

журнал
для разработчиков, производителей и продавцов
товаров для детей

№1
2021

ПЛАНЕТА *Детство*



INTEX®

www.intex.ru



№1
апрель

'21

ПЛАНЕТА
Детство

Журнал "Планета Детство"

Издание зарегистрировано
в Государственном комитете
Российской Федерации по печати
свидетельство №018234
от 29 октября 1998 г.

Главный редактор
Елена Кузнецова

Директор рекламного отдела
Алена Антипова

Редактор
Екатерина Архипова

Художественный редактор
Андрей Кузнецов

ДО ВСТРЕЧИ
НА ГЛАВНОМ
МЕЖОТРАСЛЕВОМ
СОБЫТИИ ВЕСНЫ
2022

www.planetadetstvo.ru

При любой форме перепечатки
или воспроизведения материалов
ссылка на журнал обязательна

За содержание рекламы
редакция ответственности не несет

В номере:

«Мир детства». «СИФ» - детская мода - 2021. Весна»	стр. 2-3
«Неделя важнейших межотраслевых мероприятий Скрепка Экспо»	стр. 4
«Kind+Jugend»: обещает перезагрузку и редизайн	стр. 6
Издательство «Бомбара» поможет создать игровую библиотеку	стр. 8
Настольные игры, как пространство для формирования личности и мышления	стр. 10-11
Американская Ассоциация игрушек объявила победителей премии «Игрушка года 2020»	стр. 12-13
Американская Ассоциация игрушек назвала игрушечные тренды 2021 года	стр. 14
«ПОДАРКИ. ОСЕНЬ 2020» - «НОВЫЙ ГОД ЭКСПО» - «ИГРЫ И ИГРУШКИ Экспо» - «HOUSEWARE EXPO / ПОСУДА, ТОВАРЫ ДЛЯ ДОМА» - «БИЖУТЕРИЯ И АКСЕССУАРЫ» - «FASHION JEWELLERY» - «ИНДУСТРИЯ ТОРЖЕСТВА» - «MOSCOW CLOCK AND WATCH»	стр. 15
Youtube-лицензии впервые оказались в лидерах продаж среди новинок на рынке игрушек	стр. 24

реклама 12+
а также:

«Бауэр»: INTEX	1 стр. обложки
«MERLION»: новая серия карандашей «Enovation»	стр. 5
«Koelnmesse»: «Kind + Jugend 2021»	стр. 7
«MIXIT»: коллекция Bambolino 0+	стр. 9
«Крокус Экспо»: выставка «Kids Russia 2022»	2 стр. обложки
«Экспоцентр»: выставка «Мир детства 2021»	3 стр. обложки
«Журнал «Планета Детство»»: «Планета Детство»	4 стр. обложки

Каталог «Игры, игрушки, товары для детей. Весна 2021»

КОСТЮМЫ ДЛЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР	стр. 16
НАБОРЫ И МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА	стр. 17
ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ	стр. 17
РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ И КОНСТРУКТОРЫ	стр. 18
ЁЛОЧНЫЕ УКРАШЕНИЯ	стр. 21
ДЕРЕВЯННЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ И ИГРУШКИ	стр. 22

«Мир детства»



Вспоминая и анализируя события 2020 года с его весенним «локдауном» и последующими ограничениями, можно уже определенно сказать, что единственной спасительной «палочкой-выручалочкой» для бизнеса стала возможность работать, торговать и общаться онлайн. И когда запрет на проведение в Москве выставок привел к тому, что осенью 2020 года крупнейшая международная выставка детских товаров «Мир детства» впервые за 25 лет своего существования была отменена, организаторы нашли единственно возможное решение – провести в формате онлайн ранее запланированную деловую программу. Естественно, ничто не может заменить живого общения, но в сложившейся ситуации это позволило участникам индустрии «встретиться» и обсудить накопившиеся вопросы и проблемы, что было важным и необходимым шагом.

Итак, с 22 по 25 сентября 2020 года, в традиционные сроки проведения осенних выставок «Мир детства» и «CJF – Детская мода», АО «Экспоцентр» организовал около 15 крупных онлайн-мероприятий с целью оказания поддержки в непростое кризисное время производителям и поставщикам дет-



ских товаров и одежды. За первые две недели записи этих мероприятий посмотрели более 3 500 пользователей. А поскольку они и сейчас доступны на сайте АО «Экспоцентр», эта цифра неуклонно растет.

Большой интерес вызвали конференции «Магазин 4.0: стратегии развития рынка детских товаров в период быстрых изменений» и «Актуальные вопросы производства и реализации школьной формы в рамках деловой программы выставки «CJF – Детская мода. Осень», форум Blogger Day, подведение итогов Народной премии «Выбор родителей» и Всероссийского конкурса «Мамы в деле» среди участников выставок «Мир детства» и «CJF – Детская мода» при участии амбассадоров «Совета матерей» и Ассоциации «Выбор родителей», семинары-совещания «План (дорожная карта) поддержки российских производителей товаров для детей» и «Внедрение системы цифровой маркировки игр и игрушек», практические семинары «Экспорт детских товаров: как региональным компаниям использовать инструменты поддержки экспорта и выйти на международные рынки» и «Оценка соответствия детских товаров: 100 вопросов специалиста по качеству».

Важнейшим мероприятием стал XX Всероссийский онлайн-форум «Поставщик детских товаров: трансформация индустрии в постковидной



России», состоявшийся 23–24 сентября 2020 года и собравший в ходе трансляции 1 535 зрителей. Ответы на острые вопросы о поставках детских товаров в сети (требованиях, наценках, штрафах, промо) дали ведущие представители ретейла «БотоНя», «Перекресток Впрок», Маму, «Бульбум», HelpoMama.ru, Mutoys.ru. Ведущими аналитическими агентствами Ipsos, Data Insight и The NPD Group были представлены эксклюзивные данные по участникам и новым кризисным трендам рынка детских товаров, Wildberries, AliExpress и «Юнит-Консалтинг» дали рекомендации, алгоритмы и инструменты бюджетного продвижения детских товаров в хиты продаж на маркетплейсах, а специалисты SMM и Digital Marketing раскрыли секреты эффективного сотрудничества с блогерами.

В работе Центра Закупок Сетей™ по детским товарам, ставшего ещё одним топовым онлайн-мероприятием, приняли участие представители 28 розничных сетей и интернет-магазинов, которые провели более 600 переговоров с потенциальными поставщиками на платформе Zoom. Более 70% переговоров завершились успехом – сети заинтересовались коммерческими предложениями и выразили готовность к дальнейшему обсуждению деталей поставок.

Таким образом, несмотря на отмену выставки «Мир детства» в 2020 году из-за ограничений, связанных с пандемией, деловую активность участников индустрии товаров для детей нельзя назвать парализованной. Более того, большинство компаний сразу же подтвердили своё участие в выставке 2021 года, явно выражив свою к ней доверие и уверенность в ее эффективности.

«CJF – ДЕТСКАЯ МОДА-2021. ВЕСНА»

2021 год начался с позитива – многие ограничения, вызванные сложной эпидемиологической ситуацией, в том числе, на проведение выставок, были сняты. И выставочный год открылся юбилейной 25-й международной выставкой «Детская и юношеская мода. Одежда для будущих мам» – «CJF – ДЕТСКАЯ МОДА-2021. ВЕСНА», прошедшей с 22 по 25 февраля в



том становится, в том числе, поиск локальных производителей».

24–25 февраля в онлайн-режиме состоялся Форум CJF «Детско-юношеская одежда и обувь – настоящее и будущее», организаторами которого выступили Роскачество, ОАО «ИНПЦ ТПП», ProКачество при поддержке АО «Экспоцентр». Эксперты индустрии детской моды обсудили темы изменения рынка детской одежды в пандемию, вопросы торговли товарами для детей и использования анимационных брендов, а также развития отрасли в стране.

По словам заместителя начальника отдела индустрии детских товаров Минпромторга России Александры Рябовой, в 2020 году во всех сферах экономики произошли серьезные перемены, связанные с пандемией, что затронуло и производство товаров для детей. Однако удалось не допустить дефицита детских товаров на полках магазинов. А рост экспорта товаров для детей говорит о востребованности и высокой конкурентоспособности российской продукции.

Руководитель аналитической группы «РБК Исследования рынков» Сергей Хитров выступил с презентацией на тему «Интернет-торговля детскими товарами в пандемию COVID-19». Об ассортименте, качестве и предпочтениях покупателей детской одежды и обуви российского производства и результатах опросов потребителей рассказала координатор проекта ОНФ «Время рожать», председатель Совета матерей Татьяна Бузкая.

аудитории в качестве зрителей и слушателей.

Традиционно пристальное внимание было уделено эффективному продвижению товаров в социальных сетях – деловую программу выставки открыл трехдневный марафон «Community management & social media» в продвижении товаров модной индустрии», прошедший в рамках проекта «ЭКСПО-АКАДЕМИЯ». В ходе марафона обсуждались следующие актуальные темы: «Community management. Основы построения сообщества», «Визуальное оформление блога. Как стильно оформить блог», «Как продавать через Instagram эффективно».

24 февраля в рамках проекта «ЭКСПО-АКАДЕМИЯ» состоялся мастер-класс «Снимаем видео для TikTok вместе. 5 принципов успешного ролика», в ходе которого все желающие могли под руководством опытного специалиста снять собственные ролики на специально оборудованных площадках ЦВК «Экспоцентр».

Живой интерес аудитории вызвал Форум Blogger Day, организованный digital-агентством OLYMPX и АО «Экспоцентр» 25 февраля в онлайн-формате.

Существенное внимание было уделено вопросам развития новейших технологий в ритейле. Важным событием деловой программы стала конференция «Магазин 4.0: инновации, технологии, стратегии развития fashion-индустрии для детей в период быстрых изменений», организованная Борисом Агатовым, консультантом и экспертом в области инноваций в ритейле. Участники конференции выразили уверенность, что онлайн-магазины никуда не исчезнут, но будут вынуждены меняться.

Fashion Consulting Group при поддержке АО «Экспоцентр» организовала семинар «Акции и мероприятия стимулирования продаж для детского магазина», который провела Наталья Чиненова, ведущий эксперт по бизнес-технологиям в ритейле Fashion Consulting Group.

«Абсолютно потрясена количеством посетителей, пришедших на выставку», – отметила Наталья Чиненова. – Люди покупают, оставляют заказы. Я очень рада, что наконец-то мы встретились онлайн. Изменился состав посетителей выставки, посетители более целевые, для которых приорите-



«Наконец-то мероприятие прошло офлайн, и мы очень рады тому, что смогли встретиться с организаторами, производителями, экспертами, – сказала Татьяна Бузкая. – В офлайне создается ощущение диалога между экспертами и участниками конференции, что очень сложно достичь онлайн».

По предварительным данным, в Форуме CJF «Детско-юношеская одежда и обувь – настоящее и будущее» приняли участие около 600 профессионалов не только из регионов России, но и из стран ближнего и дальнего зарубежья, в том числе, Армении, Казахстана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана.

24 февраля традиционно важным мероприятием на выставке «CJF – ДЕТСКАЯ МОДА» стал XXI Торговый форум «Рынок детских товаров в период ковид» с Центром Закупок Сетей™, организаторами которого выступили КВК «Империя» и АО «Экспоцентр». Специалисты-практики дали обзор рынка детских товаров, деформированного пандемией, рассказали о новых трендах и покупательских предпочтениях, доставшихся в наследство от 2020 года, о том, на что делают ставку ритейлеры в кризисном 2021 году и какие товары ждут от поставщиков в первую очередь. Кроме того, они указали на типичные ошибки поставщиков при входении в торговые сети.

Вторая часть Форума была посвящена прямым переговорам поставщиков о поставках детской одежды, обуви и игрушек с 20 закупщиками 15 розничных сетей и крупных интернет-магазинов.

Деловую программу 25-й Юбилейной международной выставки «CJF – ДЕТСКАЯ МОДА-2021. ВЕСНА» завершил семинар «Программа мотивации продавцов эффективного fashion-бизнеса», организованный онлайн-школой Fashion Advisers School и АО «Экспоцентр». Эксперт по стратегическому управлению fashion-бизнесом, основатель компании Fashion Advisers и онлайн-школы Fashion Advisers School Мария Герасименко выступила с презентацией новой системы мотивации, позволяющей кардинально изменить отношение продавцов к своей работе и заметно увеличить продажи.

Отзывы экспонентов и посетителей выставки «CJF – ДЕТСКАЯ МОДА-2021. ВЕСНА»

Лилия Сидоренко, генеральный директор, компания Desty, экспонент выставки: «Несмотря на трудный год мы приняли решение участвовать в выставке, во-первых, это было огромное желание наших покупателей, во-вторых, присутствие на выставке – это подтверждение того, что бренд жив, бренд работает и продолжает развиваться».

Дина Исламова, руководитель российского представительства бренда LOSAN, экспонент выставки: «Несмотря на пандемию, мы встретились с огромным количеством существующих клиентов, приехавших даже из самых дальних регионов России».

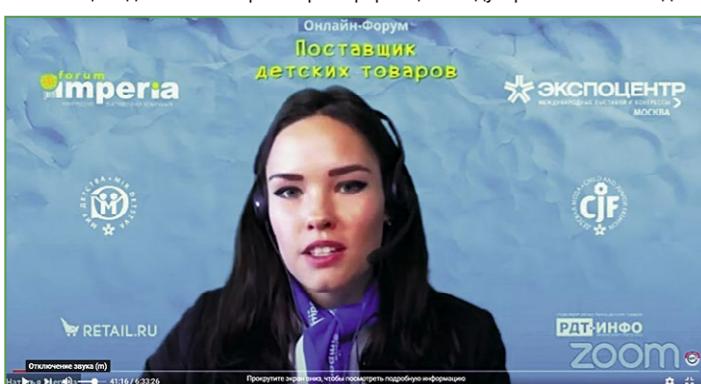
Татьяна Кирюшина, собственный интернет-магазин, посетитель выставки: «Мы нашли новых поставщиков, что не может не радовать, новых российских производителей. И благодаря выставке добавили новые бренды в наш портфель».

Надежда, магазин детской одежды, г. Тюмень, посетитель выставки: «Оффлайн остается актуальным как на выставках, так и в продажах. Для меня очень важно посмотреть на вещи, оценить, важно личное общение с поставщиками».

По итогам выставки можно сделать вывод, что отрасль выстояла, несмотря на непростой период, нанесший серьезный удар по экономике всего мира, а выставки по-прежнему являются площадками для встреч производителей, дистрибуторов и представителей торговых компаний. В ходе переговоров и те, и другие укрепляют уже сложившиеся отношения, а также находят новые контакты и заключают новые договоры.

Организаторы ждут вас на международных выставках «Мир детства» и «CJF – ДЕТСКАЯ МОДА-2021. ОСЕНЬ», которые пройдут одновременно с 21 по 24 сентября 2021 года в ЦВК «Экспоцентр».

Елена Кузнецова



Неделя важнейших межотраслевых мероприятий Скрепка Экспо

Несколько ключевых отраслевых событий - Форум **Главный Канцелярский Вопрос 2021**, вручение наград Национальной Премии Золотая Скрепка 2021, 28-я Международная мультиматематическая B2B выставка Скрепка Экспо, Открытая дискуссия канцелярского рынка «Стратегия выхода отрасли из коронокризиса» - состоялись с 15 по 18 марта 2021 года.



15 марта в отеле Гринвуд с успехом прошел Форум **Главный Канцелярский Вопрос** - центральное событие и ключевая площадка для обсуждения важных вопросов, ответы на которые необходимы для развития бизнеса участников разных индустрий. Первое после пандемии публичное мероприятие объединило профессионалов нескольких отраслей – канцелярских товаров, продукции для хобби и творчества, игрушек и игр, товаров для обучения, сувениров и подарков.

Форум ГКВ всегда освещает самые актуальные темы. На этот раз, в частности, прозвучали ответы на следующие вопросы:

- Какие ключевые тренды в развитии рынка канцелярских товаров?
- Как мотивировать персонал в новых условиях?
- Что делать, чтобы привлечь клиентов онлайн, как продвинуть компанию, продукты?

Своими идеями, опытом, интересными кейсами поделились ведущие эксперты и спикеры. Так, Анастасия Сидорина, руководитель клиентской группы РОМИР, рассказала об итогах 2020 года в области Non Food в целом и конкретно на рынке канцтоваров. Мария Азаренок, эксперт по развитию личного бренда и нетворкинга AZARENOK PRO, зажгла аудиторию идеей важности для бизнеса и роста продаж личного бренда руководителя. Ольга Щербакова, Исполнительный директор ПЕРФОРМИЯ в докладе «Самые ценные кадры - Перформер и Делатель – как их найти?» осветила тему новой мотивации персонала.



Вечером 15 марта были объявлены победители и вручены награды Национальной Премии рынка канцелярских и офисных товаров России **Золотая Скрепка 2021**. На протяжении двух десятилетий премия вручается участникам канцелярского рынка за выдающиеся достижения компаний в профессиональной сфере.

Главное межотраслевое событие, объединяющее профессионалов рын-



ков канцелярских товаров, материалов для хобби и творчества, школьных товаров, игр и игрушек, продукции для обучения, хозяйственных товаров, подарков, сувенирной и представительской продукции – 28-я Международная мультиматематическая B2B выставка **Скрепка Экспо** - прошла 16 - 18 марта в МВЦ Крокус Экспо, став первым офлайн-мероприятием отрасли после пандемии.

В течение трех дней экспоненты и посетители выставки имели возможность подготовиться к закупочному сезону, провести необходимые переговоры и пообщаться с профессионалами отрасли.

17 марта в Конференц-зале выставки состоялось еще одно профессиональное событие - Открытая дискуссия канцелярского рынка «Стратегия выхода отрасли из коронокризиса».

Отраслевые эксперты, спикеры мероприятия, откровенно делились проблемами, возникшими из-за коронокризиса, рассказывали о способах их решения и давали свой прогноз будущего отрасли. Актуальная тема, живой формат и практический опыт лидеров отрасли привлекли большое количество профессионалов.

Подготовка к закупочному сезону, встречи поставщиков и производителей с клиентами, долгожданная возможность пообщаться, творческая атмосфера стали настоящим праздником, глотком свежего воздуха после пандемии для экспонентов и посетителей.

www.skrepkaexpo.ru

Ольга Дормидонко

deli



merlion

Крупнейший
широкопрофильный
дистрибутор в РФ

www.merlion.com
info@merlion.com
+7 495 981-84-84

Kind + Jugend:

обещает перезапуск и редизайн

В прошлом году выставка товаров для детей всех возрастов Kind + Jugend, которая ежегодно проводится в Кельне, впервые за ее 60-летнюю историю не состоялась. Осенью 2020 года несмотря на высокую заинтересованность в мероприятии посетителей и экспонентов из-за сложившейся во всем мире напряженной эпидемиологической ситуации, связанной с Covid-19, компания Koelnmesse, организатор выставки Kind + Jugend, приняла решение отказаться от её проведения.

Kind + Jugend является ведущей международной выставкой товаров для детей всех возрастов, важной розничной и инновационной платформой, и поддержание этого высокого международного статуса не только в европейском, но и в мировом масштабе имеет для ее организаторов огромное значение. Поэтому во время вынужденного простоя команда Kind + Jugend интенсивно работала над новыми концепциями и форматом, осуществляя редизайн и реорганизацию, которые позволяют успешно и на более высоком уровне, с новыми энергиями, маркетинговыми стратегиями и продуктами объединить экспонентов и посетителей предстоящей выставки **9 - 11 сентября 2021 года** в Кельнском выставочном центре.

Важной задачей для организаторов выставки в период экономических трудностей стала экономическая оптимизация мероприятия. Выставка, которая пройдет на неделю раньше чем обычно, будет короче на один день (торговое воскресенье будет отменено), а размещение экспонентов (вместо зала 4.1 экспозиция расположится в залах 3 и 2) будет в первую очередь ориентировано на большую эффективность и обеспечение более очевидных и коротких маршрутов между ними.

Будет оптимизирована и выставочная программа мероприятия - она сфокусируется на темах, которые дают индустрии товаров для младенцев и детей младшего возраста правильный импульс для достижения успеха. Эта концепция подъема отрасли поддерживается и модернизированным логотипом Kind + Jugend с его прохладными цветами и упрощенной типографикой.

В период всеобщей изоляции 2020 года Koelnmesse запустил на своем веб-сайте и в социальных сетях сообщество «Matchmaking 365 Community», позволившее участникам индустрии со всего мира общаться. Несмотря на все ограничения состоялось и награждение победителей конкурса «Kids Design Award» - эта награда вручается за выдающиеся дизайны и идеи, подающие надежду молодым дизайнерам.

В трудные времена хорошие идеи особенно вос требованы, что и подтвердили кризисный 2020 год, когда на премию было подано рекорд-



ное количество - 166 - продуктов молодых дизайнеров из 40 стран мира.

Экспертное жюри, в которое вошли представители дизайна, промышленности и образования, номинировало десять самых убедительных идей для участия в онлайн-голосовании. И 17 сентября 2020 года на веб-сайте Kind + Jugend были опубликованы его результаты.

Kids Design Award 2020 досталась **Maita Petersen** за «RumpelKumpel». Идея состоит в том, чтобы побудить детей интересоваться окружающим миром и находить радость в каждом маленьком открытии.



«RumpelKumpel» — это тумба для детей, увлеченных коллекционированием, сконфигурированная из различных модулей с учетом индивидуальных потребностей, оснащенная эластичными ремнями, секретным отделением и прорезью для почтового ящика. Так, в игровой форме, ребёнок учит-



ся собирать, сортировать, упорядочивать и сравнивать, развивает навыки распознавания и определения категорий. «RumpelKumpel» создает внутреннее пространство, которое принадлежит только ребенку и позволяет взаимодействовать с другими людьми снаружи опосредованно (сообщение может быть отправлено ребенку через прорезь для почтового ящика). Когда ребенок открывает «RumpelKumpel», он погружается в мир своих секретов и историй, которые рассказывают собранные внутри предметы.

Специальную награду «Kids Design Awards 2020» жюри присудило Paula Boldrin за концепцию и дизайн игры «**3ffen**», способствующей объединению детей разных языковых групп и культур.



Это проект, рожденный необходимостью интеграции итальянских и немецких этнолингвистических групп в Южном Тироле. Две параллельные реальности будто разделены невидимой стеной. Александр Лангер писал о необходимости «постройки мостов» на тех территориях, где в одном месте сосуществует большое количество культур и языков. Кто-то должен посвятить себя исследованию и пересечению границ, созданию связей и разрушению стен. **3ffen** - игра, предназначенная для встреч и обмена опытом между детьми разных этнолингвистических групп. Эта цель становится ясной уже из названия игры: «**Treffen**», что на немецком языке означает «встреча».

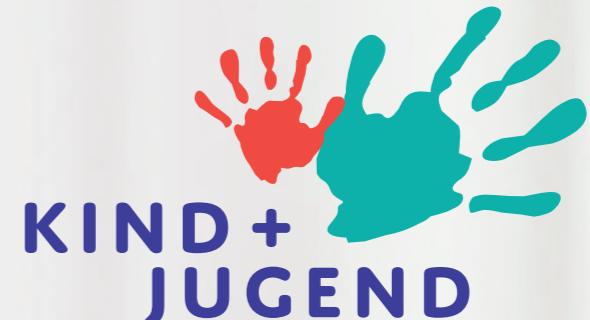
Встречи также с нетерпением ждут и все участники рынка товаров для детей и младенцев. И мы очень надеемся, что в сентябре 2021 года в Кельне она состоится на выставке Kind + Jugend! Вдохновляйтесь идеями молодых творцов завтрашнего дня! Отметьте для себя важные тенденции для будущих продуктов, которые могли бы стать изюминкой вашего ассортимента!



VDID

VERBAND
DEUTSCHER
INDUSTRIE
DESIGNER

www.kindundjugend.com



THE TRADE SHOW FOR KIDS' FIRST YEARS

INNOVATIVE INTO THE
FUTURE!

09.-11.09.2021



3 days,
Thursday to
Saturday!



koelnmesse

Представительство Кельнмессе в России:
ООО «Центр информации немецкой экономики»
121087 Москва, Береговой проезд, д. 5А, к.1
Тел.: +7 (495) 730 13 47 | E-mail: a.shelkova@koelnmesse.ru · www.koelnmesse.ru

Издательство «БОМБОРА» поможет создать игровую библиотеку

«Бомбора» не просто крупнейшее в России издательство литературы non-fiction, это издательство, где выходят очень много книг, посвященных истории игр, а также книг, связанных с увлечениями и развлечениями. С некоторыми свежими новинками мы и хотим вас познакомить. Настало время пополнить свою «игровую библиотеку»!

Книга «**Hey! Listen! Путешествие по золотому веку видеогейма**» Стива Макнил — это ностальгическое путешествие по играм 70-х, 80-х и 90-х годов. Вас ждут увлекательные рассказы о поддельных игровых автоматах и первых «пасхалах», вдохновленных слухом о скрытом сообщении в альбоме «White Album» группы The Beatles, воспоминания об играх в пластиковых пакетах без каких-либо опознавательных знаков, с распечатанными вручную инструкциями... Вы узнаете, как черно-белая игра Space Invaders стала цветной с помощью специальных накладок на экран, как, приделав голову кота Феликса к телу Мики-Мауса, дизайнер «создорил» Соника...

Не благодарите, но поверьте, почитать истории создания гонок, космических игр, стрелялок, лабиринтов, погонь на лыжах и даже симулятора перехода улицы от первой, по-настоящему прорывной, игры Pong до лучшей игры всех времен и народов The Legend of Zelda: Ocarina of Time действительно увлекательно.

Ещё увлекательнее погрузиться в мир культовой игры, вошедшей в Книгу рекордов Гиннесса как самая продолжительная action-adventure в истории. Стоит лишь открыть книгу Оскара Лемэра **«История серии Zelda. Рождение и расцвет легенды»**.

Когда речь заходит о классике видеоигр, многие геймеры вспоминают именно The Legend of Zelda, один из флагманских проектов Nintendo. Так перенесемся в 80-е и мы. Тогда в компании не только придумывали первое приключение Линка, главного героя Zelda, но и трудились над платформером Super Mario Bros, другим блокбастером Nintendo. У истоков обоих шедевров стояли три главных героя — лицо сегодняшнего Nintendo Сигэру Миямото, названный журналом Time «Стивеном Спилбергом мира видеоигр», геймдизайнер Такаси Тэдзука и программист Тосихико Накаго.

Читателям ждут эксклюзивные интервью со всеми ключевыми персонажами, ответственными за создание саги, так что узнать об эволюции серии Zelda — от идей, с которых все начиналось, до проблем и их решений, от инноваций в геймдизайне до неизбежных технических ограничений — удастся из первых уст. Сквозь призму этой истории читатель проследит развитие компании Nintendo и увидит, какие хитрости в управлении ей творческой командой помогли создать такой успешный проект.

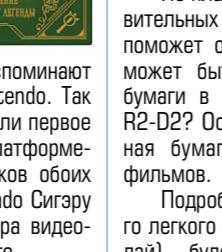
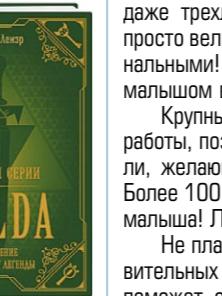
The Legend of Zelda — не только демонстрация инноваций компании Nintendo, но и определенно ее самый красивый козырь, в том числе, благодаря культурному бэкграунду. Оскар Лемэр раскроет все секреты: и как именно на создателей игры повлияли фильмы «Джуманджи», «Беги, Лола, беги» и «День сурка», и на что их вдохновил парк развлечений в стиле периода Эдо (XVII–XIX вв.), и при чем здесь Леонардо Ди Каприо...

Однако, как говорится, не Линком единим. Книга **«DOOM. Как в битвах с демонами закалился новый жанр»** Дэна Пинчбека, креативного директора The Chinese Room (Dear Esther, Amnesia: A Machine for Pigs), открывает портал в мир главного шутера всех времен и народов.

После того, как в 1993 году DOOM положил начало новому жанру шутеров от первого лица, все новые и новые поколения геймеров высаживаются на Марс, чтобы сразиться со своим страхом.

Благодаря книге вы сможете изучить игру «от пули до пули» и понять, что же сделало ее такой популярной. Чтобы разобраться по косточкам дизайн разных уровней и изучить все прорывные решения геймдевелопмента, придется замарать руки в крови и порохе, но это того стоит!

Кстати, если вам кажется, что ребенок «перебарщивает» с играми, пора направить «вредную привычку» в полезное русло. Поверьте, время, когда компьютерная игра считалась пустой трофеем времени, осталось позади. Так говорит Ян Гарланд, автор книги **«Изучаем программирование на примере Minecraft»**. А он знает в этом толк. Так что не стоит изгонять криперов, зомби, скелетов из телефона вашего ребенка, лучше возьмите их в союзники. И, кто знает, может быть, поиграв в десяток компьютерных игр, одиннадцатую он напишет сам.



Тем более, что Minecraft как раз и любят за то, что она предоставляет неограниченную свободу творчества: в ней можно исследовать неизвестные земли, строить шахты, затевать войны... А еще подняться на уровень выше и создавать самих персонажей, их анимацию, пространство и игровые условия, озвучивать, объединять все это в игры и исправлять свои ошибки. Именно этому на базовом уровне и научит книга Яна Гарланда. Это кажется невероятным, но только поначалу: удобно структурированные задания помогут разобраться даже со сложными миссиями, а понятные иллюстрации сделают процесс более наглядным.

А вот лепку из пластилина сделает наглядной **«Большая пластилиновая книга увлечений и развлечений. Первые шаги маленького скульптора»**. Авторский метод Сергея Кабаченко поможет создать самые разные фигуры, даже довольно сложные, быстро, легко и весело! Все персонажи этой книги рождаются из базовых форм, которые легко освоить даже трехлетнему малышу, а фигуры получаются просто великолепными — яркими, веселыми, эмоциональными! Они ведут беседы между собой, играют с малышом в прятки, разыгрывают сценки!

Крупные и яркие пошаговые иллюстрации, сопровождающие каждый шаг работы, позволят ребенку заниматься с книгой самостоятельно, но и родители, желающие помочь малышу в творчестве, получат море удовольствия. Более 100 персонажей, оживающих на страницах книги и под руками вашего малыша! Лепите, играйте, фантазируйте, изобретайте, смеяйтесь, творите!

Не пластилиновые фигуры, так оригами! 36 удивительных проектов из далекой, далекой Галактики помогут освоить книга **«Оригами Star Wars»**. Что может быть круче возможности превратить лист бумаги в Бобу Фетта, принцессу Лею, Иоду или R2-D2? Особенно, если это специально разработанная бумага, иллюстрированная персонажами из фильмов.

Подобные мастер-классы варьируются от самого легкого (падаван) до суперсложного (мастер-джедай) — будет, чем заняться на даче.

Вообще, что касается досуга, то еще одним, и весьма неплохим, развлечением стали так называемые эскейп-буки. Как и в квест-руме, в этих книгах нужно выполнить запутанную миссию и спастися. Выбирайте квест по душе и переживайте головокружительные приключения! А заодно — проактивайт логическое мышление, внимание и память. Можно играть с друзьями или взять книгу в дальнюю дорогу (это почти настолька, только компактнее) — скучать точно не придется!

Вот, например, стоит вам открыть интерактивную книгу-квест **«Путешествие во времени»**, как вы отправитесь в путешествие по времени, чтобы разработать способ продления жизни. Но будьте осторожны: утечка данных может привести к катастрофическим последствиям! Чтобы перелистывать столетия вместе со страницами этой книги, понадобятся смелость, изобретательность и упорство. Машина времени — сложный инструмент, а тот, кто пренебрегает инструкцией, рискует оказаться запертым в египетской гробнице или средневековой темнице. Сложные задания позволят здорово размять мозги, а запутанный сюжет будет держать в напряжении до последней секунды.

Или вот интерактивная игра-детектив — **«Mystery book: дело женщины-Рыбы. Стать детективом и помоги раскрыть загадочное убийство»**. Примерить на себя роль детектива и раскрыть мистическое дело женщины-Рыбы — что может быть увлекательнее? Познакомьтесь с материалами допросов и собранными уликами — советуем взять бумагу с карандашом и записывать все, что удастся узнать о персонажах. Не сомневайтесь: проанализировав разговоры подозреваемых и применив навыки логического мышления, вы разгадаете все хитросплетения преступления. Но помните: дело Женщины-Рыбы полно опасностей, поэтому не теряйте бдительность.

Ну и следите за новинками издательства «Бомбара»! Определенно наткнетесь на что-то чрезвычайно интересное.

Подборку подготовила Екатерина Архипова

Bambolino 0+ - ласковый уход для миных крох, созданный материнской любовью!

Невозможно описать все оттенки самых нежных чувств, всю любовь и ласку, которые мы испытываем к новорожденному малышу. Каждый ребёнок — это бесконечная и трепетная вселенная, которой нет роднее!

MIXIT «Лаборатория современной косметики» не мог обойти вниманием наших самых маленьких и, разумеется, миленьких потребителей и выпустил ожидаемую многими мамами и папами уходовую детскую линейку **Bambolino 0+**, созданную в унисон с самой большой и искренней любовью на свете — родительской!

«Проект создания детской уходовой линейки в портфеле MIXIT был задуман очень давно, — признаётся основательница MIXIT Елена Назарова (@elenaz_mxit), — но основная проработка проекта реализовывалась как раз во время моей второй беременности. В этот период я протестировала все бренды детской косметики, представленные на российском рынке, и по разным причинам — цена, текстуры, отдушки, составы и т.д. — они не прошли мой профессиональный чек-лист.

Я счастлива, что **Bambolino 0+** родился чуть позже моего младшего сына

Темочки, и он стал и моим ласковым вдохновением, и, конечно же, амбассадором **Bambolino 0+**. Вместе с Темочкой мы отбирали образцы, слушали ароматы, участвовали в дизайне и выборе упаковки, тестируя на его нежной коже продукты — мы сделали упор на многоэтапном контроле качества состава: лабораторных тестах и исследованиях, которые доказали максимальную безопасность для кожи младенцев».

В коллекции **Bambolino 0+** 6 средств:

- пенка-шампунь для новорожденных (**Baby Foam Shampoo**) 495 рублей
- детский увлажняющий крем для лица (**Baby soft face cream**) 495 рублей
- детский крем под подгузник (**Baby diaper cream**) 545 рублей
- детское увлажняющее молочко для тела (**Baby soft body milk**) 595 рублей
- очищающая вода для новорожденных (**Baby cleansing water**) 345 рублей
- гель для купания (**Baby bath gel**) 445 рублей

Bambolino 0+



Bambolino 0+ разработана специально для бережного и деликатного ухода для кожи младенцев с первых дней жизни, продукты гипоаллергенные, не сушат и не раздражают кожу, в составе средств самые лучшие природные компоненты, которые бережно ухаживают за нежной кожей малышей.

С **Bambolino 0+** каждый момент ухода за малышом станет еще ярче!

Настольные игры, как пространство для формирования личности и мышления

Если говорить о детях, то настольные игры для них — это не только развлечение, особенно актуальное во время локдаунов и всевозможных ограничений, но и обучение, даже воспитание. Одни пробуждают интерес к истории или географии, другие идеально подходят для выявления и развития тех или иных способностей, третьи учат считать, писать, мыслить креативно, развивают логику...

Как отмечают специалисты, настольные игры позволяют детям, нередко привыкшим получать готовую информацию, проявить себя. Это безопасный симулятор и поле для экспериментов, пространство для формирования личности и мышления. Ведь в любом групповом времяпрепровождении дети «играют» какие-то роли, учатся взаимодействовать, тестируют различные модели поведения и получают обратную связь.

Наконец, настольные игры дают родителям возможность вывести ребенка из виртуального мира гаджетов и пообщаться с ним — в процессе игры они смогут узнать о нем много интересного:

умеет ли он договариваться с другими детьми и взрослыми;
индивидуалист он или командный игрок;
способен ли он добиваться своего и побеждать;
есть ли у него лидерские качества;
как ребёнок ведет себя в ситуации проигрыша (или когда не может получить то, что хочет).

Рассмотрим с этой точки зрения линейку «детских игр», предлагаемых компанией Hobby World.

Все знают знаменитую настольную игру «Каркассон», «Каркассон Junior» — её облегчённая версия, рассчитанная на маленьких любителей стратегий в средневековом антураже.

Во французский Каркассон приходит весна, и его жители празднуют возвращение солнечных дней и перелётных птиц. Разумеется, ребята не остаются в стороне от торжества, целый день маленькие обитатели крепости и её окрестностей ловят выпущенных на волю домашних животных.

Все игроки получают по 8 фишек одного цвета, а квадраты местности, на которых изображены постройки и соединяющие их дороги, перемешиваются и складываются в стопку лицевой стороной вниз. Стартовый квадрат лежит посередине игрового стола, и игроки по очереди берут из стопки квадраты местности и присоединяют их к стартовому так, чтобы рисунки органично дополняли друг друга.

Если игрок, выкладывая квадрат местности, завершает дорогу, то рядом с каждым рисунком ребёнка в одежде цвета, совпадающего с цветом его фишек, ставит одну из них, так же поступают и остальные игроки. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся фишки у кого-то из игроков или квадраты местности в колоде.

Навыки: пространственного мышления, разработки стратегии, внимательность.

«Моя первая осада замка» — это прекрасно оформленная кооперативная игра, в которой игроки или все вместе побеждают, или все вместе проигрывают. Так что показывать друг другу свои карты, звать на помощь и обсуждать стратегию игры, чтобы защитить замок и поймать всех осаждающих его троллей, не только можно, но и нужно.

Правила игры довольно

простые, так что дети смогут играть совершенно самостоятельно.

Навыки: взаимодействия, командной работы, быстрого запоминания геометрических фигур.

Всем известно, что черепахи очень не любят спешить, но иногда даже им приходится побегать... за лакомым кусочком сочной капусты! Тогда и начинаются настоящие «Черепашки бега». Зевать нельзя! А то привезешь на своем горе хитрого конкурента!

В свой ход игрок может сыграть одну карту с руки и выполнить предписанное ею действие. Но двигать он должен черепаху того же цвета, что и карта, даже если эта черепаха принадлежит сопернику. Если черепаха попадает на

деление, на котором уже стоит другая черепаха, она залезает к ней на панцирь, таким образом, на делении может вырасти целая башня из черепах. Находящаяся внизу черепаха, передвигаясь, везёт на себе всех сидящих у неё на спине соперниц.

Гонка завершится, как только хотя бы одна черепаха окажется на капустной грядке. Вот тогда-то и выяснится, кому принадлежит та или иная черепаха и кто выиграл гонку.

Навыки: счета, разработки стратегии, внимательность.

Построенная на ассоциациях настольная игра «Воображай Junior» разработана специально для детей от шести лет. В игре два уровня сложности: простые слова вроде «мультфильм», «детский сад» или «микроб», и сложные вроде «гордости» или «блокады».

В свой ход каждый из игроков берет две верхние карты из колоды и смотрит на карту, оказавшуюся сверху колоды. Нарисованный на ней символ указывает, какое именно слово необходимо объяснить. Из двух карт игрок выбирает ту, которую он будет «представлять», а затем переворачивает песочные часы. Как только время пошло — ему придётся проявить всё своё мастерство, эрудицию и изобретательность, чтобы за одну-две минуты объяснить загаданное слово остальным игрокам одним из трёх способов: рассказом, рисунком или представлением.

В случае успеха ведущий и отгадавший слово игрок получают победные очки. Игра завершается, когда в колоде заканчиваются все карты, или же кто-то набирает оговоренное заранее количество очков.

Навыки: речи, рисунка, ассоциативного мышления, актерского мастерства, развитие эрудиции.

В настольной игре «Сообразяй Junior», адаптированной для самых юных и любознательных игроков версии знаменитого хита «Сообразяй», нужно подбирать слова в соответствии с красочно проиллюстрированными карточками заданий. Кто сможет первым назвать птицу на «С»? Или обувь на букву «Л»? Или нечто круглое на «М»? А может быть кто-то готов назвать сразу три предмета, начинающихся на букву «П», которые не утонут при попадании в воду?

Перед игроками выкладываются тщательно перемешанные колоды карт: одна из них содержит карточки с заданиями, а другая — карточки с обозначениями букв, с которых должен начинаться правильный ответ.

Игрок переворачивает карточку с заданием, озвучивает его и кладёт рядом с колодой, затем открывает карту буквы и тоже выкладывает её на стол. С этого момента участники стремятся быстрее остальных назвать то слово, которое соответствует озвученному заданию и начинается с открытой в рамках хода буквы. Первый, кто даёт правильный ответ, забирает себе карточку текущего задания.

Если никто из игроков так и не смог дать правильный ответ, то поверх старого задания открывается новое, а также назначается новая «ключевая» буква. Победитель очередного хода сможет сорвать джек-пот — все карты из стопки открытых заданий.

Кроме того, в колоде заданий будут попадаться специальные карты, меняющие правила игры. В общем, скучать не придется.

Когда же одна из колод с карточками подойдёт к концу, начинается подсчёт заработанных карточек. Кто набрал больше всех — тот и стал победителем!

Навыки: речи, быстроты реакции, развитие эрудиции, сообразительность.

«Утиные истории: Улётое приключение» — быстрая разговорная игра в декорациях известного мультсериала. Игрокам предстоит помочь любимым героям «Утиных историй» в управлении самолётом «Метеор», чтобы они смогли достичь... А вот у каждого своя цель, и она секретная!

Собственно, главная фишка игры — тайные роли (искатель сокровищ, путешественник или растяпа). Каждому из игроков предстоит убедить остальных лететь туда, куда нужно именно ему, скрывая свои истинные намерения и забалтывая остальных. В ход идёт всё: манипуляции, блеф, актерское мастерство и, конечно, воображение, навыки, которые пригодятся и в жизни.

Навыки: речи, быстроты реакции, разработки стратегии, воображения, сообразительность.

«Растеряша» — оформленная в нежных розовых цветах детская настольная игра для самых маленьких... принцесс. Играть в неё можно уже с трёх лет. Игра отлично развивает мелкую моторику, а также учит простейшему счёту и пространственному мышлению.

Устроив пикник в саду и отлично проведя время, наши Маши оказались растеряшами! Все их вещи раскиданы и перемешаны. Хорошо, что их верный страж и помощник Бобик может помочь собраться!

Каждому игроку необходимо полностью собрать квадрат-мозаику, состоящую из девяти тайлов. Центральный тайл с нарисованным туловищем девочки у игроков уже есть, все остальные тайлы раскладываются по столу в виде кольца, на один из них ставится фигура Бобика. Игроки по очереди бросают кубик и передвигают Бобика на выпавшее количество делений. Игрок, который первым собирает пазл, признаётся самой шустрой принцессой!

Навыки: пространственного мышления, сообразительность, внимательность.

Настольная игра «Юный свинтус. Большое приключение» — это набор, в который входит классический «Юный Свинтус» и дополнительный модуль «Большое приключение». Можно выбрать, по каким правилам и с какими картами играть!

«Юный Свинтус» — это новая версия всероссийского карточного бестселлера, адаптированная специально для малышей! Знакомая механика, привычные правила и милые Хрюшки — всё лучшее детям! В правила, правда, закралось небольшое обновление — карта «Указывка», позволяющая игрокам придумать своё правило, которое все будут обязаны выполнять, пока в процессе игры не появится новая «Указывка»!

В «Большом приключении» цель игры немного меняется — просто избавиться от карт на руке уже недостаточно (хотя и весьма полезно), главная задача теперь — это одолеть за игру как можно больше «Злосвинов». Помимо этого, в игре появятся три новые суперкарты — «Украдун», «Вседеца» и «Перетряс».

Всё это позволяет трансформировать игру в зависимости от возраста и навыков играющих под главным девизом всех «Свинтусов»: «Один на всех и все на одного!».

Навыки: сообразительность, внимательность.

«Loonacy Marvel» — это простая и весёлая карточная игра с любимыми супергероями Marvel, которая подойдёт как для дружеской компании, так и для отдыха в кругу семьи. По ходу игры нужно, как можно скорее, избавиться от своих карт, что, впрочем, зависит не только от скорости

реакции игрока, но и его удачи. Потому что сбросить карту на стол можно только тогда, когда одна из двух изображённых на ней картинок совпадёт с картинкой уже лежащей на столе карточки. И при этом нужно опередить конкурентов.

Всё очень просто и честно: тот, кто смог первым избавиться от всех своих карт и не запутался в этой заварушке, объявляется победителем!

Навыки: быстроты реакции, внимательность.

Забавная и милая настольная игра «Домик» рассчитана на 2-4 игроков, увлечённых дизайном интерьеров.

Дом состоит из трёх этажей и крыши. Задача каждого игрока — построить дом своей мечты и заработать как можно больше победных очков. Делается это за счёт эффективного строительства комнат, расположения в них различных предметов интерьера и т.д. Игроки выбирают карты инструментов, мебели для комнат, джакузи для ванной, игрового домика для кота и следят, чтобы самое лучшее не досталось соперникам. А ещё не забывайте — рояль должен оказаться в гостиной, а не в кустах.

Раунд за раундом игроки строят новые комнаты, расширяют их, запасаются помощниками, ангажируют мастеров и так до тех пор, пока не закончатся карты в стопках. При этом логика строительства должна неукоснительно соблюдаться — нельзя построить мансарду, если еще не готов первый этаж. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков!

Навыки: пространственного мышления, воображения, логика

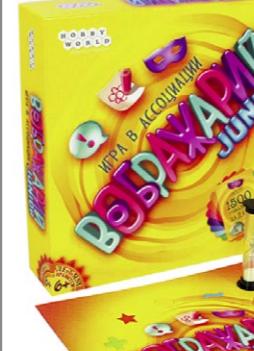
В общем, как видите, каждая минута, проведенная за игрой, не будет потрачена зря. К тому же мир цифр, букв и безграничной фантазии подарит не только полезные навыки, но и хорошее настроение!

Обзор подготовила Екатерина Архипова



для детей от 4 лет

1500 руб.



для детей от 6 лет

1500 руб.



для детей от 3 лет

1500 руб.

в комплекте с игрой

1500 руб.

в комп

Американская Ассоциация игрушек объявила победителей премии «Игрушка года 2020»

2020 год стал испытанием для людей и бизнеса во всем мире. К огромному сожалению, из-за пандемии COVID-19 американская выставка игрушек Toy Fair New York, которая ежегодно проходит в феврале в Нью-Йорке, не состоялась. Однако 12 февраля 2021 года, несмотря на все ограничения и закрытые границы, награда TOTY Awards, присуждаемая «игрушкам» и их создателям за их достижения, всё-таки нашла своих героев.



TOY OF THE YEAR AWARDS

нантов, представленных 205 компаниями, экспертное жюри, в состав которого вошли продавцы игрушек (розничные и специализированные), журналисты (представители отраслевых СМИ), блоггеры, ученые, изобретатели и дизайнеры, рассмотрело креативность, дизайн, игровую ценность и маркетинг каждого продукта и выбрало 117 финалистов.

Затем на основе поданных голосов СМИ и членов Ассоциации игрушек были определены победители в 16-ти категориях, а в 17-й обладателя «приза зрительских симпатий» выявило онлайн-голосование потребителей. Весь процесс отбора был заверен компанией The NPD Group.

«Игрушкой года - 2020» стал интерактивный Малыш Йода (*Star Wars: The Child Animatronic Edition Toy*) от Hasbro, очаровательный персонаж сериала «Звёздные войны: Мандалорец», покоривший сердца поклонников франшизы по всему миру, прикосновение к голове которого активизирует более 25 комбинаций звуков и движений вроде хихиканья, лепета и разнообразной мимики. Он же оказался лучшим в номинации «Инновационная игрушка года».

Более того, Малыш Йода (*Star Wars: The Mandalorian The Child 11 "Plush"*), но уже производства Mattel, стал «Плюшевой игрушкой года» - его мягкая виниловая голова и утяженное плюшевое тело создают ощущение, будто вы обнимаете настоящего ребенка! В общем, устоять невозможно.

Победители остальных номинаций распределились следующим образом:

«Экин-фигурка года» - *Fisher-Price #ThankYouHeroes Line* (Mattel)

Коллекционный набор фигурок медицинских работников (врачей, медсестер, водителей скорых), объединённых хэштегом #Спасибогероям, отдает дань уважения реальным героям пандемии. Часть доходов от продажи этой серии идёт в специальный фонд поддержки тех, кто работает на передовой борьбы с COVID-19.

«Коллекционная игрушка года» - *LEGO Super Mario Character Packs* (LEGO)

Десять коллекционных персонажей вселенной Супер Марио подойдут для таких LEGO Super Mario игр, как Paragoomba, Fuzzy, Spiny, Buzzy Beetle, Bullet Bill, Bob-omb, Eep Cheep, Blooper, Urchin and Peepa, а также могут



быть скомбинированы со стартовым набором *The Adventures with Mario Starter Course*, в котором имеется фигурка и самого Марио.

«Конструктор года» - *LEGO Star Wars The Razor Crest* (LEGO)



Бронированный транспортный шаттл «Лезвие бритвы» из 1023 элементов, рассчитанный на детей старше 10 лет, прекрасно сочетается с другими наборами серии LEGO Star Wars.

Отправляйтесь к самым дальним рубежам галактики на корабле,

оснащённом всем необходимым для выполнения космических миссий: большим грузовым трюмом для карбонита, пружинными шутерами, спасательным модулем... и даже кроватью, чтобы вздремнуть между боями! Сборная модель включает в себя минифигурки Мандалорца, Грифа Карги и штурмовика-разведчика, а также фигурки Малыша Йоды и IG-11, каждая из которых имеет собственное оружие, что делает игру ещё интереснее.

«Игрушка года для занятия творчеством» - *Crayola Colours of the World Crayons* (Crayola LLC)

Мелки «Цвета мира» — это 24 мелка специально разработанных цветов, представляющих более 40 оттенков кожи людей во всем мире.

«Кукла года» - *Barbie Color Reveal* (Mattel)

Кукла-сюрприз, внешний вид которой остается тайной, пока ее не окунут в теплую воду. У каждой куклы своя комбинация цвета глаз, волос, оттенка кожи и декорированного купальника, также в комплект набора входят одежда и аксессуары.

«Транспортное средство года» - *PLAYMOBIL Back To The Future DeLorean* (PLAYMOBIL)

PLAYMOBIL воссоздал автомобиль DeLorean из культовой трилогии «Назад в будущее». Серебряное транспортное средство с фигурками Марти МакФлая, доктора Эмметта Брауна и собаки Эйнштейна оснащено



но резервуаром с плутонием, конденсатором потока, световым индикатором перемещения во времени на приборной панели, дверьми в виде крыла чайки и колесами, которые поворачиваются на 90° при взлете!

«Игра года» - *Pokémon Trading Card Game Battle Academy* (The Pokémon Company International)

Первая в истории настольная игра, созданная на основе самой продаваемой Коллекционной карточной игры (ККИ) - Pokémon TCG. Получилось веселое семейное развлечение, в котором карточная стратегия сочетается с простой в освоении настольной игрой.

«Игрушка года для малышей» - *Fisher-Price Laugh & Learn Grow-the-Fun Garden to Kitchen* (Mattel)

360 градусов удовольствия! Этот двухсторонний интерактивный игровой набор, наполненный светом, музыкой, заданиями для обучения и практическими играми, включает домашний сад с одной стороны и кухню с другой. Так что малыши смогут сажать, сажать, готовить и подавать вкусные блюда с грядки прямо на стол.

«Самая успешная лицензия года» - *Star Wars: The Mandalorian* (Disney)

Популярность сериала «Звездные войны», выходящего на телеканале Disney+ и удостоенного премии «Эмми», способствует постоянному обновлению и расширению ассортимента игр и игрушек, связанных с франшизой. 2-й сезон сериала «Мандалорец», стартовавший 30 октября 2020 года, не стал исключением - фанаты получили множество новых игрушек, книг, комиксов и обновлений видеогига.

«Лучшая игрушка для игры на улице» - *Ultimate Go-Kart* (Radio Flyer)

На такой гоночной машинке благодаря емкому аккумулятору можно часами гонять по улице. У карт есть три настройки скорости движения (2,5, 5 и 8 миль в час) и автоматическое торможение. Гладкие задние колеса большого размера идеально подходят для дрифта. Безопасность детей обеспечивается контролируемой родителями блокировкой скорости и ремнем безопасности.

«Игрушка года для дошкольников» - *PAW Patrol Dino Patroller* (Spin Master)

В устойчивый благодаря большим колесам вездеход из популярного анимационного сериала «Щенячий патруль» могут поместиться все шесть щенков, а еще у него есть пусковая установка для поимки динозавра сетью. В

набор также входят эксклюзивные фигурки отважной немецкой овчарки-полицейского Чейза и динозавра с подвижной пастью.

«Игрушка года, распространяющая через специализированную розницу» - *LEGO Ideas Grand Piano* (LEGO)

Вы можете собрать свое собственное пианино из кубиков LEGO! Это уникальное функциональное пианино с подвижными клавишами, молотками и струнами, которое при подключении к смартфону превращается в настоящий музыкальный инструмент!

«Техническая игрушка года (STEAM)» - *Mega Cyborg Hand* (Thames & Kosmos)

Соберите собственную гигантскую гидравлическую руку и наполните поршневые трубы водой, которые позволяют пальцам двигаться и захватывать предметы с достаточной силой, чтобы их поднять. Никаких двигателей, никаких батареи - только сила давления воздуха, воды и ваших собственных рук.

«Набор года» - *LEGO Super Mario Bowser's Castle Boss Battle Expansion Set* (LEGO)

С этим дополнительным набором вселенной LEGO Super Mario дети смогут разыграть битву Марио с его



легендарным противником Боузером. Во время сражения герои могут переворачиваться, подскакивать и балансировать, как это Марио делает в исходной компьютерной игре.

Весьма неожиданной стала победа сразу двух номинантов в категории «Выбор народа»: награду поделили осовремененная версия классических шахмат для детей *Story Time Chess* (*Story Time Chess*), и фигурка чернокожего морпеха, одного из персонажей комиксов Спаун и одноименного фильма 1997 года - *The Original Spawn Action Figure and Comic Remastered* (*McFarlane Toys*).

Также во время мероприятия четыре выдающихся представителя индустрии игрушек были официально включены в Зал славы индустрии игрушек: Филип Блум, основатель и бывший издатель *The Bloom Report*; Уильям К. Киллгаллон, председатель правления *The Ohio Art Company*; Плезант Т. Роуланд, основатель *American Girl*, подразделения *Mattel, Inc.*, и покойная Маргарет Штайфф, основательница и создательница *Steiff*.

«На протяжении всей своей истории игрушечное сообщество демонстрировало замечательную способность вдохновлять игровые поколения как в хорошие, так и в плохие времена, - резюмировал президент и генеральный директор The Toy Association Стив Пасирб. - Во время пандемии мы еще раз убедились, насколько важны игрушки для развлечения и обучения в домашних условиях. Мы благодарим независимое экспертное жюри и десятки тысяч людей, проголосовавших за лучшие игрушки в этом году!»

Все доходы от программы TOTY по традиции передаются в фонд The Toy Foundation, который дарит игрушки и вырученные от их продажи средства миллионам детей, оказавшихся в тяжелой жизненной ситуации.

Елена Кузнецова

Американская Ассоциация игрушек назвала игрушечные тренды 2021 года

16 февраля 2021 года, после уникального 2020 года, когда миллионы семей застряли дома и продажи игрушек взлетели до небес, во время онлайн-брифинга «Virtual Toy Trends» Ассоциация игрушек США (The Toy Association) представила главные тенденции, которые, как ожидается, будут стимулировать продажи игрушек и в 2021 году.

«Основные тенденции этого года показывают продолжающееся влияние пандемии на игру в широком смысле этого слова, - отметила старший вице-президент по маркетинговым коммуникациям The Toy Association **Адриен Аппелл**. - Наша команда рассмотрела сотни инновационных продуктов, и мы, кажется, поняли, что будет возглавлять «списки желаний детей» в ближайшее время».

Шоу игрушечных трендов (Toy Trends), обычно проходящее во время Ярмарки игрушек в Нью-Йорке, ежегодно привлекает внимание СМИ, покупателей и всех профессионалов отрасли, которые хотят увидеть последние разработки в области игрушек и игр. Вот и онлайн-дискуссия на эту тему, стартовавшая общим обзором индустрии игрушек президента ассоциации **Стива Пасирба** и анализом американского рынка игрушек старшего вице-президента и отраслевого советника по игрушкам The NPD Group **Джили Леннетт**, помогла всем взглянуть на основные «игрушечные» тренды.

ПЕРЕЗАПУСК ИГРЫ

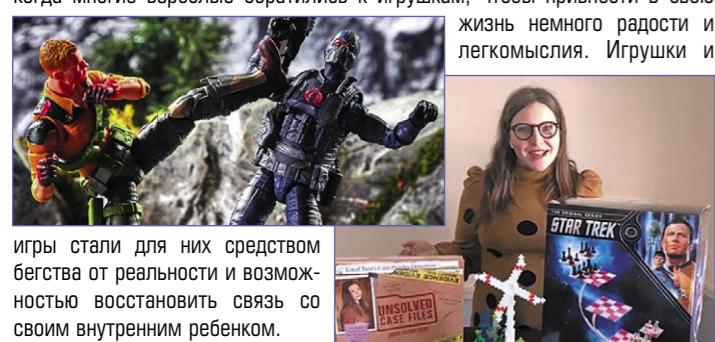
Одна из положительных сторон пандемии заключается в том, что изоляция помогла семьям заново открыть для себя радость совместного времяпрепровождения и привнести игру в свою повседневную жизнь. Ожидается, что в 2021 году семьи будут искать новые игрушки, способствующие их единству, а также инклюзивные игрушки для детей с различными особенностями.



Этой тенденции принадлежат развивающие игрушки и игры, которые родители могут использовать, чтобы помочь своим детям осваивать новые навыки и предметы; семейные игры и головоломки, объединяющие за игрой несколько поколений; уличные игрушки; бренды, вызывающие ностальгические воспоминания; кулинарные и ролевые игрушки и т.д.

НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ДЕТЕЙ

Растущая тенденция «kidult» стала еще более актуальной в пандемию, когда многие взрослые обратились к игрушкам, чтобы привнести в свою жизнь немного радости и легкомыслия. Игрушки и

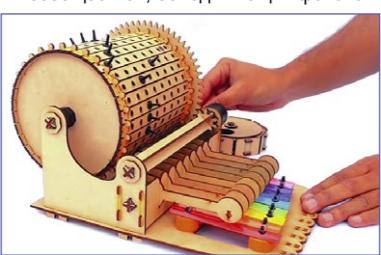


игры стали для них средством бегства от реальности и возможность восстановить связь со своим внутренним ребенком.

Эта тенденция включает игры для взрослых, коллекционные игрушки и конструкторы, которые нравятся заядлым фанатам популярных франшиз, а также игрушки, помогающие обновлению в сообществах и разнообразных сообществах, объединяющих фанатов.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ МИКС

Игрушки, продвигаемые такими социальными медиа-платформами, как YouTube и TikTok, ставшие инкубаторами для вирусной музыки и танцевальных увлечений и заставляющие детей все больше и больше двигаться, как ожидается, в дальнейшем будут популярны.



Эта тенденция включает игрушки, вдохновленные музыкальными социальными платформами, каналами и программами; инновационные аудиоплееры; игрушки, которые поощряют детей создавать свою собственную музыку, и, конечно же, классические музыкальные игрушки.

ДЭЗН-ИГРУШКИ

Такие игрушки предназначены не только для развлечения – они также обеспечивают здоровую дозу эмоциональной поддержки и хорошего самочувствия во время стресса и неопределенности. Согласно исследованию «Genius of Play» Ассоциации игрушек, семьи, опрошенные по всей стране, заявили, что совместная игра – лучший способ помочь детям справиться со своими эмоциями.



В этом году будет расти спрос на игрушки, которые помогают развивать у детей социальные и эмоциональные навыки (SEL); игрушки, способствующие осознанию своих ощущений и потребностей; удобные плюшевые игрушки и куклы; тактильные игрушки, помогающие расслабляться и медитировать.

СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМАЯ ИГРА

На повышение социального самосознания в семьях производители игрушек откликаются выпуском игрушек, способствующих росту социальной ответственности.



Эта тенденция включает куклы, демонстрирующие культурное разнообразие; игрушки и упаковки, которые учат детей



принципам экологичности; плюшевые игрушки, акцентирующие внимание на защите исчезающих видов животных; игрушки, направленные на выражение признания важнейшим рабочим профессиям, имеющим решающее значение для общества; игровые наборы «от фермы до стола» и обучающие игрушки, использующие возобновляемые источники энергии (STEAM).

В заключение можно добавить, что в связи с тем, что в 2021 году многие кинорелизы выйдут на стриминговых сервисах, продажи лицензионных игрушек будут зависеть от происходящего на каналах Disney+, Netflix, HBO Max и др. А в отсутствие прямых трансляций – от видеоигр (т.е. игровых систем и платформ). Этот сдвиг в онлайн открывает новые возможности для продвижения лицензий через социальные сети, что позволит оказывать влияние на розничную торговлю наряду с традиционными маркетинговыми рычагами.



В связи с тем, что рынок игрушек, игр и розничной торговли продолжает меняться ускоренными темпами, команда по трендам The Toy Association в середине года представит обновленную информацию об игрушечных тенденциях.

А мы будем с нетерпением ждать встречи на онлайн Toy Fair New York, которая (надеемся) состоится 19-22 февраля 2022 года.

Подробная информация о выставке <https://toyfairny.com>

Елена Кузнецова

«ПОДАРКИ. ОСЕНЬ 2020» - «НОВЫЙ ГОД ЭКСПО» - «ИГРЫ И ИГРУШКИ Экспо» - «HOUSEWARE EXPO / ПОСУДА, ТОВАРЫ ДЛЯ ДОМА» - «БИЖУТЕРИЯ И АКСЕССУАРЫ» - «FASHION JEWELLERY» - «ИНДУСТРИЯ ТОРЖЕСТВА» - «MOSCOW CLOCK AND WATCH».

С 21 по 24 сентября 2020 года в Москве, на лучшей площадке страны, в выставочном комплексе «ГОСТИНЫЙ ДВОР», прошел 34-й международный специализированный выставочный проект «ПОДАРКИ. ОСЕНЬ 2020» - «НОВЫЙ ГОД ЭКСПО» - «ИГРЫ И ИГРУШКИ Экспо» - «HOUSEWARE EXPO / ПОСУДА, ТОВАРЫ ДЛЯ ДОМА» - «БИЖУТЕРИЯ И АКСЕССУАРЫ» - «FASHION JEWELLERY» - «ИНДУСТРИЯ ТОРЖЕСТВА» - «MOSCOW CLOCK AND WATCH».

В выставке приняли участие более 400 российских и зарубежных компаний из России, Республики Беларусь, Украины, Казахстана, были организованы коллективные экспозиции производителей из Саратовской, Новгородской, Архангельской, Иркутской, Тверской, Рязанской, Костромской, Тульской, Владимирской, Томской, Калининградской и Московской областей, Республики Коми, Республики Дагестан, Республики Карелия и Республики Крым.

Ведущие производители и поставщики продемонстрировали новейший ассортимент подарков, сувениров, предметов интерьера, декора, посуды, бизнес-сувениров, корпоративных подарков, игр и игрушек, новогодней и праздничной продукции, ёлок и ёлочных украшений, бижутерии и аксессуаров, ювелирных украшений, часов, товаров для организации и проведения торжеств.

Благодаря широкой рекламной кампании, прошедшей на телевидении, радио, 120 специализированных интернет-порталах и в журналах, наружной рекламе, разосланым приглашениям представителям индустрии и правительства России и стран СНГ, телемаркетингу среди специалистов-заказчиков, представителям торговых сетей, оптовых компаний, директоров магазинов, в системе контекстной рекламы на страницах «Яндекса» и сайтах партнеров Рекламной системы Яндекс.Директ на выставке было зарегистрировано 26 310 специалистов из РФ, московского региона и зарубежных стран. Это 2 920 представителей торговых оптово-закупочных компаний, 2 740 представителей торговых сетей, 5 200 директоров и менеджеров по закупкам розничных магазинов, 4 108 корпоративных клиентов и VIP-персон, 870 представителей рекламных агентств, 154 дизайнера интерьеров, 5 008 байеров, дистрибуторов, представителей интернет-магазинов, телемагазинов и корпоративных заказчиков (представителей органов власти, администрации городов, общественных организаций, транснациональных корпораций, банков, event-агентств). 5 310 человек, кстати, посетили выставочный проект впервые.

Проект «ПОДАРКИ. ОСЕНЬ 2020» - «НОВЫЙ ГОД ЭКСПО» - «ИГРЫ И ИГРУШКИ Экспо» - «HOUSEWARE EXPO / ПОСУДА, ТОВАРЫ ДЛЯ ДОМА» - «БИЖУТЕРИЯ И АКСЕССУАРЫ» - «FASHION JEWELLERY» - «MOSCOW CLOCK AND WATCH» - «ИНДУСТРИЯ ТОРЖЕСТВА» уикален тем, что собирает под одной крышей несколько тематических выставок одновременно и формирует единую закупочную площадку, где компании, представляющие различные отрасли, демонстрируют широкий ассортимент качественных товаров. Это позволяет посетителям выставок сделать все закупки за 4 дня.

Традиционно проект «ПОДАРКИ» включает салоны: «ПОДАРКИ, ПРЕДМЕТЫ ИНТЕРЬЕРА», «ПОСУДА И ДЕКОР СТОЛА», «БИЗНЕС ПОДАРКИ, СУВЕНИРЫ, ЭЛИТНЫЕ КАНЦЕЛЯРСКИЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ».

Среди представленной продукции - сувениры народов мира, подарки и сувениры для оформления интерьера, декоративные изделия из керамики, стекла, фарфора, серебра, бронзы, кожи, дерева, текстиля и других материалов, предметы интерьера в стиле ретро, этнические предметы декора, вазы, статуэтки, сувенирное оружие, шкатулки, декоративная мебель, часы, фитодизайн, картины, художественные репродукции, постеры, гобелены, ковры ручной работы, световое оформление, камини, статуи, фигуры для сада, декоративные рыцари и доспехи, художественная ковка, эко-подарки (натуралистическая косметика, мыло ручной работы, предметы интерьера и декор из натуральных и экологичных материалов), гастрономические подарки (фруктовые и шоколадные буфеты, фонтаны, алкогольные, кофейные и чайные наборы), hand made подарки и сувениры, наборы для творчества и хобби и многое другое.

На выставке «ИГРЫ И ИГРУШКИ Экспо / TOYS & GAMES Expo» были представлены мягкие игрушки, механические, деревянные и пластмассовые игрушки, игры и игрушки, включая интерактивные, обучающие и развивающие, конструкторы, сборные и радиоуправляемые модели, электронные, компьютерные и мультимедийные игры, товары для хобби и модели, настольные игры, пазлы, марки, значки, брелки, грелки, куклы, кукольные домики и аксессуары, лицензионные игрушки, электромобили, товары для активного отдыха. Большим спросом пользовались игрушки, сделанные вручную. Людей привлекает идея, что таким образом каждая игрушка получается уникальной, и идентичной точно не будет ни у кого другого.

В условиях изоляции, в которой очутились люди в 2020 году, очень востребованными оказались игрушки для проведения совместного семейного досуга – игры,



Игрушки от Уваровой



пазлы, а также различные материалы и наборы для творчества, позволившие совместить детское развлечение с обучением и развитием.

На выставке «НОВЫЙ ГОД ЭКСПО» ведущими производителями и поставщиками был представлен широкий ассортимент новогодней и праздничной продукции: искусственные ели, ёлочные игрушки и украшения, праздничные декорации для оформления интерьера и витрин магазинов, карнавальные костюмы и аксессуары, пиротехника, световое оформление (электротигроланы и иллюминации), посуда и декор стола, аксессуары с новогодней символикой, символ 2021 года – бык – в виде фигурок и игрушек, услуги праздничных агентств и другое.

Как показала выставка, «зелёные» тренды с каждым сезоном становятся всё актуальнее. Скандинавский стиль, классика остаются на пике популярности. В настоящее время наметилась тенденция использования флористики вместо традиционных украшений и гирлянд, либо сочетание тех и других. Украшения могут быть как живыми, так и долговечными – искусственными, из ткани, перьев, пластика, стекла. Будут максимально использоваться синие и зелёные оттенки. По-прежнему в моде остаётся розовый цвет.



Приглашаем вас принять участие в международном специализированном выставочном проекте «ПОДАРКИ - 2021» - «НОВЫЙ ГОД ЭКСПО» - «ИГРЫ И ИГРУШКИ Экспо / TOYS & GAMES Expo» - «HOUSEWARE EXPO / ПОСУДА, ТОВАРЫ ДЛЯ ДОМА» - «БИЖУТЕРИЯ И АКСЕССУАРЫ» - «FASHION JEWELLERY» - «MOSCOW CLOCK AND WATCH» - «ИНДУСТРИЯ ТОРЖЕСТВА» с 21 по 24 сентября 2021 года и с 15 по 17 марта 2022 года в Москве, ВК «ГОСТИНЫЙ ДВОР»!



МИНИВИНИ
Костюмы и аксессуары
для игр



Игрушка-Шейкер
Наборы в ассортименте



Игрушка-Патч. Наборы в ассортименте



Картины с пайетками
Наборы в ассортименте



Народные костюмы



Веселые гномы

ИП Кудряшова С.А.
г. Киров, ул. Северное кольцо, 54
e-mail: vini.dollclothes@yandex.ru
тел. 8-922-902-17-31
сайт: vini-kirov.ru
vk.com/vini_kirov
www.instagram.com/vini.dollclothes/
www.ok.ru/group/54097766252761

Товар сертифицирован
и соответствует техническому
регламенту таможенного союза



Картинки «Dreamwood». Наборы для изготовления картин



Картинки «Игрушки с цветами»
Наборы для изготовления картин



ООО «Клевер», 123022, г. Москва, ул. Заморёнова, д. 25/5, стр.1
Тел.: 8(495)933-27-67, e-mail: info@cleverhobby.ru, www.cleverhobby.ru



Картинки «Полосатики»
Наборы для изготовления картин

Для САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Задник "9 мая"



Текстильное оформление сцены

Задник "Лето"



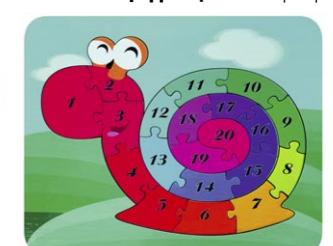
Мягкий развивающий коврик "Океан"



Вкладыш Алфавит планшет (фанера)



Пазл Улитка Цифры цветной (фанера)



ООО "Наивный мир"
610035, г. Киров,
ул. Воровского, д. 107Б
Тел.: (8332) 51-44-23
E-mail: info@naivmir.ru
www.naivmir.ru

■ развивающие игрушки,
■ игрушки для театрализованной
деятельности,
■ ассортимент для уголка ряжения,
■ игровые наборы национальной
тематики



УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ИГРОВЫХ МАТЕРИАЛОВ К ЦВЕТНЫМ СЧЕТНЫМ ПАЛОЧКАМ КЮИЗЕНЕРА

На золотом крыльце - комплект игр и упражнений с цветными счетными палочками Кюизенера.
1 блок - «Играют малыши»
Для детей 3-5 лет
2 блок - «Задания становятся сложнее». Для детей 5-9 лет.



Цветные счетные палочки Кюизенера

Для детей 3-9 лет. Комплект состоит из 116 пластмассовых призм десяти цветов и длин, а также цифры от 1 до 10 - 40 шт, знаки действий - 4 шт, знаки соотношений - 4 шт

Серия Палочки КЮИЗЕНЕРА для маленьких:



Весёлые цветные числа
Для детей 3-4 лет.

Волшебные дорожки
Для детей 2-3 лет.

Дом с колокольчиком
Для детей 3-5 лет.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ИГРОВЫХ МАТЕРИАЛОВ К ЛОГИЧЕСКИМ БЛОКАМ ДЬЕНЕША

Логические блоки Дьенеша

Для детей от 3 до 7 лет
Комплект состоит из 48 геометрических блоков разного цвета, размера, формы итолщины; методические рекомендации с заданиями.



Серия БЛОКИ ДЬЕНЕША для маленьких – игровые альбомы с заданиями и упражнениями созданы на основе принципов методики Дьенеша для детей от 2-х лет. Освоение логики – это занимательно и увлекательно!

Серия Блоки ДЬЕНЕША для старших –

все игры этой серии, развивают интеллектуальные способности у детей: логическое мышление, смекалку и сообразительность, внимание и память; помогают в освоении детьми шифровки и расшифровки информации, заданной в цифрах, буквах или знаках символов.



УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ИГРОВЫХ МАТЕРИАЛОВ К МАТЕМАТИЧЕСКОМУ ПЛАНШЕТУ

Математический планшет для малышей

Для детей 2-3 лет.
«Рисование резинками», развивает мелкие мышцы рук.



Математический планшет

Для детей 3-8 лет. Игра даёт ребёнку возможность на чувственном опыте освоить некоторые базовые концепции планиметрии. Игровое поле двустороннее - сетка кольышков с промежутками 5x5 за которые можно цеплять входящие в набор резинки и «рисовать» фигуры. С обратной стороны кольышки расположены по окружности.

МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАНШЕТ для малышей

от 2-3 лет.
«Рисование резинками», развивает мелкие мышцы рук.



ЛОТО на математическом планшете
Для детей 4-8 лет.

СЧИТАЛКИ на математическом планшете

Для детей 3-7 лет. Ребёнок иллюстрирует считалки на математическом планшете с помощью схем-помощниц («рисует» резинками).



Времена года на математическом планшете
Для детей 4-8 лет.

Считалки на математическом планшете

Для детей 3-7 лет. Ребёнок иллюстрирует считалки на математическом планшете с помощью схем-помощниц («рисует» резинками).



Учусь читать на математическом планшете
Для детей 4-8 лет.

Учусь читать

Грамота на математическом планшете

Для детей 4-8 лет.

Учусь читать

Грамота на математическом планшете

Для детей 4-8 лет.

Хамелеон

Развивающая игра.

Для детей от 3 лет.



Кубики-Хамелеон

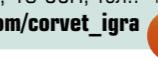
Развивающая игра.

Для детей от 3 лет.

Игра для понимания азов черчения, развития математических способностей.

000 "Корвет", Санкт-Петербург, Россия, ул. Фурштатская, 19-35Н, тел.: +7-812-712-1005, +7-921-7921-840, e-mail: corvet_igra@mail.ru

Смотрите на сайте www.corvet-igra.ru и в соцсетях:

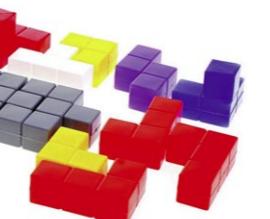


КУБИКИ ДЛЯ ВСЕХ – ЛОГИЧЕСКИЕ КУБИКИ

Это первые занимательные игры для детей от трёх лет и их родителей. Развиваются внимание, память (особенно зрительную), пространственное представление, конструктивные способности, воображение, логическое и творческое мышление, смекалку и сообразительность.



Логические кубики
набор из 5-ти вариантов.



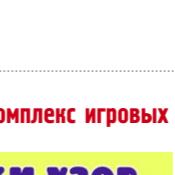
Вариант №1 «Уголки»



Вариант №3
«Эврика»



Вариант №4
«Фантазия»



Вариант №2
«Собиряйка»



Учебно-методический комплекс игровых материалов к кубикам Сложи узор



Сложи узор для малышей

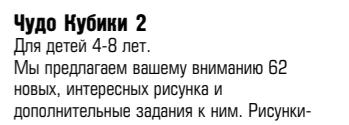
Для детей 2-3 лет.

Задания первого уровня сложности: кубики на схемах нарисованы в масштабе 1:1, границы прорисованы, что является необходимым условием для первоначального знакомства с игрой.

Чудо Кубики

Для детей 2-5 лет.

Альбом заданий для игры «Сложи узор». С помощью этого альбома малыши могут научиться воспринимать условное изображение; ориентироваться на плоскости; составлять картинку путем наложения кубиков на рисунок.



Чудо Кубики 2
Для детей 4-8 лет.
Мы предлагаем вашему вниманию 62 новых, интересных рисунка и дополнительные задания к ним. Рисунки-схемы в этом альбоме четырех уровней сложности, они достаточно разнообразны, и каждый ребенок найдет задание по силам. Задачки 4-го уровня – настоящие головоломки.



Уникуб

Для детей от 2 до 12 лет.
Развивает пространственное воображение.
Комплект: 27 кубиков (сторона 4 см), инструкция.
Коробка: 125x125x125 мм.

Кубики-Хамелеон

Развивающая игра.

Для детей от 3 лет.

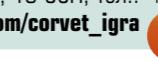
Игра для понимания азов черчения, развития математических способностей.

Логическая мозаика

Для детей от 3-х лет. В состав нового комплекта входят 6 игровых полей трех цветов. Легко скрепляющиеся между собой в большое поле и длинную дорожку. Диски 4-х цветов. Всего штук – 72. При последовательном соединении одного диска с другим образуются цилиндры, которые сравниваются по высоте.

000 "Корвет", Санкт-Петербург, Россия, ул. Фурштатская, 19-35Н, тел.: +7-812-712-1005, +7-921-7921-840, e-mail: corvet_igra@mail.ru

Смотрите на сайте www.corvet-igra.ru и в соцсетях:





Игровые материалы -
систематизация представлений
об окружающем мире
и развитие умственных действий



ЛОГИЧЕСКИЙ ЭКРАН



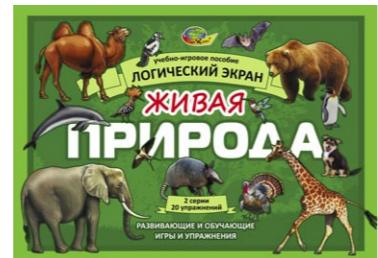
Игровое пособие **ЛОГИЧЕСКИЙ ЭКРАН** представлено
блоками с заданиями:

1-й блок – «**Знакомые незнакомцы**» знакомит детей с разнообразием животного мира, помогает узнавать животных по их неповторимому облику и продолжает экологические игры с помощью казаки «Об умном мышонке»

2-й блок – «**Живая природа**» вводит детей в мир зверей и птиц

3-й блок – «**Четыре стихии**» знакомит детей с агрегатным состоянием воды, земли и воздухом, особенностями использования их человеком, ролью огня в жизни человека.

4-й блок – «**Истоки русской культуры**» знакомит детей с традициями русской культуры, с мастерами и созданными ими предметами искусства.



ЛОГИЧЕСКИЙ ЭКРАН
для малышей

Возраст 3+

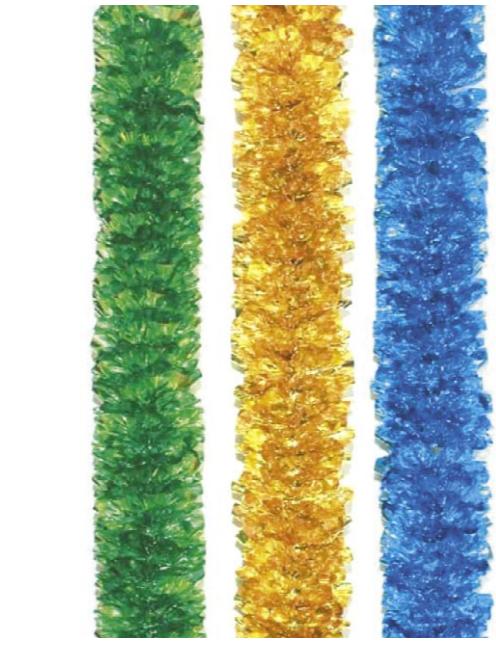
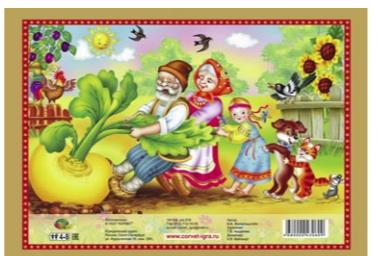


Игровое пособие **ЛОГИЧЕСКИЙ ЭКРАН для МАЛЫШЕЙ** представлено
заданиями:

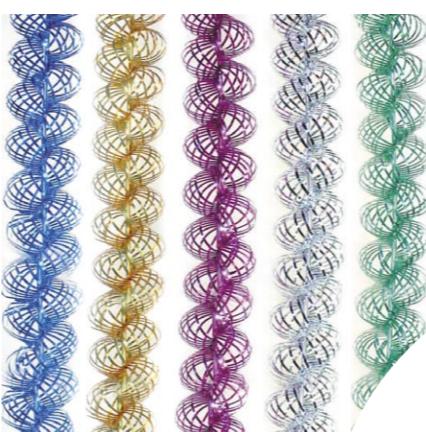
1-й блок – «**Родные сказки**». Наша задача на материале сказки «Репка» содействовать развитию наблюдательности у ребёнка, умений сравнивать, анализировать.

2-й Блок – «**Добрые стихи**» - подарок ребёнку для воспитания чувства прекрасного, введение его в мир поэзии на основе игр со стихами.

3-й блок – «**Мир вокруг**». Сенсорное развитие ребёнка, закрепление умения выделять свойства предметов.



Гирлянда Волна



Гирлянда Вьюга



Мишурка № 16

Производитель елочных украшений
000 "Каз Ком"



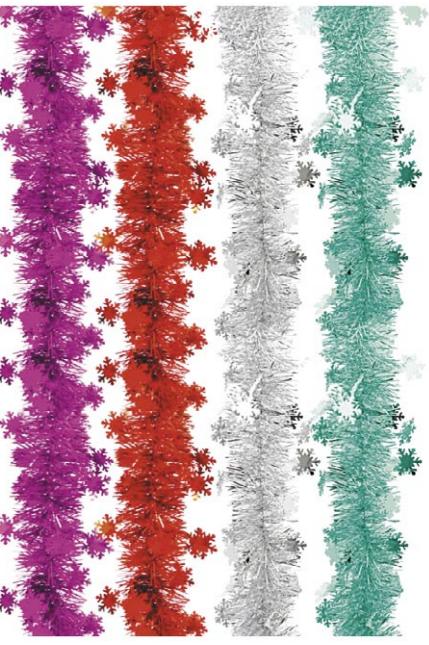
Серпантин



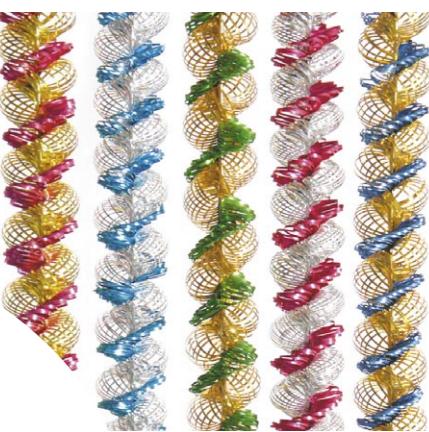
Дождик



Гирлянда Снежинка



Гирлянда Спираль двойная



Собственное производство в России

* Новогодние гирлянды – 65 видов

* Мишура - 19 видов

* Дождик новогодний - 19 видов

* Серпантин бумажный



Мишурка № 15



Гирлянда Праздничная

000 "Каз Ком"

Ярославская обл., г. Переславль-Залесский, п. Сельхозтехника, д.3к

Тел/факс: (48535) 3-04-65, сот. +7-905-637-21-59, +7-961-025-75-31

e-mail: kazkom08@mail.ru

www.kaz-kom.com

22 ДЕРЕВЯННЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ и ИГРУШКИ



Напольный строительный набор "Строитель-2" СД00353

64 цветных деталей из бука в картонной коробке или деревянном ящике



256 цветных деталей из бука в 4-х картонных коробках или деревянных ящиках



128 цветных деталей из бука в 2-х картонных коробках или деревянных ящиках



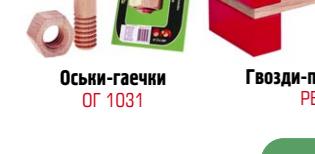
64 цветных деталей из бука в картонной коробке или деревянном ящике



42 цветные детали из бука



42 цветные детали из бука



42 цветные детали из бука



42 цветные детали из бука



42 цветные детали из бука

42 цветные детали из бука

Youtube-лицензии впервые оказались в лидерах продаж среди новинок на рынке игрушек



Российскому рынку игрушек в 2020 году удалось удержать свои позиции, хотя локдаун и социальное дистанцирование изменили отношение покупателей к шопингу. Также на индустрию, зависящую от выхода новых фильмов и мультфильмов, повлияло решение крупных студий отложить запланированные на прошлый год премьеры. Освободившееся информационное пространство заняли видеоигры и Youtube-каналы небольших анимационных студий, производящих мультифильмы специально для интернета и стриминговых платформ. Если лицензии по видеоиграм уже пару лет попадают в соответствующие рейтинги, то Youtube-каналы оказались в них впервые за всю историю исследований The NPD Group.

«В детском контенте набирают обороты те же тренды, что и во всей развлекательной индустрии: люди меньше смотрят телевизор, их интерес смещается в сторону Youtube-каналов, видео-подписок и социальных сетей, - комментирует эксперт рынка игрушек российского отделения The NPD Group Ирина Седова. – Пандемия этот тренд усилила, дети стали больше потреблять нового контента, в результате чего в рейтинге новых растущих лицензий впервые оказались сразу две Youtube-лицензии: анимационный проект «Буба», созданный украинской студией для диджитал-платформ, и отечественный «Синий трактор», чей Youtube-канал насчитывает больше 3 млн подписчиков».

Новые топ лицензии по продажам в рублях, 2019 г.

Рейтинг	Лицензия
1	Fortnite
2	Царевны
3	Overwatch
4	The Mandalorian
5	44 Cats

Новые топ лицензии по продажам в рублях, 2020 г.

Рейтинг	Лицензия
1	Буба YouTube
2	Фееринки
3	Синий Трактор YouTube
4	Джуманджи
5	Оранжевая корова

Рост лицензий Youtube-контента The NPD Group фиксирует по всему миру. На глобальном рынке Youtube-лицензиям удалось попасть в верхние строчки рейтинга самых растущих новых лицензий. Так, англоязычный детский развивающий канал Cocomelon Nursery Rhymes с анимационными видео, появившийся сначала на Youtube, а с августа 2020 года и на Netflix, занял 2 место, а развлекательное шоу блогеров Me Contro Te на Youtube – 3 место.

Что касается популярных российских лицензий, то у них практически нет партнеров, выпускающих игрушки в категориях с высокой долей лицензионных продаж – конструкторы, машинки, фигуры героев. Поэтому новым русскоязычным лицензиям не удалось «внедриться» в эти рыночные сегменты. Если продажи лицензионных игрушек в целом выросли в 2020 году на 5%, то игрушек по российским лицензиям – всего на 0.7%.

«Известной лицензии для создания продукта-хита еще недостаточно, - объясняет Ирина Седова. – Игрушка ведь не пакет молока, она должна предлагать интересную модель игры и по возможности обладать развивающими функциями, которые понравятся родителям».

Российские лицензионные игроки сильны в сегменте кукол (по итогам 2020 года на них пришлось 4% против 11% на глобальные франшизы), товаров для малышей и дошкольников (3% против 10%) и плюшевых игрушек (7% против 5%). Тут можно отметить успех лицензии «Сказочный патруль», где главные персонажи – четыре девочки-подружки, при том, что во время пандемии потребители отдавали предпочтение игрушкам для улицы, творчества и настольным играм.

Самой растущей лицензионной категорией в 2020 году стали конструкторы (+44% по сравнению с 2019 годом). Самыми популярными стали конструкторы Minecraft и Marvel Universe (Лего), а наибольшую динамику роста продемонстрировали Minecraft и National Geographic (Лего). К сожалению, в сегменте конструкторов практически отсутствуют российские лицензии – их доля в 2020 году составила 0.1%, в то время как доля глобальных лицензий – 29%.

По данным The NPD Group, по итогам 2020 года российская индустрия сохранила объем продаж в рублях, хотя в штуках продажи сократились на 7%. Отечественные потребители больше выбирали и заказывали игрушки онлайн (+76%), причем чаще отдавали предпочтение сложным и времязатратным игрушкам вроде конструкторов, электромобилей и настольных игр. В результате средняя цена купленной игрушки в России выросла на 8%.

О компании The NPD Group

Российский рынок игрушек The NPD Group исследует с января 2014 года. Компания анализирует продажи игрушек онлайн и офлайн крупных розничных сетей, на которые приходится около 70% российского рынка игрушек. Данные агрегируются в единый массив и анализируются каждый месяц. Исследование охватывает все российские города с развитой розничной сетью.

The NPD Group предлагает аналитические и консалтинговые продукты более чем в 20 странах мира. Основные исследуемые рынки: товары для детей, питание вне дома, спортивная одежда и обувь, одежда, элитная косметика, мода и другие.

Подробнее на www.npd.com



Мир детства



26-я международная выставка
«Индустрия детских товаров»

21–24
СЕНТЯБРЯ
2021

Россия, Москва, ЦВК «ЭКСПОЦЕНТР»
www.mirdetstva-expo.ru



При поддержке Министерства промышленности и торговли РФ
Под патронатом ТПП РФ





Журнал "Планета Детство"
полноцветное информационно-рекламное издание
для производителей и продавцов товаров для детей

- ★ Рубрики журнала охватывают широкий круг вопросов в области производства, продажи и потребления товаров для детей
- ★ Целевая реклама
- ★ Рассылка по предприятиям-изготовителям и оптовым торговым организациям России и стран СНГ
- ★ Редакционная подписка
- ★ Электронная версия журнала на сайте www.planetadetstvo.ru



Россия, 127521, Москва, Старомарьинское шоссе, 6

Тел.: +7-910-438-7904

E-mail: planeta@planetadetstvo.ru

www.planetadetstvo.ru