w wyszukiwarkach internetowych (52 proc.), platformach sprzedażowych (50 proc.), na stronach internetowych różnych marek (36 proc.) oraz w porównywarkach cenowych (36 proc.).

Zauważalne są różnice we wpływie świata online na wybory konsumenckie ze względu na wiek. Ze stron internetowych sprzedawców oraz aplikacji mobilnych korzysta co drugi młody człowiek do 24 roku życia, zaś co trzeci w grupie wiekowej powyżej 45 lat. Istotne wydaje się także odnotowanie, że social media wpływają obecnie na decyzje zakupowe co trzeciego Polaka do 35 roku życia. Osoby powyżej 45 lat opiniotwórczo traktują je jedynie w 12 proc. przypadków.





# Najlepsze zabawki, gry i książki dla dzieci.

Poznajcie zwycięzców jesiennej edycji konkursu Zabawka Roku, Nagroda Dzieci i Nagroda Rodziców!

Właśnie zakończyła się 15. edycja konkursu Zabawka Roku 2021. Dziennikarze, eksperci i znani rodzice testowali najciekawsze zabawki sezonu i najbardziej kreatywne i pomysłowe produkty dla dziewczynek i chłopców. Zobaczcie, do kogo powędrowały także Nagrody Dzieci i Nagrody Rodziców.

## ZWYCIĘZCY TYTUŁU ZABAWKA ROKU



- **Zippee** od Qelements - nowość, który urzeka wszystkich. Zippee (Qelements) to sensoryczna zabawka do stymulacji zmysłów dziecka.
- **Origami 3D** od Alexander Toys - Seria zestawów kreatywnych do samodzielnego tworzenia trójwymiarowych rzeźb z papieru.
- **Logiquest: Shadow Glyphs** - Niebanalna łamigłówka logiczna od Rebeli, w której staramy się ustawić elementy w taki sposób, by po włączeniu światła dawały cień o odpowiednim kształcie.
- **Gra w Poszukiwaniu Złotego Runa** od wydawnictwa Hipokampus - wplywamy na Ocean Zapomnienia, aby odnaleźć legendarne Złote Runo.
- **SmartMax - My First Acrobats** od IUVI Games - 6 różnych geometrycznych klocków konstrukcyjnych z 3 metalowymi kulkami, każda z inną twarzą oraz lustrzaną podkładką.
- **Box Monster** od Granny - gwarantuje dynamiczną rozgrywkę angażującą zmysły dotyku.
- **Czytamy Razem** - zestaw do nauki czytania- edukacyjny zestaw od CzuCzu.
- **Mini Wafle City** od Marioinex - zestaw tematyczny, który pozwoli na zbudowanie własnego miasta.
- **Connetix** - klocki magnetyczne od Lefleo - układamy ogromne konstrukcje, takie jak wieże, zamki, czy kulodromy.
- **Szumiś z bajkami** - Szumiś, który opowiada bajki.

MULTIGRA  
M G

- drewniana -  
**WIEŻA**

WIEŻA

WIEŻA

EMOCJONUJĄCA  
GRA ZREĆZNOŚCIOWA!

GRY DLA KAŻDEGO

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





- **Projektor YellowWall + 4 Multibajki** - wyśmienita rozrywka i projekcja Multibajek na ścianie.
- Gra karciana „**Akademia Superbohaterów**” - poznaj polskich naukowców w niekonwencjonalny sposób.
- **Rok w lesie. Znajdź zwierzaka** od Naszej Księgarni - Ćwicz pamięć i refleks razem z bohaterami książki „Rok w lesie” Emilii Dziubak.
- **ToddleRoad Metropolis** od Makbyte - nieskończone możliwości układania aż 6 metrów ulic

- Rowerek biegowy magnezowy **Lionelo Bart Tour**
- **Rower Bungi Bungi Lite 16"** od OTRIS

Na oceniających zrobili wrażenie gry ćwiczące logiczne i abstrakcyjne myślenie takie jak:

- **Pablito** od Pink Frog - patrzenie na świat oczami Picassa i odzwierciedlenie obrazów z karty za pomocą figur geometrycznych
- **Obrazki** od Rebeli - odwzorowywanie fotografii za pomocą zestawu drewnianek, garści kamyczków lub sznurków
- Łamigłówka **Ubongo Junior 3D** od Egmont, która pozwoli na rodzinne zmagania z figurami przestrzennymi.
- **Ghost Adventure. Zakręcona Przygoda** od Muduko.

## ZABAWKA ROKU - WYRÓŻNIENIA



Jury wyróżniło:

- Wyjątkowy pomysł na naukę gry w szachy, czyli **SZACH MAT** od Wydawnictwa JAWA.
- **Bąbelki Dimpl Pops** od Qelements.
- Interaktywną naukę zegara - **Czytaj z Albikiem: Znam godziny** od Albi.
- Little Dutch Drewniany chodzik edukacyjny **Little Goose** od KIDS INSPIRATIONS.
- **Drewnianą tablicę manipulacyjną Lilliputiens** od Solution Baby Care.
- **Aston Martin DB5 Jamesa Bonda** od Playmobil
- Zaplątaną w sieci rybackie **Helę - Foczkę do ocalenia** od Epee.
- Serię gier innowacyjnych: **Rozpoznaj Stworka** i **W co się ubrać** od Muduko.
- **Leśny bal** - grę logopedyczną Kapitana Nauki.
- Grę **Rok na okrągło** od Adamigo.
- Zestaw **Boffin II Zielona Energia** od ConQuest Entertainment.
- Zestaw akcesoriów narzędziowych dla dzieci **Stanley Jr.** od Sellmet & more.

## ZABAWKA ROKU NAGRODA DZIECI



Dzieci również wybrały swoje zabawki marzeń. Znalazł się wśród nich:

- **Magic Mixies** - interaktywny kociołek pełen magii od Tm Toys.
- Seria robotów Xtrem Bots: **Woki, Mazzy, Space Bot** od Tm Toys.
- Uczący Przyjaciel Robot 4w1 od Fisher-Price.
- **Serię Brick Trick Harry Potter** od Trefl SA
- **Serię Tubi Jelly** od Tubana.
- Elektryczne rowery biegowe **Polovolt Electric Balance Bike** od Pol Impex.
- **Pinypon. Zamieniaj i łącz** od Epee umożliwiają mieszanie i łączenie każdego elementu laleczek.
- **Rainbow High Winter Break** od MGA Entertainment, seria uwielbiana przez dziewczynki.





## NAGRODA RODZICÓW



Rodzice docenili tym razem:

- Delikatne i bezpieczne dla skóry noworodków i wcześniaków chusteczki **WaterWipes BIO** od Eco and More.
- Inhalator siateczkowy Mesh z nebulizatorem **AGU N8 Tomichi** od IAMED.
- Linia kosmetyków **KIDS FUN** Naturalny żel do mycia ciała i włosów od Stea.
- **SZARAGI | pegboard** – mebel, który zmienia się wraz z dzieckiem od Villetta.
- Wśród książek na nagrodę zasłużył **Pax. Droga do domu** Wydawnictwa IUVI, kontynuacja bestsellerowego „Paxa” Sary Pennypacker. Ponadczasowa i niezwykła opowieść o rodzinach z wyboru i uzdrawiającej mocy miłości. Książka porównywana do "Małego Księcia", podbiła już serca setek tysięcy czytelników w Polsce.
- Najmłodszy zakochają się w **Bajkach dźwiękowych** od Wydawnictwa HarperCollins. Te przepięknie zilustrowane klasyczne baśnie z kilkunastoma różnymi modulami dźwiękowymi, z pewnością uruchamiają dziecięcą wyobraźnię.
- Jurorzy zwracają dużą uwagę na zestawy takie jak Pomoce edukacyjne do nauki czytania sylabowego **Lowcy Wyrazów** od Jedna i Druga, które nauczą dzieci czytania, od samogłosek, poprzez budowanie sylab i wyrazów, do czytania ze zrozumieniem. W bonusie trening logopedyczny, ćwiczenia pamięci i koncentracji, wzbogacenie słownictwa.

- Nagrodę Rodziców otrzymała również **Kolekcja bambusowa Sussex** od Doctor NAP składająca się ze zwiewnych koszul, szerokich wygodnych spodni, koszulek na ramiączka i kimona, które można łączyć w dowolny sposób ze sobą w zależności od sytuacji i nastroju.

## NAGRODA RODZICÓW - WYRÓŻNIENIA



Jury Konkursu Nagroda Rodziców wyróżniło:

- Fotelik **RECARO Tian Elite** RECARO Kids dla dzieci od 9 – 36 kg za bezpieczeństwo i funkcjonalność.
- Szczoteczki soniczne dla najmłodszych dzieci **Sönik** od Baby&Travel oraz **GIOgiraffe** soniczna szczoteczka dla dzieci od InnoGIO.
- Laktator **Neno Angelo** od KGK TRADE.
- **Mój pierwszy komiks 5+** od Egmont. W przepelnionych humorem, niezwykłych wzruszających historiach z morałem znajdziecie wyjątkowe połączenie komiksu z książeczką obrazkową.

Gratulujemy zwycięzcom!!

Organizatorem konkursu Zabawka Roku 2021, Nagroda Rodziców jest serwis Zabawkowicz.pl.



**Targi Kielce**  
exhibition & congress centre



ufi The International Association of the Exhibition Industry

# Kids' Time

XIII Międzynarodowe Targi Zabawek i Artykułów dla Matki i Dziecka

**16-18.02.2022 Kielce**

W biznesie spotkanie to podstawa

Dołącz do nas już dziś

[www.kidstime.pl](http://www.kidstime.pl)

Partner Strategiczny Targów:



Główny Partner Medialny:



Współpraca:



Patronat Medialny:



@targikidstime



@kidstimefair



/showcase/kids-time-fair





# REKOMENDACJE

przeгляд produktów

## PARTY TIME

Najlepsza gra imprezowa, w którą gracie drużynowo! Party Time to gra, w której musicie wyjaśnić pozostałym graczom znaczenie słów za pomocą innych wyrazów, używając synonimów i innych podpowiedzi. Na polach premiowych czekają na was dodatkowe zadania: pantomima ze zwierzętami lub zawodami, rymowanie, opisywanie znanych osóbistości czy wymienianie jak największej liczby wyrazów na tę samą literę. Party Time to gra, która uświetni każde spotkanie towarzyskie, niezależnie od wieku jego uczestników!

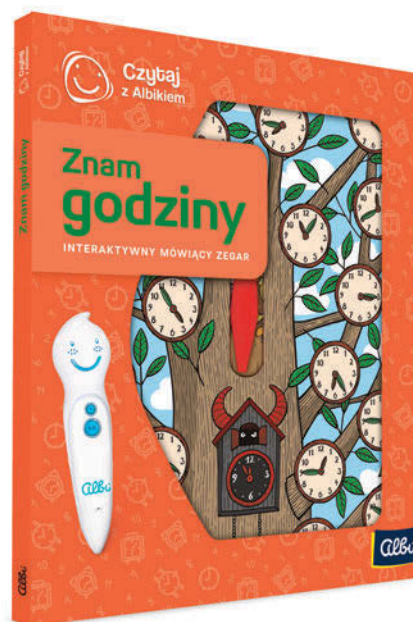
Producent: Albi



## CZYTAJ Z ALBIKIEM: ZNAM GODZINY

Nauka zegara nie musi być trudna! To wyjątkowa zabawka interaktywna działająca z systemem Czytaj z Albikiem. Dzieci nauczą się dzięki niej rozpoznawać godziny na zegarze elektronicznym i analogowym. Naukę tę ułatwią quizy oraz wskazówki do ustawiania godzin. W zegarze została także ukryta bajka o Zegarowym drzewie, która z pewnością zaciekawi najmłodszych. Interaktywny zegar Znam godziny zdobył wyróżnienie na konkursie Zabawka Roku 2021. Produkt działa tylko z mówiącym piórem Albi i jest przeznaczony dla dzieci w wieku 3+

Producent: Albi





## STAR REALMS

Weź udział w międzygalaktycznym konflikcie w Star Realms, znanej i popularnej grze autorstwa karcianych weteranów: Darwina Kastle i Roba Dougherty. Połącz emocje towarzyszące grom pojedynkowym, z możliwościami taktycznymi znanymi z gier opartych o mechanikę budowania talii. Gromadź punkty handlu i pozyskuj potężne okręty i bazy, które zasilą Twoje imperium. Łącz zakupione karty w niszczyielskie kombinacje, które zdominują pole bitwy zapewniając Ci punkty walki. Wykorzystaj zdolności sojuszy, aby zagwarantować sobie władzę w galaktyce. Chwała i splendor czekają! Czy odważysz się po nie sięgnąć?

**Wydawca: IUVI Games/Ateneum-wyłączny dystrybutor**



## JAS I MAGICZNA FASOLA

Poznaj „Jasia i Magiczną Fasolę”, grę logicznej o unikatowym wykonaniu! Czy pomożesz Jasiowi wspiąć się po lodydze fasoli wprost do ukrytego w chmurach zamku? Czy zdołasz opuszczać elementy układanki wzdłuż lodygi fasoli tak, aby odtworzyć obrazek z wybranego zadania? Uważaj! Elementy będą się obracać podczas spadania!

**Wydawca: IUVI Games/Ateneum-wyłączny dystrybutor**



## ZAKODOWANY ZAMEK. GRA NA KODOWANIE. KAPITAN NAUKA

Gra kooperacyjna „Zakodowany zamek” (4-10 lat) wprowadza dzieci w podstawy programowania bez użycia komputera. Dzięki układaniu odpowiednich sekwencji kart, które prowadzą czarodzieja do poszukiwanych skarbów, dzieci uczą się tworzenia zrozumiałych komunikatów oraz algorytmów, czyli powtarzalnych sekwencji. Rozwijają w ten sposób myślenie logiczne, kreatywność oraz koncentrację na zadaniu. Podczas gry doskonale również kompetencje społeczne i zdolność współpracy, by osiągnąć wspólny cel, czyli opracować strategię zebrania trofeów, zanim zrobi to duch. Gra „Zakodowany zamek” wykorzystuje STEM (ang. Science, Technology, Engineering, Maths), czyli nowe podejście do uczenia się, integrujące nauki ścisłe, nowoczesne technologie, inżynierię oraz matematykę w celu rozwijania umiejętności myślenia logicznego, rozwiązywania problemów, kreatywności oraz współpracy.

Zamiast strategii opartych na pamięciowym przyswajaniu informacji gracze zdobywają nowe umiejętności dzięki wykorzystaniu pomysłowości, efektywnego myślenia i potrzeby eksperymentowania, co wyzwala ich naturalną kreatywność.

Dośkoną przy tym zdolności niezbędne zawodowym programistom, m.in. koncentrację, wytrwałość oraz cierpliwość w poszukiwaniu rozwiązań.

**Wydawca: Kapitan Nauka**



## DROGA. DUŻE PUZZLE Z GRĄ. KAPITAN NAUKA

Duże puzzle z grą „Droga” (3+) to prawie trzymetrowa układanka, z którą można zbudować mnóstwo dróg o różnych kształtach i wykorzystać do wyścigu samochodami. Wystarczy puścić wodze fantazji i stworzyć nawet najbardziej odjechane trasy. Kto wie, co może się wydarzyć na drodze!? Miłośników szybkiej jazdy czekają natomiast niesamowite przygody - mogą sprawdzić swoje możliwości w grze rozwijającej myślenie strategiczne. Dzięki układaniu drogi dzieci rozwijają wyobraźnię przestrzenną i kreatywność, a podczas gry doskonale również kompetencje społeczne. Duże puzzle z grą „Droga” (3+) to kreatywna zabawa konstrukcyjna, dzięki której dzieci uczą się planowania i przewidywania swoich działań. Puzzle można łączyć w dowolnej kolejności, wykorzystując wszystkie elementy i zakończenia drogi lub tylko część jej odcinków. A w grze polegającej na wyścigu autami uczestnicy zabawy opracowują trasę najszybciej prowadzącą do zwycięstwa, pamiętając o znakach drogowych i ograniczeniach prędkości. Rozwijają w ten sposób myślenie logiczne, wyobraźnię oraz orientację przestrzenną.

**Wydawca: Kapitan Nauka**





## REKOMENDACJE - GRY

### ZA GÓRAMI ZA LASAMI

Kot Marzyciel śpi w najlepsze. Śni o drodze do cudownego Zamku Snów, gdzie słońce wciąż ogrzewa futerko, fosą płynie świeże mleko, a dni upływają na słodkim lenistwie... Rzuć kostką i wyciągnij kartę, aby na jej podstawie rozpocząć własną bajkową opowieść. Każda karta oznacza przedłużenie historii o jedno zdanie, w którym kolejny gracz musi ująć następny element. Jednak za każdym razem całą bajkę trzeba opowiedzieć od początku, dokładnie powtarzając słowa poprzedników. Czeka was pełna inwencji i humoru zabawa, obfitująca w zmiany akcji oraz zaskakujące zakończenia.

Wiek: 7+

Dystrybutor: Pink Frog



### WOOLNIEJ!

„Woolniej!” to wyścig, jakiego jeszcze nie było! Wyzwaniem przed jakim stają wszyscy gracze jest utrzymanie się na planszy tak długo, aż wokół nie pozostanie żaden rywal. Miejscem wyścigu jest plansza 3D składająca się z 4 elementów tworzących tor w formie grządkki. Rozgrywka odbywa się za pomocą obrazkowych kart akcji, wskazujących jaki ruch należy wykonać. Mechanika opiera się na wypychaniu rywali, którzy blokują drogę do pola, na które musimy się udać. W ten sposób nawet, gdy los zbliży nas ku porażce, to na dno pociągniemy również rywali i po ich plecach możemy prześlizgnąć się i ostatkiem sił wywalczyć wielkie zwycięstwo.

Wiek: 4+

Dystrybutor: Pink Frog



### SERIA GRANNA EXPERT

„Gutenberg” to gra planszowa dla 1 do 4 graczy, w której wcielicie się w pionierów drukarstwa w XV wieku. Poprzez realizację zamówień będziecie budowali swoje bogactwo i sławę, a usprawniając swoje zakłady drukarskie i pozyskując wsparcie mecenasów będziecie rozwijali swoje zdolności produkcyjne. Rywalizację zwycięży drukarz szczytujący się największym uznaniem.

Autorzy: Katarzyna Cioch i Wojciech Wiśniewski

Ilustrator: Rafał Szłapa

Wiek graczy: 10+

Liczba graczy: 1-4

Wydawca: Granna



### BOX MONSTER

Kooperacyjna, rodzinna gra dla dużych i małych graczy.

Zwariowany potwór zjada wszystko co mu się nawinie – gumowe kaczki, batoniki, telefony komórkowe i wiele więcej! Oj będzie go bolał brzuszek. Jak temu zaradzić? W grze gracze wcielają się w ekipę ratunkową, która musi w błyskawicznym tempie wyciągnąć z paszczy potwora wszystkie przedmioty pokazane na kartach zdjęć rentgenowskich.

Uwaga, można używać tylko rąk. Gra stymuluje zmysł dotyku.

Wiek graczy: 6+

Liczba graczy: 2-4

Wydawca: Granna





## MOJA TOREBKA

Moja Torebka to zestaw kreatywny do samodzielnego wykonania wymarzonej torebki, w którym znajdziemy wycięte już w odpowiedni kształt kawałki filcu, włóczkę, igłę oraz ozdobne elementy. Na szczególną uwagę zasługuje specjalna, gruba, plastikowa igła bezpieczna dla dzieci. Całość została spakowana w estetyczne, poręczne pudełko, które łatwo zmieścić i ustawić na półce. To nie jest tylko kolejna zabawka. Może służyć także jako element garderoby, prezent dla bliskich lub ozdoba pokoju. Kolekcja dwunastu zestawów do samodzielnego wykonania torebek z filcu została zaprojektowana, aby zachęcić dzieci do podejmowania wyzwań i szukania indywidualnych rozwiązań.



Wiek: 5+.

Producent: Multigra

## PRZYBIJANKA

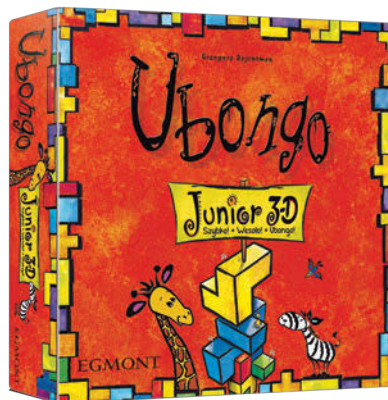
Kreatywna zabawka edukacyjna pozwalająca tworzyć niemal nieskończoną ilość fantazyjnych obrazków, oferująca wspaniałą zabawę oraz idealny sposób na rozwijanie swojej wyobraźni! Przybijanie młotkiem kolejnych elementów do tablicy korkowej sprawia dzieciom dużo frajdy i wyróżnia się na tle pozostałych produktów tego typu.



Wiek: 7+  
Producent: Multigra

## UBONGO JUNIOR 3D

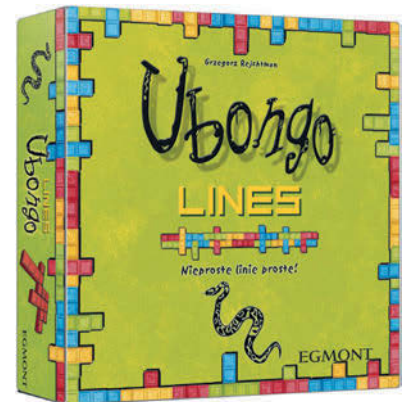
Specjalna wersja „Ubongo 3D” dla dzieci! „Ubongo 3D Junior” to doskonała gra dla najmłodszych fanów gier planszowych! Ma łatwe zasady rozwijające spostrzegawczość, logiczne myślenie oraz zdolności manualne. Można w nią zagrać także w połączeniu z „Ubongo 3D”, aby zrównoważyć szanse młodszych i starszych graczy. Gracze, tak jak w przypadku poprzednich wersji „Ubongo”, na czas muszą zapamiętać klockami 3D wzór wskazany im przez wylosowaną kartę. Następnie, z pozostałych klocków układają jak najwyższą wieżę, którą zmierzą linijką w kształcie żyrafy. Im wyższa wieża, tym więcej punktów otrzymują.



Wydawca: Egmont

## UBONGO LINES

Światowa premiera nowej wersji „Ubongo”! Tym razem wszyscy gracze będą starali się rywalizować, budując jak najszybciej ten sam wzór pokazany na karcie, używając do tego trójwymiarowych, prostokątnych klocków. Po 9 rundach gracze sumują punkty. Wygrywa ten, kto zdobędzie ich najwięcej. Cztery poziomy trudności umożliwiają dostosowanie gry do wieku i doświadczenia graczy. Po raz pierwszy w historii światowa premiera gry „Ubongo” w Polsce!



Wydawca: Egmont

## W CO SIĘ UBRAC?

Gra w łączenie kolorów i wzorów. Innowacyjna gra do nauki łączenia kolorów i wzorów. Przelamuje stereotypy, rozwija wyobraźnię, wspiera kreatywność. Zwierzęta rządzą pokaz mody. Ale co mają na siebie włożyć? Na szczęście strojów mają do wyboru, do koloru! Karta na środku stołu wskaże Wam, jak dobrać kolory najmłodniejszej kreacji. Przy użyciu kolorowych plastikowych przysłon odwzorcie wskazany wzór. Jest jednak pewien haczyk: czasem kolory trzeba odpowiednio pomieszać!



Wiek: 4+

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 20 minut

Wymiary pudełka: 112x112x112mm

EAN: 5904262951252

Wydawca: Muduko

## ROZPOZNAJ STWORKA

Gra sensoryczna włączająca graczy niewidomych. Zaproszenie stworki na przyjęcie urodzinowe. Wystarczy porzucić zaproszenia. Jednak w przypadku stworków nie jest to takie łatwe! Każdy z nich ma bowiem swój tajny kod, który odczytać można jedynie dotykiem. Sprawdź się i bez użycia wzroku spróbuj rozesłać jak najwięcej zaproszeń. Gra przygotowana została tak, by mogli zagrać w nią niewidomi i niedowidzący z osobami ze sprawnym wzrokiem.

Wiek: 4+

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 20 minut

Wymiary pudełka: 112x112x112mm

EAN: 5904262951238

Wydawca: Muduko





## REKOMENDACJE - GRY

### NIE ŚMIEJ SIĘ

Zepsuta pralka. Jak zabrać się do jej przedstawienia? Czy pokażesz wirowanie gestami i mową ciała? A może będziesz musiał... zaśpiewać opis tego hasła? Czy Twój czarujący baryton wywoła salwy śmiechu wśród zgadujących? Czy zamaszyste ruchy biodrami spowodują chichot u rywali?

„Nie Śmieć Się” jest towarzyszka

grą planszową, w której co chwila wybuchają salwy śmiechu. Kłopot w tym, że aby zdobyć przewagę nad rywalami, trzeba jak najdłużej zachować powagę.

Wiek: 8+.

Producent: Alexander



### GORĄCY ZIEMNIAK

Prze zabawna gra rodzinna, sprawdzająca refleksy. Myśl, kojarz, rzucaj i pozbądź się Gorącego Ziemniaka zanim się sparzyś! To wyjątkowy quiz, w którym czas odmierza kręcący się bączek, a zadaniem uczestników jest podawanie kolejnych odpowiedzi na pytanie z karty. Aby podzucić następną osobie gorącego ziemniaka trzeba nie

tylko podać prawidłowe hasło, ale także nie powtórzyć poprzednich. Osoba, która będzie miała w ręku ziemniaka, gdy skończy się czas przegrywa i zbliża się o jedno pole na planszy w kierunku grilla.

Wiek: 8+.

Producent: Alexander



### MAŁY KONSTRUKTOR JUNIOR - CIĘŻARÓWKA

Ponadczasowa zabawka do samodzielnego montażu. Zestaw składa się z drewnianych deseczek z dziurkami oraz kolorowych śrubek i łączników z tworzywa. Duże rozmiary elementów oraz uproszczona konstrukcja sprawiają, że dzieci już od najmłodszych lat mogą próbować sił w składaniu pierwszych pojazdów. Zabawka jest trwała i po złożeniu pojazd może służyć do dalszej zabawy. Zestaw wyposażony jest w narzędzia

idealnie dopasowane do małych rączek, dzięki czemu malec może wielokrotnie skręcać i rozkręcać konstrukcję.

Wiek: 4+.

Producent: Alexander



### HERO REALMS

Gra Hero Realms, stworzona przez autorów bestsellerowej karcianki Star Realms, łączy w sobie emocje typowe dla pojedynków w klasyczne gry karciane z satysfakcją budowania własnej talii. Wykorzystuj zdolności sojuszu występujących w grze frakcji, aby udowodnić, że to Ty jesteś najpotężniejszym bohaterem Hero Realms. Pozyskuj karty - twórz efektywne kombinacje kart i wygrywaj. Zwycięzca może być tylko jeden!

Wydawca:

IUVI Games/

Ateneum

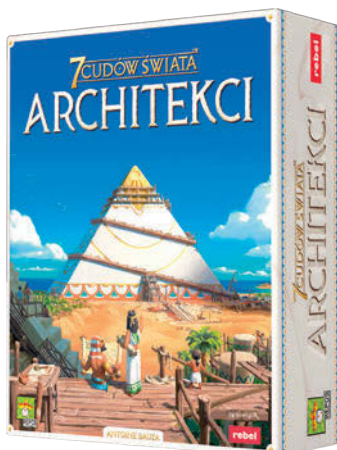
- wyłączny dystrybutor



### ARCHITEKCI 7 CUDÓW ŚWIATA

Wciel się w jednego z największych architektów w dziejach i pozostaw ślad na kartach historii, wznosząc cud, który przyćmi dokonania innych! Mądrze wybieraj sojuszników, inwestuj i obserwuj z dumą, jak Twoja budowla nabiera kształtów. Architekci 7 cudów świata to dynamiczna gra rodzinna, doskonała na początek przygody z planszówkami! Podczas rozgrywki staramy się wznieść własną budowlę, jak najlepiej wykorzystując efekty dostępnych kart. W swojej turze wybierasz 1 z 3 kart, na których znajdziesz różne postacie pomocne w zdobywaniu surowców do budowy cudów, dokonywaniu odkryć naukowych oraz toczeniu bitew z sąsiadami.

Producent: Rebel



### OPOWIADANKI

Przepięknie zilustrowana gra stworzona z myślą o wspólnym spędzaniu czasu. Rodzice z dziećmi poznają bajki i decydują o tym, jakie zwierzęta zostaną bohaterami opowieści. Kotek to odważny rycerz, a może samotny muzykant? Wiewiórka to ciekawska wiedźma czy niezdarna wojowniczką kung-fu? Ulubiona historyjka nie przestanie Was bawić, jeśli za każdym razem będziecie zmieniać występujące w niej zwierzęta: zły strażnik z dzisiejszej opowieści w kolejnej może stać się nieustraszonego kapitanem. Wszystko zależy od Was!

Producent: Rebel





## MASTERCHEF – SERIA GIER

Widzisz siebie jako MasterChefa? Teraz możesz to udowodnić podczas pysznej włoskiej, indyjskiej lub wegetariańskiej walki kucharskiej! Pokonaj innych graczy w kulinarnych miniwyzwaniach i wybierz najlepsze składniki. Wykorzystaj je do stworzenia niezapomnianego dania, zdobądź jak najwięcej punktów i wygraj! Zawartość: 70 kart składników, 70 kart minigier, 10 kart wyzwań, 1 plansza punktacji, 4 figurki MasterChef w fartuchach + kartonowe podstawki, 4 kartonowe talerze, 12 żetonów punktacji, 1 podstawka, 1 karta obrusu, 1 notes. Gra dla 3-4 graczy w wieku 14+.

**Producent:** Tactic



## ZALOŻYSZ SIĘ? 2.0

Szukasz wyzwania i dobrej zabawy?

Czy zdołasz pokazać swojej rodzinie i przyjaciołom, że zadania słowne są dla Ciebie równie proste jak... rzut piłeczką? Czas na pojedynek z wyzwaniami, które zmuszą każdego, żeby dał z siebie wszystko! Zakończ się? 2.0 swoimi nowymi zadaniami podwaja emocje, radość i śmiech. Jeśli chcesz wygrać, musisz pomyślnie wykonać zadania i odgadnąć, czy inni gracze będą w stanie wykonać własne. Idź na całość, by sięgnąć po zwycięstwo!

Zawartość: 1 plansza, 288 kart zadań (144 zręcznościowe, 144 umysłowe), 12 kart TAK/NIE, plik banknotów, 6 pionków, 1 notatnik, 1 kostka, 3 klepsydry, 1 piłeczka zadań, zasady gry.

Gra przeznaczona dla 3-6 osób w wieku 8+.

**Producent:** Tactic



## BYŁ SOBIE KOSMOS.

Rodzinna gra planszowa.  
Wiek: 7+, Liczba graczy: 2-4  
Czas rozgrywki: 50 min

Co to jest proca grawitacyjna?  
Z jaką prędkością podróżuje światło?

Ile ważyłbyś na Marsie?

Dowiesz się, między innymi, w trakcie rozgrywki, polegającej na podróży po dynamicznie przedstawionym Układzie Słonecznym. Podczas każdej tury, Planety Układu przesuwały się na nowe miejsca, co dodatkowo uatrakcyjnia zabawę i wizualnie uświadamia dzieciakom przestrzenne relacje między nimi. Celem kosmicznej podróży jest pozyskanie próbek do badań naukowych (magiczne kolorowe kryształki) z 4 różnych Planet. Gracz, który wróci z nimi pierwszy na Ziemię zostaje zwycięzcą rozgrywki.

**Producent:** Hipokampus

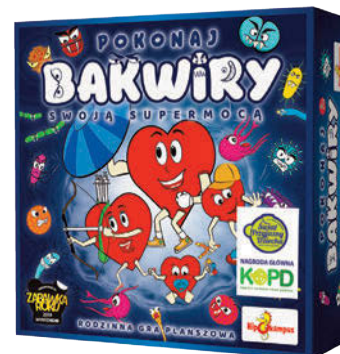


## POKONAJ BAKWIRY

Rodzinna gra planszowa  
Wiek: 7+, Liczba graczy: 2-4  
Czas rozgrywki: 50 min

Każdy z Nas ma wyjątkową SuperMoc – czyli odporność, dzięki której możemy cieszyć się doskonałym zdrowiem. Niestety zagrażają jej groźne wirusy i bakterie zwane też bakwiry. Jak zatem wzmacniać naszą SuperMoc, by mogła nas przed nimi obronić? Tego dowiedziecie się z gry „Pokonaj Bakwiry”. Poznacie imiona ośmiu najgroźniejszych i najczęściej występujących bakwiry, ich sprytnie sposoby zarażania ale przede wszystkim skuteczne metody ochrony przed nimi oraz walki, jeśli któryś z nich nas zaatakuje. A więc do dzieła! Kto nabierze w przebiegu gry największej SuperMocy, ten zostaje Zwycięzcą!

**Producent:** Hipokampus



## MULTISENSORYCZNA PIANKA SHOCK

Shock to kosmetyk, który idealnie nadaje się zarówno do nawilżania skóry, jak i do stymulacji sensorycznej.

Jeśli nałożymy go na dłonie, będzie rewelacyjnie pobudzać zmysły: słuchu, dotyku i zapachu.

Pianka Shock chłodzi skórę i sprawia wrażenie delikatnego „strzelania” drobinek na dłoni.

Charakteryzuje się także pięknym zapachem.

Intensywność odczuwanych wrażeń można zmieniać poprzez zastosowanie produktu na różne sposoby.

Produkt jest w 100% polski i został przebadany dermatologicznie.

Występuje w 5 różnych odsłonach (Ice, Waniilia, Truskawka, Jabłko i Neutralny) 100% polski produkt.

**Producent:** Tuban



## GRA WIELKIE GAŁY BABCY T73114

Kultowa odsłona gry z Chciwą Babunią – na dodatek w kompaktowej wersji! To zabawna gra rodzinna, idealna na zimowe wieczory w rodzinnym gronie. Pierwsza osoba, która dopasuje kartę do szalonych oczu Babcy, zostanie nagrodzona kilkoma zabawkowymi ciasteczkami. Gracz z największą liczbą ciastek wygrywa. Uważaj na gały babcy! Każda karta musi pasować do ich wzoru. Na pierwszy rzut oka karty wyglądają podobnie, ale każda jest inna – kto pierwszy znajdzie pasującą kartę? Gra, która ćwiczy refleks i spostrzegawczość dziecka a na dodatek zapewni mnóstwo zabawy!

Wiek: +5

**Producent:** Tomy  
**Dystrybutor:** M&Z





# REKOMENDACJE - ZABAWKI

## CZYTAMY RAZEM. ZESTAW DO NAUKI CZYTANIA

Oto laureat Nagrody Zabawka Roku 2021! Edukacyjny zestaw powstał we współpracy ze specjalistami. Zawiera 6 książeczek harmonijek, elementy z literami, wyrazami i obrazkami oraz scenariusze zabaw. Zachęca maluchy do sięgania po książeczki, a starszaki do zabaw z literami oraz pozwala stopniowo opanowywać sztukę samodzielnego czytania.

Wiek: 2, 3, 4, 5+

Producent: Bright Junior Media



## SERIA: CZUCZU DUUUUZE MEMORY ZWIERZĄTKA, ZDİKIE ZWIERZĘTA I POJAZDY

Każdy edukacyjny zestaw zawiera 24 duże i trwale elementy. Znakomicie sprawdzi się jako pierwsza prosta gra pamięciowa oraz układanka. Pełne ciepła i humoru ilustracje spodobać się najmłodszym. Gra rozwija spostrzegawczość, koncentrację i pamięć, ale klasyczne memo to tylko jeden ze sposobów na wspólną zabawę. Do zestawu dołączono poradnik pełen pomysłów na inne aktywności. Można je łatwo dostosować do zainteresowań i umiejętności dziecka.

Wiek: 2+

Producent:

Bright Junior Media



## GARAŻ SERWIS Z DROGĄ 50 470

Nowoczesny, realistycznie zaprojektowany garaż wyposażony jest w windę transportującą samochody jeden z trzech poziomów, rampę, myjnię samochodową, dystrybutor paliwa, serwis samochodowy, 2 autka oraz system dróg o długości 3 metrów. Do zestawu dołączone są naklejki, które urozmaicają zabawę. Wielką zaletą jest kolorowa, lekka i prosta w montażu konstrukcja. Komplet zapakowany jest w estetyczne pudełko, idealne na prezent.

Producent: Wader-Woźniak



## MAGIC TRUCK ACTION POLICJA 36200

Magic Truck Action - Policja posiada skrętną skrzynię ładunkową, którą można przyczepić do pojazdu na 2 sposoby. Kontener posiada rozsuwane drzwi boczne oraz otwieraną tylną klapę, dzięki którym można do niego ładować różne przedmioty. Naczepa posiada wysuwane nóżki podporowe, które pozwalają stworzyć z niej samodzielną przyczepę. Auto z przodu ma zamontowane fluorescencyjne światła, które po naświetleniu świecą w ciemnościach. Ogromną zaletą jest trwałość i wytrzymałość konstrukcji, co sprawia, że zabawka może służyć dzieciom latami.

Producent:

Wader-Woźniak



## ANIOŁEK ŚPIEWAJĄCY KOLEDY - NATALIA COLLECTION- 120015

Z Aniolkiem od Natalia Collection spędzicie niezapomniane chwile przy wigilijnym stole! Z nią zaśpiewacie takie kolędy, jak: „Lulajże Jezuniu”, „Dzisiaj w Betlejem”, „Przybieżeli do Betlejem” czy „Gdy się Chrystus rodzi”. Wystarczy unieść jej rączki do góry, a wyrecytuje modlitwę „Aniele Boży”, dodając magii tegorocznym świętom Bożego Narodzenia. Lalka ma piękny, odświętny strój i świetnie prezentuje się w pudełku.

Producent: Artyk



## DINOZAURO DO SKŁADANIA - FUNNY TOYS FOR BOYS - 132346/132353/132360/132377/132384/132391

Gratka dla dzieci od 6 roku życia - robo-dinozaury do samodzielnego składania od Funny Toys for Boys to seria łącząca frajdę z budowaniem z zabawką złożonym produktem. Dinozaury składa się metodą na wcisk z elementami wkręcanymi załączonym śrubokrętem. Dzięki temu, że robo-dinozaury są zasilane bateriami, po złożeniu wystarczy przesunąć włącznik, by zabawka ożyła zaczęła chodzić, ruszać szczękami i wydawać dźwięki! W serii dostępne 6 modeli.

Producent: Artyk





## TREASURE X DINO GOLD - DINOZAURO

Największy zestaw Dinozaur z najnowszej kolekcji Treasure X Dino Gold - to idealny pomysł na prezent dla wszystkich fanów kolekcji Treasure X oraz fanów dinozaurów. Czy poskromisz Dinozaura? Przejdź przez 16 poziomów przygody. Znajdź ukrytą unikalną figurkę Łowcy dinozaurów, akcesoria i skarb. Czy znajdziesz skarb pokryty złotem? W kolekcji Treasure X Dino Gold dostępne są także zestawy inne zestawy: Łowcy Dinozaurów i Mini Dino. Kolekcja wsparta kampanią reklamową TV i online.

Dystrybutor: Cobi



## POJAZDY BUDOWLANE

Duże, świetnie odwzorowane pojazdy budowlane, które urozmaicą zabawę na plaży, w piaskownicy i na podwórku. Model wykonany z elementów plastikowych oraz metalowych, z zachowaniem szczegółów pojazdu rzeczywistego. Stabilny pojazd na obrotowych kołach ułatwiających swobodne poruszanie po różnych powierzchniach. Doskonała zabawka nie tylko dla najmłodszych. Wykonany w skali 1:50. Dostępne modele: walec, koparka, wózek widłowy, betoniarka, wywrotka, koparka, dźwig. Producent: F.H. Daffi



## SCRUFF-A-LUVS CUTIE CUTS PIESEK I SALON FRYZJERSKI

Zmień kudłaczka w eleganckiego psiaczka! Sprawdź jaki piesek kryje się pod futerkiem. Ostrzyż go przy pomocy golarki, następnie wykąp, wysusz i uczes. Dodaj akcesoria ukryte w salonie. Pomaluj pazurki pieska przy pomocy „magicznego lakieru”. Z ostrzyżonej sierści pieska możemy zrobić dla niego poduszkę. Wybieramy kolor pieska np. różowy lub fioletowy, ale nie wiemy jaki piesek jest w środku: York czy Buldog Francuski. To będzie dopiero niespodzianka! Super zabawa w strzyżenie pieska! Zabawka wspierana reklamą TV i online.

Dystrybutor: Cobi



## SCANIA TEAM CITY TRUCK

Licencjonowany model marki SCANIA, wykonany w skali 1:43. Produkt wykonany z metalu z elementami plastikowymi. Model zachwyci zarówno małych, jak i dużych fanów motoryzacji. Wykończony z dbałością o każdy szczegół. Opakowanie pojedyncze typu windowbox. Produkt posiada wszystkie niezbędne certyfikaty obowiązujące na terenie Unii Europejskiej. Producent: F.H. Daffi





## REKOMENDACJE - ZABAWKI

### WÓZEK DLA LALEK COSY

Ma piękny design, a dzięki kocykowi i dopasowanej poduszce lalka może wpaść w słodkie sny. Wózek jest odpowiedni dla lalek do 46 cm wzrostu. Dwukolorowa rama z nowoczesnymi kołami oraz osłona przeciwsłoneczna nadają COSY fantastyczny wygląd. Zintegrowany koszyk i torba na ramię oferują dużo miejsca do przechowywania wszystkiego, co potrzebne jest na wycieczkę z ulubioną lalką. Dzięki dużym kołkom wózek dla lalek COSY można łatwo prowadzić po nierównościach. Wózek można szybko złożyć aby go przenieść czy przetransportować.

Wymiary (cm):  
59 x 38,5 x 58

Producent:  
Bayer Design



### TOBI 2

Nowość zegarek Tobi 2!  
Nowe gry, interaktywny robot posiadający ponad 100 ekspresji. Wbudowana kamera do robienia personalizowanych zdjęć oraz filmików. Licznik kroków, zegarek. Kontrola rodzicielska pozwala ustawić limit czasowy. W dwóch nowych kolorach, czerwony oraz fioletowy. Kompatybilny z Tobi Kamera. Dla dzieci 6+

Producent:  
MGA Entertainment



### PODUSZKA PAW PATROL Z WISZĄCYMI NÓŻKAMI

Śliczna, miła w dotyku poduszka o pięknych kolorach z odstającymi uszkami i nogami ulubionego bohatera dzieci.

Wspaniale sprawdzi się jako przytulanka albo element dekoracyjny pokoju.

Dystrybutor: Bemag



### NAUSZNIKI KOTEK Z CEKINAMI 70221

Nauszniki doskonale chronią uszy przed zimnem i wiatrem, świetnie sprawdzają się w okresie jesień - zima, uniwersalne i bardzo elastyczne, doskonale dopasowują się do kształtu głowy, pokryte miękkim i przyjemnym w dotyku materiałem. Ozdobione uszami kota z błyszczącymi cekinami. Nauszniki w kolorze czarno-szarym.

Dystrybutor: Bemag



### MÓWIĄCA FARMA PL/EN

Dwujęzyczna zabawka edukacyjna z ulubionymi postaciami najmłodszych - zwierzętami z farmy!

Miś-przewodnik wprowadza dziecko w świat zwierząt, ucząc ich nazw i wydawanych przez nie odgłosów, a także kolorów i liczb - po polsku i po angielsku! Zabawka posiada 3 tryby zabawy o zróżnicowanym stopniu trudności, a kolorowy panel dotykowy uczy liczyć od 1 do 10. Mówiąca Farma rozwija zdolności komunikacyjne dziecka oraz wzbogaca jego zasób słownictwa, prezentując treści odpowiadające określonym etapom rozwoju.

Producent:  
Artsana/Chicco



### MIŚ OKAZUJĄCY UCZUCIA PL/EN

Interaktywna zabawka dwujęzyczna, która uczy dziecko rozpoznawać własne emocje, nazywać je oraz okazywać za pomocą gestów. Miś przedstawia 5 podstawowych emocji, pierwsze litery, liczby od 1 do 10, ponad 36 piosenek, melodii, dźwięków oraz historii w języku polskim i angielskim. Został wykonany z przyjemnego w dotyku weluru. Poziom głośności można regulować w zależności od potrzeby. Zabawka została stworzona we współpracy z Włoskim Stowarzyszeniem Pedagogów.

Producent: Artsana/Chicco





## 7361 SUPER MARIO™ AIR HOCKEY.

### REKLAMA TV LISTOPAD - GRUDZIEŃ

Gra Super Mario™ Air Hockey zapewni rozrywkę i dobrą zabawę wszystkim miłośnikom Super Mario. Dzieci i dorośli mogą rozgrywać mecze w Air Hockey każdym miejscu i bez żadnych ograniczeń. System wentylatorów sprawia, że po uderzeniu grzybkiem-odbijakiem krążek delikatnie unosi się i ślizga nad powierzchnią planszy. Zestaw Super Mario™ Air Hockey zawiera 6 krążków, 4 grzybki-odbijaki i 6 kart kolekcjonerskich, które można używać w czasie gry. Gra dla 2 lub 4 graczy. Polecamy od 4 roku życia.

Dystrybutor: EPOCH



## 7388 SUPER MARIO™ FIRE MARIO STADIUM.

### REKLAMA TV LISTOPAD - GRUDZIEŃ

Gra zręcznościowa Super Mario™ Fire Mario Stadium zapewni doskonałą zabawę wszystkim miłośnikom tej popularnej licencji. Kto pierwszy pokona Bowsera, który ukrywa się na wieży? Uderz bączek w taki sposób, aby wpadł w ruch mechanizm uruchamiający zapadnię. Liczy się zręczność, precyzja, siła oraz strategia. Koordynuj wszystkie mechanizmy i przewiduj ruchy innych graczy! Wszystkie elementy gry uruchamiane są mechanicznie! Zestaw zawiera dwie figurki kolekcjonerskie Super Mario™. Doskonała zabawa dla 2 lub 4 graczy. Grę Super Mario™ Fire Mario Stadium polecamy od 5 roku życia.

Dystrybutor: EPOCH



## NERF ULTRA SELECT

Wyrzutnia NERF Ultra Select, która pozwoli Ci decydować o sposobie rozgrywki w trakcie bitwy! To pierwszy blaster, który daje możliwość zmiany magazynków pomiędzy strzałami - dzięki nowej funkcji clip selector wyrzutnia zmienia położenie względem magazynka! W zestawie z automatycznym blasterem znajdują się 2 magazynki na 10 strzałek, a także 10 strzałek Ultra oraz 10 zupełnie nowych strzałek Accustrike Ultra! Wybieraj celność lub dystans i nie daj się pokonać!

Producent: Hasbro



## MONOPOLY TREFNA KASA

Ta edycja Monopoly wywodzi się z tej samej gałęzi co Monopoly Cheaters Edition, a gracze po raz kolejny mogą sprawdzić się w rozgrywce, w której liczy się sprawne oszukiwanie! W Monopoly Trefna Kasa znajduje się dekoder, a banknoty, Karty Własności, Szansa i Kasa Społeczna zostały zaktualizowane o drobne oszustwa. Dołączone żetony pozwolą graczom sprawdzać, czy ich przeciwnicy mają coś na sumieniu! Klasyczne pionki zostały nieco zmienione tak, by pasowały do charakteru rozgrywki.

Producent:

Hasbro



## KUFEREK MAŁY Z KLOCKAMI K3

Klocki K3 o szerokości 57 mm przeznaczone są dla dzieci już od 2 roku życia. Pozwalają na tworzenie różnorodnych konstrukcji dzięki dodatkowym elementom, takim jak okienka, drzwi, drzewka, ludziki, pociągi, samochodziki. Na zdjęciu przykładowa scenka z wykorzystaniem wszystkich klocków z kufereka.

Wymiary kufereka w [mm]: 390x290x300

Wiek: 2+

Producent: HEMAR Family



## DZWONKI ROCK N' ROLLER PIANO

Klasyczne dzwonki z dodanymi kółeczkami, które wprawione w ruch sprawiają, że instrument wydzwoni pięknie każdą nutę. Zabawka jest przeznaczona dla niemowląt, które nie potrafią jeszcze utrzymać w ręczce paleczki, a w kolejnym etapie dla dzieci, które samodzielnie będą potrafiły wydzwonić melodię na dzwoneczkach. Smyk leżąc na brzuszku radośnie będzie kręcił kółeczkami rozwijając mięśnie, umiejętności motoryczne i poczucie rytmu. Dla dzieci 10 miesięcy +.

Producent: Fat Brain Toy Co

Dystrybutor: QElements





## REKOMENDACJE - ZABAWKI

### KLOCKI BLOCKI THE COLLECTION - CITY RACING - NOCNY WYŚCIG KB0407

BLOCKI The Collection to najbardziej wyczekiwana seria sezonu 2021/2022. Głównym motywem tej kolekcji są szybkie, niesamowite samochody i wyścigi samochodowe. Seria BLOCKI The Collection powstała we współpracy z popularnym influencerem i gwiazdą programu motoryzacyjnego - Josephem Amissem, znanym jako The Collection. Klocki BLOCKI The Collection City Racing Nocny wyścig to zestaw, który zachwyci zarówno młodszych jak i starszych fanów motoryzacji oraz klockowych układanek. Komplet składa się z 357 elementów, które łączą się w dwa wspaniałe sportowe wozy. W serii BLOCKI The Collection nie mogło zabraknąć wyjątkowych mini figurek. W zestawie KB0407 znalazły się dwie figurki, a jedna z nich to miniaturka samego Josepha! Zestawy BLOCKI The Collection przeznaczone są dla dzieci od 6. roku życia. Wszystkie zestawy BLOKÓW są kompatybilne z plastikowymi klockami konstrukcyjnymi innych marek.

**Producent/dystrybutor:** Toys 4All/ICOM Poland



### PROJEKTOR SMART SKETCHER 2.0.

Nowa ulepszona wersja! Teraz projektor posiada trwałą kartę SD, którą przechowasz w specjalnym schowku. Nowe funkcje to rysunki z dźwiękami ( projektor imituje dźwięk wybranego rysunku np. szczekanie psa przy wyborze obrazka z psem. Funkcja dostępna jedynie podczas korzystania z aplikacji), nauka angielskiego (naucz się literować podstawowe angielskie słowa, a następnie zamień je w niesamowite obrazki) oraz ponad 60 rysunków! smART sketcher i dedykowana bezpłatna aplikacja wspomagają dziecko w odkrywaniu talentu plastycznego oraz poprzez zabawę uczą w przystępny sposób języka angielskiego. Używając ulubionych zdjęć, rysunków do nauki i treści opartych na programach nauczania, może być to o wiele łatwiejsze niż standardowa nauka prowadzenia dłoni. Instrukcje krok po kroku prowadzą małe rączki przez cały proces. Dzieci mogą pobierać zdjęcia z urządzenia mobilnego lub używać projektów, które są dostępne na karcie SD. smART sketcher to przede wszystkim dobra zabawa, zachęcająca dziecko do nauki rysowania, pisania i ćwiczenia dłoni. Wiek: 5+

**Dystrybutor:** TM Toys



### MY REAL JAM

To idealna seria zabawek dla małych solistów aby rozwijać w nich talenty muzyczne. To wymarzony prezent dla lubiących śpiew i zabawę przy muzyce małych gwiazd sceny oraz idealny pierwszy instrument, zachęcający dzieci do zabawy z muzyką i rytmiką. Realistycznie zaprojektowana zabawka. Posiada cztery tryby gry: "Graj z zespołem", "Solo", "Improwizacja" i „Odtwórz dowolny utwór” (przez Bluetooth). W serii znajduje się gitara akustyczna, elektryczna, perkusja, zestaw Dja, pianino.

**Producent:** MGA Entertainment



### ROBOT DO PROGRAMOWANIA XTREAM BOTS - PATROL BOT XT380972

Patrol Bot to wyjątkowy robot policyjny, który może przeprowadzić nawet do 50 akcji. Dynamiczny i technologiczny design z dużym reflektorem na ramieniu to nie jedyne zalety tej futurystycznej zabawki.

Twoje dziecko będzie zachwycone, gdy Patrol Bot zareaguje i wyrazi emocje swoją mimiką (oczy) lub zacznie wydawać autentyczne policyjne dźwięki! Wspólnie z dzieckiem nagraj dźwiękowe ostrzeżenie i postaw Patrol Bot'a na czatach, a gdy ten usłyszy niepokojące go dźwięki uaktywni się i odtworzy nagranie. To nieskończone możliwości zabawy, która nigdy się nie znudzi.

W zestawie znajdują się:

- robot Patrol Bot,
- akumulator LiPo 3,7V, 600 mAh,
- nadajnik podczerwieni,
- ładowarka USB,
- instrukcja użytkowania.

Patrol Bot sprawdzi się jako znakomity towarzysz zabaw dla dzieci powyżej 5 roku życia.

**Dystrybutor:** TM Toys





## 70454 GARDEROBA Z WANNĄ

Zestaw uzupełniający do zestawu „Zamek księżniczek”, gdzie księżniczki z całego świata spotykają się w zamku, aby uczyć się dworskich zwyczajów. W zamkowej łazience księżniczka przygotowuje się do wielkiego balu. Wesoła historia do zestawów z serii „Zamek księżniczek” do oglądania na YouTube w filmiku „Akademia księżniczek”.

Wiek: +4  
Producent: Playmobil



## 70799 DRZEWO WRÓZEK

Nowa seria „Adventures of AYUMA” zaprasza do magicznego świata wrózek. Zestaw „Drzewo wrózek” to centralne miejsce spotkań i jednocześnie bezpieczne schronienie dla wrózek oraz ich zwierząt. Na najwyższej wieży znajduje się projektor, który wyświetla na suficie dziecięcego pokoju magiczne niebo pełne gwiazd. Lampiony na drzewie świecą w ciemności.

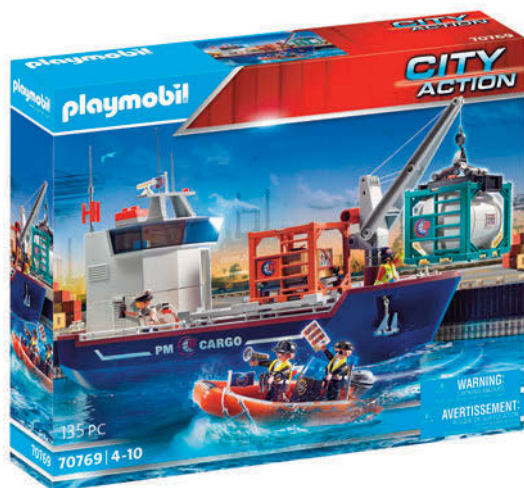
Wiek: +7  
Producent: Playmobil



## 70769 DUŻY KONTENEROWIEC Z ŁODZIĄ SŁUŻB CELNYCH

Seria Cargo nowość na rynku od sierpnia. Wielkim terminal kontenerowy przedstawia i przybliża pracę w porcie. Z dźwiękiem załadunkowym dla sprawnego za- i wyladunku statku. Kontenerowiec pływa (można dołączyć w silniczek) do zakupienia w osobnym zestawie.

Wiek: 4-10 lat  
Producent: Playmobil



## SIMBA CHICHI LOVE PIESEK INTERAKTYWNY BABY BOO, 30 CM

ChiChi Love Baby Boo z ozdobną apaszką na szyi - wykona najfajniejsze akrobacje! Śliczny szczeniak uwielbia się przytulać i jest bardzo zabawny! Słucha poleceń i reaguje na głos właściciela jak prawdziwy pies. Potrafi usiąść oraz zaśpiewać! Potrafi też robić sztuczki, a nawet stać na głowie. Psiaczek okazuje czułość i lubi się całować. Gwarantuje świetną zabawę! ChiChi Love Baby Boo reaguje na 12 różnych poleceń głosowych, potrafi chodzić, siadać, kłaść się, stać na przednich oraz tylnych łapach, wygrywa 60 dźwięków, w tym melodie. Zapakowany w ekologiczne, estetycznie wykonane pudełko z tektury, którego uwagę przykuwa wyróżniająca się grafika, opakowanie z rączką, które może posłużyć jako przenośny domek dla pupila, opcja try-me, zasilana bateriami: 4 x 1,5V-AA/LR6 dołączone, wysokość pieska: 30 cm, 3+.  
Dystrybutor: Simba Toys Polska



## KOPARKA GÓRNICZA MARKI VOLVO OD DICKIE

Zdalnie sterowany model koparki górniczej odwzorowujący prawdziwą maszynę marki Volvo. 4 kanałowy pojazd z funkcją światła i dźwięku, umożliwi zabawę odwzorującą pracę na prawdziwej budowie lub w kopalni podczas prac wydobywczych. Poza podstawowymi funkcjami jazdy we wszystkich kierunkach koparka posiada obrotowy korpus, ruchome ramię z szufłą, którymi można sterować za pomocą kontrolera. 2.4GHz, wymiary: 60 cm, 3+.  
Dystrybutor: Simba Toys Polska





# REKOMENDACJE - KSIĄŻKI

## ZESTAW FANA. KUBUŚ I PRZYJACIELE

Niezwykły zestaw z edycji limitowanej w prezentowym pudełku. Został stworzony z okazji 95. urodzin Kubusia. W środku znajdują się:

- kolorowanka z naklejkami,
- książka edukacyjna dla przedszkolaków zawierająca ćwiczenia przygotowujące do nauki pisania,
- malowanka wodna,
- książka z zadaniami i naklejkami,
- zestaw kredek.

To idealny pomysł na prezent!

**Producent: Ameet**



## DOLINA MUMINKÓW. RUCHOME OBRAZKI

W Dolinie Muminków zabawa nigdy się nie kończy - pociągnij, popchnij, przesunij! Rusz tylko palcem - łatwa to sprawa, a nie ominie cię świetna zabawa! Ta piękna i wtrzymać kartonowa książka z ruchomymi obrazkami to zaproszenie do Doliny Muminków znanej z nowego serialu animowanego na podstawie serii powieści oraz komiksów autorstwa Tove Jansson. Ruchome obrazki to bestsellerowy format dla maluchów. Ulubieni bohaterowie, kolorowe ilustracje, poruszające się elementy oraz rymowany tekst sprawiają, że każda chwila z tą książeczką będzie dla najmłodszych fanów małych trolli idealnym zaproszeniem do Doliny Muminków. W serii dwa tytuły: Poznaj Muminki oraz Zabawy Muminków.

Oprawa: kartonowa

Objętość: 8 stron

Format: 180 x 180

Elementy dodatkowe: ruchome elementy

Cena: 29,99

Grupa docelowa: 3-7 lat

Premiera: 27.10.2021

**Wydawca: HarperCollins**



## LEGO® NINJAGO®. KSIĘGA ŻYWIÓŁÓW / PRZYGODY W KRAINIE NINJAGO

Dwie niezwykle propozycje dla tych, którzy o świecie LEGO® NINJAGO® wiedzą dużo, a chcą wiedzieć jeszcze więcej. Fantastyczne nowe opowiadania, mnóstwo ciekawostek i anegdot oraz pełne akcji ilustracje sprawiają, że lektura będzie ekscytującą przygodą, od której nie można się oderwać.

**Producent: Ameet**



## PAX. DROGA DO DOMU

Czas na kontynuację uwielbianego przez polskie dzieci "Pax"! Minął rok, odkąd Peter ostatni raz widział swojego ukochanego liska Paxa. Dawniej byli nierozłączani. Teraz, gdy czas zagoił rany, każdy z nich prowadzi zupełnie inne życie. Gdy jedno ze szczeniąt Paxa poważnie się rozchoruje, pozostaje mu tylko liczyć na jedynego zaufanego człowieka, Petera. Mimo że chłopiec chciał zapomnieć o przeszłości, jego miłość do ukochanego lisa nigdy nie wygasa. Zarówno Peter, jak i Pax wyruszają w drogę do domu, wspierając się, gdyż wszystkie rany mogą się zabliznić dzięki mocy uzdrawiającej miłości.

**Wydawnictwo**

**IUVI/Ateneum**

- wyłączny dystrybutor



## SERIA KSIĄŻEK ZABAWY Z DŹWIĘKAMI

20 wyrażeń dźwiękonaśladowczych, 10 przycisków dźwiękowych! Seria książek Zabawy z Dźwiękami przeznaczona jest dla najmłodszych dzieci. Dzięki niej dziecko nie tylko bawi się dźwiękami, wciskając przyciski, ale także ćwiczy artykułowanie wyrażeń dźwiękonaśladowczych. To doskonale ćwiczenie logopedyczne! W serii dostępne publikacje ze świnką Peppą i jej rodziną oraz dzielnymi pieskami z Psiego Patrolu.

**Wydawca: Media Service Zawada**



## KSIĄŻKI Z MAGNESAMI

Seria atrakcyjnych 8-stronicowych książek z 9 magnesami z wizerunkami popularnych bohaterów do wykorzystania podczas zabawy z książką, ale także jako samodzielna zabawka. Kreatywna zabawa nie ma końca. W serii dostępne publikacje ze strażakiem Samem, świnką Peppą, Psem Patrolem i Barbie.

**Wydawca: Media Service Zawada**





## MOJA PACHNĄCA KSIĄŻECZKA Z KOLORAMI

„Moja pachnąca książeczka z kolorami” to seria przeznaczona dla najmłodszych czytelników. Książeczki zapachowe to nowość na polskim rynku. Na każdej stronie maluch uczy się nowych kolorów, widzi rzeczy związane z daną barwą, a pocierając paluszkami stronę, poznaje zapach. Bodźce zapachowe pomagają małemu czytelnikowi zapamiętać nazwę owocu lub warzywa i skojarzyć zapach z kolorem. Piękne kolorowe ilustracje sprawiają, że dzieci z przyjemnością odkrywają świat wokół siebie i chętnie się uczą nowych rzeczy. Wzmocnione strony są grube, gwarantują wytrzymałość i długie użytkowanie, a dzięki zaokrąglonym rogom są bezpieczne dla drobnych rączek dziecka. W książeczkach zastosowana została specjalna farba zawierająca mikrokapsułki. Kiedy pociera się stronę, mikrokapsułki pękają i uwalniają zapach. Książeczki przeszły wszystkie potrzebne testy bezpieczeństwa.

Oprawa: kartonowa  
Objętość: 10 stron  
Format: 180 x 180  
Cena: 36,99  
Grupa docelowa: 2+  
Premiera: 1.09.2021  
Wydawca: HarperCollins



## AKADEMIA MĄDREGO DZIECKA. PIERWSZE PUZZLE

Nowa seria „Pierwsze puzzle” to kolorowe książeczki uczące nowych słów. Duże kartonowe strony oraz duże puzzle ułatwiają dziecku przerzucanie stron. Książeczki wspierają rozwój małej motoryki oraz ćwiczą koncentrację u dziecka. W serii trzy tytuły: „Kolorowy autobus” gdzie przedstawione zostały cztery kolory: czerwony, żółty, zielony oraz niebieski. Dodatkowo na każdej stronie pokazane są przedmioty w danym kolorze oraz 1 duży puzzle. W książeczce „Zwierzęta w podróży” przedstawione zostały zwierzęta. A w „Arka Noego” przedstawiono budowę arki oraz zwierzęta jakie się w niej znalazły. Dodatkowo w każdej książeczce i na każdej stronie znajduje się 1 duży puzzle. Po wyjęciu puzzli, można je połączyć.

Oprawa: kartonowa  
Objętość: 10 stron  
Format: 210x210  
Elementy dodatkowe: puzzle  
Cena: 34,99  
Grupa docelowa: 3-7 lat  
Premiera: 29.09.2021  
Wydawca: HarperCollins



## WODNE CZARY-MARY

Wodne czary-mary to bezpieczna kartonowa książka z zaokrąglonymi rogami. Jest odporna na najróżniejsze dziecięce eksperymenty, a poręczny format pozwoli zabrać ją ze sobą w odwiedzinach do babci albo na spacer do parku. Kolorowanie czystą wodą nie pozostawia po sobie bałaganu jak malowanie farbami, papier nie przemienia, a tusz użyty w książeczce nie rozpuszcza się i nie płami. Jeśli więc podczas zabawy woda się wyleje, wystarczy ją po prostu wytrzeć, a otoczenie, ubranko, rączki małego artysty albo nowa biała kanapa pozostaną nietknięte! Książeczkę można kolorować w nieskończoność, dlatego z powodzeniem zastąpi kilka innych, klasycznych kolorowanek! W serii Masza i Niedźwiedź, Smerfy, Tomek oraz nowości Bing oraz Cocomelon.

Oprawa: kartonowa  
Objętość: 10 str  
Format: 210 x 230  
Cena: 32,99  
Grupa docelowa: 3-7 lat  
Wydawca: HarperCollins



## AKADEMIA MĄDREGO DZIECKA. NIESAMOWITY SPACER

To nowa seria książeczek przeznaczona dla najmłodszych czytelników. Kontrastowa kolorystyka oraz uproszczona forma ułatwi zapamiętywanie poszczególnych słówek, poprzez skojarzenie ich z otaczającą dzieci rzeczywistością. Grube, solidne strony zapewnią wytrzymałość oraz długie użytkowanie, wspomagając rozwój manualny dłoni. Niezaprzeczalnym atutem serii książeczek „Akademia mądrego dziecka. Niesamowity spacer” są ruchome elementy, odkrywające przed maluchami odpowiedzi na umieszczone w książce pytania oraz zmieniające wygląd poszczególnych ilustracji. Książeczka edukacyjna świetnie sprawdzi się podczas poznawania prostych słów, nazw przedmiotów i ich przeznaczenia.

Oprawa: kartonowa  
Objętość: 10 stron  
Format: 170 x 170  
Elementy dodatkowe: ruchome elementy, błyszcząca folia  
Cena: 26,99  
Grupa docelowa: 2+  
Wydawca: HarperCollins







# NOWOŚCI

przeгляд produktów

## WYSPA PEŁNA NIESPODZIANEK

Wyspa Pełna Niespodzianek to zabawka kąpielowa z serii Klorofil, nowość od producenta Żyrafki Sophie. Wyspa może unosić się na wodzie lub można przykleić ją do ściany. Zabawka ma wiele funkcji: młynek, krab zmieniający kolor pod wpływem wody, ruchoma rybka, która otwiera i zamyka drzwi, zjeżdżalnia, iluminator, którym leje się woda. Zestaw zawiera wyspę, zwierzątko z rodziny Morsów i łódeczkę.

Dla dzieci 18 miesięcy +.

Producent: Vulli

Dystrybutor: QElements



QElements

## QElements

### BĄBELKI DIMPL WIEŻA

Pięć kolorowych jak tęcza kubeczków, na górze każdego jest miękki, silikonowy bąbelek, który maluch będzie uwielbiać wypychać i wypychać. Kubeczki są różnej wielkości, w pięknych, żywych kolorach, każdy bąbelek ma różną fakturę aby jeszcze lepiej stymulować zmysły dziecka. Fascynujące malucha bąbelki to nie wszystko, kubeczki można układać w piramidkę, wkładać mniejszy w większy, bawić się nimi w kąpiel.

Producent: Fat Brain Toy Co

Dystrybutor: QElements







**SERIA CZUCZU DOMINO DINOZAURY + CZUCZU DOMINO KOLORY**

Nowe podejście do uwielbianej gry: wyjątkowe edukacyjne zestawy sprawdzą się jako układanka już dla najmłodszych oraz pierwsza gra, w którą można grać na kilka sposobów. Duże dwustronne elementy można łączyć na różne sposoby: kolorami, zwierzątkami, kolorami i zwierzątkami lub tradycyjnymi oczkami. Do zestawu dołączono poradnik pełen pomysłów na zabawy, dzięki którym CzuCzu Domino sprawdzi się przez lata.

Wiek: 2+

Producent: Bright Junior Media

**CIEKAWSKI GEORGE Z PLECACZKIEM**

Ciekawski George to chyba najsympatyczniejsza małpka dla dzieci.

Tym razem firma Gandalf prezentuje go w wydaniu maskotki z plecaczkiem - w dwóch rozmiarach wys.: 30cm i 18 cm. Większa maskotka ma dodatkowo na rączce moduł z dźwiękiem malpich odgłosów. Maskotki są uszyte z mięciutkiego, niealergicznego pluszu i są dedykowane dla dzieci od 0+.

Producent: PLAY-BY-PLAY/Hiszpania/  
Dystrybutor: GANDALF



Gandalf

**SOWA HEDWIGA**

Mięciutka maskotka sowa HEDWIGA pochodzi z kolekcji Harry Potter hiszpańskiej firmy PLAY-BY-PLAY. Występuje w dwóch wielkościach: 18cm i 23 cm. Uszyta jest z niealergicznego pluszu nowej generacji i dedykowana jest dla dzieci w wieku od 0+.

Producent: PLAY-BY-PLAY /Hiszpania/  
Dystrybutor: GANDALF



Gandalf

ZABAWKI



**KLOCKI BLOCKI MUBI - WESOŁE POCIĄGI - MAGICZNY ZAMEK KSIĘŻNICZKI LILY (MU4001)**

Klocki BLOCKI MUBI z wesołymi pociągami wracają w nowych wersjach. Zestaw BLOCKI MUBI - Magiczny zamek Księżniczki Lily to komplet stworzony dla najmłodszych dziewczynek - od 2 roku życia. Zestaw zawiera 53 elementy, których wielkość jest idealnie dopasowana do małych rączek dziecka. Dodatkowo, klocki MUBI łatwo łączyć i rozłączać, dzięki czemu dziecko w wieku 24 miesięcy będzie w stanie samodzielnie budować. W komplecie maluch znajdzie wspaniały różowy, królewski pociąg, niesamowity pałac Księżniczki Lily i zagrodę ze zwierzątkami. W zestawie nie mogło też zabraknąć figurek - pięknej Księżniczki Lily, jej przyjaciela Księcia Alexa i maszynisty królewskiego pociągu - Toma. Pociągi w zestawach BLOCKI MUBI są najciekawszym dla dzieci elementem. Kolejki MUBI same jeżdżą, mrugają światłami i wydają odgłosy prawdziwej lokomotywy!

Zestawy klocków dla najmłodszych z serii BLOCKI MUBI są kompatybilne z klockami innych marek dla maluchów.

Producent/dystrybutor: Toys 4 All/ICOM Poland

ICOM Poland



## LALKA CITY GIRL - CZTERY RODZAJE 93221AA,AC,AD,AE

City Girl to urocza lalka z długimi włosami. Lalka stojąca ma rozmiar 31 cm. Ze swoimi KOCIMI..wielkimi oczami i modnymi ubraniami, City Girl w jednej chwili podbija serce każdego małego dziecka. Gdy naciśniemy City Girl na brzusek, lalka się śmieje lub daje buziaka. Jej długie blond włosy można układać w dowolny sposób; w zestawie jest szczotka oraz spinki. Dzieci mogą pofantazjować układając różne fryzury. City Girl można wygodnie zabrać ze sobą na spacer.

Measurements (cm): 14 x 12 x 31.

Dostępne na polskim rynku od września 2021.

Producent: Bayer Design



**Bayer Design**

# Wader-Woźniak

## TECH TRUCK DŹWIG 35317

Zabawa samochodem Tech Truck dźwig, daje możliwość poznania pracy specjalistów, jak również mechanizmów działania profesjonalnych pojazdów do zadań specjalnych. Dźwig z serii Tech Truck jest pojazdem zwrotnym i wytrzymałym o długości 26 cm, w atrakcyjnej kolorystyce. Zabawka posiada ruchomą podstawę z kabiną operatora oraz ruchome i wysuwane ramię z zamontowanym na końcu hakiem. Dołączone do pojazdu podpory stabilizują i zabezpieczają dźwig w trakcie pracy.

Producent: Wader-Woźniak



## KOSMETYCZKA

W tej kosmetyczce znajdziesz wszystko, czego potrzebują młodzi stylści, aby stworzyć idealny wygląd. Zawiera suszarkę do włosów (z dźwiękiem suszarki i wiatru) a także inne akcesoria do włosów, takie jak lokówki, klipsy, grzebienie czy szczotki. Dla jeszcze większej zabawy w zestawie znajduje się lusterko i nowoczesnie zaprojektowane plastikowe butelki, imitujące perfumy, lakier do paznokci, podkład, a także pomadka i błyszczak do ust. Dzięki temu zestawowi kosmetycznemu dzieci mogą rozwijać swoją kreatywność, bawić się i odkrywać wiele różnych wariantów gry i odgrywania scenek.

Producent: Bayer Design



**Bayer Design**

# Bayer Design

## CHARLENE SUPER MODELKA+ KOSMETYKI

Dzięki głowie do stylizacji Charlene Super Model (27 cm) możesz przekształcić każdy pomysł na stylizację w rzeczywistość. Możesz wypróbować wiele różnych fryzur. Dołączamy pędzel, grzebień, spinki do włosów i lokówki. Bardzo się przydadzą, aby idealnie ułożyć włosy.

Producent: Bayer Design





## Artyk

### TRAKTOR Z PRZYCZEPĄ

Oferowane produkty to nowoczesne modele maszyn rolniczych posiadające szereg możliwości i efektów pozwalających na różnorodną i rozwijającą zabawę.

Bardzo starannie wykonany z dbałością o wszelkie szczegóły. Materiał wykonania - plastik.

Możliwość zakupu pojedynczego modelu lub zestawu (z przyczepą, siewnikiem lub beczką)

Produkt posiada elementy

dźwiękowe i świetlne załączane przyciskiem. Zawiera baterie.

Producent: F.H. Daffi



Daffi

### MODEL SAMOCHODU MARKI SHELBY

Samochód metalowy z plastikowymi elementami wykończenia wnętrza, posiada licencję Shelby.

Opakowanie pojedyncze typu windowbox.

Pojazdy idealnie odwzorowane, świetnie sprawdzą się jako klasyczne zabawki, lub elementy kolekcji dla pasjonatów motoryzacji.

Dostępne dwa modele w kilku wersjach kolorystycznych:

SHELBY 1965 GT 350 oraz SHELBY COBRA 1:32

Producent: F.H. Daffi



Daffi

### 128851 - LEW LEOŚ - E-EDU

Kolejny edukacyjny pluszak dołącza do rodziny E-EDU! Leoś to sympatyczny lew, który opowiada o zwierzątkach żyjących na pustyni i w dżungli. W formie wierszyków, piosenek i zabawnych zgadywanek uczy o różnych zwierzętach, liczbach i kolorach. Do tego jest miły w dotyku i wprost idealny do tulenia! Lew Leoś dostępny jest w dwóch kolorach - jasnobrązowym i brązowym.

Producent: Artyk



## Artyk

### 121661 - LALKA Z PIESKIEM PLUSZOWYM - NATALIA COLLECTION

Nowa klasyczna lalka dla dzieci, które przepadają za czworonożnymi przyjaciółmi. Lalka z pieskiem pluszowym od Natalia Collection

to zestaw, w którym znajdują się: lalka w ubranku, pluszowy piesek, kurteczka, kocyk, smycz, piłka, kość i miska. Lalka po naciśnięciu na brzusek śpiewa 2 piosenki i wypowiada krótkie zdania zachęcające do zabawy. Ma urocze, ciepłe ubranko - idealne na jesienne spacery do parku!



Producent: Artyk

## Hasbro

### MY LITTLE PONY MOVIE ŚPIEWAJĄCA GWIAZDA PIPP

Pipp to istna popowa księżniczka, co oznacza, że jej występy to prawdziwe show! Do zestawu Śpiewająca Gwiazda Pipp dołączono 3 akcesoria, dzięki którym można odgrywać różne sceny. Sama Pipp natomiast nuci piosenkę znaną z filmu! Naciśnij jej znaczek, by aktywować muzykę i dźwięki. Następnie ściśnij jej nogi, a ona zatrzępcze skrzydełkami! Figurkę można ustawiać w różnych pozach, czesać jej włosy i podziwiać wspaniałe, miękkie skrzydła - idealne na niesamowite występy!

Producent: Hasbro





## 70776 KALENDARZ ADWENTOWY

### „ZABAWA W WODZIE - AKCJA NURKÓW POLICYJNYCH”

Jak co roku, z wielką przyjemnością prezentujemy cieszące się dużą popularnością kalendarze andwentowe, tym razem dla naszych fanów mamy zupełną nowość: kalendarze z produktami do kąpiele. Akcja policyjna w wannie! Pełne wrażeń wodne pościgi skuterem podwodnym, dzięki załączonym tabletkom od Tinti, które nadają wodzie niebieskiego koloru zabawa jest jeszcze lepsza!

Wiek: 4-10 lat

Producent: Playmobil



## Playmobil

# Playmobil

## 70800 MAGICZNE ŹRÓDELKO ENERGII

### ZESTAW DO NOWEJ SERII „ADVENTURES OF AYUMA”

Migoczący kryształ magicznego źródła energii rozświetla całe jeziorko. Podczas obracania kołem wodnym kwiaty nad jeziorem, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, zaczynają rosnąć wśród unoszącej się mgły. Gałęzie wierzby plączącej oraz niektóre rośliny świecą w ciemności

Wiek: +7

Producent: Playmobil



## BAR SZEFA KUCHNI OD SMOBY

Bar Szeфа kuchni zawiera 2 przestrzenie do zabawy gdzie dzieci będą mogły wcielić się w rolę klienta lub właściciela baru: strefę przygotowywania posiłków między innymi z płytą grzewczą, frytkownicą, ekspresem do kawy oraz strefę obsługi klienta z kasą, terminalem płatniczym i menu. Zestaw zawiera 29 akcesoriów, w tym: garnek, patelnię, deskę do krojenia, hamburgera, frytki, naczynia, sztućce.

Dystrybutor: Simba Toys Polska



## Simba Toys Polska

# Simba Toys Polska

## KOSMICZNY SYMULATOR JAZDY OD SMOBY

Statek kosmiczny do podróży w kosmosie, unikania meteorytów oraz obcych statków kosmicznych. Kosmiczna kierownica ze światłem, 15 dźwiękami w tym odgłosem lasera, zapłon, obrotomierz ze zmieniającą się przestrzenią kosmiczną. Wygodne siedzisko z 3 pozycjami jazdy.

Dystrybutor: Simba Toys Polska





**MY PELICAN BIKE**

Baw się, ucz i ćwicz jednocześnie! Teraz dzieci mogą jeździć na rowerze stacjonarnym, tak jak ich rodzice, wszystko dzięki Pelican Explore & Fit Cycle™. Darmowe, łatwo dostępne filmy przygodowe dla trenerów na YouTube sprawiają, że jazda na rowerze jest jeszcze przyjemniejsza. Poczuj emocje na rowerze górskim, snowboardzie lub kolejce górskiej. Ciekawa grafika, wbudowany głośnik Bluetooth, który pozwala im odtwarzać własną muzykę i jeździć w rytmie. Więc słuchaj, oglądaj, ucz się i jeźdź.

**Producent: MGA Entertainment**



**MGA Entertainment**

**MAGIC MIXIES- INTERAKTYWNY KOCIOLEK PELEN MAGII (PONAD 50 DŹWIĘKÓW I INTERAKCJI!!!)**

Zabawa polega na wyczarowaniu magicznego, interaktywnego stworka przy użyciu czarów i magii. Proces przebiega w 5 krokach:  
 1. Wlewamy eliksir do kociołka (pojawia się magiczne dźwięki),  
 2. Trzykrotnie stukamy w kociołek, 3. Dodajemy magiczne składniki,  
 4. Nadajemy stworkowi imię, 5. W kociołku pojawi się mgła, a po chwili ujrzymy stworka. Magic Mixie reaguje na zaklęcia rzucające przy pomocy interaktywnej różdżki. Z jego asystą dziecko może rzucać kolejne zaklęcia, a za pomocą kociołka wyczarować kolejne przedmioty (rodzic może wcześniej w tajemnicy umieścić je w specjalnej szkatułce we wnętrzu kociołka). Do wyboru 2 tryby zabawy: Tworzenie Magic Mixie (zabawa przy użyciu mgły) oraz Czarowanie i rzucanie zaklęć (zabawa bez mgły). Zestaw zawiera: kociołek, stworka Magic Mixie w kolorze różowym lub niebieskim, interaktywną różdżkę, księgę zaklęć, akcesoria do zaklęć, szkatułkę na własne skarby.  
 Wiek: 5+  
**Dystrybutor:**  
 TM Toys



**DOMEK RAINBOW HIGH**

W serialu animowanym Rainbow High każdy uczeń, któremu się poszczęściło, aby dostać się do szkoły, mieszka we wspaniałym domu. Ten wysoki na ponad 122 centymetry akademik dysponuje windą, łazienką z działającą prysznicem i umywalką, wanną z hydromasażem i suszarką. Cechy produktu

Ponad 122 cm wysokości i 92 cm szerokości

Wygodne opakowanie - można je ustawić na półce pionowo lub poziomo  
 3-piętrowy akademik, 6 pokoi

Zawiera działającą windę

Prawdziwie działający prysznic i umywalka - pompuje prawdziwą wodę!

Wanna z hydromasażem ma działający efekt bąbelków - pasuje do 4 lalek Fashion

Pralka z cyklem wirowania

Pluszowa kanapa i materac - realistyczna miękkość

Pokoje obejmują salon, kuchnię, łazienkę i sypialnię wyposażone we wszystkie

niezbędne rzeczy

Wiele akcesoriów:

palety

do makijażu,

szkicownik, laptop,

filizanki do kawy,

butelki na wodę

i nie tylko.

**Producent:**

**MGA**

**Entertainment**



**MGA Entertainment**

**ROBOT DO NAUKI PROGRAMOWANIA XTREAM - WOKI XT380891**

Rozpocznij przygodę ze światem programowania i robotyki z Woki! To niesamowity robot, który potrafi rozpoznawać i kodować swoją trasę przejazdu kolorami. To idealny przyjaciel na długie godziny nieprzerwanej zabawy.

Zbuduj labirynt, użyj elementów kodowania kolorami, aby zaprogramować jego ruchy i pomóż Woki'emu dotrzeć do celu. Woki to idealna zabawka do rozwijania podstaw programowania u małych dzieci. Dzięki temu przyjaznemu robotowi Twoja pociecha pozna różnicę między prawą a lewą stroną z dowolnej perspektywy oraz wyćwiczy sekwencjonowanie, logikę i widzenie przestrzenne.

W zabawny i progresywny sposób nauczy się programować Woki'ego za pomocą kodów kolorów.

W zestawie znajdują się:

- 1 robot Woki,
- 81 puzzli (12 cm x 12 cm),
- 32 elementy kodowania kolorami,
- książka wyzwań,
- przysawka 1 szt.,
- instrukcja użytkownika.

**Dystrybutor:**

**TM Toys**





### PLAKAT DO WYDRAPYWANIA PSI PATROL

Wydrapywanki zapewnią wspaniałą zabawę na wiele godzin. Zabawa polega na tym, aby za pomocą dołączonego do zestawu patyczka, zdrapać białą, wierzchnią warstwę znajdującą się na czarnym arkuszu i odkryć kolorowy obraz z motywem bajki PSI PATROL.

Zdrapywanki doskonale wspomagają motorykę, trenują małe paluszki oraz uczą cierpliwości, dokładności i precyzji.

Dystrybutor: Bemag



## Bemag

### PUZZLE 3D - AUTO, KOTY, PSY, DINOZAURO, DZIKIE ZWIERZĘTA

Teraz od puzzli możesz oczekiwać czegoś więcej niż tylko ciekawych wzorów i doskonałego wykonania, muszą oferować coś niezwykłego. Takie są puzzle holograficzne nowość wśród puzzli. Obraz daje niezwykle wrażenie wizualne. Precyzyjne wykończenie i elegancki wygląd sprawia, że skończony obraz staje się osobistym dziełem sztuki, a chwile mu poświęcone pozostają w pamięci całej rodziny

Dystrybutor: Bemag



### ŚWINKA PEPPA KAMPER RODZINNY

Wyrusz na wakacyjną wyprawę ze Świnką Peppą i jej rodziną w ich wspaniałym kamperze! Innowacyjny zestaw z efektami dźwiękowymi znanymi z serialu animowanego oraz mnóstwem rozkładanych elementów, idealnych dla małych dziecięcych rączek! W zestawie znajdują się 4 figurki i 8 akcesoriów, które można przechowywać wewnątrz kampera.

Producent: Hasbro



## Hasbro

### EDU STOLIK PRZEDSZKOLAKA

Mówiący stolik do zabawy i nauki zainspirowany metodą Montessori, stanowiący doskonale wprowadzenie do nauki czytania i pisania. Posiada 3 tryby zabawy dostosowane do wieku dziecka: nauka alfabetu i pierwszych słów (3+), dopasowanie pierwszych liter do słów (4+), pisanie całych słów litera po literze (5+). Zestaw zawiera 26 liter 3D oraz 26 kafelków przedstawiających zwierzęta i przedmioty. Zabawka posiada ponad 150 treści edukacyjnych.

Producent: Artsana/Chicco



### KOOKY KRITTERS

Niezwykły interaktywny piesek, który wygląda, jakby był z kreskówki! Jest przezabawny! Dzięki nowoczesnej technologii ma czujniki dźwięku, dotyku i nachylenia. Piesek ma śmieszne „lepkie łapki”, które pozwalają na różne możliwości zabawy. Piesek Kooky Kritters ma 10 funkcji: je ze swojej magicznej miski, szczeka, prosi, gdy pociągnie się go za ogonek, śpiewa po psiemu, wysyła buziaka, reaguje na głaskanie, wężcha, śpi, żuje swoją kość, ciągnie zabawkę. Piesek wydaje śmieszne dźwięki. W zestawie są akcesoria: 3 pokarmy, kość, miska, w której znika jedzonko, lina do ciągnięcia. Wymagane 2 baterie AA (Załączone baterie do celów demonstracyjnych). Produkt wsparty kampanią TV i online.

Dystrybutor: Cobi



## Cobi

### LOVELY STRANDS OPLOTKA

Tworzenie kolorowych fryzur jeszcze nigdy nie było tak proste! Maszynka Oplotka oplata kosmyki włosów nitkami w 3 kolorach. Możesz przy jej pomocy ozdabiać włosy tworząc kolorowe kosmyki oplecione nitkami i tworzyć fantazyjne fryzury. To fajna zabawa dla przyjaciółek, które wspólnie mogą dekorować swoje włosy. W zestawie znajdują się kolorowe zapinki do ozdabiania włosów. Maszynka wspierana reklamą TV i Online.

Dystrybutor: Cobi





**PLECAK PUSHEEN&KITTY**

Różowy, nieprzemakalny plecak z wizerunkiem kotków Pusheen i Hello Kitty to ozdoba najnowszej kolekcji FRIENDSHIP, na którą składa się blisko 20 produktów użytkowych, szkolnych, ale także pluszowe breloki i małe maskotki. Plecak posiada kieszeń z przodu i wygodne, regulowane szelki. Wymiary: 38x22x11 cm

Producent:  
BLUEPRINT/UK/  
Dystrybutor: GANDALF



**Gandalf**

**KOPARKA Z PRZYCZEPĄ**

Koparka to zabawka, o której marzy każdy dzieciak. Posiada gumowe koła, wyposażona jest w dwie ruchome łyżki, a kierownica pozwala na skręcanie przedniej osi. Koparka firmy HEMAR Family wyróżnia się dużą wytrzymałością i bajkowym kształtem. Tego kierowcę, który siedzi w kabinie chcą mieć wszystkie dzieci.

Wymiary w [mm]: 867x250x310  
Wiek: +3  
HEMAR Family Sp. z o.o. sp.k.



**HEMAR Family**

**KORALIKOWE PRASOWANKI: ŚWIECĄCA GIRLANDA**

Wow, z tym zestawem możesz zrobić swoją własną lekką girlandę z koralików. Dzięki dołączonym do zestawu koralikom i podkładkom do prasowania możesz wykonać najpiękniejsze kształty, takie jak kolorowy motylek czy kwiatusek. Przymocuj figurki do lampek taśmą piankową, a Twoja girlanda świetlna z efektem świecenia będzie gotowa!

Producent/dystrybutor: SES CREATIVE /Logis S.A.



**SES CREATIVE**

**CREATE IT! POPTASTIC - ZESTAW 16 BŁYSZCZYKÓW SUGAR LIPS 84181**

Zestaw aż 16 mini-błyszczków do ust - zagraj w grę i wybierz swój ulubiony! Możesz go nawet wylosować. Czy będzie to brokatowa ozdoba, czy może piękny, jasny kolor? Wybór jest wystarczający, nawet dla najbardziej wymagającej, modnej dziewczynki - to duże opakowanie zawiera aż 16 różnych kolorów i zapachów. Na każdy dzień tygodnia możesz wybrać inny kolor i zapach. Wszystko zależy od tego, jaki masz dziś humor! Całość znajduje się w pięknym, holograficznym opakowaniu. Szesnaście różnych mini-błyszczków do ust o zapachach: guma balonowa, brzoskwinia, jabłko, malina, truskawka, wanilia. Brzmi pysznie!

Wiek: +6  
Producent:  
Canenco  
Dystrybutor:  
M&Z



**SES CREATIVE**

**KREATYWNA ZABAWA - WOSKOWE ŚWIECZKI Z BROKATEM**

Rozpuść pięknie pachnący wosk w kuchenke mikrofalowej i wlej do formy sześciu wesołych zwierzątek. W zestawie knoty. Teraz pomaluj je farbą i brokatem. Te naprawdę zabawne domowe świece są bardzo przyjemne.

Producent/dystrybutor: SES CREATIVE /Logis S.A.





## 5343 WIEJSKI DOMEK Z NIEBIESKIM DACHEM. SERIA LIMITOWANA

Wiejski domek z niebieskim dachem Sylvanian Families ma otwierane drzwi, duży balkon z elegancko udekorowaną balustradą, przestrzenne wyjście na taras i ogród, huśtawkę dla maluchów, którą można zamocować pod balkonem lub w salonie oraz wiele akcesoriów: stół, krzesła i zastawę do jadalni, stolik, zabawki, szafkę i piękne łóżko z nakryciem do pokoju dziecięcego, konika na biegunach oraz śliczny, stylowy czerwony fortepian. Zestaw zawiera dwie urocze figurki kwiatowych kotków Sylvanian Families pokryte jedwabistym futerkiem. Zabawki Sylvanian Families wyróżnia najwyższa jakość wykonania oraz miłość do szczegółów. Figurki uroczych zwierzątek Sylvanian Families mają ruchome główki, rączki i nóżki. Zabawki Sylvanian Families polecamy dla dzieci od 3 roku życia. <https://www.sylvanianfamilies.com/>

Dystrybutor: EPOCH



## EPOCH

## 31369 „KRAINA LODU 2”. DUŻY ZESTAW AQUABEADS

Zestaw koralików do zabaw kreatywnych Kraina Lodu 2 Aquabeads przeniesie nas w magiczny sposób do bajkowej krainy Disneya. Zestaw zawiera 1000 koralików do zabaw kreatywnych w 17 wyjątkowych kolorach, piękną szkatulkę do przechowywania i transportu koralików, podkładkę do układania z systemem FLIP TRAY oraz szablon. Koraliki do zabaw kreatywnych Aquabeads rozwijają kreatywność i wyobraźnię, ćwiczą koncentrację oraz koordynację ręka-oko, sprawność manualną i małą motorykę, a także rozwijają umiejętność przestrzegania barw. Oryginalne zabawki Aquabeads od EPOCH zapewniają bezpieczną zabawę bez potrzeby użycia żelazka. Koraliki Aquabeads połączą się w magiczny sposób po spryskaniu wodą. Zabawki Aquabeads polecamy dla dzieci od 4 roku życia. <https://www.aquabeadsart.com/>

Dystrybutor: EPOCH



## STAND Z LAKIERAMI TUBI GLAM

Seria zmywalnych wodą lakierów do paznokci Tubi Glam. Intensywne i żywe kolory w bogatej paletce barw zapewniają nieskończone możliwości zabawy. Lakier są bezzapachowe i mają gorzki smak, przez co pomagają ograniczać nawyk obgryzania paznokci.

W skład zestawu wchodzi:

- display gotowy do wyłożenia w sklepie, wysyłany w całości w dedykowanym pudełku i nie wymagający składania;
- 4 zestawy lakierów Tubi Glam;
- 42 pojedyncze lakiery (po 6 sztuk lakierów z każdego koloru).

Lakier są 100% polskie, zostały przebadane dermatologicznie.

Producent: Tuban



## Tuban

## HOT WHEELS MAKER KITZ - DODGER ŚWIATŁA I DŹWIĘKI BTHW-MEI

Niesamowity, wyścigowy, kreatywny a nawet... naukowy! Złóż kultowego Rodgera Dodgera, zobacz jakie ma niesamowite płomienie na karoserii. Model pojazdu po zmontowaniu ma aż 22 cm długości! A teraz dodaj trochę techniki: silnik, ze specjalnym głośnikiem i światłami LED, które zmieniają kolory. To zdecydowanie ożywi ten projekt STEM. Ten samochód to idealny zestaw dla młodych naukowców! Całość wykonana w klimacie oddającym markę Hot Wheels oraz z bezpiecznych i trwałych materiałów. Wjedź w świat nauki razem z czadowym Rodger Dodgerem!

Wiek: +8

Producent: Bladex Toyz

Dystrybutor: M&Z





## GRY, PUZZLE

### TERRA FUTURA

W grze Terra Futura gracze budują i rozwijają terytoria z kart, tworząc samowystarczającą gospodarkę.

Dokładając do nich karty produkują zasoby, potrzebne do dalszego rozwoju. Muszą jednak uważać! Niektóre z rozwiązań mają skutki uboczne: powodują zanieczyszczenie środowiska, które skutkuje ujemnymi punktami. Wygra ten, komu uda się najbardziej zbliżyć do "złotego środka". To rozgrywka na około 30 minut dla 2 - 5 osób w wieku 10+.



Producent: Albi

Albi

### CZYTAJ Z ALBIKIEM: MOJE PIERWSZE KOLORY I KSZTAŁTY

Nauka kolorów i kształtów na wesoło! Otaczający nas świat jest pełen kolorów i kształtów, które każdy przedszkolak musi poznać. Książka Kolory i kształty pomoże najmłodszemu nauczyć się je rozpoznawać.

Dzieci dowiedzą się z niej, jaki kolor powstanie, gdy zmieszamy czerwony i niebieski, jaki kształt ma plaster miodu, będą także ćwiczyć rozpoznawanie przedmiotów po ich cieniu. Na każdej stronie znajdują się quizy i dialogi dzieci. Książka działa tylko z mówiącym piórem Albi i jest przeznaczona dla dzieci w wieku 3-7 lat.



Producent: Albi

Albi

## Cartamundi

### HARRY POTTER RAJD PO ULICY POKĄTNEJ

Ścigaj się po Ulicy Pokątnej, złap pociąg do Hogwartu, zbierz wszystkie przybory do szkoły... i bądź dotrzyj jako pierwszy do Hogwartu! Graj jako Harry, Ron, Hermiona lub Draco. Unikaj Luciusza Malfoy'a na Ulicy Pokątnej! Jeśli Cię złapie musisz zacząć od nowa.

Producent: Cartamundi



## Jawa

### JAKA TO POGODA?

Układanka edukacyjna z serii „Mądre gierki Tereferki”. Zawiera 6 plansz. Każda z nich podzielona jest na dwie części. Gdy plansz zostaną prawidłowo połączone powstaną obrazki przedstawiające różne zjawiska pogodowe.

Układanka pomoże zauważyć jak zmienia się świat w zależności od pogody. Do układanki dołączony jest Tygodniowy kalendarz pogody, który pomoże poznawać zjawiska atmosferyczne, nauczy je nazywać i rozróżniać.

Rekomendowany wiek: +4 lata

Producent: Jawa



## CzuCzu

### CZUCZU DUUŻE PUZZLE DROGA DLA POJAZDÓW

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

Wiek: 3+

Producent: Bright Junior Media





## TRIO

Trzymająca w napięciu gra logiczna dla całej rodziny. Proste reguły i angażująca rozgrywka przyczyniły się do jej popularności. W grze Trio gracze będą przestawiali jeden z pionów na planszy, tak by stworzyć ustawienie wskazane na jednej z kart. Zwycięży osoba, która zdobędzie ich najwięcej.

Wiek: 7 +  
Liczba graczy: 1-6  
Wydawca:  
Granna



Granna

Granna

## UNIKAT

Gra logiczna dla całej rodziny. Wygrywa ten, kto jest najbardziej spostrzegawczy, umie przewidzieć ruchy przeciwnika i mądrze podejmuje decyzje. Podczas rozgrywki zawodnicy kolejno wykładają swoje kartoniki tak, aby różniły się tylko jedną z czterech cech: kształtem lub wielkością figury oraz jej kolorem lub kolorem tła. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kartoników. Gra kształci spostrzegawczość i umiejętność logicznego myślenia.

Wiek  
graczy: 7+  
Liczba  
graczy: 2-4  
Wydawca:  
Granna



## KRONIKI ZAMKU AVEL

Oparta na współpracy gra planszowa dla całej rodziny, w której wcielamy się w bohaterów i bohaterki odpowiedzialnych za uratowanie magicznej krainy. Podczas rozgrywki stworzymy własne postacie o unikalnych imionach i specjalnym ekwipunku, a następnie będziemy eksplorować świat, poruszając się po modułowej planszy. W czasie podróży napotkamy wiele niebezpieczeństw, z którymi będzie trzeba walczyć, a każde zwycięstwo przyniesie nam określoną nagrodę: nową broń, zbroję, eliksiry i złoto. Zgromadzone dobra pozwolą nam przygotować się do finałowego starcia z Monstrum, które zagraża królestwu Avel.



Producent: Rebel

Rebel

## LOGIQUEST: WSIĄŚ DO POCIĄGU - ZMIANA TORU

Jednoosobowa gra logiczna, w której wcielasz się w bardzo ważną rolę: dyżurnego manewrowego. Twoim zadaniem jest ustawianie załadowanych wagonów na odpowiednich torach i wyprawianie lokomotyw tak, aby pociągi wjechały na stację o czasie. Musisz wykazać się nie lada bystrością, ponieważ wagony rzadko stoją tam, gdzie powinny. Celem gry jest ustawienie lokomotyw i wagonów na torach w odpowiedni sposób przy wykonaniu jak najmniejszej liczby ruchów.

Producent: Rebel



Rebel

## ZALOŻYSZ SIĘ? CHALLENGE

Najnowsza, kompaktowa gra z rodziny "Zalóżysz się?" wchodzi z hukiem na każdy wieczór z grami! Sprostajcie wyzwaniom i pokażcie, na co was stać! Czas stanąć oko w oko i stoczyć pojedynek! Przybierzcie pokerowy wyraz twarzy - zaczynamy grę "Zalóżysz się? Wyzwania". W tej prz zabawnej i trzymającej w napięciu grze, gracze zmagają się z wyzwaniami. Zwycięzca zgarnia całą pulę zakładów, ale każdy, kto właściwie obstawił, może też trochę wygrać! Gotowi, by podjąć wyzwanie? W tej zabawnej grze dla całej rodziny z pewnością nikomu nie zabraknie wyzwań i aktywności! Zawartość: 200 kart (192 karty wyzwań + 8 kart pojedynków), notes, instrukcja.

Gra dla 3-8 graczy w wieku 10+.  
Producent: Tactic



Tactic

## LEGENDY

To kodowanka, która zawiera obrazki przedstawiające scenki z sześciu polskich legend: Bazyliśzek, Złota Kaczka, Pan Twardowski, Smok Wawelski. Obrazki zostały podzielone na 25 kwadratowych elementów. Z tyłu, na kieszonce każdego elementu znajduje się kod na kolorowym tle - każda legenda ma swój kolor. Należy umieścić w kieszonce wszystkie elementy jednego koloru według kodów. Kody umieszczone są z boku i na górze, w otwartej kieszonce. Jeżeli elementy zostaną prawidłowo ułożone, po zamknięciu kieszonce i odwróceniu jej w okienku pojawi się obrazek z legendy. Do gry dołączona jest książeczka z opisami legend. Gra uczy logicznego myślenia, postępowania według zasad, cierpliwości i wytrwałości. Wspiera rozwój twórczego myślenia. Rekomendowany wiek: +4 lata  
Producent: Jawa



Jawa



## Alexander

### JAK KURA PAZUREM

„Jak Kura Pazurem” to gra dla osób, które cenią sobie świetną zabawę, a ich wyobraźnia nie zna granic. Gracze staną przed wyzwaniem zilustrowania hasła w taki sposób, aby odgadli je rywale. Ale muszą to zrobić słabszą ręką, a po wylosowaniu karty specjalnej nawet trzymając mazak stopą lub w ustach! Czyste szaleństwo podkreślając zwariowane hasła, takie jak Laponia, Piraci z Karaibów, czy maszynka do golenia. Dodatkowym atutem jest możliwość dodania własnych pomysłów! To świetna zabawa dla każdego, niezależnie od wieku.

Wiek: 8+

Producent: Alexander



Alexander

### BABEL

Tak jak biblijna wieża, tak i „Babel” od Alexandra jest czymś wyjątkowym, bo łączy świetną zabawę z nauką cyfr, liter i budowania prostych, lecz efektownych konstrukcji. A to wszystko w ekologicznej wersji, z wykorzystaniem 60 drewnianych elementów. Kolorowe patyczki pozwolą dzieciom stworzyć tytułową wieżę, a także inne budowle, które zrodzą się w ich głowach. „Babel” pobudza kreatywność, a także oswaja małych konstruktorów z podstawowymi figurami geometrycznymi oraz wspiera naukę liczenia i czytania.

Wiek: 6+

Producent: Alexander



### 4-MINO

Nowa propozycja z lubianej przez wszystkich miłośników łamiągłówek serii IQ Games przypadnie do gustu graczom, którzy lubią dynamiczną rozgrywkę. Mino to świetny trening spostrzegawczości i refleksu. Rozgrywka rozpoczyna się od ułożenia na środku stołu jednej figury. Zadaniem uczestników jest jak najszybsze dopasowanie kolorowych figur z własnych zasobów tak, aby stykały się z już ułożonymi na stole krawędziami takimi samymi kolorami. Znakomitym urozmaicheniem są dwa poziomy trudności, które pozwolą na satysfakcjonującą zabawę początkującym, jak i bardziej zaawansowanym.

Wiek: 7+

Producent: Alexander



Alexander

## Wader-Woźniak

### WEŹ MNIE NA BARANA - GRA RODZINNA

W tej wesołej, rodzinnej gromadce wszystko jest możliwe i czasami wszystko staje na głowie i to dosłownie! Zagrajcie w grę, która rozwinię Waszą spostrzegawczość, myślenie analityczne i zmysł obserwacji, ale wpłynie również na rozwój relacji w rodzinie i da pretekst do ciekawych rozmów. Na kolorowych klockach znajdują się wizerunki członków rodziny, ale również ulubionych zwierząt domowych takich jak kot czy pies. Zadaniem uczestników gry jest ułożenie różnych sekwencji z klocków, zgodnie z dołączonymi do zestawu kartami.

Producent: Wader-Woźniak





## DREWNIANA WIEŻA

W tej zabawie loskot upadających elementów staje się dla jednych najpiękniejszym dźwiękiem, a dla drugich jest nieznośnym hałasem, którego nigdy nie chcieli usłyszeć. Drewniana Wieża to świetna, międzypokoleniowa gra zręcznościowa, gdzie zwycięzcą zostanie osoba najlepiej panująca nad emocjami i drżeniem dłoni. Zadaniem uczestników jest wyciągnięcie kolejnych drewnianych słupków w taki sposób, aby nie uszkodzić budowli. W najtrudniejszych chwilach mogą liczyć na rzut kośćmi, które pozwolą im opuścić jedną kolejkę. Jednak los może być okrutny i zmusić ich do wyciągnięcia nawet 3 słupków w jednej turze!

Wiek: 6+

Producent: Multigra



Multigra

## Multigra

### MAXI PUZZLE - ROWERY

Układanka, która pozwala dzieciom łatwo stworzyć piękny obrazek o rozmiarze 57x39 cm. Duże elementy ułatwiają maluchom chwytanie, a także odnajdywanie poszczególnych fragmentów. Cała seria Maxi Puzzle jest świetnym wprowadzeniem do świata puzzli, oferując 12-, 24- i 36-elementowe układanki. Stopniowanie poziomu trudności pomaga czynić ciągle postępy.

Wiek: 4+

Producent: Multigra



### ZŁY CZARNOKSIĘŻNIK Z OZ

Gra książkowa

Bohaterowie znani z klasycznej baśni Czarnoksiężnik z Krainy Oz powracają, aby stawić czoło nowemu zagrożeniu. Jednak na takiego przeciwnika nic nie mogło przygotować ani ich... ani Ciebie! W Złym Czarnoksiężniku z Oz to TY decydujesz o losach bohaterów. Możesz wybrać jedną z 6 postaci, którą poprowadzisz przez karty opowieści. Ale uważaj! - od Ciebie zależy, czy ta misja zakończy się sukcesem. Jesteś gotów, by wrócić do Krainy Oz? W serii: Koszmar Alicji w Krainie Czarów

Oprawa | miękka

Format | 150x210

Liczba stron | 510

Wiek graczy 14+

SCD | 49,90 zł

Wydawca: Muduko



Muduko

### POSTAW NA KLOCKA!

Gra zręcznościowa.

Wyjątkowa gra, w której gracze co rundę starają się jak najszybciej skonstruować ze swoich klocków budowlę ukazaną na karcie. Część z nich to wyzwania indywidualne, ale większość wymaga tymczasowego połączenia się w drużyny z wskazanymi przez kartę graczami. Należy wykazać się nie tylko zręcznością, ale dobrą komunikacją i spostrzegawczością, gdyż budowle muszą być postawione według wzoru i koloru. Postaw na klocka! sprawdzi się zarówno jako gra rodzinna, jak też jako główna atrakcja imprezy. To emocjonujący tytuł ćwiczący wyobraźnię przestrzenną i łączący całe pokolenia.

Wiek: 12+

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 25 minut

Wymiary pudełka: 112x112x112mm

EAN: 5904262953072

Wydawca:

Muduko





**TERRA**

Światowy bestseller w nowej odsłonie  
TERRA to imprezowo-familijna gra, która już zdobyła serca polskich graczy. Teraz wraca w nowej szacie graficznej i ze zaktualizowanymi zadaniami. TERRA to idealna gra na spotkanie z rodziną i przyjaciółmi. Ma proste reguły, zapewnia emocjonującą rozrywkę i dostarcza mnóstwo ciekawych informacji.  
Na kartach gry zebrano 900 zaskakujących zadań, umożliwiających rozegranie kilkudziesięciu partii bez powtórki.  
W grze „Terra” czekają na Ciebie różne niespodzianki, trudne zagadki, nieoczekiwane fakty, zadziwiające informacje. Nie sposób przecież spamiętać wszystkich pytań. Dlatego punkty zdobywasz także za przybliżone odpowiedzi.  
Masz wiele możliwości, by otrzymać punkty. Nie musisz znać poprawnej odpowiedzi, ale możesz ją oszacować. Patrz uważnie, jak obstawiają inni gracze. Uważaj jednak, aby nie ryzykować za bardzo, bo możesz stracić wcześniej zdobyte punkty!

Wydawca: Egmont



Egmont

**WIELKOFORMATOWA WERSJA BESTSELLEROWEJ GRY REINERA KNIZII!**

„Pędzące żółwie XXXL” to ogromne pudło (42 x 30 cm), w którym znajdziecie powiększone elementy ze znanej wszystkim gry „Pędzące żółwie”: większe karty, bakelitowe żetony żółwi, które można schować do kieszeni a przede wszystkim wielkie, teksturowe kafle kamieni o średnicy aż 30 cm! Dzięki nim będziecie mogli zagrać z dziećmi na podłodze, za każdym razem tworząc nową trasę z wybranej przez was liczby kafli i układając drogę według waszej fantazji – co zapewni graczom jeszcze większą frajdę.  
Na koniec wszystkie elementy gry można schować do materiałowego worka!

Wydawca: Egmont



**MIŚ I PSZCZOŁY. GRA KOOPERACYJNA**

„Miś i pszczoły” (3-8 lat) to wesola gra kooperacyjna dla przedszkolaków, która uczy pracy zespołowej i rozwiązywania problemów. Gracze wcielają się w rolę pracowitych pszczołek i jak najszybciej zamieniają kwiatowy nektar w plastry miodu, zanim lakomy miś sprinter je wyprzedzi. Pszczolom nie jest jednak obojętne, z którego kwiatu czerpią nektar, zawodnicy trenują więc podczas gry umiejętność rozpoznawania kolorów, myślenia strategicznego i przewidywania konsekwencji własnych działań. Wszystko po to, by cieszyć się słodkim zwycięstwem.

Wydawca: Kapitan Nauka



Kapitan Nauka

Edgard Games

**NEURONY W AKCJI. GRA PLANSZOWA**

Neurony w akcji to wyścigowa gra planszowa, polegająca na jak najszybszym wykonywaniu misji, których poziom trudności rośnie z każdą kolejną rozgrywką. Dostępne są trzy warianty gry: podstawowy - dla graczy w podobnym wieku, uniwersalny - dla graczy w różnym wieku oraz wariant dla jednego gracza. Zabawa polega na odnajdywaniu kafelków z właściwymi symbolami i układaniu ich w odpowiednim szyku. W trakcie zabawy zawodnicy otrzymują kartę misji z kodem do odcyfrowania oraz wspólną pulę dwustronnych żetonów. Gracz, który pierwszy wykona swoje zadanie, awansuje na wyższy poziom i będzie musiał wykazać się jeszcze lepszym sprytem i szybkością! Zwycięzcą zostaje ten, kto pierwszy ukończy poziom 10.

Wydawca: Edgard Games





## W POSZUKIWANIU ZŁOTEGO RUNA

Gra przygodowa dla całej rodziny.  
2 - 4 graczy, 8+, format 26x26 cm, duża plansza. Pionki w formie Puzzle 3D.

Podczas rozgrywki poszukujemy złotego runa, którego strzeże jeden z 4 Smoków Morskich. W pierwszej kolejności musimy zdobyć kryształki, którymi można oblaskawić smoka. Potem trzeba przepłynąć przez Cieśninę Hipokampus, gdzie zostaniemy poddani specjalnej próbie. Wreszcie czeka nas rozwiązanie zagadki, który ze smoków pilnuje złotego runa no i oczywiście je zdobyć.

Pionki, którymi poruszamy się po planszy to historyczne modele jednostek żaglowych w formie Puzzle 3D do samodzielnego złożenia. Gra zawiera ponad 180 pytań z geografii fizycznej oraz historii wielkich odkryć geograficznych.

Wydawca: Hipokampus



## Hipokampus

## Hipokampus

### JAK POKONAĆ WIRUSA

Gra planszowa dla 2 do 4 graczy, w wieku 7+, w formacie 20x20 cm, adresowana do całej rodziny.

Podobnie jak w naszej bestsellerowej pozycji pt. „Było sobie życie” opieramy się na prostej mechanice oraz poczuciu humoru. Tym razem pytania, które są jednym z motorów gry, poruszają problematykę prewencji oraz sposobów walki z wirusami i bakteriami, które atakują ludzki organizm. Oczywiście zestaw pytań uwzględni prewencję przeciw Covid-19.

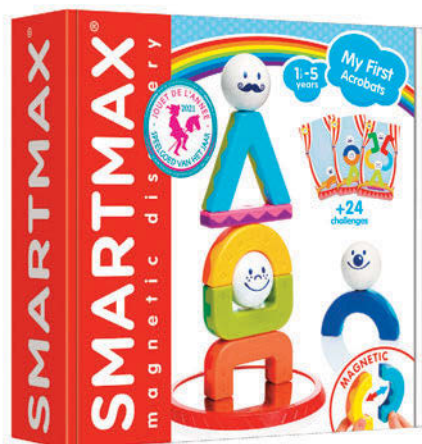
Wydawca: Hipokampus



### MY FIRST ACROBATS

SmartMax "My First Acrobats" to zestaw 6 kolorowych, geometrycznych klocków konstrukcyjnych i 3 metalowych kulek, każda z inną twarzą oraz lustrzana podkładka. Zestaw zawiera 24 duże i wytrzymałe karty z obrazkowymi zadaniami, które zachęcą każde dziecko do rozwijania umiejętności poznawczych dzięki kreatywnej zabawie

Wydawca: IUVI Games/Ateneum-wyłączny dystrybutor



## IUVI Games

## IUVI Games

### PIRATES CROSSFIRE

Odpalcie swoje działa... i szare komórki! Czy potrafisz nawigować swoimi statkami tak, aby wprowadzić wroga w linię ognia i zatopić jego okręty? A może uda ci się utrzymać pokój i uniknąć wojny totalnej? Odpal działa - i swój mózg - aby się przekonać! Gra „Pirates Crossfire” oferuje 4 tryby rozgrywki i zawiera łącznie 80 zadań o rosnącym poziomie trudności (po 20 w każdym trybie). Sprawdź się w tej niezwykle dynamicznej grze i przejmij panowanie na morzu z pomocą swojej floty!

Wydawca: IUVI Games/Ateneum-wyłączny dystrybutor





Pink Frog

**ALFA ZULU**

Wspaniała zabawa słowem dla małych i dużych, którzy dzięki tej grze jeszcze bardziej pokochają nasz język i opanują go do perfekcji. Prosta mechanika i wysoka regrywalność sprawiają, że wszyscy zapamiętują zasady w kilka chwil, a później przez długi czas nie będą mogli oderwać się od rozgrywki. Zabawa polega na odgadnięciu hasła z karty pytań i podania go w formie innych słów, których pierwsze litery utworzą wyraz-klucz! Jednak zadanie nie jest takie proste, gdy z przerażeniem obserwujesz uciekające sekundy odmierzone przez klepsydrę, a żadne ze słów podanych podczas całej zabawy nie może się powtórzyć! To świetny sposób na naukę dla młodszych i zacięty pojedynek dla starszych wyjadaczy gier słownych.

Wiek: 8+

Dystrybutor: Pink Frog



Pink Frog

**KRÓL KUR**

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

Wiek: 8+

Dystrybutor: Pink Frog



KSIAŻKI

Ateneum

**NIEWIDZIANI**

IV tom niesamowitej serii dla dzieci "Zaginione Miasta"! Cykl idealny dla miłośników Harry'ego Pottera i Percy'ego Jacksona! Sophie Foster ucieka, ale przynajmniej nie została sama. Wraz z najbliższymi przyjaciółmi pragnie dołączyć do tajemniczej grupy Czarnego Łabędzia. Wkrótce odkrywają sekrety, które przerastają ich najśmielsze oczekiwania. Wrogowie Sophie nie odpuszczają i rozprzestrzeniają przerażającą plagę, która zagraża bezpieczeństwu całego gatunku. Sophie i jej przyjaciele walczą wszystkimi sposobami – dołączają do nich nowi sojusznicy – ale każdy wybór niesie ze sobą konsekwencje. A obdarzenie zaufaniem niewłaściwej osoby może okazać się śmiertelnie niebezpieczne...

Wydawnictwo IUVI/Ateneum - wyłączny dystrybutor



Ateneum

**WIECZNOMROK**

Odkąd Wiecznomrok napadł na Srebrne Królestwo, pograżając je w ciemności i chaosie, upłynęły tysiące lat. Wtedy garstka nieustraszonych Wiedźm zdołała przegnać zło. Jednak teraz Wiecznomrok, przebudzony przez diaboliczną panią Hester, znów daje o sobie znać. Powstrzymać go może jedynie starożytny czar, ukryty głęboko w podziemiach Królewskiego Gniazda. Tajemnicza drewniana szkatułka wpada w ręce sieroty Larabelle Lisicy zupełnie przypadkiem, kiedy dziewczyna myszkuje po kanałach w poszukiwaniu wartościowych przedmiotów. Oczywiście Lara nie ma pojęcia, że to nieoczekiwane znalezisko wywróci jej życie do góry nogami...

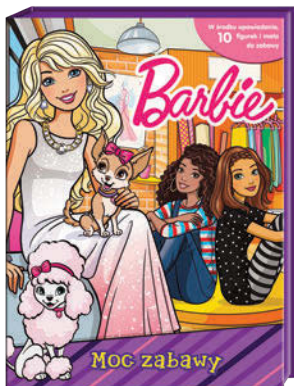
Wydawnictwo IUVI/Ateneum - wyłączny dystrybutor





## SERIA KSIĄŻEK MOC ZABAWY TO WIĘCEJ NIŻ KSIĄŻKI!

W środku świetnie zilustrowane opowiadanie, 10 figurek i mata do zabawy! Dzięki książce i wspaniałym dodatkom przeżyjesz niesamowite przygody ze swoimi ulubionymi bohaterami! W serii dostępne publikacje z Maszą i niedźwiedziem, świnką Peppą, Psiem Patrolem, Barbie, Strażakiem Samem oraz Jednorożcami i przyjaciółmi.  
Wydawca: Media Service Zawada



**Media Service Zawada**

# Media Service Zawada

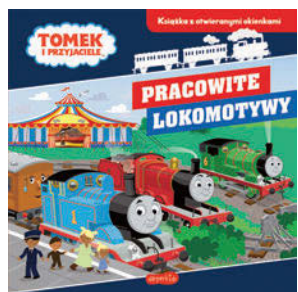
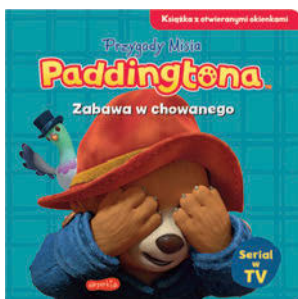
## SERIA KSIĄŻEK WODNE ZGADYWANKI CZEKA!

Co jest ukryte na dnie oceanu? Kogo uratuje Psi Patrol? Kto świętuje urodziny? Użyj wodnego flamastra i sprawdź! Poznaj kolejne misje piesków i zobacz, jak sobie poradziły. W serii dostępne publikacje z przygodami Psiego Patrolu oraz świnki Peppy. Ulubieni bohaterowie zapraszają do wyjątkowej zabawy!  
Wydawca: Media Service Zawada



## KSIĄŻKA Z OTWIERANYMI OKIENKAMI

Otwieranie i zamykanie kłapek rozwija zdolności manualne dzieci, a wspólne poszukiwanie ukrytych elementów to dobra zabawa dla całej rodziny! Proste teksty i zabawne komentarze pod kłapkami dostarczą dodatkowej rozrywki. Mocny karton, z którego wykonana jest książka, wytrzyma długie godziny zabawy, okienka otwierają się łatwo, a dzięki zaokrąglonym rogom produkt jest bezpieczny nawet dla maluchów. Premiera czterech nowych tytułów: Masza i Niedźwiedź, Bing, Tomek i przyjaciele oraz Paddington już 13.10.2021r.



Oprawa: kartonowa  
Objętość: 10 stron  
Format: 209x209  
Cena: 32,99  
Grupa docelowa: 3-7 lat  
Premiera: 13.10.2021  
Wydawca: HarperCollins

**HarperCollins**

# HarperCollins

## OFICJALNE KSIĄŻKI MINECRAFT

Dla wielu dzieci Minecraft to wstęp do nauki programowania. Rozwijają kreatywność, uczą współpracy i nieszablonowego myślenia. Wszystkie tytuły są przygotowane we współpracy z producentami gry Minecraft i jako jedyne oficjalne tytuły na rynku mogą pochwalić się rekomendacją MOJANG – produkt oficjalny. Ilustrowana Blokopedia Minecraft to zupełnie nowe wydanie bestsellerowej encyklopedii w spektakularnej formie i pięknej oprawie. Prawdziwa skarbnica wiedzy, która na ponad 300 stronach przedstawia usystematyzowaną wiedzę o blokach Minecrafta. Zawiera wskazówki przydatne zarówno dla początkujących, jak i bardziej doświadczonych graczy, dlatego jest idealnym prezentem dla wszystkich fanów Minecrafta.

Oprawa: twarda  
Objętość: 336 stron  
Format: 250 x 250  
Cena: 129,99  
Grupa docelowa: 8-12 lat  
Premiera: listopad 2021  
Wydawca: HarperCollins





**BING. KSIĄŻECZKI KARTONOWE:**

**WIELKA RZECZ! ŚWIĄTECZNE ŻYCZENIE BINGA**

Ulubieniec najmłodszych dzieci pojawia się w kolejnych historyjkach! Maluchy poznają ulubione zwyczaje Binga, a także będą towarzyszyły mu przy okazji rozmyślań o świątecznych marzeniach. Kolorowe ilustracje przyciągną wzrok maluchów. Książeczki wycięte w interesujący kształt zainteresują dzieci, a zaokrąglone rogi i kartonowe, sztywne strony przetrwają najbardziej pomysłowe zabawy z książką.



Oprawa: kartonowa  
Objętość: 12 stron  
Format: 190x190  
Cena: 19,99  
Grupa docelowa: 3-6 lat  
Premiera: listopad 2021  
Wydawca: HarperCollins

HarperCollins

**ZESTAWY KSIĄŻEK Z KLOCKAMI LEGO®**

Książki oraz klocki w oryginalnej metalowej puszcze to gratka dla wszystkich prawdziwych fanów LEGO®. W zestawie znajdują się: 4 pełne akcje książki z zadaniami, arkusze z naklejkami, oryginalna minifigurka LEGO®. Idealny pomysł na prezent – dobra zabawa gwarantowana!  
Producent: Ameet

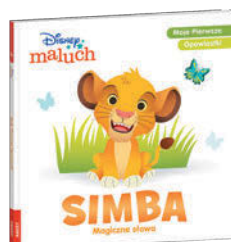


Ameet

**DISNEY MALUCH. SIMBA. MAGICZNE SŁOWA / BAMBI ODKRYWA ŚNIEG**

Wspaniała seria z historyjkami o ulubionych bohaterach ze świata Disneya zamknięta w przyjemnej dla oka oprawie. Moje pierwsze opowiadania bardzo dobrze sprawdzą się jako bajki przed snem albo czytanki, które urozmaicą podróż. Te uroczne historyjki nie tylko bawią, ale też przekazują pozytywne wartości, pomagając dziecku poznać i zrozumieć otaczający go świat. Kompaktowa wielkość książki pozwala zabrać ją ze sobą na spacer czy piknik. Od niedawna w sprzedaży dostępne są 2 nowości z tej serii – Simba. Magiczne słowa oraz Bambi odkrywa śnieg.

Producent: Ameet



Ameet

**„CZY BĘDZIESZ MOIM PRZYJACIELEM?”**

Pierwsza od 25 lat nowość z tej bestsellerowej serii Nawet nie wiesz jak bardzo Cię kocham oraz kontynuacja książki, której na świecie sprzedano się ponad 47 mln!  
Mały Brązowy Zajączek powraca! Jego mama jest zajęta, więc musi bawić się sam. Wyrusza więc na wędrowną i poznaje przyjaciela! Teraz może się zacząć zabawa na całego!  
Przepiękna, pełna ciepła historyjka pomaga dzieciom zrozumieć, że rodzice i opiekunowie nie zawsze mają dla nich czas i czasem trzeba się zająć sobą samemu. A najfajniej jest poznać kogoś, kto będzie się bawił z nami i zostanie naszym przyjacielem!

Oprawa: twarda  
Objętość: 32 stron  
Format: 215 x 245  
Cena: 36,99  
Grupa docelowa: 3-7 lat  
Premiera: listopad 2021  
Wydawca: HarperCollins

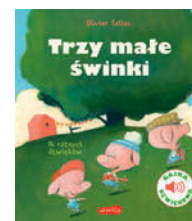
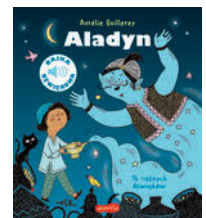
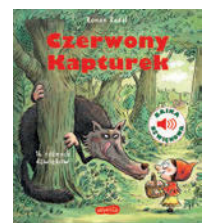


HarperCollins

**BAJKI DŹWIĘKOWE**

Pierwsze na polskim rynku książki dźwiękowe z cienkimi kartkami. Przyjemne dla ucha odgłosy na każdej stronie dopełniają i ożywiają opowieść, tworząc niezwykle klimat. Dźwięki zostały specjalnie skomponowane i nagrane z udziałem prawdziwych instrumentów. Klasyczne bajki („Czerwony Kapturek”, „Kot w butach”, „Trzy świnki”, „Aladyn” i „Księża dżungli”) zilustrowali najlepsi ilustratorzy i przetłumaczyli znani polscy pisarze, m.in. Justyna Bednarek i Zofia Stanecka. Aż 16 różnych dźwięków w książce! Przyciskaj ikonki i słuchaj!

Oprawa: twarda  
Objętość: 24 strony  
Format: 178x203  
Elementy dodatkowe: 16 modułów dźwiękowych  
Cena: 44,99  
Grupa docelowa: 3-7 lat  
Premiera: 27.10.2021  
Wydawca: HarperCollins





# NOWOCZESNA KOMUNIKACJA I POZYTYWNE DOŚWIADCZENIE ZAKUPOWE

## – E-COMMERCE B2B PÓJDZIE W ŚLADY B2C

Jak pokazuje raport E-commerce B2B – biznes w sieci, młodzi przedsiębiorcy i pracownicy stymulują szereg zmian w handlu B2B online. Sektor B2B będzie się coraz bardziej upodabniał do sektora B2C.

### NOWE POKOLENIA, NOWE OCZEKIWANIA

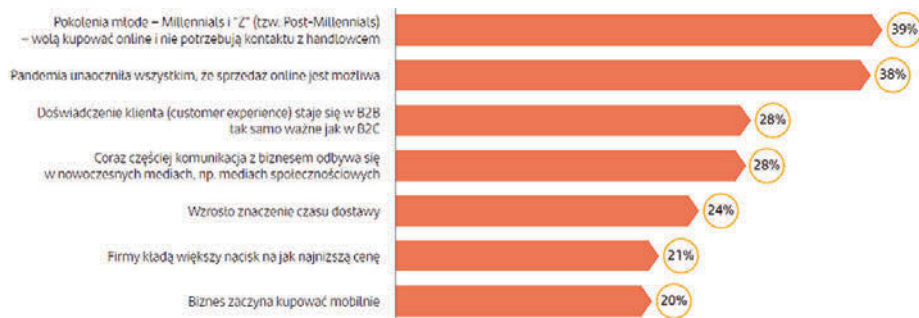
Milenialsi stanowią coraz liczniejszą grupę wśród przedsiębiorców i pracowników. Oswojeni z realiami digitalu lub nawet nieznający rzeczywistości przedinternetowej, doskonale odnajdują się w środowisku cyfrowym, a jednocześnie mają wobec niego konkretne oczekiwania. Doświadczenia w e-commerce zdobywali jako konsumenci, na platformach prześcigających się w zapewnieniu kupującemu komfortu i pozytywnych wrażeń. Takich samych standardów milenialsi oczekują teraz w handlu B2B.

Najważniejsze trendy – tak jak charakterystyka pokolenia Y – mają zasięg globalny. Młodzi przedsiębiorcy nie są przyzwyczajeni do nieprzejrzystych, niezbyt atrakcyjnych wizualnie witryn z początków internetu. Oczekują też kompletu informacji i cenią komunikację online. Takich osób będzie stale przybywać, dlatego e-commerce B2B musi w tej materii dogonić standardy znane konsumentom z e-handlu B2C – zauważa Małgorzata Nesterowicz, dyrektor ds. sektora usług i firm rodzinnych w Santander Bank Polska.

### GLOBALNE TRENDY NA KRAJOWYM RYNKU

Nie inaczej jest w Polsce. Jak wynika z raportu E-commerce B2B – biznes w sieci, przygotowanego przez Santander Bank Polska i Mobile Institute, najważniejsze zjawiska dla polskiego e-commerce B2B to coraz większy wpływ pokolenia Y, spowodowany przez pandemię wzrost przekonania do e-handlu, a także rosnący nacisk na doświadczenie zakupowe klienta.

### Jakie trendy widzi Pan(i) w obszarze e-commerce B2B (zakupy firmy w sieci) w Pani/Pana branży? N=546 firmy



Źródło: Raport E-commerce B2B – biznes w sieci

Rynek B2B zaczyna charakteryzować coraz więcej zjawisk znanych bardziej z rynku B2C. Przeniesienie przyzwyczajenia zakupowych oraz oczekiwań ze świata B2C do procesów realizowanych w B2B jest już właściwie normą, szczególnie dla młodych. 39% badanych firm zauważa, że milenialsi i Z-ki wolą kupować online. W świecie tzw. nowej normalności coraz ważniejsza jest całość doświadczeń we współpracy niż sam produkt. Firmy B2B powinny zatem wdrażać rozwiązania i procesy coraz bardziej dostosowane do tych nowych potrzeb cyfrowych pokoleń, co pozwala nie tylko na utrzymanie obecnych relacji biznesowych, ale też nawiązanie nowych. Jednocześnie warto wykorzystać szansę jaką daje B2B e-commerce i sięgać po nowe rynki zbytu oraz optymalizować istniejące działania, przecież Internet nie ma granic – tłumaczy Justyna Skorpowska, Szefowa Grupy Merytorycznej B2B e-commerce Izby Gospodarki Elektronicznej.

Spośród ankietowanych firm aż 39% zauważyło, że klienci biznesowi z pokoleń Y i Z w ogóle nie potrzebują kontaktu z handlowcem. 38% uważa, że pandemia ostatecznie dowiodła uniwersalnej przydatności kanału e-commerce w sektorze B2B; w podgrupie firm prowadzących sprzedaż online dla biznesu odsetek ten

sięgnął 52%. Z kolei 28% wszystkich przedsiębiorców uważa, że customer experience jest już tak samo ważny w e-handlu B2B jak w B2C. Tyle samo wyraża przekonanie, że w kanale B2B wzrasta znaczenie nowoczesnej, bardziej bezpośredniej komunikacji, m.in. w mediach społecznościowych.

Przyzwyczajenia klientów wyrobione w sektorze B2C okazują się bezcenną wskazówką dla sprzedawców B2B. Ci, którzy zrealizują ją sprawnie, nie tylko wyprzedzą konkurencję, ale też po prostu zyskają narzędzia do jeszcze skuteczniejszej sprzedaży. Digitalowe możliwości w zakresie personalizacji oferty czy komunikacji mają taki sam potencjał w handlu B2B jak w B2C i warto maksymalnie go wykorzystać – zauważa Maciej Nałęcz, analityk sektorowy Santander Bank Polska.

### NIE WYSTARZY SAMA OBECNOŚĆ ONLINE

Eksperti zaangażowani w powstanie raportu E-commerce B2B – biznes w sieci wskazują, że internetowa sprzedaż dla biznesu okres najdynamiczniejszego wzrostu ma dopiero przed sobą. Wówczas jednak zwiększy się także konkurencja pomiędzy sprzedawcami i samo uruchomienie sprzedaży online nie zagwarantuje sukcesów w digitalu.

Już teraz przedstawiciele firm zauważają, że biznes zaczyna kupować mobilnie (20%), producenci starają się dotrzeć bezpośrednio do klienta ostatecznego (19%), a na znaczeniu coraz bardziej zyskuje podejście omnichannelowe (16%). Towarzyszy temu presja na skrócenie czasu dostawy (zauważa ją 24% firm) oraz jak najniższe ceny (21%). Nie wystarczy więc przeniesienie papierowego katalogu do sklepu online. Potrzebne będą nowoczesne platformy wielokanałowe, pozwalające klientom kupować w dogodny dla nich sposób, podsuwające adekwatne rekomendacje i w razie potrzeby zapewniające wsparcie na każdym etapie transakcji, a także po jej realizacji.

Na etapie kupna coraz popularniejsza będzie „samobsługa”, nie kontakt z handlowcem, tylko przejrzysta prezentacja produktów, intuicyjny proces zakupu i celne propozycje. Ludzką pracę warto natomiast ukierunkować na doradztwo i wsparcie dla klientów oraz na elementy dodatkowe, takie jak przydatne treści na stronie. Klienci biznesowi również chętnie co prywatnie okazują lojalność, trzeba jednak na nią zapracować. – podsumowuje Małgorzata Nesterowicz.





BRIGHT JUNIOR MEDIA



CLICKFORMERS



EDGARD



EPEE GOŚCINNIE



HEMAR



HENRY



JOKOMISIADA



LALKI HISZPAŃSKIE



MAGDA KORDASZEWSKA NA STOISKU WYDAWNICTWA JAWA



MAGDALENA KORDASZEWSKA I PRZEMYSŁAW WIADERNY

# TARGI KIDS' TIME KIELCE

Tak było we wrześniu, ale już teraz wiemy, że to tylko przedsmak kolejnej edycji, na którą czekamy.  
Widzimy się 16-18. lutego 2022.



QELEMENTS



REBEL



STANLEY



TACTIC



TESTOWANIE



TUBAN





**WADER**

DOSKONAŁE  
NA PREZENT!

**Play  
TRACKS  
GARAGE**



Zabawki można zamówić na platformie sprzedażowej

[www.b2b.wader.toys](http://www.b2b.wader.toys)

lub w naszych oddziałach w Polsce:

**DĄBROWA  
GÓRNICZA**

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

**KRAKÓW**

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

**WARSZAWA  
NADARZYN**

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

**WARSZAWA  
STARE BABICE**

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

**GDYNIA**

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

**POZNAŃ**

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

[www.wader.toys](http://www.wader.toys)