

1 hračka

2023 |

Smoby



Jaro na zahradě

6

TREND „KIDULT“
NABÍRÁ NA SÍLE

14

REYNE RICE: DIGITÁLNÍ
TECHNOLOGIE MĚNÍ ZPŮSOB HRY

34

EVROPA BOJUJE PROTI
PADĚLKŮM HRAČEK



NOVĚ V NAŠÍ NABÍDCE



kovové modely



RC modely



Kontaktujte naše obchodní zástupce pro oblast: Praha a okolí: 734 518 432, střední, jižní a západní Čechy: 737 278 852, severní a východní Čechy: 737 278 857, Morava: 737 279 114

olymp^{to}



Dokážete si vybavit, kdy jste si naposled koupili nějakou hračku pro sebe? Třeba jen deskovou hru nebo stavebnici... Během posledních dvou let totiž podle NPD Group pocházela velká část zisků z prodeje v globálním hračkářském průmyslu od takzvaných „kidults“, což je termín označující spotřebitele 12+, včetně dospívajících a dospělých, kteří jsou největším motorem růstu celého hračkářského trhu. V rámci průzkumu Play Well 2022 od LEGO Group asi 86 % dospělých uvedlo, že jim hra pomáhá odpočinout si od práce. Někteří dospělí si dokonce hrají třeba se slizem nebo kinetickým pískem a pomáhá jim to uvolnit mysl od každodenního stresu.

V tomto čísle nám Reyne Rice, neúnavná trend hunterka a konzultantka, která v oboru hraček pracuje už přes 30 let a každý rok se účastní více než 24 klíčových veletrhů po celém světě, představí aktuální trendy. „Se zavedením streamovacích médií jako preferované možnosti zábavy se změnil i způsob objevování nových značek. Děti mohou vytvářet a rozvíjet svůj vztah k oblíbeným značkám a hračkám jak on-line, tak off-line. Hračkářský průmysl tento trend využívá k tomu, aby pomocí technologií produkty „oživil“ v digitálním světě. Ale přenesené také ve fyzickém světě. To všechno umocňuje zážitek ze hry,“ podotýká Reyne Rice k nejnovějšímu trendu, jehož výrazným rysem je propojení s metaverzem a dostal název MetaToys.

Tentokrát jsme se zaměřili i na možnosti boje proti padělkům, neboť hračky spolu s textilními výrobky patří k nejčastěji napodobovaným výrobkům. Sdružení pro hračku a hru se zapojilo do mezinárodního projektu, jehož cílem je vytvořit volně přístupný internetový vzdělávací kurz, který pomůže rozpoznat padělky a bránit se proti nim. Jen za rok 2021 se jimi způsobené přímé a nepřímé ztráty výrobcům hraček v EU odhadují na částku kolem dvou miliard eur, což představuje zhruba 12 % celkového obrátu. Pracuje se na vytvoření digitální identity každého výrobku s cílem zajistit dokonalou evidenci původu výrobku a pomocí tzv. blockchain technologie evidenci dalších subjektů jako dopravců, dovozců, velkoobchodů a konečných prodejců, což umožní dokonalou sledovatelnost původu výrobku. Všechny údaje by měly být dostupné prostřednictvím unikátního QR kódu každého výrobku. Více informací najdete na stránkách tohoto vydání časopisu.

Přeji vám příjemné čtení a jarní dny plné slunce,
 Marcela Vaškovicová
 šéfredaktorka



FOTO © Veronika Kotíková



32



34



22



14

© Spielwaremesse eG

- | | | | |
|-----------|---|-----------|--|
| 6 | TREND
„Kidult“ nabírá na síle | 28 | ZOOM
Dobrodružství rovnováhy & balancování |
| 14 | ROZHOVOR
Reyne Rice: Digitální technologie mění způsob hry | 32 | PRŮZKUM
Deskovky nebo karty hraje skoro třetina lidí pravidelně |
| 22 | DESIGN
Experimentování s kartonem | 34 | TÉMA
Je to fake?! Evropa bojuje proti padělkům hraček |
| 26 | TOY MARKET
Celosvětový prodej hraček loni spíše stagnoval, ale ve srovnání s prodejem před pandemií vzrostl o 22 % | 38 | AKTUALITY
Přihlaste se do soutěže Firma roku nebo Živnostník roku |



Vydává: Sdružení pro hračku a hru, z. s., Jindřišská 2, 113 60 Praha 1 | tel.: +420 771 243 351 | e-mail: casopis@sduzenihracky.cz | předseda SHH: Miroslav Kotík | šéfredaktorka: Marcela Vaškovicová | grafické zpracování: Arteo | foto: archiv autorů, firem a redakce, Pexels a Unsplash | Příspěvky označené PR či Advertorial jsou součástí placené inzerce. | Časopis si můžete objednat e-mailem: tajemnik@sduzenihracky.cz | www.sduzenihracky.cz | Registrovaná značka: MK ČR E 24018 | Tisk: Novatisk, a.s.

DREAMWORKS

GÁBININ KOUZELNÝ DŮMEK

NOVÝ
SERIÁL

GLOBALNÍ HIT PŘICHÁZÍ
DO ČESKA!

NETFLIX
A NETFLIX
ORIGINAL SERIES

LETOS
NA ČT:D

Seriál Gábinin kouzelný domek je určen pro předškolní holky a kluky. Sklízí úspěchy po celém světě už téměř 2 roky. V Česku ho můžete již nyní sledovat na Netflixu a tento rok se bude vysílat již také na ČT:D. Velmi úspěšná je také konverze seriálu do prodeje hraček spojených se seriálem!

TRAILER SERIÁLU



HRAČKY
DOSTUPNÉ
U VAŠEHO
VELKO-
OBCHODU



„Kidult“ nabírá na síle

Během posledních dvou let pocházela velká část růstu prodeje globálního hračkářského průmyslu od takzvaných „kidults“, dospívajících (12+) a dospělých spotřebitelů, kteří mají rádi deskové hry, sofistikovanější stavebnice, puzzle nebo sbírají akční figurky. Podle údajů NPD Group jsou největším motorem růstu celého hračkářského odvětví.

Dospělí, kteří si kupují hračky pro sebe, poskytují podle Euromonitoru firmám v odvětví hraček a her velice potřebnou podporu, protože počet dětí klesá. Rostoucí skupina „kidults“ nyní údajně tvoří nejméně 25 % spotřebitelů hraček. Někteří hledají nostalgii z mládí a jiní zase spíš kvalitní relaxaci.

Za rostoucím číslem domácností bez dětí stojí především mileniálové, kteří se zaměřují spíše na kariéru a volný čas než na založení rodiny nebo partnerský život. Nezanedbatelný je však také rostoucí počet starších lidí, kteří žijí déle sami. Bezdětné domácnosti tvořily v roce 2021 více než polovinu všech typů domácností a očekává se, že toto číslo dále poroste.

Hračky nejsou jen pro děti. Co kupují „kidults“?

Nejvýznamnější skupinu v rámci „kidults“ (složenina z anglických slov kid – dítě a adult – dospělý) tvoří lidé ve věku 20 až 35 let. Dvě třetiny útrat v této kategorii pak připadají na muže. Očekává se, že výrobci hraček se budou snažit udržet si dospělé zákazníky i nadále. Jejich kupní síla totiž rozhodně není zanedbatelná. Loni do hračkářského průmyslu přispěli 9 miliardami dolarů, a to navzdory inflaci.

Mladé i mladé duchem přitahují stavebnice. Dospělí mají tendenci kupovat složitější a dražší modely, výrobci také uvádějí na trh limitované edice modelů, aby naplnili touhu zákazníků po určité exkluzivitě. Další nestárnoucí kategorií jsou hry a hlavolamy, také jejich prodej prudce vzrostl v důsledku pan-

demie. I když se svět už vrátil do „normálu“, celá řada dospělých se bude stále navracet k deskovým hrám a hlavolamům, protože pro ně znamenají propojení s rodinou a přáteli, a jak zjistili, zároveň dobře poslouží jako forma „digitálního detoxu“.

Kategorii tradičních hraček dominoval také prodej panenek a doplňků. Limitované série panenek Barbie, které jsou svým exkluzivním designem a dokonalým zpracováním určené pro sběratele, se začaly objevovat už od poloviny 80. let. Mattel rozlišuje čtyři početně limitované sběratelské úrovně, z nichž nejvýše stojí Platinum Label, kde počet vyrobených kusů nepřekračuje tisícovku a panenky jsou číslovány. Ke každé z těchto panenek patří stojánek a certifikát pravosti. Mattel na dospělé zákazníky pamatuje i řadou Signature, která zahrnuje Barbie vycházející z osobností významných žen světové historie. Příkladem jsou panenky inspirované anglickou ošetřovatelkou Florence Nightingalovou nebo někdejší političkou, aktivistkou a první dámou Spojených států Eleanor Rooseveltovou. Během uplynulých více než 60 let navrhovalo šaty pro panenku přes 70 světových módních návrhářů jako Christian Dior, Yves Saint Laurent či Karl Lagerfeld.



FOTO © Eric Mclean, Unsplash

Obdivujeme superhrdiny a máme rádi nostalgi

„Kidult“ trend se však nevyhýbá ani plyšovým hračkám, akčním figurkám, sběratelským předmětům, sběratelským karetním hrám a sportovním sběratelským kartám. Mezi nejlepší značky patří LEGO, Squishmallow, Funko Pop!, Marvel, DC, Pokémon a hlavní sportovní ligy jako NFL, NBA a NHL. Dospělí rádi ožívají své vzpomínky na dětství a mnozí se snaží přimět své děti, aby jejich lásku k superhrdinům sdílely s nimi.

Pohled na hračku z dětství v každém z nás něco probudí. Vzpomínky na první rozbalování dárků, první přátelství a na všechny ty úžasné pocity, které jsme měli, když jsme byli malí. Síla nostalgie nám připomíná, kým jsme, a to je nejspíš hlavním důvodem, proč někteří lidé sbírají hračky. Říká se, že všichni v sobě máme své vnitřní dítě.

Během pandemie si rodiče s dětmi mnohem více hráli a byli nuceni na internetu hledat hračky, hry a hádanky a další aktivity, které by jejich děti zabavily. A je dost pravděpodobné, že někteří tyto různé hračky vybírali z velké části podle svého vkusu a vzpomínek. Pak se lehkostane, že děti vstanou od hry a odejdou, a rodiče najednou zjistí, že si sami staví LEGO nebo vymalovávají omalovánky. Podle odborníků si možná i proto dospělí více uvědomují, jaká je nabídka hraček na trhu, protože nejdříve všechny tyto věci během pandemie hledali jako zcela nezbytnou aktivitu pro své děti, a mnozí z nich tak zahledli i věci, které zajímaly je samotné.

Hrou proti stresu

Hra vede ke snížení stresu a úzkosti už ze své podstaty, protože je to zábava. Podle AIS (The American Institute of Stress) přibližně 33 % lidí uvádí, že pociťují extrémní stres. Alarmujících 77 % lidí uvádí, že zažívají stres, který ovlivňuje jejich fyzické zdraví, zatímco neuvěřitelných 73 % lidí uvádí, že stres má dopad na jejich duševní zdraví. Téměř polovina populace tvrdí, že má kvůli stresu problémy se spánkem.

Výzkumy potvrzují, že například při skládání stavebnice dochází k uvolnění těla i mysli a k celkovému odreagování. Pokud se podaří sestavit složitější model, dostává se dokonce pocit skutečného úspěchu. Práce s modelovací hmotou, pískem nebo slizem zase nese prvky svobodné hry. Právě sliz si podle tvrzení výrobců oblíbila spousta dospělých pro jeho „bezúčelnost“, možnost úplného odpojení od starostí každodenního života.

”

86 % dospělých uvedlo, že jim hra pomáhá odpočinout si od práce

Play Well 2022 / LEGO Group

Pokud by „kidults“ ztratili o hračky zájem, mělo by to významný dopad

Juli Lennett, Industry Advisor ze skupiny NPD uvedla: „Kromě ekonomických faktorů je případná ztráta „kidults“ pravděpodobně největší hrozbou, které americký hračkářský průmysl letos čelí. „Kidult“ byl největším segmentem prodeje hraček – v roce 2022 byl zodpovědný za většinu růstu. Věková skupina 12+ stojí za přibližně čtvrtinou prodeje hraček, což představuje zhruba 9,3 miliardy dolarů ročně. Ještě důležitější je, že tato skupina představovala 1,7 miliardy dolarů růstu tržeb z prodeje, což bylo v loňském roce kolem 58 % růstu.

Tento nárůst prodeje byl pro hračkářský průmysl obrovskou výhrou, zejména pro kategorie, jako jsou stavebnice, plyšové hračky, akční figurky a sportovní sběratelské karty. Pokud by tato skupina spotřebitelů ztratila o hračky zájem, mělo by to významný dopad na celé odvětví.

Výrobci by museli sáhnout hluboko do kapes a přijít s vhodnými výrobky a strategiemi, aby tento rozjetý vlak udrželi v chodu.“

Nadměrné utrácení je problém

Na druhou stranu má tento spotřebitelský trend několik vedlejších efektů. Na rozdíl od dětí mají „kidults“ plnou kontrolu nad tím, co si mohou koupit. Mají právo utrácet své peníze jakýmkoli způsobem, o kterém si myslí, že je smysluplný. Kvůli určité závislosti na nakupování a sbírání specifických hraček a produktů se u části této skupiny spotřebitelů stalo hlavním problémem nadměrné utrácení. Povzbuzuje je k němu zejména marketingová strategie vydávání položek v limitovaných edicích a prodeje podle pravidla „kdo dřív přijde, ten je dřív na řadě“. To všechno psychologicky působí a silně podporuje nadměrnou spotřebu. Obchodníci se zaměřují na relativně starší věkové skupiny a snaží se zvýšit poptávku omezením počtu produktů dostupných veřejnosti ke koupi. Pevný počet určitých položek dostupných na trhu může vést i k tomu, že ceny jednotlivých produktů vyletí na stovky nebo dokonce tisíce dolarů. Dále řada firem nabízí předprodeje, které zájemce informují o poptávce po určitém produktu, což také tlačí spotřebitele ke koupi zboží a dokonce u nich probouzí i soutěživost.



© DC Collectibles / DC Direct



ADULTS WELCOME

TVŮJ RELAX Z KOSTIČEK



LEGO Adults Welcome

Na dospělé se v rámci speciální sekce Adults Welcome zaměřuje i LEGO, největší světový výrobce hraček. U některých prémiových sad LEGO je uvedeno 18+, protože jsou navrženy speciálně pro dospělé. Tyto stavebnice mají více detailů a jsou pro ně charakteristické náročnější postupy. Mimořádný je pak i výsledný dojem. Složit působivých 6 785 dílků úžasného AT-AT ze Star Wars, který má na výšku přes 60 cm a je detailně propracovaný zevnitř i zvenčí, je zajímavou výzvou i pro pokročilé stavitele.

Dát si na chvíli pauzu od tabletu, televize nebo telefonu nám přitom všem ohromně prospívá. Ukazuje se dokonce, že kreativní činnost zlepšuje fungování lidského mozku. Mezi dnešními LEGO stavebnicemi každý zaručeně najde takovou, která se mu strefí do vkusu a do nálady. Ať už je to Land Rover Classic Defender 90 od LEGO Icons, který je už přes 40 let jedničkou mezi terénními auty, nebo třeba helma kapitána Rexe, jež určitě potěší každého milovníka Star Wars.

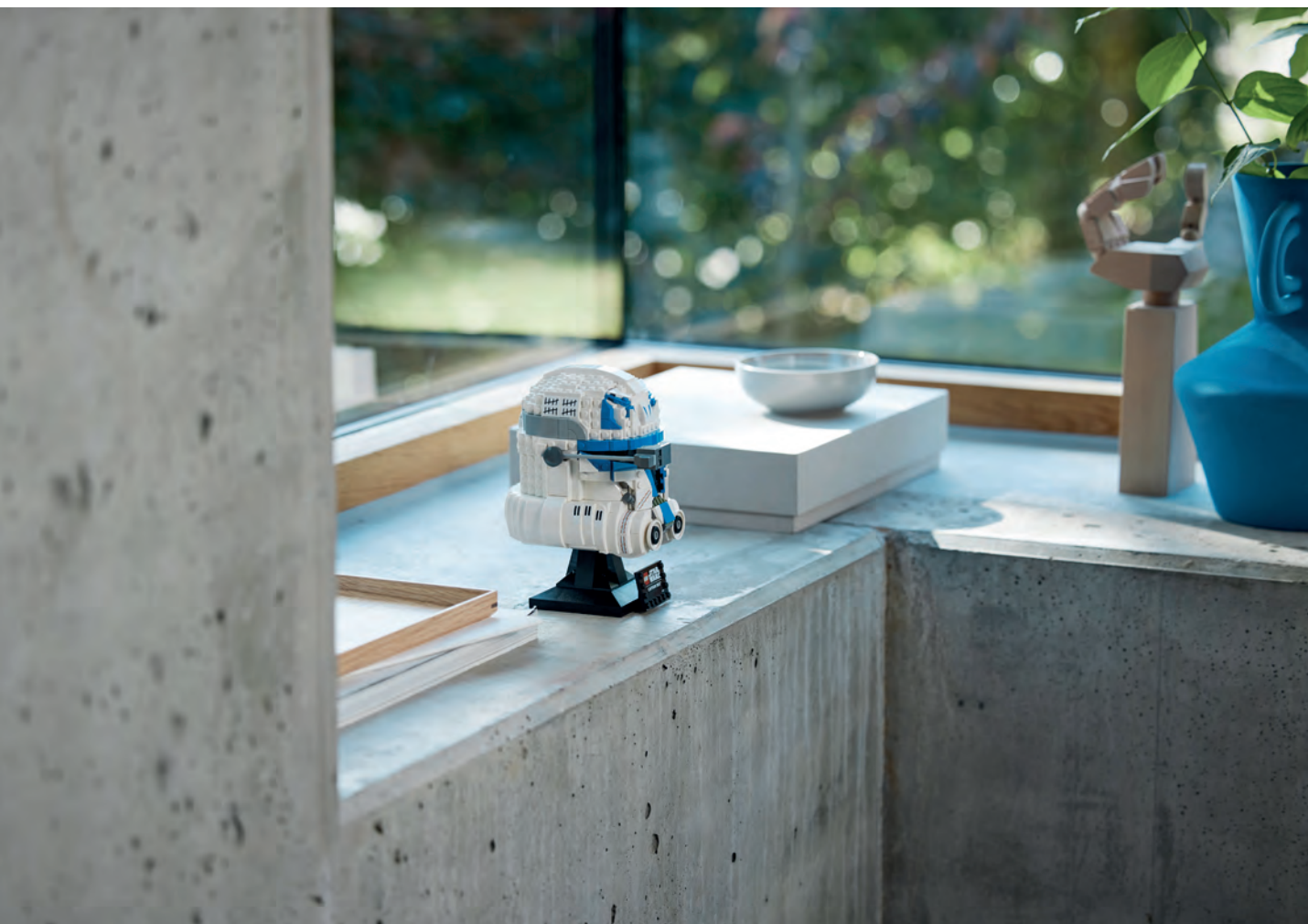
Když japonský mistr Hokusai tvořil svou Velkou vlnu u pobřeží Kanagawy, určitě netušil, že se jeho dřevoryt zařadí mezi nejslavnější umělecká díla – a už vůbec nemohl předvídat, že jeho dílo jednou LEGO převede do 3D verze. Stavebnice pro milovníky umění má 1 810 dílků a k jejímu skládání LEGO přichystalo soundtrack, který si přehrajete načtením QR kódu.

Porsche, Ferrari, James Bond a Asterix...

A LEGO není jediné. Společnosti jako Mattel, Funko, Hasbro, Playmobil a další známá jména v oboru uvádějí na trh hračky, které se cíleně zaměřují na spotřebitele, jež by zasvěcení v oboru označili jako „kidults“. Například Playmobil se zapojuje s neuvěřitelně detailními verzemi špičkových vozidel a nostalgickými kousky, které si zachovávají krásně jednoduchý design, jímž je společnost známá. Porsche, Ferrari, limitovaná edice Volkswagen Beetle, ikonický automobil Jamese Bonda, Mini Cooper a mnoho dalších mohou být navíc i perfektní dekorací na kancelářském stole nebo v knihovně. Díky menšímu počtu dílků lze sady Playmobil postavit během kratší doby než složité stavebnice, což je ideální pro ty, kteří nemají čas nebo trpělivost na sestavování několikadenních stavebnic. Playmobil také vychází vstříc nostalgii dospělých zákazníků po oblíbených dětských filmech a seriálech například svými sadami na motivy Asterixe.

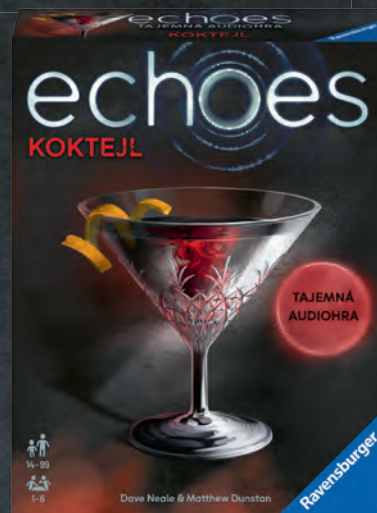
Potřeba relaxovat je silná

V rámci studie LEGO Play Well 2022 bylo osloveno 33 tisíc dospělých a 80 % z nich se vyjádřilo, že hledají způsob, kterým by mohli relaxovat, přičemž 39 % dotázaných dokonce neví, jak relaxovat. Možná i proto je moderní společnost více než tolerantní v přijímání trendů, jako je například „kidult“.



echoes

TAJEMNÁ AUDIOHRA



NASLOUCHEJTE OZVĚNÁM MINULOSTI A VYŘEŠTE TAJEMNÝ PŘÍBĚH

ZJISTĚTE VÍC



Ve hře Echoes se dostanete do role vyšetřovatelů, kteří mají speciální dovednosti. Dokážete slyšet tajemné zvuky a hlasy ulpívající na záhadných předmětech, tzv. ozvěny minulosti.

Pomocí této schopnosti se snažíte na základě zvuků a hlasů náležitých záhadným předmětům odkrýt tajemný příběh a seřadit události do správného pořadí.

Dokážete zjistit co se stalo? Tři tajemné příběhy čekají na odhalení záhady.

Ravensburger

Je podle vás zájem dospělých o hračky nebo o určitou formu hry na vzestupu? O co konkrétně mají dospělí zájem a co nejvíce kupují, případně jaké jste pro ně připravili novinky?

Jana Červinková

Marketing Manager
Ravensburger CEE s.r.o.

Na základě nákupního chování spotřebitelů a zvýšeného zájmu o konkrétní produkty můžeme vidět, že trend „kidult“ je na vzestupu a je třeba této cílové skupině věnovat pozornost a přicházet s nabídkou vhodných produktů. Je to tedy jedno z aktuálních témat, na která se zaměřujeme při vývoji nových produktů.

V loňském roce jsme zaznamenali výrazný nárůst v kategorii 3D Puzzle, zejména modely budov a vozidel jsou produkty pro dospělé uživatele. Dále jsme uvedli nové řady společenských a párty her zaměřené na starší uživatele. Jedná se například o řadu her Echoes – tajemné audio hry propojené s mobilní aplikací. Pomocí aplikace hráči skenují herní karty se záhadnými předměty a přehrávají si tak zvuky nebo dialogy patřící k jednotlivým kartám, tzv. ozvěny minulosti. Cílem je poté poskládat jednotlivé kousky příběhu do správného pořadí a vyřešit tajemný příběh. Hra je vhodná pro jednotlivce i pro větší skupiny.



Miroslav Kotík

majitel společnosti
EFKO-karton, s.r.o.

Zajímavé je, že hraní přitahuje víc mužů, někdy mi připadá, že si hrají dokonce víc než děti. Vnímáme to i u české autodráhy Ites, kde se snažíme oživit autíčka, s nimiž si hráli nejen otcové, ale i dědové dnešních dětí, dáváme jim realističtější barvy a polepy. Pro spoustu mužů představují sběratelské kousky. Připomínají jim dobu, kdy sami byli dětmi a kdy tato auta v 70. a 80. letech skutečně jezdila. Opravdu platí, že nejsme tak malí, abychom si nekupovali hračky.

Ve spolupráci s polskou firmou Wooden.city připravujeme velice zajímavou novinku, kterou bychom chtěli uvést na trh začátkem léta a oslovit především dospívající a dospělé zákazníky. Jedná se o dřevěné puzzle s licencí Harryho Pottera, precizně vyřezané laserem ze 4 mm silné překližky, které jsou ještě navíc zajímavé tím, že výsledný tvar není obdélník a neskládají se z klasických puzzle dílků, ale z dílků jedinečných tvarů, které souvisejí s tematikou výsledného motivu. Takže například lev je složen z dílků ve tvaru jiných zvířat.



Genevieve Cruz

Head of Product for the Adults audience
LEGO Group

LEGO není jen pro děti a kreativita s LEGO kostkami může dospělým pomoci se uvolnit, cítit se kreativně a zažít opravdový pocit úspěchu. Tyto druhy činností přesahují věk a mohou být přínosem pro mladé i starší stavitele. Devět desetiletí prosazujeme důležitost kvalitního a kreativního hraní a náš výzkum Play Well 2022 dokazuje, že stavebnice LEGO pro dospělé mají stále své důležité místo.

V řadě LEGO setů pro dospělé je více než 100 různých produktů – od divů světa přes luxusní auta, ikony popkultury, průzkum vesmíru, mistrovská díla architektury a umění až po kolekci nádherných květin. Uspokojí širokou škálu koníčků a zájmů, takže mezi nimi každý může najít něco, co si zamiluje.

S cílem představit dospělým nový koníček a alternativní způsob odreagování spustila skupina LEGO Group ve spolupráci s BAFTA Masterclass, Universal Music Group a Grace Chen sérii akcí LEGO Lates určených pouze pro dospělé. Akce se konají v prodejnách LEGO v Londýně, Šanghaji a New Yorku a budou kombinovat kreativní aktivity spojené se stavěním LEGO se zasvěcenými přednáškami, vystoupeními a módními přehlídkami, aby zájemce inspirovaly a ukázaly, jak stavění LEGO může i dospělým pomoci se odreagovat.



Tvou hru
nic
nezastaví!



SEVA DOPRAVA HASIČI

Staň se odvážným hasičem uprostřed obývacího pokoje. Vůz s plošinou dokáže každého vysvobodit z těch nejvyšších pater.



SEVA DOPRAVA TRUCK

Tohle musíš mít! Truck, se kterým objedeš klidně celý svět (s nákladem i bez něj).



SEVA DOPRAVA TRAKTOR

Chtěl/a jsi vždycky řídit traktor? Teď už ti nic nebrání, postav si ho a šup do toho!



SEVA DOPRAVA JEŠTĚRKA

Není ještěrka jako ještěrka! Tenhle vysokozdvížený vozík ti pomůže převážet zboží z jednoho místa na druhé.



VĚK
5+



EKO
VÝROBEK



PODPORUJE
JEMNOU
MOTORIKU



VYROBENO
V ČESKU



HRAČKA
ZE SEMIL

SEVA WEB

seva-czech.cz

SEVA E-SHOP

e.seva-czech.cz



SEVA spojuje

SEVA
SPOJUJE

ROZHOVOR

Digitální technologie mění způsob hry



FOTO © iStockphoto.com / iStockphoto.com

Reyne Rice má celoživotní vášeň pro hračky a hry. V oboru pracuje více než 30 let a každý rok se jako neúnavný trend hunter a konzultant účastní více než 24 klíčových veletrhů v USA a po celém světě. Rovněž pravidelně vystupuje jako hlavní řečník na více než 20 významných akcích, kde se dělí o nejnovější zprávy z oboru hraček, odhaluje nové trendy a upozorňuje na nové produkty, jež určují trendy v oboru, a na výrobce, kteří jsou lídry v oblasti inovací a ovlivňují jejich směr. Aktuální trendy, které ovládnou svět hraček a her, prezentovala i na letošním veletrhu Spielwarenmesse.

Hračky se prolínají celým vaším životem – jak začala vaše kariéra v oboru hraček a jak se vyvíjela?

Vystudovala jsem mezinárodní obchod a svou kariéru v oblasti hraček jsem začala stáží u Ogilvy & Mather, která se starala o zakázky společnosti Mattel a Mattel International. Poté jsem tři roky pracovala v oddělení licencí u Mattela a následně deset let v oddělení brand managementu, kde jsem v mezinárodní divizi měla na starost Barbie, panenky a hry. Později jsem pracovala ve výzkumné společnosti NPD (nyní Circana) na pozici mezinárodního a domácího experta na různé značky hraček, her a zábavy. Nakonec jsem založila vlastní společnost ToyTrends a už více než 20 let spolupracuji z pozice odborného poradce a strategického manažera s výrobcí hraček z žebříčku Fortune 500 a s malými a středně velkými výrobci hraček, studii zábavního průmyslu a obchodními asociacemi.

S čím jste si jako malá hrála? Jaké hračky jste kupovala svým dětem?

Jako malá holka jsem ráda trávila čas venku, vyrůstala jsem ve slunné jižní Kalifornii. Takže jsem hodně sportovala a bavily mě hry, tvoření všeho druhu, divadlo a hraní různých rolí. Moje děti byly mými hlavními testery nejrůznějších hraček i her. Bavily je podobné aktivity jako v dětství mě, ale rády zkoušely i nejnovější technologické hračky.

V čem jsou podle vás dnešní děti a rodiče ve srovnání s minulostí jiní?

Stále platí, že děti si stejně nejraději hrají a komunikují se svými rodiči, i když se jejich zájmy a způsob hry v průběhu let možná změnil. Pokud navíc mají i společné koníčky, pak tato pouta, která se vytvářejí prostřednictvím hry a interakce s oblíbenými zábavnými postavami, jen prohlubují jejich společné zážitky. V tom se svět nemění.

Jak se za posledních deset let změnil trh s hračkami?

Se zavedením streamovacích médií jako preferované možnosti zábavy se změnily i způsoby objevování nových značek. Děti mohou vytvářet a rozvíjet svůj vztah k oblíbeným značkám a hračkám jak on-line, tak off-line. Díky rozvoji techno-

logií přibyl 3D prvek, který podněcuje dětskou zvědavost. Způsoby, jakými si děti hrají se svými kamarády a blízkými, proměnila i pandemie. V posledních dvou letech výrazně vzrostla obliba plyšových hraček, domácích mazlíčků a venkovních sportů, on-line hry otevřely dětem nové možnosti, jak uplatnit své prostorové dovednosti a počítačové znalosti. Děti i dospělí nadále přitahují stavebnice. Nové vlivy, jako je udržitelnost, oslovují především mladé rodiče a ekologicky založené spotřebitele.



FOTO © Reyne Rice

Ovlivní podle vás digitální technologie výrazně klasické hračky?

Digitální technologie změnily některé způsoby hraní, přidaly prvky 3D prostorových dovedností a zapojení přátel a rodiny prostřednictvím on-line aktivit. To může být pro některé děti vzrušující a pro jiné naopak náročné.

Co se týče proměny klasické hry v důsledku digitálních technologií, mám dva aktuální příklady. Prvním je kategorie plyšových hraček, která v některých zemích za poslední dva roky vzrostla o více než 30 %. Částečně díky benefitům plyšáků, které spočívají v jejich pečující funkci a sběratelství, částečně díky metaverzu. Například značka Squishmallows společnosti Jazwares v roce 2021 vyvinula herní svět v rámci metaverza Roblox a děti si hraní v tomto světě a sbírání plyšáků Squishmallows jak on-line, tak off-line rychle zamilovaly.

Druhým příkladem je největší světová značka LEGO, která nadále nabízí dětem on-line i off-line příležitosti ke stavění s jejich oblíbenou značkou. Společnost LEGO nedávno navázala spolupráci s Epic Games a buduje nové LEGO Metaverse. LEGO v dubnu 2022 investovalo do společnosti Epic Games miliardu amerických dolarů a my se těšíme na další oznámení, co bude tato nová metaverze představovat. Je pravděpodobné, že všichni fanoušci LEGO, jak děti, tak i dospělí, se budou s touto klasickou značkou setkávat novými způsoby, podle toho, jak se bude tímto směrem dále rozvíjet.

Slovo metaverzum (anglicky metaverse), můžeme slyšet poměrně často, ale spousta lidí přesně neví, co si pod tímto pojmem představit. MetaToys jsou i jedním ze tří hlavních trendů, na jejichž definování jste se na Spielwarenmesse

”

Metaverzum umocňuje a mění zážitek ze hry.

jako přední trend hunter a konzultant letos podílela. Co to v praxi znamená?

Hračkářskému průmyslu letos dominují tři hlavní trendy a velký vliv má rovněž požadavek udržitelnosti, který je vlastně takovým čtvrtým trendem. Trend MetaToys získal část svého označení právě od metaverza, což je svět virtuální reality, kde váš osobní avatar může chodit do školy, do práce, hrát hry, navštěvovat koncerty, procházet obchody, setkávat se s ostatními v trojrozměrném světě... Toto všechno můžete virtuálně prožívat ve svém mobilním telefonu, notebooku nebo počítači, ať už s brýlemi pro virtuální realitu, nebo bez nich.

Objevování metaverza a MetaToys tedy znamená propojení našeho života s různými technologiemi?

Může se jednat o hru digitální, fyzickou nebo o propojení obou herních zážitků. Pro děti to znamená hrát si ve světě, kde si mohou hru přizpůsobit pomocí svého

vlastního avatara, zanořit se do světa svých oblíbených značek a interagovat s ostatními.

Pro dospělé mohou tyto aktivace metaverza zahrnovat určitě i složitější oblasti...

Záleží samozřejmě na tom, nakolik je konkrétní člověk ochoten vpustit technologie do svého života a za jakým účelem je chce využívat. Je tady blockchain, bitcoin, technologie VR/AR, související hardware, NFT, virtuální světy, robotika a umělá inteligence.

Hračkářský průmysl tento trend využívá k tomu, aby pomocí technologií produkty „oživil" v digitálním světě. Ale přenesené také ve fyzickém světě. To všechno umocňuje zážitek ze hry. Patří sem i reálné produkty, které se vážou ke hře v metaverzu



BrainBox

Hrát – Objevovat – Růst

**Nabídněte svým zákazníkům hry,
které propojují zábavu a učení!**

Prohlížej si
pozorně obrázek
po dobu 10 vteřin...

...a pak
správně odpověz
na otázku!



a slouží jako repliky, ale i produkty, které dětem jasně vysvětlují pojmy a termíny jako metaverzum, Web 3, NFT a podobné. Tyto věci se nejlépe chápou formou hry.

Hračky máme často spojené se silnými emocemi z dětství. Asi všichni rodiče prošli fází, kdy se svým dětem snažili koupit hračky, které kdysi sami milovali. Vychází druhý trend Brands for Fans (Značky pro fanoušky) také z určité vzpomínkové nostalgie?

Většina lidí se s tímto trendem během života setká u svých dětí, nebo si vzpomenou, jak byli kdysi sami fascinováni a pohlce-ni světem hry. Brands for Fans se rodí z nostalgického pocitu a pozitivních vzpomínek na oblíbené postavy a značky. Tyto pozitivní vzpomínky a emoce z dětství mohou být inspirovány komiksy, manga postavičkami a dalšími dětskými hrdiny z knih.

Tento trend zahrnuje oblíbené akční figurky, panenky, plyšové a televizní nebo filmové postavy, které jste jako děti milovali a které vás přitahují dodnes. Slavné videohry a epické příběhy vytvářejí nadšené fanoušky. Mnoho rodičů a prarodičů toto své nadšení předává svým dětem nebo vnoučatům. To je skutečná fanouškovská láska – napříč generacemi.

Nejen retro hračky mohou probudit opravdovou vášně, fanouškovské sny dokážou vyplnit i nové filmy a figurky. Jaké produkty tedy můžeme zařadit mezi Brands for Fans?

Patří sem hračky, které inspirovají svět dospělých. Figurky a výrobky, které si dospělí zamilovali v dětství a chtějí tu lásku k nim předat předat dál. Logicky tu mají své místo rovněž hračky s retro licencemi, ale i produkty pro všechny věkové kategorie s aktuálními licencemi, zejména ze světa filmu, z televize, videoher nebo jiných příběhů, ať už jsou v nich živé či animované postavy. A neměli bychom zapomenout ani na hračky, které navazují na fenomén popkultury.

Děti jsou od přírody zvědavé a chtějí poznávat svět kolem sebe. Předpokládám, že trend Discover! (Objevuj!) bude nejspíš zaměřený na objevování skutečného světa...

Poté, co děti byly během pandemie zavřeny doma, mají o to větší chuť prozkoumávat venkovní svět, který je vzrušující a nekonečně velký. Baví je objevovat nová prostředí, zákonitosti přírody, vesmíru a neznámých galaxií, rozlehlých a hlubokých oceánů a všeho ostatního tam venku. Trend Objevuj! je navržen tak, aby dětem přiblížil neznámé a povzbudil je k jeho intenzivnímu zkoumání.

Do tohoto trendu zahrnujeme produkty, díky kterým děti objevují historii, cizí kultury a země, ale také svět zvířat a rostlin. Takové, které vysvětlují vesmír a další neznámé věci. V opozici k virtuálnímu světu děti potřebují i hračky, s nimiž mohou zažít dobrodružství v přírodě. Chceme, aby dostaly odpovědi na ta svá věčná „proč“.



Reyne Rice [sedící druhá zleva] spolu s ostatními členy komise, která definuje aktuální trendy v hračkářském průmyslu

© Spielwarenmesse eG / Foto: Alex Scheibert

**Zábava do vany,
do misky i na ven**



www.simbatoy.cz



MONTESORI HRY PRO NEJMENŠÍ



**MONTESORI
BABY**



www.mpktoys.cz



Worldwide Education

Společnost Lisciani již 30 let navrhuje, vyvíjí a vyrábí vzdělávací hračky, které zkvalitňují životy dětí a jejich rodin. Jedinečné nakladatelské zázemí této celosvětové společnosti nemá v evropském průmyslu obdoby, jelikož bylo založeno jako vydavatelství v oblasti pedagogiky a vzdělávání. Neustálé hledání inovativních metod výuky je hnací silou každé hry.

Pat&Mat



Rozměr meteodomečku 165x166x65 mm



obj. kód 88421

Funkční meteodomeček s Patem & Matem

Náš originální skládací meteodomeček s Patem a Matem vaše zákazníky zajisté potěší! Předpověď počasí je založena na jednoduchém fyzikálním jevu, kdy změna venkovní vlhkosti vzduchu zkracuje nebo prodlužuje citlivé vlákno z ovčího střívka a způsobuje výkyv 3D figurek.

Bližší informace získáte u našich obchodních zástupců a na našem e-shopu:

POSTŘEHOVÉ/BALANČNÍ HRY, HLAVOLAMY, PEXESA, KARETNÍ HRY a další



**OBJEDNÁVEJTE
U NAŠICH OBCHODNÍCH
ZÁSTUPCŮ**

Čechy
Jiří Vošmik
+ 420 775 779 357
j.vosmik@efko.cz

Praha, Beroun, Kladno
Marta Hoogendijková
+ 420 737 278 708
marta.h@efko.cz

Morava
Kamil Franc
+ 420 737 278 704
franc@efko.cz

Slovensko
Juraj Topol'ský
+ 421 911 373 414
topolsky@efko.cz

novinka – objednávejte

„Moc ráda cestuji a kreslím. Propojit tyto záliby při tvorbě nové řady her Pytlíčzech byl pro mě splněný sen. Přeji, ať vám hry přináší radost nejen na cestách.“

Táňa



HRY DO KAPSY designérky Táni Sekerkové

ČLOVĚČE NEZLOB SE

PEXESO

DÁMA

ET3RNITY

TANGRAM ♥

KOSTKY

TANGRAM □

MOTANICE

ZLATÁ ŠESTK6

PIŠKVOČKY EXPERT



www.pytliczzech.cz

dřevěné komponenty • přírodní materiály • vyrobeno v ČR

www.efko.cz • eshop.efko.cz

30
1993-2023





FOTO © YOXO

YOXO: výzva pro představivost a kreativitu

Zábavný stavebnicový systém YOXO inspiruje děti k tomu, aby navrhovaly a stavěly své vlastní hračky pomocí spojů ve tvaru Y, O a X, jež jsou vyrobeny z kartonu a lze je napojovat na různé papírové krabice a role, které běžně najdeme v každé domácnosti a které by jinak skončily v odpadkovém koši. Děti tak mohou trávit celé hodiny hrou s otevřeným koncem. Roboty, sovy, závodní auta, květiny, vážky, meče – to vše a spoustu dalšího lze postavit z článků Y, O a X spojených s kartonovými roličkami a částmi krabic třeba od cereálií.

YOXO osloví především rodiče, kteří pro své potomky hledají ekologickou kreativní hračku. Je odvážné, zábavné a je také předurčeno k rozšíření o mnoho dalších prvků. Tato skvělá hračka bude výzvou pro představivost a kreativitu dítěte tím, že mu umožní navrhnout a vytvořit si vlastní hračku, poté ji rozložit a použít její díly k vytvoření nekonečného množství dalších ohromujících výtvorů. Díly jsou k sobě připevněny pomocí jednoduchých dílků s výřezy, které snadno zvládne spojit každé dítě. YOXO podporuje zdravý vývoj kognitivních schopností a rozvoj jemné motoriky dítěte.

→ www.yoxo.com

Makedo dokáže velké věci

Makedo se od roku 2008, kdy ho v Austrálii založil otec, jehož k tomu inspirovaly vlastní děti, rozrostlo na globální komunitu podobně smýšlejících tvůrců, kteří se snaží zlepšit budoucnost planety i našeho života na ní. Jelikož záměrem je recyklace, děti si musí samotný karton najít ve svém okolí – například v kontejneru, supermarketu, dílnách rámování obrazů nebo obchodech s elektrickými spotřebiči apod. Makedo nabízí pouze nástroje pro vytváření kartonových konstrukcí, které tak děti mohou bezpečně řezat a spojovat. A fungují perfektně: například se šroubky scru+ dokážete spojit čtyři až šest vrstev vlnité lepenky! Makedo umožňuje dětem rozvíjet potřebné dovednosti jako komunikaci, kreativitu, kritické myšlení, spolupráci a empatii. Tvořit může kdokoli starší čtyř let. Pokud si dokážete představit, že kartonová krabice může být čímkoliv jiným než jen „krabicí“, pak jste právě získali licenci pro Makedo.

→ www.make.do

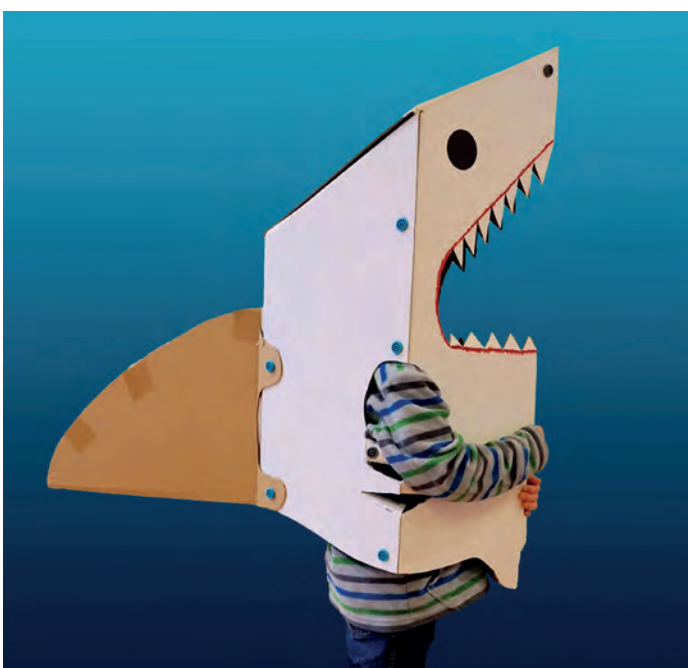


FOTO © Makedo



NOVINKY!



Origami 3D

Nikdy nebylo snadnější vytvořit něco tak krásného.



od 8 do 99 let



MONTINO 3D trubičky

VELKÉ KONSTRUKCE PRO MALÉ STAVITELE.



od 5 do 10 let



Poptávejte ve svém velkoobchodu nebo přímo u distributora.

Pro přímý maloobchodní nákup využijte obchodní e-shop www.PEXIK.cz.

Řetězce a velkoobchody kontaktujte obchodní oddělení na obchod@pexi.cz

Distributor pro ČR a SR: Pexi s.r.o, Praha 9, Tel.: +420 222762000, www.pexi.cz



FOTO © Ringo

Zvířátka Ringo jen tak nezničíte, i když jsou z kartonu

Mladá polská společnost Ringo se sídlem ve Varšavě se specializuje na hračky z kartonu. Na výrobu používá pouze recyklovatelné materiály – papír a vlnitou lepenku, které děti mohou snadno proměnit na slony, žirafy, lišky, paviány, domy, auta a mnoho dalšího.

Ringo dbá na kvalitní přípravu a precizní výrobu, takže ke složení zvířete, figurky nebo domečku už děti nepotřebují žádné speciální nástroje. Všechny produkty jsou připraveny ke složení, stačí jen vytlačit přesně vyřezané jednotlivé dílky, ohnout je a pospojovat.

Dvacet kartonových skládacích zvířátek je předseknuto do kartonu s jemným barevným potiskem. Zvířata jsou odolná a není snadné je zničit, dokonce ani při vášnivější hře. Kdo si raději hraje s domy nebo postavkami lidí, tak si u Ringa se sadou Papírové město nebo Lidé také přijde na své.

→ ringoringo.pl



Experimentování s Flatout Frankie znovu a pořád jinak!

Sarah Gardner uvedla na trh Flatout Frankie v roce 2011. Krásné kartonové hračky původně navrhla jen pro své děti a jejich kamarády, aby si mohli vymýšlet své příběhy, hrát si a v představách se přenést do světa neomezené fantazie a kreativity. Tyto novozélandské hračky jsou 100% recyklovatelné, vyrobené z kartonu s certifikací FSC a barvené bílým inkoustem na vodní bázi. Od kouzelníků Flatout Frankie pocházejí i tyto nápadité panenky (vpravo). Děti je mohou donekonečna obměňovat nebo je třeba nechat vyrůst do výšky, skládat, kombinovat, vybarvovat. To vše znovu a jinak. Pomocí šablon jim mohou vytvořit nové papírové oblečení – vystříhnout, nalepit a hned mají úplně nový vzhled.

Krásný design, šetrné k životnímu prostředí a vhodné k experimentování. Dodává se v plochem balení, na konci hry stačí rozložit a zase vrátit do kartonové obálky, což přináší velkou úsporu místa. A nabídka je větší než jen panenky!

→ www.frankco.co.nz



FOTO © Flatout-Frankie



FOTO © Eugy

3D puzzle Eugy se orientují na ekologii

Originální 3D puzzle EUGY fasinují precizně zpracovanými detaily, rafinovanými trojrozměrnými strukturami a maximálně dotaženým ekologickým přístupem. Zrodily se na novém Zélandu a jejich designéři usilovně pracují na snižování podílu plastů a udržitelnosti produktů Dodoland. Dokonce ani lepidlo není v plastovém obalu a umožňuje jednoduchou montáž bez vzniku odpadu. K udržitelnosti produktu navíc přispívá použití kartonu jako základního materiálu a k životnímu prostředí šetrný výrobní proces. Právě ekologický přístup a originální design byly hlavními důvody, že puzzle Eugy v roce 2022 získaly ocenění v renomované soutěži Red Dot.

→ www.eugy.com



reddot winner 2022

Studio Roof – představivost a hravost v každém věku

Studio Roof založili v Amsterdamu báječní rodiče tří dětí, kteří si sami na sobě vyzkoušeli, že představivost a hravost nejsou spojeny pouze s dětstvím, ale jsou klíčovým prvkem, jenž prostupuje všechny aspekty života v každém věku.

I tady je výchozím bodem papír – materiál s nekonečnými možnostmi. Zapojením fantazie vznikají nádherné masky, ptáci, hmyz, města, mořští tvorové, pozemská stvoření a mnoho dalších. Vyprávějí příběhy o kráse, která se skrývá v přírodě, umění a lidech.

V příběhu Studia Roof, které navrhuje krásný a mimořádný design již 15 let, hraje příroda důležitou roli, proto jsou produkty vyrobeny z recyklovaného kartonu a barveny speciálními inkousty na rostlinné bázi.

→ www.studioroof.com

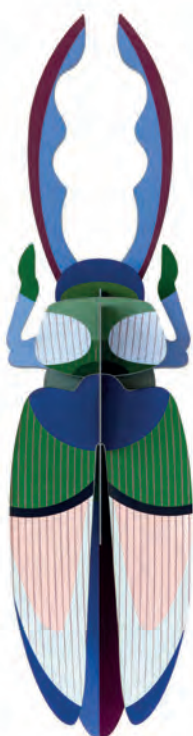


FOTO © Studio Roof

Celosvětový prodej hraček loni sice spíše stagnoval, ale ve srovnání s prodejem před pandemií vzrostl o 22 %

Podle zprávy NPD Group, přední světové průzkumné společnosti, která se nedávno spojila s Information Resources (IRI), sledovaných 12 globálních trhů (G12) Austrálie, Belgie, Brazílie, Kanady, Číny, Francie, Německa, Itálie, Mexika, Nizozemska, Španělska, Velké Británie a Spojených států v roce 2022 stagnovalo (v průměru vzrostlo pouze o 0,5 %), ale ve srovnání s obdobím před pandemií v roce 2019 zaznamenalo přibližně 22% nárůst prodeje hraček.

Poslední čtvrtletí 2022 přineslo pokles

Prodeje do konce 3. čtvrtletí vzrostly o 2 %, přičemž poslední čtvrtletí zaznamenalo pokles o 4 % ve srovnání s rokem 2021, podle služby sledování maloobchodu NPD. Přestože prodeje ve 4. čtvrtletí 2022 klesly oproti stejnému období roku 2021, byly o 11 % vyšší než před pandemickým 4. čtvrtletím 2019. Průměrná prodejní cena meziročně vzrostla o 3 % a v porovnání s rokem 2019 vzrostla o 19 %.

V roce 2022 vykázaly Brazílie, Mexiko a Kanada nárůst prodeje o 15 %, 6 % a 1 %, přičemž prodeje na zbývajících devíti globálních trzích na konci roku stagnovaly. Ve srovnání s rokem 2019 zaznamenalo pokles prodeje pouze Španělsko, a to o 1 %.

Nejvíce rostly plyšové hračky

V roce 2022 zaznamenalo pět z jedenácti hlavních kategorií hraček sledovaných NPD v zemích G12 nárůst prodeje oproti roku 2021. Všechny kategorie kromě dvou oproti roku 2019 zaznamenaly dvouciferný růst – ve srovnání s prodejem před pandemií loni nejvíce vzrostl prodej plyšových hraček, a to o 64 %. Z 29 subkategorií hraček jich jedenáct zaznamenalo meziroční nárůst. Největší profit přinesly plyšové hračky (27 %), stavebnice (5 %), sběratelské karty (18 %) a sběratelské předměty a akční figurky (rovněž 18 %).

Licence tvořily téměř třetinu tržeb

Podíváme-li se na pět nejprodávanějších licencovaných hraček v G12 v roce 2022, vedl Pokémon následovaný Barbie, Star Wars, Marvel Universe a Hot Wheels. Nejvíce se posunuly Squishmallows, Pokémon a Jurský svět. Licencované hračky v roce 2022 představovaly 30 % celkových tržeb.

Meziroční stagnace není neúspěchem, odvětví hraček je stabilní a odolné

„Výsledky na konci roku si podle nás neprotiřečí, naopak nám dělá radost, že se celosvětové prodeje v roce 2022 udržely na stejné úrovni, byly trvale silné a v souladu se zvýšenou úrovní prodeje hlášenou v roce 2021,“ podotkla Frédérique Tutt, analytička celosvětového hračkářského průmyslu NPD Group. „Nárůst kategorie hraček o 22 % oproti situaci před pandemií v roce 2019 ukazuje, jak odolné je toto odvětví.“

→ www.npd.com

”

Průměrná prodejní cena meziročně vzrostla o 3 % a ve srovnání s rokem 2019 se zvýšila o 19 %.



Zooted

pohodové hraní se zvířátky

Kolekce kvalitních plastových zvířátek značky zooted přenese děti na místo, které si zamilují. Tam, kde na ně čekají jejich oblíbená zvířátka a kde nic není nemožné. Je libo dinosaurus, jednorožec, slon či veverka? Nebo raději zvířátka z farmy. Vybrat si můžete z více než sta druhů reálných zvířátek.

Zooted, to jsou kvalitní a řádně certifikovaná zvířátka pro děti od tří let.



Při odběru 50 ks
BOX ZDARMA

Objednávejte na: eshop.teddies.cz/zooted
nebo u našich obchodních zástupců

ZOOM

Dobrodružství rovnováhy & balancování

Rovnováha je základem veškerého našeho pohybu. Výzkumy ukazují, že balanční dovednosti pomáhají dětem lépe rozvíjet jazyk, zlepšit čtení a psaní, schopnost koncentrace a kontrolu nad jejich tělem. Při procvičování nových dovedností je u všech sportů a fyzických aktivit nejdůležitější právě rovnováha.

Miliarda dětí žije ve městech

Hra venku je nezbytná pro zdravé tělo a mozek, ale výzkumy ukazují, že děti na celém světě hraním venku netráví dost času. Mezi několik faktorů, které k tomuto fenoménu přispívají, patří urbanizace, čas strávený u obrazovky nebo on-line a příliš ochranný přístup rodičů. Mnoho rodičů se obává potenciálních nebezpečí a sociální média tyto obavy ještě zvyšují. Spousta lidí se tak nadměrně snaží vyhnout potenciálnímu riziku. Výzkum potvrdil postupný nárůst tzv. hyperparentingu – přehnaného strachu o dítě, který se projevuje nadměrnou mírou pozornosti a úzkostlivým přístupem.

Více než miliarda dětí na celém světě žije ve městech a uvádí se, že do roku 2050 v nich bude žít kolem 70 procent světové populace. Tento jev může vést k většímu zatížení prostředí dopravou, ke znečištění ovzduší a zároveň omezit přirozené zelené plochy a biologickou rozmanitost – to vše jsou věci, které negativně ovlivňují možnosti dětí hrát si venku.

Situace je alarmující, když uvážíme, jak důležité jsou fyzické aktivity pro zdraví a vývoj dítěte. „Děti a dospívající na celém světě nemají dostatek pohybu a pandemie COVID-19 situaci jen zhoršila,“ uvádí globální zpráva organizace Active Healthy Kids z podzimu 2022. „Bez dostatečného úsilí o přenastavení moderního a pandemií ovlivněného životního stylu našich dětí a dospívajících riskujeme jejich budoucí zdraví a pohodu,“ potvrdil Mark Tremblay, předseda ACKGA.

Benefity venkovních aktivit

Venkovní hra je tak jedinečná proto, že zahrnuje činnost, kterou si dítě zcela sovodně a spontánně zvolí. Hra venku podporuje sociálně-emocionální, kognitivní a fyzický vývoj a celkové zdraví. Děti, které mají dostatek fyzické aktivity, mají snížené riziko chronických onemocnění. Mají také lepší duševní zdraví, zlepšené kognitivní a výkonné funkce a celkově větší pohodu.

Ludattica
Vzdělávací hry

Window clay
Kreativní hmota na sklo

Korbo
pohyblivá stavebnice

Quut
hračky na písek, zahradu, do vody

Jaro v plném proudu s hračkami Toyplex

Najdete na: www.TOYPEX.cz



Doma jako venku

Odborníci doporučují dětem, aby trávil více času pohybem venku, ale osm z deseti rodičů uvedlo, že k tomu děti nemají dostatek příležitostí hlavně proto, že park nebo hřiště jsou příliš daleko.

Dříve děti procvičovaly „balanc“ spíše na vratkých kamenech přes potok nebo na kmeni spadlého stromu, dnes si díky široké nabídce mohou terapeutické a zábavné balancování snadno dopřát i v bytě nebo na zahradě. Skvělé balancí produkty nabízí například dánská firma Gonge, německá Stapelstein, polská Tullo, česká Profibaby, španělská Amaya, tchajwanský We Play a mnoho dalších. Balancí nášlapné kameny, desky, prkna, podložky, polokoule, disky, čocky, rotany a další se dají kombinovat, stohovat a lze z nich vytvořit i překážkovou dráhu.

FOTO © Amaya Sport

Kombinace hry a pohybu

Nejenže si děti na balancí podložce vyhrají, ale také si zlepšují stabilitu a koordinaci pohybu. Zpevňují si vnitřní svalstvo zábavnou metodou, která je hned tak neomrzí. Na trhu najdeme vysoce kvalitní produkty uznávané mezinárodními odborníky, které stimulují rozvoj motorických, kognitivních a sociálních dovedností dětí

prostřednictvím hry a pohybu. Děti tak zároveň posilují svou sebedůvěru. Tato kombinace je navíc motivuje k učení.

Podle dánského výrobce Gonge kvalita v případě balancí pomůček „znamená víc než jen použití těch nejlepších materiálů. Proto spolupracujeme s učiteli, fyzioterapeuty, průmyslovými designéry a konstruktéry, abychom zajistili, že design, funkčnost a koncept, kterému říkáme hodnota hry, budou zabudovány do všech produktů, které vyrábíme.“

Balancováním ke zdraví

Při balancím cvičení je cílem udržet rovnováhu (statickou, dynamickou) na nejrůznějších balancí pomůčkách. Principem balancování je pohyb na nestabilní pomůcce při zmenšené ploše opory. Zaujetím stabilní pozice a snahou o její udržení stimuluje hluboký stabilizační systém, centrujeme klouby a aktivujeme svalové skupiny kolem nich, dochází také k napětí páteře. Variacemi cviků pak můžeme působit na celé svalové skupiny, kdy naše tělo musí pracovat jako celek, nebo se můžeme zaměřit na jednotlivé části těla. Mezi hlavní efekty cvičení s balancí pomůčkami patří správné napětí a držení těla, lepší kontrola pohybu a reakce na nečekané změny polohy a další. Nášlapné kotouče také pozitivně ovlivňují plosku dětské nohy. Některé typy pomůček nabízí možnost přizpůsobení obtížnosti. Speciálně tvarované dílce nášlapné dráhy umožňují vytvoření jedinečných chodníků. Například prvky Build N' Balanc od Gonge lze kombinovat nesčetnými způsoby, takže vznikne vzrušující a náročný vyvažovací systém (na obrázku níže). Díky velké flexibilitě lze úroveň obtížnosti měnit tak, aby vyhovovala vývojovým úrovním dětí, a lze ji postavit do výšek od 10 do 24 cm – v závislosti na tom, jak jsou děti odvážné.



FOTO © Gonge

GONGE

Nové kolekce skladem

NICI

NICI DINOS



ALPaca & Friends



Německá
designová
plyš s více než
30letou tradicí



Kolekce hraček na zahradu



Kontaktujte naše obchodní zástupce pro oblast: Praha a okolí: **734 518 432**, střední, jižní a západní Čechy: **737 278 852**, severní a východní Čechy: **737 278 857**, Morava: **737 279 114**

olymp^{to}λ

Deskovky nebo karty hraje skoro třetina lidí pravidelně

Společenské hry jsou v Česku populární, potvrzuje to i nedávný výzkum: podle něj je necelá třetina Čechů hraje alespoň jednou měsíčně – nejčastěji s přáteli nebo s partnerem či partnerkou. Deskovky nebo karetní hry představují také poměrně obvyklý vánoční dárek, alespoň někdy jimi obdaruje své blízké 44 % lidí. V popularitě u nás vedou klasické karetní hry jako žolíky, prší nebo poker.

Výzkum realizovala výzkumná agentura Nielsen Admosphere. Proběhl metodou online sběru na vzorku pětistovky respondentů z internetové populace Českého národního panelu starších 15 let. Výsledky doplňují také data z monitoringu reklamy Ad Intel společnosti Nielsen Admosphere.

Polovina hráčů má doma dvě až pět her

Hraní deskovek a karetních her je u nás poměrně běžným druhem zábavy: pravidelně, tedy v tomto případě alespoň jednou za měsíc, je hraje 31 % dotázaných. Častěji se jedná o respon-

denty do 44 let než o ty starší. Méně často si je zahraje 45 % lidí a pouze necelá čtvrtina jimi netráví čas vůbec. Kromě přátel (37 %) a partnerů/partnerek (36 %) je obvykle hrajeme například se svými dětmi (31 %) nebo s širší rodinou (27 %).

Asi nepřekvapí, že hráče deskových a karetních her poznáme hlavně podle toho, že je mají doma – i výzkum potvrzuje, že žádnou hru nemají ve své domácnosti pouze 4 % hráčů, kteří si hry zahrají alespoň někdy. Nejčastěji mají hráči dvě až pět her (53 %).

Téměř třetina preferuje klasické karetní hry

Nejoblíbenějším typem stolních, deskových a karetních her jsou klasické karetní hry (pod něž lze zařadit např. prší, žolíky, poker, kanastu a podobně), které za své favority označilo 31 % hráčů. Ve věkové kategorii nad 45 let to bylo dokonce 40 %. O druhé místo se dělí klasické deskové hry (šachy, dáma a podobně) a moderní deskové hry (jako Monopoly, Activity atd.), které má shodně nejradši 20 % hráčů, přičemž klasické deskové vedou spíše u starších respondentů a ty moderní spíše u mladších. Až dále za nimi jsou moderní karetní a stolní hry (např. Výbušná koťátka, Uno, Bang!, Dračí doupě, Carcassone apod.) – oba typy označilo shodně 8 % hráčů.



Kde se hry nejčastěji nakupují?

Co se týče obvyklých míst nákupu společenských her, vedou internetové obchody, kde hry obecně nakupuje 40 % těch, co je sami alespoň někdy hrají. Druhé místo patří hračkářství (36 %) a třetí hypermarketu či supermarketu (18 %).

Hry v reklamě

V inzerci stolních, deskových a karetních her letos vede značka Hasbro Gaming, pod níž spadají hry jako Monopoly, Twister nebo Cluedo, za ní pak následuje Albi a Dino. Mezi produktovými značkami byly největšími inzerenty loňského roku Cluedo (Hasbro), Jenga Maker (Hasbro) a Science Objevuj svět! Mláďata (Albi).

→ www.nielsen-admosphere.cz



HRACÍ KARTY
SINCE 1884



Společnost Hrací karty 1884 s.r.o. je hrdým pokračovatelem historie již více než 130leté tradice výroby karet s typickým koníkem. Standardní hrací karty, reklamní hrací karty, ale i pexesa a pивní tácky vyrábíme s použitím kvalitních a speciálních materiálů, které vždy vedou k perfektnímu a originálnímu výsledku. A toto vše, ruku v ruce s týmem lidí, které vyrábět hrací karty opravdu baví, dává naději, že tradice výroby tradičních hracích karet v České republice zůstane zachována.

Původní společnost Hrací karty s.r.o. byla založena v roce 2010, kdy převzala výrobu hracích karet od závodu Obchodní tiskárny Kolín. V roce 2011 se na trh dostaly první karty pod značkou Hrací karty s.r.o. V současné době je výroba i distribuce karet soustředěna v Olomouci, kde ji provo-

zuje již nová společnost Hrací karty 1884 s.r.o. Ročně odtud vyjede téměř milion balíčků karet! To z Hracích karet 1884 s.r.o. dělá největšího výrobce karetních her u nás. Uzavřený technologický proces výroby dává velmi široké možnosti spolupráce nejen při výrobě hracích karet, ale v celém spektru papírenské a polygrafické produkce.

- ♦ Stálý sortiment 40 druhů karetních her
- ♦ Reklamní hrací karty
- ♦ Reprinty historických karet
- ♦ Sběratelské karty
- ♦ Individuální karty od 1 balíčku
- ♦ Výroba vašich her od A do Z
- ♦ Výroba pивních tácků

Je to fake?!

Česká obchodní inspekce se v průběhu minulého roku zaměřila na kontroly dodržování zákazu skladování, nabídky a prodeje padělaného zboží. Odhalila padělky za více než 80 milionů korun. Celkem uskutečnila 1 041 kontrol a porušení tohoto zákazu zjistila ve 435 případech, což je více než ve 40 % případů.

„Česká obchodní inspekce se dlouhodobě zaměřuje na příhraniční oblasti, kde stále převládá stánkový prodej, ale i na pevné provozovny ve vnitrozemí. Ve vyšší míře rovněž monitoruje i internetové obchody, kde prodej falzifikátů napodobujících výrobky renomovaných značek představuje velký problém. ČOI se této oblasti kontrolní činnosti bude důsledně věnovat i v následujícím období,“ říká ke kontrolní akci ústřední ředitel ČOI Jan Štěpánek.

Nejčastějšími padělkami jsou textilní výrobky a hračky

Celkem bylo v roce 2022 zajištěno a mimo dosah kontrolovaných osob uloženo přes 36 tisíc kusů výrobků porušujících některá práva duševního vlastnictví v hodnotě vyčíslené v cenách originálů na více než 80 milionů korun. ČOI od Celní správy ČR převzala celkem 7 599 kusů výrobků vyhodnocených jako důkazní prostředek v řízení o porušení ochrany spotřebitele.

V roce 2022 bylo pro porušení právních předpisů zjištěných v rámci kontrolní akce uloženo pravomocně 710 pokut v celkové hodnotě téměř 13,5 milionu korun.

Z hlediska sortimentu docházelo nejčastěji k porušení některých práv duševního vlastnictví u textilních výrobků (přes 19 tisíc kusů) a hraček a výrobků pro děti (více než 12 tisíc kusů). Z celkového počtu zajištěných výrobků převažovaly značky Nike, Lego, Pokémon Wizards, Tommy Hilfiger, Adidas a Louis Vuitton. V roce 2022 se inspektorům ČOI při kontrolní činnosti osvědčila zákonná možnost vstupu do uzavřených prostor, u kterých existuje důvodné podezření na uchování padělků.

V rámci kontrolní akce spolupracovala ČOI s orgány státní správy a samosprávy, ale mimo to i se zájmovými organizacemi, jako je např. Sdružení pro hračku a hru.

Nové možnosti kontroly

Nejčastěji se falzifikáty vyskytují v tržnicích a na tržištích v pohraničí ČR (v německém, rakouském a polském příhraničí) – nyní dochází

k postupnému úbytku těchto lokalit způsobenému bouřlivým rozvojem internetových obchodů v postcovidovém období.

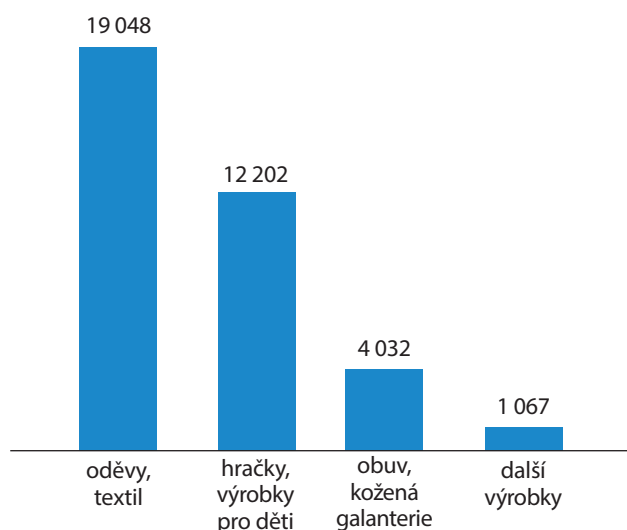
Kontrola má nyní možnost vstoupit do uzavřených a uzamčených prostor při důvodném podezření na výskyt výrobků porušujících PDV (novela zákona o ČOI – od 1. 11. 2017) – zejména při kontrolách prodejních stánků v tržnicích a tržištích, prodejních skladů či uzamykatelných kontejnerů. Může také požít zvučkové a obrazové dokumentace průběhu kontroly, případně používat krycí prostředky jako změněnou IP adresu počítače, změněnou identitu při kontrolní objednávce nebo při nákupu v e-shopu (v nezbytně nutných případech, kdy se pro pracovníka ČOI může jednat o nepřiměřené riziko). Provozovatel webhostingu má navíc povinnost identifikovat na výzvu ČOI subjekt, který si u něj webový prostor skutečně pronajímá, což podvodným e-shopům nedovoluje skrývat svou identitu.

Nejvíce se napodobuje Lego a Pokémon

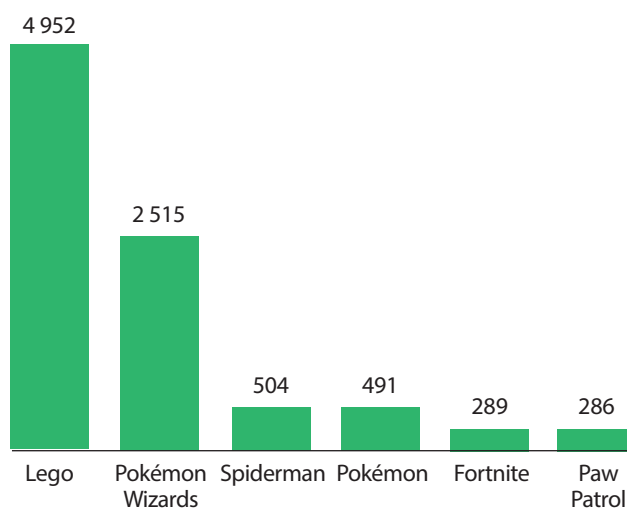
Z hlediska počtu zajištěných falzifikátů hraček se nejčastěji jednalo o značky Lego (4 952 kusů) a Pokémon Wizards (2 515 kusů), v menším počtu (méně než 800 zajištěných kusů) pak například o značky Spiderman, Pokémon, Fortnite, Paw Patrol, Avengers nebo Minecraft, a méně než 100 kusů o značky Frozen, Barbie, Hello Kitty, L.O.L. Surprise!, Minions, My little pony nebo Sponge Bob.

Z hlediska sortimentu zajištěných hraček to byly například stavebnice, hrací karty, velké i malé panenky, sady panenek, plyšové hračky, figurky, kartičky nebo karetní hry. → www.coi.cz

Podíl vybraných sortimentních skupin na celkovém objemu zajištěných falzifikátů



Podíl vybraných ochranných známek hraček na celkovém objemu zajištěných výrobků



Evropa bojuje proti padělkům hraček a dalších výrobků pro děti

Sdružení pro hračku a hru se zapojilo do mezinárodního projektu, jehož cílem je vytvořit volně přístupný internetový vzdělávací kurz, který výrobcům a spotřebitelům pomůže rozpoznat padělky a bránit se proti nim.

Padělky hraček ohrožují zdraví a bezpečnost dětí

Především tím, že jsou při jejich výrobě používány méně kvalitní materiály, které mohou být pro děti nebezpečné, například toxické barvy nebo hmoty, hrozbu představují také snadno oddělitelné drobné části, volně přístupné baterie, silné magnety apod. Hračky podléhají nejpřísnějším bezpečnostním kontrolám, musí plnit náročné evropské normy a tyto podmínky padělky nesplňují. Dalším důvodem je, že padělky ohrožují evropské výrobce. Jen za rok 2021 se přímé a nepřímé ztráty pro výrobce hraček v EU odhadují na 1,4 až 2,3 miliardy eur, což představuje 12 % celkového obrátu a současně způsobuje úbytek 6 až 13 tisíc pracovních míst. Třetím důvodem je, že padělky ohrožují autorská práva tvůrců a deformují podmínky na trhu.

Výrobky budou mít svou digitální identitu

Vzdělávací kurz má dvě části. Jedna je orientována na výrobce, jimž ukazuje, jak chránit vlastní výrobky a jak bojovat proti padělkům. Druhá část je určena spotřebitelským organizacím, státním kontrolním orgánům, a především spotřebitelům. Ukazuje, jak rozpoznávat padělky, jak mohou být nebezpečné a jak postupovat po jejich případném nákupu. Každá část kurzu zahrnuje 20 lekcí zpracovaných formou videa. Kurz také informuje o možnostech využití nových technologií při ochraně výrobků. Pracuje se na vytvoření digitální identity každého výrobku, která obdobně jako u digitální identity osob zajistí dokonalou evidenci původu výrobku a pomocí tzv. blockchain technologie (řetězení bloků) evidenci dalších subjektů jako dopravců, dovozců, velkoobchodů a konečných prodejců, čímž umožní dokonalou sledovatelnost původu výrobku. Všechny údaje budou dostupné prostřednictvím unikátního QR kódu každého výrobku. Na rozdíl od digitální identity občanů, která podléhá ochraně osobních dat, údaje o výrobcích budou veřejné a zákazník si je může načíst prostřednictvím telefonu.

Jaké jsou základní charakteristiky padělaných hraček?

- Anonymní, špatně dohledatelný výrobce. Od roku 2008 platí podmínka, že na každé hračce nebo na jejím obalu musí být uvedena přesná adresa výrobce, případně subjektu uvádějícího výrobek na evropský trh.
- Výrobek má výrazně nižší cenu.
- Jsou použité nekvalitní materiály, což je na první pohled nejvíce patrné u textilních a plyšových hraček.
- Chybí dokumentace nebo obsahuje gramatické chyby.

- Výrobek má nekvalitní obal nebo ho nemá vůbec.
- Důležitým faktorem je, kde se výrobek prodává. Bezpečnější je nákup v kamenném obchodě než na tržišti. Bohužel největší množství padělků se v současné době prodává na internetu a ověření je obtížné. Musíme spoléhat na kvalitu a spolehlivost internetového portálu.

V orientaci pomáhají i nejrůznější symboly

Základním ověřovacím znakem je symbol evropské konformity, který potvrzuje, že výrobek splňuje bezpečnostní normy EU. Jak je vidět, tento symbol se však dá snadno obejít.



Spolehlivější je orientace na národní symboly a také na nákup od domácích nebo evropských výrobců.



Významným argumentem pro zákazníky je označení Bezpečné hračky vydávané autorizovanou evropskou zkušebnou. Dalším symbolem, který napomáhá v orientaci, je označení Správná hračka – doporučeno odborníky, která zaručuje, že hračka je nejen bezpečná, ale má pozitivní vliv na duševní a fyzický rozvoj dítěte.



Internetový kurz bude volně přístupný z PC, tabletu i chytrého telefonu na www.counterrisk.eu. Kurz je v pěti jazycích včetně češtiny a zájemci mají možnost absolvovat i kontrolní test a získat certifikát o úspěšném absolvování kurzu.

Projekt byl vytvořen španělským technologickým centrem AIJU ve spolupráci s CEIPI, centrem pro ochranu duševního vlastnictví Univerzity ve Štrasburku, španělským technologickým institutem Lucentia Lab, portugalským sdružením ochrany spotřebitelů Apsi a Sdružením pro hračku a hru.

→ www.counterrisk.eu





Zetor

Modely zemědělských traktorů Zetor

3+



SVĚTLO



ZVUK



SETRVAČNÍK

3x AG13

VYMĚNITELNÉ
BATERIE
SOUČÁSTÍ



Traktor je Zetor ... od roku 1946



Objednávejte na: eshop.teddies.cz/zooted
nebo u našich obchodních zástupců

www.teddies.cz



Přihlaste se do soutěže Firma roku nebo Živnostník roku

Soutěž patří svým všeoborovým a regionálním zásahem k největším podnikatelským kláním v zemi. Hodnocení dosahuje maximální objektivitu a vytváří ojedinělé vzájemné porovnání účastníků. Sdružení pro hračku a hru se stalo jedním z partnerů tohoto prestižního ocenění. Loni získala v celorepublikovém finále 2. místo v kategorii Živnostník roku firma Brodita Marie Mrňávkové, která je členkou SHH.

Soutěž IBM Firma roku 2023 je určena všem firmám v České republice, které podnikají v ČR podle platných zákonů a jsou zapsány v obchodním rejstříku. Dále musí mít společnost alespoň jednoletoú účetní historii a její obrat nepřesahuje hranici 1,7 mld. korun. Další podmínkou samozřejmě je, aby účastník nebyl v insolvenční, neměl daňové ani jiné nedoplatky a aby statutární zástupce nebyl pravomocně odsouzen pro trestný čin, jehož skutková podstata souvisí s předmětem podnikání soutěžícího, nebo pro trestný čin proti majetku.

Obdobně soutěž Moneta Živnostník roku 2023 je určena všem živnostníkům, kteří podnikají v ČR podle platných zákonů a jsou minimálně jeden rok vlastníkem platného živnostenského listu nebo jiného oprávnění k podnikání dle platných právních předpisů. Další podmínky jsou stejné jako u soutěže Firma roku.

Zájemci o účast v soutěži odpovídají na stručné otázky, které charakterizují jejich podnikání. Dále popisují svůj podnikatelský příběh. Především jeho síla pak rozhoduje o postupu do jednotlivých krajských kol.

Do krajského finále postupuje celkem 10 firem/živnostníků z každého kraje, do celorepublikového finále pak 14 vítězů krajských kol. Vítěze finálového kola určí celostátní porota. Vítězná firma/živnostníci ze všech krajů se osobně prezentují před odbornou porotou. Ve finálovém kole záleží čistě na schopnostech prezentujících podnikatelů, jak se orientují v konkurenčním prostředí, jak ambiciózní a reálné jsou jejich podnikatelské plány a jaký je přínos jejich podnikání pro region.

Zájemci o účast v soutěži se mohou přihlásit prostřednictvím SHH na infoshh@seznam.cz.



Absurdita roku

Absurdita roku je populární anketa, jejímž cílem je upozornit na nejnesmyslnější byrokratické povinnosti uložené podnikatelům. Vyhlášení anticeny má přispět ke kultivaci tuzemského podnikatelského prostředí. Za dobu své existence přispěla k odstranění celé řady zbytečných zákonů a vyhlášek. Absurdní předpisy nominuje veřejnost z řad podnikatelů, různých oborových asociací, svazů a cechů. O vítězné absurditě rozhoduje veřejnost v on-line hlasování. Záštitu nad anketou Absurdita roku převzala Hospodářská komora České republiky.

Zlatý paragraf

Zlatý paragraf je anketa, která je nově součástí vyhlášení Absurdity roku. Oceňuje konkrétní aktivitu veřejné správy, která má za cíl pomáhat českému podnikání a je příkladnou aktivitou v této oblasti. Může se jednat o nově přijatý zákon, nařízení, vyhlášku, ale i návrh, snahu nebo vizi, jak podnikatelům zjednodušit život. Nominace probíhají od března do května. Svůj tip mohou zaslat sami podnikatelé, odborné svazy a instituce, ale i široká veřejnost. O vítězi rozhodne hlasování. Vyhlášení proběhne na konci května letošního roku.

Obě ankety jsou součástí soutěží Firma roku a Živnostník roku.
→ www.firmaroku.cz



OPLART

NAVRHNI VYTVOŘ SNĚZ



jedlé lepidlo

NOVINKA NA TRHU

JEDLÉ KREATIVNÍ SADY

sáčky s jedlými dekoracemi,
různé tvary a barvy



štetec



jedlé kuličky
pro tvorbu
barevných
mozaik

jedlé
barevné
fixy



4x lahodná lázeňská oplatka

Nejlepší na tom je,
že to pak všechno můžeš sníst :-)

#01 *malování* #02 *zdobení* #03 *mozaiky* #04 *omalovánky*

Vyberte si z více druhů kreativních sad! WWW.OPLATKARNA.CZ/KREATIVNI-SADA

LEGO Jurský park 30 let

LEGO Group připravilo pět nových herních sad na oslavu 30. výročí ikonického Spielbergova filmu Jurský park. Fanoušci se mohou vydat na cestu dlouhou 65 milionů let a během ní si oživit své oblíbené scény z filmového trháku z roku 1993. Čeká je spousta akční zábavy – postavičky hrdinů, ikonické budovy, skvělé vybavení, dinosauři, terénní vozidla a vtipné detaily (nechybí ani hromada triceratopřího trusu). Stačí jen nechat pracovat představivost a záchrana a lov dinosaurů napříč úžasným fiktivním ostrovem Isla Nublar může začít.

Návštěvnícké centrum: Útok T-rexe a raptora je největší ze sad, obsahuje návštěvnícké centrum, T-rexe, raptora a kostru T-rexe. Nechybí ani šest známých postav. Neomezené možnosti hraní s touto 693dílnou sadou čekají na děti od 12 let i na dospělé fanoušky.



Při *Zkoumání triceratopse* mohou děti vyskočit z terénního vozu a pomoci se postarat o nemocného triceratopse. *Objev brachiosaury* umožní zopakovat si klasickou scénu s vůbec prvním LEGO dinosaurem brachiosaury. V *Útoku dilophosaura* zastaví zrádce Dennise Nerdyho malý dilophosaurus s pěkně jedovatými slinami. V sadě *Útěk velociraptora* mohou děti pomoci doktorce Sattlerové a Muldoonovi se postarat o velociraptora v dinosaurím kotci, než se dinosaurus pokusí prolomit elektrický ohradník a utéct.

Všechny sady LEGO Jurský park bude možné zakoupit v e-shopu lego.com, v maloobchodních prodejnách LEGO a u dalších hlavních prodejců od 1. června 2023.

→ www.lego.com



© The LEGO Group

Budoucnost růžové je v zelené

Řada Barbie Inspiring Women vzdává hold hrdinkám své doby; výjimečným a odvážným ženám, které riskovaly, dokázaly měnit pravidla a byly průkopnicemi pro uskutečnění snů dalších generací dívek a žen.

Panenka na počest anglické etoložky a aktivistky Jane Goodallové, která se zabývá výzkumem primátů, hlavně šimpanzů, sice není úplně nejnovější postavou této řady, ale zato je první ze série postav Inspiring Women, která je vyrobená ze 75 % z recyklovaných materiálů. Jane Goodallová 45 let studovala šimpanze v národním parku Gombe v Tanzánii a získala si tak světovou pověst jako odborník na chování primátů. Panenka nesoucí její jméno je vybavena dalekohledem a zápisníkem a má na sobě oblečení do terénu – khaki košili, šortky a pracovní boty. Doplnuje ji figurka inspirovaná jedním z jejich nejslavnějších pozorovaných objektů, šimpanzem Davidem Graybeardem.

„Po celou svou kariéru jsem chtěla inspirovat děti, aby byly zvědavé a zkoumaly svět kolem sebe,“ řekla Jane Goodallová při uvedení panenky na trh. Dívky potřebují více takových vzorů, protože představa, že mohou být čímkoli, je jen začátek cesty.

Mezi další osobnosti v této sérii patří Rosa Parksová, Eleanor Rooseveltová, Maya Angelouová nebo Florence Nightingalová. Průkopnická panenka Jane Goodallové s minimální uhlíkovou stopou získala v kategorii hraček a her cenu The Best Inventions of 2022.

→ www.mattel.com



Courtesy of the Jane Goodall Institute by Jane Goodall Productions

© The Jane Goodall Institute / Mattel



TEIFOC

kreativní stavebnice z pravých pálených cihel



Zažij pocity opravdových opravdových stavebníků. Rozmíchej maltu, namaž cihly, postav dům, postav hrad. Rozmoč, osuš a můžeš stavět znovu.



Stavebnice ze skutečných cihel spojovaných kukuřičnou maltou podněcuje kreativitu, zručnost a fantazii.

Stavebnice lze mezi sebou kombinovat.



Výhradní distributor v ČR je SMĚR, výrobní družstvo.



FOTO © Pexels.com

kidSAFE® Seal Program zajistí bezpečí dětí při on-line aktivitách

Nezávislá bezpečnostní certifikační služba a schvalovací program kidSAFE Seal Program slouží výhradně pro webové stránky a technologie vhodné pro děti, včetně stránek s on-line hrami, vzdělávacími aktivitami, virtuálními světy, ale i pro sociální sítě, mobilní aplikace, tabletová zařízení, připojení hraček a další podobné on-line a interaktivní služby.

Díky členství v programu jsou produkty, které splňují on-line bezpečnostní normy a/nebo standardy ochrany soukromí, přidány do seznamu členských produktů kidSAFE a označeny jednou ze tří prestižních pečeti kidSAFE na webových stránkách, v mobilní aplikaci nebo technologii. Služba kidSAFE Seal Program byla založena a vyvinuta Shaiem Sametem, zkušeným a cenami ověřeným poradcem v oblasti ochrany osobních údajů dětí, jenž během procesu vytváření spolupracoval s některými z předních světových odborníků na internetovou bezpečnost, včetně Kena Leonarda (bývalého výkonného ředitele společnosti ScanAlert) and Henriho Isenberga (původně Norton/Symantec).

→ www.kidsafeseal.com



VTech – elektronické vzdělávací hračky

VTech je největším světovým producentem elektronických výukových hraček pro děti od kojeneckého věku přes batolata až po předškolní děti.

Díky pokročilým odborným znalostem vývoje dítěte a špičkovým inovacím poskytují produkty VTech zábavu a učení dětem na celém světě. Všechny hračky jsou koncipovány s velkým důrazem na odolnost, nejvyšší kvalitu materiálů a maximální přínos pro rozvoj a vývoj dovedností dítěte. Zároveň jsou hračky VTech vyráběny s ohledem na zachování maximální míry recyklovatelnosti tak, aby co nejvíce chránily životní prostředí.

Součástí skupiny VTech je i americká značka elektronických výukových hraček LeapFrog Enterprises, která se na českém a slovenském trhu již oficiálně prodává pouze pod značkou VTech.

Oficiálním distributorem vzdělávacích hraček VTech v České a Slovenské republice je firma MENUG s.r.o.

www.vtechcz.cz



Navštivte veletrhy ve Varšavě a New Yorku

Warsaw Toys&Kids Expo | Veletrh hraček a doplňků pro děti 19.–21. září 2023

Ptak Warsaw Expo, Polsko

→ www.warsawtoys.com

Inovativní akce, která se účastní vystavovatelé z Polska i zahraničí. Veletrh probíhá na největší výstavní ploše v Polsku, která vystavovatelům nabízí téměř neomezené možnosti prezentace. Mezi návštěvníky varšavského veletrhu budou mimo jiné zástupci hlavních polských obchodních řetězců, obchodní zástupci velkoobchodů, majitelé kamenných i internetových obchodů atd.



Toy Fair

30. září – 3. října 2023

Jacob K. Javits Center | New York, USA

→ www.toyfairny.com

Jedna show, nespočet možností. Tisíce nákupčích z klíčových globálních trhů budou hledat své další bestsellery. Bude to vaše hračka? Vystavujte na podzim, ukažte svou značku světu a získejte skutečnou konkurenční výhodu. Nebo se alespoň inspiřujte a získejte přehled o nových trendech a inovacích v oboru.





SDRUŽENÍ PRO HRAČKU A HRU
ASOCIACE HRAČKA
UNIE VÝTVARNÝCH UMĚLCŮ ČR
ASOCIACE PŘEDŠKOLNÍ VÝCHOVY

XXX.

jubilejní ročník

profesního ocenění výrobců
a dovozců hraček a her

SPRÁVNÁ HRAČKA[®]
VYBRÁNO ODBORNÍKY



**UZÁVĚRKA PŘIHLÁŠEK
1. 9. 2023**

12. 9.
2023

Zasedání
hodnotící
komise

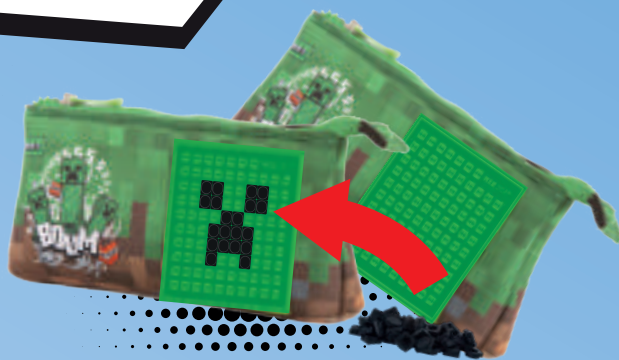
říjen
2023

Vyhlášení
oceněných

INFORMACE A REGISTRACE:

tajemnik@sduzenihracky.cz

**PŘIPRAVTE SE STYLOVĚ
K ZÁPISU DO ŠKOLY**



**VYSKLÁDAT SI
CREEPERA JE FAKT SNADNÉ.
STAČÍ MI JEN PÁR
ČERNÝCH DÍLKŮ**



**OBJEDNÁVKY NEBO REZERVACE
PRO VÁŠ OBCHOD POSÍLEJTE NA
INFO@PIXIECREW.CZ**