

# Kids UNIVERSE

JUIN 2020



# SMARTMAX<sup>®</sup>

1-3  
years

My First  
Sounds &  
Senses



MAGNETIC



[www.SmartMax.eu](http://www.SmartMax.eu)

# E D I T O

## Cher lecteur,

Juste après Nuremberg, j'ai écrit sur cette page que le coronavirus pourrait avoir une influence sur la production de jouets en Chine, et qu'il pourrait y avoir des problèmes d'approvisionnement. Une belle sous-estimation, comme il s'avère que c'est le cas maintenant. Parce que le virus ne s'est pas avéré être chinois, mais un problème mondial, et nous a aussi durement touchés.

Fin février, je me promenais encore dans les couloirs du Centre Jacob K. Javits de New York, pour quatre jours remplis de jouets colorés. Exactement quatre semaines plus tard, un hôpital d'urgence a été installé au même endroit. Ce fut un véritable choc de voir cet endroit familier, que j'associe à la gaieté et à la vivacité de l'industrie du jouet, devenir soudain un lieu froid et glacial où les gens doivent se battre pour leur vie.

Se battre pour sa vie, c'est aussi ce que fait Maxi Toys. L'impact économique de la pandémie est énorme, et la fermeture forcée des magasins physiques a apparemment été la goutte d'eau qui a fait

déborder le vase pour la chaîne de jouets. L'entreprise s'est adressée au tribunal début mai avec une demande de réorganisation judiciaire. On espère qu'un acheteur sera en mesure de proposer une solution pour les quelque 500 employés belges. Nous espérons également que d'autres magasins physiques survivront à la perte de deux mois de fermeture forcée.

Mais il y a aussi de l'espoir. Parce qu'il n'y a pas que des perdants. Les puzzles et les jeux familiaux ont été vendus en masse pendant la période de fermeture, via les boutiques en ligne. Et peut-être que ces "vacances forcées à la maison" ouvrent également des perspectives pour le secteur du jouet. Si le voyage de la famille est annulé, il est possible qu'ils veuillent donner aux enfants un petit extra. Par exemple, avec des jouets d'extérieur amusants. L'énorme vente des piscines suggère déjà le meilleur.

Bonne lecture,

**Jeroen Coteur**  
rédacteur Kids Universe

# C O N T E N U

- 4. Inside news : les dernières nouvelles du secteur Kids ▲■● 10. PLAYMOBIL®: Unboxing playset Everdreamerz et PLAYMOBIL® Zoo ▲■● 12. BRIO: Des jouets traditionnels avec une touche de technologie ▲■● 14. Van der Meulen croit en un bon automne ▲■●**
- 16. New York Toy Fair : l'industrie américaine du jouet a envie d'une 'année ordinaire' ▲■● 22. Jouet de l'année : L.O.L. Surprise reste le jouet préféré des Américains ▲■●**
- 25. WildBrain CPLG : les fortes propriétés de Hasbro ▲■● 26. Gaming: voici DualSense, la nouvelle manette sans fil pour la PlayStation 5**

# C O L O P H O N

**ANNÉE 7, JUIN 2020 N° 26.** Kids Universe est la revue professionnelle des marchands de jouets du Belux et des meilleurs marchands des Pays-Bas et de France. TIRAGE : 4.600 exemplaires FRÉQUENCE : trimestrielle WEB: [www.kids-universe.be](http://www.kids-universe.be) ÉDITEUR RESPONSABLE : Erik De Ridder - [edr@eventbox.be](mailto:edr@eventbox.be) RÉDACTEUR EN CHEF : Jeroen Coteur - [jc@eventbox.be](mailto:jc@eventbox.be) - RÉDACTION : Jeroen Coteur - Jacques Legros - Amandine Demal MAISON D'ÉDITION : EVENT & EXPO BELGIUM | ATOMVELDSTRAAT 8 BUS 6, 9450 DENDERHOUTEM DESIGN : Bert Wagemans IMPRESSION : Drukkerij Drifosett SALES MANAGEMENT : Erik De Ridder - 0486 13 13 13 - Ine Vanbesien - 0472 90 06 17 TRAFFIC : Hilde De Ridder - [Traffic.leo@telenet.be](mailto:Traffic.leo@telenet.be) COPYRIGHT: Aucun élément de cette publication ne peut être repris, multiplié ou copié sans autorisation explicite de l'éditeur. Hormis Toys & Games.

# Inside News

N E W S ▲ F R O M ■ T H E ● S E C T O R

## UNE PROTECTION COLORÉE AVEC LES MASQUES BUCCAUX NÛBY POUR ENFANTS

**Vous voulez aussi protéger vos enfants en leur faisant porter un masque buccal, mais les masques buccaux ordinaires ne sont souvent pas bien adaptés à leur visage et soyons honnêtes : ils ne plaisent pas aux enfants tout de suite, n'est-ce pas ? Eh bien, les masques buccaux pour enfants du Dr Talbot de Nûby feront que vos petits les porteront avec grand plaisir !**

Non seulement à l'époque des virus, mais aussi, par exemple, en raison d'une forte teneur en pollen, votre enfant peut éternuer beaucoup et s'amuser moins en jouant dehors. Le masque pour enfants du Dr Talbot vous permettra, à vous et à votre/vos enfant(s), de profiter de votre temps à l'extérieur. Et ils ne sont pas seulement destinés à être utilisés à l'extérieur ! Les masques peuvent également être utilisés à l'intérieur pour les tâches ménagères afin d'éviter les éternuements et les irritations dues à la poussière et à la saleté. Grâce à un pince-nez réglable et à des boucles d'oreilles souples, les masques sont très confortables à porter. Chaque masque est fait d'un tissu doux et respirant et se décline en motifs

colorés et en dessins amusants. Le pince-nez intégré et pliable permet d'adapter facilement le masque au visage de l'enfant. Les masques buccaux pour enfants sont conçus pour couvrir complètement le nez et la bouche de l'enfant, ce qui permet de mieux le protéger. Des boucles d'oreilles souples rendent le masque buccal confortable en cas de port prolongé, afin que les petites oreilles ne soient pas blessées. Les masques buccaux pour enfants sont disponibles en version fille sur le thème de la princesse et en version garçon sur le thème du dragon. Les masques sont adaptés aux enfants âgés de 4 à 12 ans.

[www.nuby.be](http://www.nuby.be)



## PLAYMOBIL® S'ENGAGE DANS LA LUTTE CONTRE LE CORONAVIRUS



**En ces temps particuliers, PLAYMOBIL®, comme beaucoup d'entreprises, veut contribuer à la lutte contre le coronavirus omniprésent. Avec le développement de 3 figurines exclusives, PLAYMOBIL® veut encourager et remercier les héros quotidiens des soins de santé, du commerce de détail et des services d'urgence pour leur important travail. Tous les revenus seront versés à la Croix-Rouge. Le message est simple : merci !**

Vous pouvez acheter les figurines exclusives via le site web de PLAYMOBIL®Belgium à 3,99 € chacune.

Outre l'initiative visant à encourager nos héros quotidiens, la société mère de PLAYMOBIL®, le groupe Brandstätter, utilise son expertise en termes de matières synthétiques et lance le premier masque nasal et buccal PLAYMOBIL® réutilisable pour les adultes. Le port du masque réduit le risque de transmettre une infection par gouttelettes à d'autres personnes. Le masque nasal et oral ne possède pas de certificat médical et n'est donc pas adapté à l'utilisation par des professionnels de la santé ou d'autres utilisateurs officiels de masques certifiées.

[www.playmobil.be](http://www.playmobil.be)



## JOUEZ INTELLIGEMMENT AVEC LE PETIT CHAPERON ROUGE DE SMARTGAMES !



**Aimez-vous aussi le jeu du Petit Chaperon rouge de SmartGames ? Alors nous avons de bonnes nouvelles pour vous ! Désormais, vous pouvez jouer intelligemment grâce à la collection de tâches amusantes de Mlle Nathalie, basée sur le thème du jeu de réflexion populaire "Le petit chaperon rouge" !**

Smart aime travailler avec les enseignants (des tout-petits) car les jeux SmartGames sont parfaits pour la classe. La petite Nathalie et sa marionnette Anna-Lou adorent le jeu du Petit Chaperon rouge. C'est pourquoi Nathalie a créé le dossier "Jouer intelligemment avec le petit chaperon rouge" pour tous les enfants qui sont fans de

ce conte de fées et qui veulent apprendre quelque chose à la maison de manière amusante.

Parmi ces tâches, vous trouverez des missions amusantes autour du thème du Petit Chaperon rouge. Pensez à un plateau de jeu avec des pions du Petit Chaperon rouge, une recette de pâtisserie, une page à colorier et bien d'autres choses encore. Tous ces jeux sont également liés aux objectifs de développement de l'enseignement en maternelle, tels que le travail d'équipe et le comptage, la reconnaissance des lettres et la compréhension logique. L'ensemble de tâches "Jouez intelligemment avec le petit chaperon rouge" se compose de 5 jeux de bricolage instructifs et convient aux enfants âgés de 4 ans et plus.

[www.smartgames.eu](http://www.smartgames.eu)

## EMBARQUEZ DANS UNE TOUTE NOUVELLE AVENTURE AVEC LE JEU DE SOCIÉTÉ MINECRAFT !

Minecraft, qui ne le connaît pas ? Dans ce jeu en ligne, il s'agit de placer des blocs et de vivre des aventures. Il se déroule dans de vastes paysages où l'on peut créer un nombre infini de mondes. Maintenant, il y a aussi le jeu de plateau Ravensburger Minecraft que vous jouez à table avec 2-4 personnes d'environ 10 ans et plus. Embarquez dans une toute nouvelle aventure Minecraft et collectez des blocs spéciaux et construisez des bâtiments impressionnants. Mais attention : non seulement les monstres dangereux, mais aussi les autres joueurs vous rendent la tâche difficile. Ce n'est qu'en jouant intelligemment et tactiquement que vous pouvez collecter le plus de points et gagner la partie

[www.ravensburger.be](http://www.ravensburger.be)



## HASBRO SOUTIENT LES FAMILLES QUI DOIVENT RESTER À LA MAISON AVEC LA CAMPAGNE "BRING HOME THE FUN"

**Alors que des millions de familles dans le monde entier ont dû rester à la maison à cause de la pandémie coronarienne, la société de jouets et de divertissement Hasbro a lancé une campagne qui encourage les parents et les enfants : Bring Home The Fun.**

La campagne donne aux parents et aux tuteurs des conseils et des ressources pour divertir les enfants à la maison.

Une partie de la campagne est un site web international, où vous pouvez notamment voir comment les employés de Hasbro se débrouillent chez eux en ces temps difficiles. Le site fournit également des conseils et des astuces pour passer un temps précieux avec vos enfants et soulager la tension. Des conseils sur les jeux, des défis, des idées sur la façon d'utiliser les jeux et les jouets pour stimuler le cerveau des enfants et des suggestions sur la façon de gérer le stress émotionnel. Par exemple, les visiteurs du site trouveront des idées de bricolage pour le Play-Doh, des défis avec les blasters NERF pour faire bouger les enfants et du contenu amusant de TRANSFORMERS, POWER RANGERS et MY LITTLE PONY. Inspiration pour les parents et les personnes s'occupant des enfants afin d'encourager le plaisir à la maison en mettant l'accent sur la créativité et le plaisir ensemble !

[www.bringhomethefun.com](http://www.bringhomethefun.com)





# Fill and chill!

## LOUNGER<sup>TO GO</sup> 2.0

- dimensions: 180 x 75 x 60 cm
- 210T Ripstop Polyester
- 5 couleurs
- brevet officiel

**DESIGN**  
according to design patent  
002621904-000

**VAN DER MEULEN**  
TOYS | LEISURE | OUTDOOR

Van der Meulen  
Lorentzstraat 23 | 8606 JP Sneek  
T +31(0) 515 435 635  
E info@vandermeulen.com

[vandermeulen.com](http://vandermeulen.com)

## DÉCOUVREZ Pictionary AIR, UNE VERSION TRÈS INNOVANTE DU CÉLÈBRE JEU DE DESSIN FAMILIAL



Dessinez dans l'air et découvrez votre œuvre sur l'écran dans cette version désopilante du jeu de dessin classique. Téléchargez dans un premier temps l'application Pictionary Air sur votre smartphone ou tablette.

Pointez la caméra intégrée vers le dessinateur pour le faire apparaître, ainsi que son dessin, sur l'écran de votre appareil connecté. Pour des parties encore plus délirantes, projetez vos dessins depuis votre appareil sur votre télévision avec l'Apple TV, Chromecast ou toute autre passerelle multimédia de ce type. Passerelle multimédia compatible requise. Vérifiez

la compatibilité de votre appareil sur la page d'aide de Pictionary Air ([www.pictionary.com/support](http://www.pictionary.com/support)).

Munissez-vous d'une carte indice et du crayon Pictionary Air, puis préparez-vous à dessiner ! Votre équipe devra deviner le mot figurant sur la carte pendant que vous le dessinerez dans l'air.

Pour que l'application Pictionary Air (disponible sur les appareils iOS et Android) puisse suivre tous vos mouvements, veillez à toujours orienter l'extrémité lumineuse du crayon Pictionary Air vers la caméra de l'appareil. Afin que vous puissiez profiter pleinement du jeu, l'application se charge de conserver les scores.

[www.mattel.be](http://www.mattel.be)

## LA CRISE DU CORONA PROVOQUE LA FIÈVRE DU PUZZLE



La crise du corona a enchaîné les gens à leur domicile. Ils cherchaient donc des alternatives à la télévision et aux plateformes de streaming et ils veulent aussi des distractions pour les enfants. Et ils les ont trouvés dans des puzzles et des jeux de

société, comme il s'est avéré. "Le nombre de commandes de puzzles, de jeux de société et de jouets éducatifs et créatifs a énormément augmenté depuis la crise", estime le fabricant de jouets Jumbo.

"Les gens ont besoin d'autre chose qu'un écran et recherchent un divertissement plus 'mindful' et nostalgique", explique Jesse Pijpers, responsable marketing Benelux chez Jumbo. "Vous pouvez faire un puzzle individuellement, mais aussi avec votre partenaire ou toute votre famille : c'est pourquoi il est populaire auprès d'un grand groupe de personnes. Nous pouvons le constater dans nos commandes, qui ont énormément augmenté". Forte augmentation des puzzles dessinés "En semaine 12, on a constaté une augmentation soudaine de pas moins de 438,5 % de la vente en ligne de tous les puzzles et jouets éducatifs. On peut en conclure qu'un hype de puzzle est apparu... En Belgique, c'est sur les puzzles de Jan van Haasteren et les jouets éducatifs de 'J'apprends' que l'on constate la plus forte croissance en ligne", poursuit Jesse. "Les puzzles sont des images dessinées et très animées, où l'on retrouve beaucoup d'humour et de nostalgie dans les détails", explique Joëla van Danzig, responsable des puzzles chez le fabricant de jouets Jumbo. "En ce qui nous concerne, la raison de ce succès est que les gens aiment découvrir de nouveaux détails tout en recherchant cette seule pièce.

[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)

## PLAYMOBIL® LANCE SCOOBY-DOO ! ET DES OBJETS DE COLLECTION NOSTALGIQUES DE 'RETOUR VERS LE FUTUR



Une bonne nouvelle pour les jeunes et les enfants "un peu plus âgés" ! PLAYMOBIL® ajoute à sa gamme quelques jeux incontournables et pleins de nostalgie. Redécouvrez le monde effrayant de SCOOBY-DOO ! plein de mystères non résolus ou retournez dans le temps avec l'aide de la machine à remonter le temps de Doc de 'Retour vers le futur'.

De courageux détectives rejoignent Mystery Inc. et chassent des créatures surnaturelles avec leur compagnon peureux Scooby. Ces ensembles contiennent les personnages bien-aimés de la célèbre franchise SCOOBY-DOO ! Avec Scooby, Shaggy, Fred, Velma et Daphné, ils jouent les scènes emblématiques et contrôlent la célèbre 'Mystery Machine' en route vers le prochain mystère. Scooby-Dooby-Doo ! 35 ans après la sortie de 'Retour vers le futur', PLAYMOBIL® rend hommage à la sortie de la série de science-fiction la plus populaire de tous les temps. Les petits 'time hoppers' sont introduits dans la machine à remonter le temps de Doc, une DeLorean convertie, qui a renvoyé Marty McFly en 1955 pour (ré) écrire l'histoire. Ces tout nouveaux ensembles de jeu vont sans aucun doute aussi charmer le cœur des fidèles collectionneurs.

[www.playmobil.be](http://www.playmobil.be)



## ASMODEE PROPOSE DES JEUX DE SOCIÉTÉ TÉLÉCHARGEABLES GRATUITS "PRINT & PLAY"



Asmodee a lancé un certain nombre de jeux gratuits téléchargeables qui font partie de la nouvelle initiative "Print & Play". Chacun peut imprimer les jeux et les jouer avec toute la famille, dans la sécurité de son propre foyer.

La liste actuelle comprend la célèbre gamme de jeux de société d'Asmodee, qui sont adaptés aux familles. Du jeu de cartes coloré, Dobble (également connu sous le nom de Spot It ! en Amérique du Nord), au jeu d'énigmes sur le thème de l'Escape Room, Unlock ! D'autres titres "Print & Play" sont également prévus et seront disponibles en téléchargement gratuit à l'avenir. Les jeux de société gratuits d'Asmodee offrent une variété d'expériences compétitives et coopératives qui encouragent les amis et la famille, jeunes et vieux, à participer à des jeux imaginatifs, stratégiques et hallucinants : s'engager socialement tout en restant en sécurité à l'intérieur. Basées sur les jeux de société populaires d'Asmodee, ces éditions spéciales prêtes à imprimer conservent le gameplay de base et la belle mise en page qui les ont placés en tête de liste des jeux de société les plus populaires. Des ajustements mineurs ont été apportés à certains des jeux de société pour faciliter le processus d'impression et de jeu à la maison. "En ces temps difficiles, en raison de la crise mondiale du Covid-19, nous sommes heureux chez Asmodee d'offrir aux familles un moyen de jouer ensemble, confortablement et en toute sécurité

dans leur propre maison", déclare Stephanie Carville, PDG d'Asmodee. Nous espérons que ces jeux "Print & Play" pourront offrir un certain soulagement, de l'aventure et du plaisir à tout le monde tout en restant en sécurité à la maison".

<http://print-and-play.asmodee.fun/>



## NOUVEAUTÉS DE SCIENCE4YOU : LIGNE SCIENTIFIQUE ECO FRIENDLY

Désormais, la nouvelle ligne ECO Science de Science4You est disponible par l'intermédiaire de Brandunit. Avec Science4You, les enfants apprennent tout en jouant, grâce aux différentes expériences présentes dans chaque set.

Tous les sets de Science4You répondent aux critères de STEAM et sont entièrement équipés d'un manuel en français et en néerlandais. La nouvelle ligne ECO Science se compose de 4 sets.

**Science verte** : 15 expériences, 6 ans et plus, 100% sans plastique ! Nominé pour le prix du jouet '20 (Spielwarenmesse de Nuremberg)

**Recyclage du papier** : 12 expériences, 6 ans et plus. Apprenez le processus de recyclage !

**Petit agriculteur** : 12 expériences, 4 ans et plus. Découvrez la science qui se cache derrière l'agriculture.

**Énergie éolienne** : 15 expériences, 8 ans et plus. Construisez votre propre moulin à vent et générez votre propre énergie !

[www.brandunit.eu](http://www.brandunit.eu)

## CARTAMUNDI ET INTRACTO REMETTENT LE JEU DE CARTES SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE



Dans les moments difficiles, de belles choses naissent. Comme les gens devaient se replier sur eux-mêmes et sur la famille, Cartamundi et Intracto ont voulu remettre le jeu de cartes à l'honneur. Grâce à [www.stayandplay.cards](http://www.stayandplay.cards), tout le monde peut découvrir et redécouvrir des jeux de cartes du monde entier.

Il n'existait pas encore de véritable "bible de cartes" avec des explications. Au moyen d'explications et de vidéos professionnelles, différents jeux de cartes sont expliqués pas à pas. L'objectif des deux entreprises est simple : aider les gens à tirer le meilleur parti de cette période. Parce qu'en plus de leur activité habituelle, les entreprises ont également un impact sur la société. Dès le départ, il était clair que ce projet devait être accessible au monde entier. Et il ne devrait pas seulement inclure les jeux les plus célèbres. Chaque pays a ses habitudes et ses préférences, et la plateforme vous permet de les (re)découvrir.

[www.stayandplay.cards](http://www.stayandplay.cards)

# HOT ITEMS



## NIKKO VAPORIZR 3

Avec le NIKKO Vaporizr 3, vous pouvez courir sur presque tous les terrains! Sable, herbe, neige et même dans l'eau. Le Vaporizr est donc complètement étanche. Cette voiture Nikko R / C est la grande version du Nano Vaporizr 3. Le Vaporizr est rapide et facile à charger via un **câble USB**. Le câble USB est inclus. La voiture télécommandée peut être chargée à l'aide d'une prise, d'une batterie externe ou d'un ordinateur. À partir de fin juin, un complément complet à la collection Nikko existante sera disponible et pourra être commandé via Brandunit; [info@brandunit.nl](mailto:info@brandunit.nl).



[www.brandunit.nl](http://www.brandunit.nl)



## NOUVELLE SÉRIE À COLLECTIONNER LEGO® FRIENDS

Les cubes de jeu LEGO® Friends représentent avant tout BEAUCOUP d'histoires dans de petites boîtes ! Les enfants adoreront interpréter leur métier de rêve ou leur passe-temps préféré et chercher l'adorable petit animal de compagnie à collectionner dans chaque set. Chaque cube donne aux enfants un avant-goût du monde Friends. Il existe 5 cubes à collectionner, chacun renfermant un animal de compagnie mystère de couleur aléatoire, ce qui confère à ces jouets transportables un élément de surprise fascinant. Les enfants peuvent les empiler ou les assembler pour créer des formes amusantes. Les enfants découvrent le monde LEGO Friends, où ils peuvent réaliser leurs rêves aux côtés de leurs fabuleux amis!



[www.lego.com](http://www.lego.com)

# T O Y S T O R Y

## UNBOXING PLAY SET EVERDREAMERZ



Avec le lancement de la collection EverDreamerz, PLAYMOBIL® présente 5 nouveaux coffrets de jeu pour enfants à partir de 7 ans. Les EverDreamerz sont composées des 5 meilleures amies: Rosalee, Viona, Edwina, Clare et Starleen. Les ensembles de jeu se basent sur la tendance populaire du déballage et chaque personnage EverDreamerz est présenté avec un animal acolyte, un autocollant, une carte à collectionner et une foule d'autres accessoires super doux. Dans cette première série, l'accent est mis sur Rosalee et son monde de rêve, dans lequel tout tourne autour des bonbons (découvrez le monde de rêve de Rosalee ici: <https://everdreamerz.playmobil.com/story/candyworld>).



Avec les perles et les charmes qui se trouvent dans la boîte, les enfants peuvent faire un bracelet d'amitié. Ont-ils un charme ou un accessoire en double? Ils peuvent échanger! Le meilleur de tous? Tous les accessoires sont stockés en toute sécurité dans l'emballage.

Avec la boîte surprise supplémentaire, les enfants complètent leur collection EverDreamerz avec 12 figurines spéciales du monde des bonbons. Plaisir sans fin garanti! Si vous avez besoin d'images, votre personne de contact peut vous aider davantage ●

## NOUVEAU DU ROYAUME DES ANIMAUX : PLAYMOBIL® ZOO



Par la suite Playmobil, qui dans le passé nous a fait découvrir les thèmes animaliers à travers les articles Spirit et Country par exemple, introduit sa nouvelle collection: Zoo. Avec cette collection, l'accent est entièrement mis sur le thème du parc animalier et des différents animaux exotiques associés. Cela élargira la gamme Family Fun ce printemps avec 11 articles. Les enfants à partir de 4 ans peuvent concevoir leur parc animalier entièrement selon leur imagination.



Ce premier lancement de la collection Zoo se compose du parc animalier, qui comprend un toboggan, une boutique de souvenirs et une passerelle. Il est également livré avec des pingouins et une papillon. Il est également livré avec des girafes, un pélican, une taupe et des harengs. Le parc animalier peut s'agrandir avec d'autres espèces animales, dont les lions, les alligators, les pandas, les suricates, les gorilles, les hippopotames et les rhinocéros. Pour accueillir tous ces animaux, PLAYMOBIL® propose également un jeu d'extension et une clôture.

Vous pouvez voir en ce moment l'annonce télévisée.

Si vous avez besoin de matériels visuels supplémentaires, vous pouvez demander à votre personne de contact. ●

## ■ BRIO

# JOUET TRADITIONNEL AVEC UNE TOUCHE DE TECHNOLOGIE

LA RÉOUVERTURE DES MAGASINS DE JOUETS EST UNE BONNE NOUVELLE POUR BRIO. IL S'AGIT EN FAIT D'UNE VÉRITABLE MARQUE DE MAGASIN, QUI OBTIENT DES RÉSULTATS PARTICULIÈREMENT BONS DANS LES MAGASINS SPÉCIALISÉS. EN 2020, BRIO CONTINUERA À RESPECTER SES VALEURS FONDAMENTALES TELLES QUE LA QUALITÉ ET LA FIABILITÉ. MAIS IL Y A AUSSI DE LA PLACE POUR LA TECHNOLOGIE, QUI A ÉTÉ INTELLIGEMMENT INCORPORÉE DANS LES PRODUITS CLASSIQUES.



En 2018, BRIO a introduit la ligne Smart Tech. "En 2020, la gamme Smart Tech sera encore élargie avec de nouveaux produits", déclare Dave Vonk de Ravensburger, qui a BRIO entre les mains depuis plusieurs années. "Le principe de base reste le même : grâce à la technologie RFID, vous pouvez émettre différents sons lorsqu'un train passe à un certain point. La nouveauté de cette année est que vous pouvez également enregistrer vos propres sons, ce qui bien sûr rend le tout beaucoup plus amusant. Pour cela, vous pouvez utiliser l'application interac-

tive pour le smartphone ou la tablette. En outre, il y aura également beaucoup de nouveaux véhicules et accessoires Smart Tech pour élargir le monde du jeu"

### TRAINS DE TOUTES LES COULEURS ET VERSIONS

Quand on pense à BRIO, on pense en premier lieu aux trains en bois, bien sûr. "Le chemin de fer reste l'un des fers de lance de la gamme BRIO en 2020. Cette année, une grue particulièrement belle sera l'un des points d'attraction. Elle est finie de manière très réaliste, avec de vraies

lumières. La taille de la grue est également impressionnante. Elle ne mesure pas moins de 50 cm de haut, ce qui la permet de franchir d'énormes distances. Bien sûr, tous les garçons veulent travailler avec une telle grue. Naturellement, il y a aussi une série de nouveaux trains dans ce segment. Par exemple, il existe un nouveau train de marchandises, basé sur les trains de marchandises américains typiques. Il y a aussi un train qui brille dans le noir, assez effrayant, qui s'allume quand on éteint les lumières dans la chambre. Ainsi, BRIO continue d'innover chaque année dans ce segment de train classique".

## PREMIERS PAS DANS LE CODAGE

Le segment des tout-petits de BRIO est principalement connu pour ses jouets "push & go" et "pull along". "Cette année, nous lançons tout nouveau et pourtant très spécial Code & Go Bumblebee. Le Bumblebee, ou abeille, a toujours été très populaire dans l'assortiment BRIO. Les enfants le tirent vers l'avant avec une ficelle. Mais c'est un peu différent avec cette nouvelle version. La nouvelle abeille a des boutons sur son dos que les enfants peuvent utiliser pour coder un itinéraire. Ils programment donc la route que l'abeille va prendre : par exemple, avancer deux fois, à gauche, à droite, à droite encore, à droite... C'est une expérience fantastique pour les petits, car elle leur permet de faire leurs premiers pas dans le codage de manière très accessible".



## BUILDER INTRODUIT DES ÉLÉMENTS LUMINEUX

Le segment "Builder" de BRIO est également en cours d'expansion. "Avec Builder, les enfants peuvent construire toutes sortes de véhicules en vissant les différents éléments de bois et de plastique ensemble. C'est le jouet idéal pour les enfants créatifs et dotés d'une riche imagination. Soit ils suivent les instructions fournies, soit ils commencent tout simplement à construire leurs propres créations. Les nouveaux kits de construction qui seront lancés cette année comportent toutes sortes d'éléments d'éclairage. Il existe également des ensembles avec un module de son et un moteur dans la gamme"

## NOUVEAU DALMATIEN

Et enfin, il y a le teckel emblématique qui se trouve dans la gamme BRIO depuis 1959. "Même après soixante ans, ce teckel continue à marquer des points. Cette année, nous introduisons un dalmatien à roulettes, sur lequel les enfants peuvent s'asseoir, ou qu'ils peuvent utiliser comme une sorte de trottinette. Ainsi, BRIO continue d'enrichir chaque série de nouveaux thèmes, mais aussi de nouvelles technologies, telles que SmartTech et le codage", conclut Dave Vonk. ●





## ■ VAN DER MEULEN

# L'INDUSTRIE DU JOUET S'ATTEND À UNE BONNE RENTRÉE

▲ Erik Zandberg et René Bakker lors de l'ouverture du nouveau centre de distribution, juste avant le déclenchement de la crise du Corona

IL Y A DIX ANS, RENÉ BAKKER ET ERIK ZANDBERG ONT REPRIS LE DISTRIBUTEUR VAN DER MEULEN À SNEEK. SOUS LEUR DIRECTION, L'ENTREPRISE EST PASSÉE DU STATUT DE DISTRIBUTEUR TRADITIONNEL À CELUI DE "ONE-STOP-SHOPPINGCENTER" À PART ENTIÈRE POUR LES JOUETS, LES ARTICLES D'ÉTÉ ET DE LOISIRS. NATURELLEMENT, BAKKER ET ZANDBERG NE VEULENT PAS QUE CET ANNIVERSAIRE PASSE INAPERÇU. EN RAISON DE LA CRISE DU CORONA, LA QUESTION EST TOUTEFOIS DE SAVOIR QUAND ET COMMENT ON PEUT LE CÉLÉBRER. EN ATTENDANT, NOUS AVONS FAIT UNE VISITE VIRTUELLE À SNEEK...

### En parlant de la crise du Corona, comment allez-vous ?

René Bakker: "Nous sommes en bonne santé, c'est donc bien sûr la chose la plus importante. En outre, cette crise est précisément à l'avantage de Van der Meulen. Après tout, nous sommes forts en matière de (grands) jouets d'extérieur, comme les trampolines, et cette vente a décollé à partir de mars parce que les enfants devaient rester à la maison. Depuis lors, de nombreuses arrière-cours ont été transformées en véritables paradis du jeu. Les trampolines sont temporairement épuisés. Ce n'est qu'à partir de mi-juin/juillet que nous recevons de nouveaux stocks de Chine, dont une partie a déjà

été vendue. Nous sommes en mesure de répondre à la demande croissante de piscines, de toboggans, d'équipements pour aires de jeux et de bacs à sable, car cela concerne la production européenne et nous recevons des livraisons régulières. Nous avons également vendu avec succès des jouets plus petits tels que des jeux, des puzzles, des jouets créatifs et des jouets de construction. Mais tous les secteurs ne se sont pas développés. Par exemple, nous fournissons également le secteur des loisirs, qui traverse une période difficile cette année. Aussi, nous avons constaté que les ventes en ligne de nos clients ont énormément augmenté, mais il y a bien sûr une bonne explication pour cela".

### Les usines en Chine ont été fermées pendant un certain temps à cause du Corona. Comment se passent les expéditions pour l'automne ? Tout arrive-t-il à temps ?

René Bakker: "Comme il paraît maintenant (mi-mai, ndlr), tout se passe comme prévu. Nous avons eu deux à trois semaines de retard pour les marchandises d'été, mais en ce qui concerne les commandes pour l'automne, nous nous attendons à ce que tout soit livré normalement. En tout cas, nous n'avons reçu jusqu'à présent aucun signal alarmant concernant des commandes déjà passées ou des commandes passées à la mi-mai".



## ÉVOLUTION

**Il y a dix ans, vous avez pris le contrôle de Van der Meulen. Quelle est la plus grande différence entre l'organisation d'alors et celle d'aujourd'hui ?**

Erik Zandberg: "Une différence importante est que nous avons commencé à travailler beaucoup plus digitalement et que nous avons connecté de nombreux clients à Internet. En outre, nous sommes passés d'un grossiste traditionnel à un véritable "one-stop-shoppingcentre", où vous pouvez acheter une large gamme de jouets, d'articles d'été et de loisirs, y compris de nombreuses marques connues, des marques propres, des articles sous licence et des concepts prêts à l'emploi que vous pouvez mettre en vente en un rien de temps".

**Vous suivez beaucoup de pistes différentes. Est-ce encore possible de nos jours ?**

René Bakker: "Cette fois-ci en particulier, cela prouve combien il est important de répartir son risque. Le fait que nous proposons différentes catégories de produits et de grandes marques et que nous avons des clients dans différents secteurs nous aide à surmonter cette crise. En outre, nous sommes capables de répondre à presque tout ce qui est conceptuel. Cela nous permet de "décharger" nos clients. Cela n'est pas seulement à l'avantage des entrepreneurs individuels, les grandes chaînes frappent également à notre porte pour des concepts sur mesure parfaitement adaptés à leurs besoins. La diversification est précisément notre force !"

## PROFILAGE AVEC DES MARQUES PROPRES

**Vous avez plusieurs de vos propres marques, comme Clown Games et Rubo Toys. Comment se développent-elles ?**



Erik Zandberg: "Avec nos propres marques, nous pouvons bien nous profiler et cela nous rend moins vulnérables lorsqu'une grande marque disparaît de notre portefeuille. Nous continuerons donc à y consacrer beaucoup d'efforts. D'ailleurs, nous sommes capables de nous profiler non seulement avec nos propres marques, mais aussi avec certains groupes de produits. Par exemple, nous sommes bien connus pour notre large gamme de produits d'été et de loisirs".

**Comme toujours, vous avez un grand stand à Nuremberg. Quelle est l'importance de l'exportation pour Van der Meulen ?**

René Bakker: "Cela peut sembler un peu arrogant, mais aux Pays-Bas, le commerce nous connaît. Les Pays-Bas sont notre patrie et, bien sûr, nous voulons continuer à nous développer ici et, heureusement, nous voyons encore de bonnes opportunités pour le faire. Cela ne change rien au fait que des opportunités de croissance substantielles peuvent être trouvées au-delà des frontières. Surtout pour nos propres marques et/ou concepts. Nous faisons des affaires avec des clients dans une vingtaine de pays européens et ces affaires se développent de manière très positive".

**Un nouveau centre logistique a récemment été mis en service. Pouvez-vous nous en dire plus ?**

René Bakker: "A Harlingen, nous avons un entrepôt de vrac et à partir du centre de distribution de Sneek se faisait la distribution dense. Nous avons eu la possibilité de nous développer considérablement à Harlingen en renouvelant tout en même temps. C'est ce que nous avons fait. Nous avons maintenant inversé le processus

logistique : le gros des marchandises est à Sneek et la préparation des commandes se fait depuis Harlingen. Avec cela, nous avons fait un pas de plus dans l'efficacité de notre logistique".

## ROLLERCOASTER

**L'industrie du jouet a été bien secouée ces dernières années. Faillites, rachats, fermetures de magasins. En mai, le moratoire de Maxi Toys. Enfin, comment voyez-vous l'évolution de l'industrie du jouet ?**

Erik Zandberg: "Ces dernières années, il s'est passé dans l'industrie du jouet des choses que beaucoup de gens pensaient impossibles. Mais les problèmes de l'industrie du jouet ne sont pas les seuls. Sans aucune crise du Corona, le secteur du commerce de détail était déjà dans une phase difficile. Nous verrons à quel point les magasins seront encore vitaux et combien il en restera. Au fait, les rumeurs que nous entendons de la part de l'industrie du jouet ne sont certainement pas négatives. Au contraire ! Il ne nous vient pas non plus à l'esprit qu'il n'y a pas d'avenir pour le magasin de jouets physique. Tout ne se prête pas à la vente en ligne. Les jouets ont tant de choses en eux : l'impulsion, l'attraction, l'émotion, l'éducation, l'information. C'est pourquoi les gens aiment venir dans les magasins. Et je pense que l'industrie du jouet peut s'attendre à de très bonnes ventes d'automne. Les enfants sont toujours protégés autant que possible pendant une crise et je m'attends à ce qu'à la fête de Saint-Nicolas, un enfant soit gâté davantage pour cette raison."

Merci à Rob Antonissen - Speelgoed en Hobby ●

## ■ NEW YORK TOY FAIR

# L'INDUSTRIE AMÉRICAINE DU JOUET A ENVIE D'UNE 'ANNÉE ORDINAIRE'

LA 117<sup>E</sup> ÉDITION DU SALON DU JOUET DE NEW YORK A DE NOUVEAU RÉUNI DES DIZAINES DE MILLIERS DE PROFESSIONNELS DU JOUET D'UNE CENTAINE DE PAYS À LA BIG APPLE, ENTRE LE 22 ET LE 25 FÉVRIER. LA FOIRE COMPLÈTE A PRÉSENTÉ PRÈS DE 8 TERRAINS DE FOOTBALL REMPLIS DE PLUS DE 100 000 JOUETS ET JEUX INSPIRANTS



L'atmosphère de 'toyland' était quelque peu "inquiète" lorsque l'industrie s'est installée au Centre Jacob K. Javits à New York le 22 février. À l'approche du salon du jouet, le pavillon chinois du salon avait déjà été annulé. 47 entreprises chinoises et 350 acheteurs sont restés dans leur propre pays. Pourtant, personne ne pouvait imaginer ce qui se passerait par la suite. Après tout, quatre semaines plus tard, le même endroit avait déjà été aménagé en un gigantesque hôpital de campagne, prêt à accueillir des milliers de New-Yorkais malades.

### CATCH A BREAK

Le virus corona était bien sûr aussi un sujet brûlant, lors du traditionnel moment de presse de la foire. "We would like to catch a break", déclare Steve Pasierb, PDG

de l'association des jouets. "Ces dernières années, nous avons été confrontés à toute une série de défis. Il y a eu la faillite de Toys 'R' Us, qui pèse encore sur notre industrie. Il y a eu les droits d'importation



du au conflit commercial entre les États-Unis et la Chine, qui a causé d'énormes problèmes en 2019. Et maintenant, il y a l'impact du coronavirus sur la production de jouets". La disparition de la chaîne de jouets Toys 'R' Us se poursuivra en 2020. "Avec Toys 'R' Us, l'industrie du jouet a perdu son innovateur. C'est un détaillant qui a osé prendre des risques en investissant dans des articles innovants. Toys 'R' Us a donné aux petites entreprises le volume nécessaire pour aller de l'avant. Actuellement, nous ne voyons personne assumer ce rôle pour aider à lancer de petits acteurs innovants. Et c'est ce qui m'inquiète". De nombreux progrès ont été réalisés l'année dernière en matière de droits d'importation sur les produits en provenance de Chine. "L'ensemble de notre industrie s'est unie pour faire pression à Washington au sujet de ces tarifs. Des acteurs de grande et de petite taille. Mais il existe encore des tarifs qui affectent notre secteur. Cependant, nous continuons à y travailler et espérons que nous avons connu le pire".

### L'IMPACT DE COVID-19

Le nouveau défi est bien sûr le coronavirus. Lors du salon du jouet, Pasierb a déclaré : "Nous voulons d'abord aider les employés dans les usines. Mais nous n'avons aucune idée de la façon dont les choses vont évoluer. Les usines sont à l'arrêt ou ont des difficultés à se procurer des matières premières. Cela peut donc poser un problème d'approvisionnement en produits pour la période de l'été et de la fin de l'année. Et notre industrie ne peut vraiment pas se permettre cela".

Mais le virus a aussi frappé fort aux États-Unis. Le mois dernier, Steve Pasierb

# TOY EVENT



Le stand de Scratch Europe



a donné une mise à jour sur les énormes défis dans une lettre ouverte. "Le retour sera certainement progressif. Ce sera une histoire d'essais et d'erreurs. Dans certains États, les choses iront plus vite qu'ailleurs. Chaque partie de notre communauté du jouet évoluera différemment : fabrication, chaînes de magasins, vente au détail spécialisée, distribution, représentants commerciaux, inventeurs, etc. Nous devons tous nous adapter : distance sociale, travail à domicile, personnel limité pour éviter toute bousculade, nouvelle politique des ressources humaines, moyens de protection individuelle et bien d'autres mesures à imaginer... Le comportement des consommateurs va également changer avec la poursuite de la croissance du commerce électronique, de manière encore plus inexorable qu'auparavant. La prochaine phase doit être préparée alors que nous sommes encore confrontés à l'ici et maintenant"

## PRÉSENCE BELGE : LE STAND DE SCRATCH EUROPE

Mais pour l'instant, revenons à la foire et à ce que nous y avons vu. Dans le 'Launch Pad', nous avons trouvé Jan et Tine Voorspoels de DAM. L'année dernière, la société a ouvert une filiale américaine pour la marque Scratch Europe, située à Grantsville, dans le Maryland. "Les États-Unis se portent bien pour nous, et avec notre propre filiale et notre présence à cette foire, nous voulons nous mettre encore plus en évidence. En tout cas, les visiteurs de notre stand sont enthousiasmés par nos produits Scratch"

## TENDANCES À LA FOIRE

Les plus grandes tendances en matière de jouets en 2020 donnent aux enfants le plein contrôle sur la façon dont ils veulent jouer. Les fabricants de jouets répondent à leur appel pour davantage de produits qui invitent toute la famille à jouer et à créer ensemble, ainsi que pour des jouets qui continuent d'innover en matière d'unboxing et de suivre les tendances virales. "L'industrie du jouet continue de travailler à un niveau élevé sur des jouets amusants et passionnants qui stimulent et encouragent également le développement de compétences essentielles", a déclaré Adrienne Appell, senior director de la communication stratégique chez The Toy Association. "Les grandes tendances de ce salon du jouet reflètent une nouvelle vague de jouets inspirés par le changement dans la manière dont les enfants et les adultes consomment le contenu, des jouets adaptables qui incitent les enfants à avoir une pensée critique, des jouets qui encouragent les enfants à devenir actifs et des jouets sous licence uniques qui ins-

pirent le jeu imaginaire". L'équipe de Toy Association, composée d'observateurs de tendances expérimentés, se réunit tout au long de l'année avec des centaines d'entreprises mondiales du jouet pour suivre les derniers développements dans le secteur. Au Toy Fair de New York, l'équipe examine plusieurs milliers de produits exposés. Il en résulte les tendances suivantes.

## IRL

Ce que les enfants regardent, affecte tous les aspects de leur vie, de leurs intérêts à ce qu'ils achètent et à la façon dont ils jouent. Les marques de Digital-first, issues de plateformes non linéaires (telles que Netflix), de médias sociaux et de sports électroniques, entrent dans le monde du jouet par le biais de figurines et de poupées, de jouets unboxing, de jeux de société, d'articles de jeux de rôle et bien plus encore. Cette tendance comprend des jouets numériques qui entrent dans le monde physique et encouragent le jeu actif/social, ainsi que des jouets traditionnels et nostalgiques avec une touche numérique.

# L'ÉTÉ S'ANNONCE SAUVAGE POUR SCHLEICH ET PUPPY.. VOICI LES NOUVEAUTÉS DE JUILLET 2020



*Gorille Monstrueux*



*Plante monstrueuse avec son arme*



*Monstre de la jungle*

puppy



NV PUPPY SA | Avenue Nobel 1 | 1300 WAVRE  
[www.puppy.eu](http://www.puppy.eu)

Schleich 



**H2O PLAY**

Des jouets qui se transforment sous vos yeux grâce à un ingrédient simple : l'eau ! -est en hausse cette année. L'eau est facilement disponible, les enfants peuvent l'utiliser seuls sans danger et facile à nettoyer, ce qui en fait un complément de plus en plus populaire pour les jouets de différentes catégories. Cette tendance comprend des jouets unboxing ou de surprise qui utilisent l'eau pour révéler un message, une couleur ou un personnage caché ; des objets d'art et de bricolage qui utilisent l'eau pour créer de beaux motifs et les essuient ensuite sans trop d'encombrement ; des jouets sur le thème de l'eau (comme les sirènes, les requins, les bateaux, etc.) ; des jouets éducatifs qui enseignent aux enfants la vie sous l'eau ; et bien sûr des jouets de bain et d'extérieur.

**KID POWERED**

Les jouets "Kid Powered", qui mettent le pouvoir du jeu entre les mains des enfants et les aident à développer leur créativité, leur sens du leadership, leur discipline, leur confiance en soi et leur esprit critique, sont à la limite du possible. Ce jouet permet aux enfants de contrôler et d'ajuster leur façon de jouer. Ces articles peuvent être trouvés dans différentes catégories, des jouets techniques aux kits de construction et de codage, en passant par les expériences scientifiques, l'artisanat, les poupées et bien d'autres choses encore.



**BOOM, SMASH, CRASH!**

Une nouvelle vague de jouets d'activité pour les enfants les aidera à repousser leurs limites physiques. Des tout-petits aux préadolescents, les enfants deviennent plus indépendants. Ils développent une motricité rudimentaire, participent à des compétitions amicales et trouvent davantage de raisons de se lever et de bouger, qu'ils jouent à l'intérieur ou à l'extérieur.

**GENERATIONS OF PLAY**

Lorsque les jeux jouent un rôle dans la vie familiale, tout le monde s'amuse plus. Que vous ayez six ou soixante ans, il est avantageux de jouer. Lorsque les jeunes générations et les générations plus âgées jouent ensemble, les avantages sont encore plus importants. Selon l'initiative Genius of Play de Toy Association, les enfants -lorsqu'ils jouent avec des adultes -présentent un niveau plus élevé de déve-

loppement du langage et de compétences en matière de résolution de problèmes. En même temps, leurs parents et grands-parents ont la possibilité de se remémorer leur propre enfance et de profiter des





Identity Games est une société néerlandaise de jeux. Nous sommes le leader du marché dans le développement, la production et la vente de jeux (de société) depuis plus de 25 ans. Non seulement nos jeux grand public tels que la gamme «Escape Room Le Jeu» ou «Bumba Cache Cache», largement connus, mais aussi nos jeux pour les entreprises et les institutions obtiennent des scores élevés avec chaque groupe cible. Un jeu d'entreprise «sur mesure» d'Identity Games peut être utilisé à diverses fins, allant de l'anniversaire d'une entreprise à une amusante campagne d'épargne des consommateurs.

En raison du succès de nos jeux, la demande d'export était certainement élevée pour des titres tels que Escape Room Le Jeu, il a donc été progressivement décidé d'augmenter

notre activité commerciale aux États-Unis et depuis cette année également en Belgique et au Luxembourg, avec ses propres vendeurs dédiés.

Afin de continuer à grandir avec Identity Games, il est important que nous sachions quel est notre droit d'exister et ce que nous visons à l'avenir. En bref: il est essentiel pour nous d'avoir une vision claire de notre mission et de notre vision. Notre mission est de connecter les gens en les amusant avec nos jeux et jouets. Notre vision est que les jeux ont été joués pendant des siècles et que les jeux continueront à être joués. Nous développons des jeux et jouets qui correspondent à l'esprit du temps et anticipons les besoins du joueur.



**Dany de Potter**  
 Key Account Manager BeLux  
 dany@identitygames.nl  
 +32 (0)474 384 449



# TOY EVENT



nombreux avantages du jeu. L'année 2020 verra donc une augmentation des jeux familiaux, des jouets d'extérieur, de l'artisanat et des marques nostalgiques qui plaisent à plusieurs générations.

## QU'EN EST-IL DES LICENCES ?

2020 ne sera pas une grande année pour les films familiaux au box-office, mais cela ne veut pas dire que ce ne sera pas une grande année pour le divertissement. Bien que les films stimulent historiquement la vente de jouets sous licence, il existe maintenant d'autres canaux de 'kids content'

(pensez à Netflix, Disney +, aux médias sociaux, etc.) qui apportent des personnages et des histoires 'digital first' au magasin de jouets. Les propriétés les plus nostalgiques peuvent également obtenir une seconde vie de cette façon. Ces licences apparaîtront dans les figurines, les poupées et les câlins et les jeux de société. ●

## The Toy Association lance "Toy Fair Everywhere"

En réponse à la crise de Corona, la Toy Association a dévoilé ses plans pour Toy Fair Everywhere, une nouvelle série de semaines de marché virtuel visant à aider les entreprises du secteur du jouet à entrer en contact avec leurs clients, leurs fournisseurs et la communauté mondiale du jeu en ces temps incertains où les rencontres et les événements personnels ne sont pas toujours possibles. Toy Fair Everywhere utilise une plateforme technologique de pointe pour répondre rapidement aux besoins des vendeurs et des acheteurs.

"S'il y a une chose que nous avons tous apprise en ces temps sans précédent où nous sommes obligés de prendre nos distances avec nos amis, notre famille et nos collègues, c'est le pouvoir et l'importance des liens", déclare Marian Bossard, vice-présidente exécutive des événements mondiaux de The Toy Association. "Ces trois semaines de marché virtuel peuvent contribuer à répondre aux besoins des membres et des communautés de jouets. Ils ne sont pas destinés à remplacer nos salons physiques existants (Toy Fair New York et Toy Fair Dallas), mais à les compléter et à contribuer à remplir le fossé de l'engagement de l'industrie. L'Association du jouet a la portée, les ressources et la responsabilité de jouer ce rôle pour la communauté du jouet et du jeu."

Du 13 au 19 juillet, The Toy Association lancera la première de trois semaines de marché virtuel de sept jours pour 2020, mettant les fabricants de jouets en contact avec le public mondial des acheteurs de jouets, les médias et d'autres acteurs clés, juste avant la saison critique des ventes du quatrième trimestre. Deux autres semaines de marché "Toy Fair Everywhere" sont prévues du 17 au 23 août et du 14 au 20 septembre.

# TOY EVENT

## ■ TOY OF THE YEAR

# L.O.L. SURPRISE RESTE LE JOUET PRÉFÉRÉ DES AMÉRICAINS

AUX ÉTATS-UNIS AUSSI, ILS SONT LOIN D'EN AVOIR ASSEZ DE 'UNBOX'ET DE COLLECTER. POUR LA TROISIÈME ANNÉE CONSÉCUTIVE, L.O.L. SURPRISE A ÉTÉ LE GRAND GAGNANT DES AMERICAN TOY OF THE YEAR AWARDS, QUI ONT ÉTÉ REMIS À LA VEILLE DU NEW YORK TOY FAIR.

Plus de 700 représentants du monde du jouet, des jeux et du divertissement pour les jeunes se sont réunis dans la magnifique salle de bal Ziegfeld à New York pour honorer les meilleurs jouets de l'année lors de la 20e édition des prix du Toy of the Year (TOTY) et pour assister à la cérémonie du Toy Industry Hall of Fame. Les revenus du concours et de l'événement seront utilisés pour financer le travail caritatif de The Toy Foundation, une organisation qui fait don de jouets à des millions d'enfants vivant dans des circonstances difficiles.

### TROIS À LA SUITE

L.O.L. Surprise ! de MGA Entertainment -les irrésistibles objets de collection qui ont déjà conquis le cœur de millions d'enfants -a une fois de plus remporté le prestigieux grand prix, le titre général de "Toy of the Year". En outre, la marque L.O.L. Surprise ! a également remporté des prix dans deux autres catégories. Le Rainbocorn's Ultimate Sequin Surprise Series 2 de ZURU, un autre jouet dedéballage, a remporté le prix "People's Choice" pour avoir recueilli le plus de votes en ligne auprès des consommateurs. Les gagnants de chaque catégorie ont été sélectionnés sur la base des votes des magasins de jouets, des médias, des membres de The Toy Association et des consommateurs. Le bureau d'expertise comptable Tate & Tryon a confirmé les calculs de vote et vérifié les gagnants du

Toy of the Year 2020. Le gagnant du prix global du "Toy of the Year" a été déterminé par un panel d'experts qui a examiné tous les finalistes avant de prendre une décision basée sur les votes TOTY, les ventes et le buzz médiatique (traditionnel, en ligne et social). Le gagnant du prix "People's Choice" a été choisi uniquement sur la base des votes des consommateurs en ligne.

### 16 GAGNANTS

Les prix TOTY ont été décernés dans 16 catégories différentes, avec ces lauréats :

**Action Figure of the Year:** Disney Pixar Toy Story Basic Figures - Mattel, Inc.

**Collectible of the Year:** L.O.L. Surprise! Winter Disco Series - MGA Entertainment

**Construction Toy of the Year:** LEGO® CITY Deep Space Rocket and Launch Control - LEGO Systems, Inc.

**Creative Toy of the Year:** Star Wars: Galaxy's Edge Droid Depot Custom Astromech Units - Disney Parks

**Doll of the Year:** L.O.L. Surprise! O.M.G. Fashion Dolls - MGA Entertainment

**Game of the Year:** Pictionary Air - Mattel, Inc.

**Infant/Toddler Toy of the Year:** Fisher-Price® Linkimals™ - Mattel, Inc.

**Innovative Toy of the Year:** Harry Potter Invisibility Cloak - Wow! Stuff

**License of the Year:** Baby Shark – Pinkfong

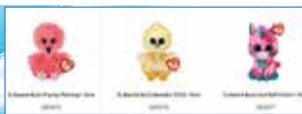
**Outdoor Toy of the Year:** Create A Castle - Create A Castle

**Playset of the Year:** Mars Space Station PLAYMOBIL

**Plush Toy of the Year:** Pinkfong Baby Shark Song Puppets with Tempo Control WowWee



Baby Shark – Pinkfong



**LOL  
OMG**



L.O.L. Surprise! O.M.G. Fashion Dolls  
MGA Entertainment

**Preschool Toy of the Year:**

Coding Critters - Learning Resources®

**Specialty Toy of the Year:** LEGO®

Stranger Things The Upside Down  
LEGO Systems, Inc.

**STEM/STEAM Toy of the Year:** LEGO®

BOOST Star Wars™ Droid Commander  
LEGO Systems, Inc.

**Vehicle of the Year:** Hot Wheels Mario

Kart Die-Cast Vehicle Assortment  
Mattel, Inc.

**HALL OF FAME**

Au cours de la cérémonie, trois professionnels visionnaires du jouet ont été

intronisés dans le célèbre Hall of Fame de l'industrie du jouet : Thomas Chan, fondateur et PDG de Playmates Toys Inc. ; Thomas G. Murdough, Jr, fondateur de Little Tikes, Step2 et Simplay3 ; et Harry Kislewitz, fondateur de Colorforms Corporation. Ils rejoignent une impressionnante sélection de 74 stars de l'industrie du jouet, dont Milton Bradley, Joan Ganz Cooney, Walt Disney, Ruth Handler et Jim Henson, qui ont rejoint cette galerie d'honneur depuis sa fondation en 1984.

**LIEFDADIGHEID**

Les TOTY sont connus comme les "Oscars" de l'industrie du jouet. Après un examen indépendant, ils récompensent les meilleurs et les plus brillants produits, ainsi

que les personnes qui les conçoivent, les fabriquent et les vendent", a déclaré Steve Pasierb, président et directeur général de The Toy Association. "Nous félicitons les remarquables lauréats du concours TOTY et le très estimé 'Hall of Fame Inductees' à l'occasion de ce 20e anniversaire. Ils ont conquis le cœur des enfants et les ont incités à jouer. Les plus de 600 participants de TOTY reflètent la passion, l'innovation et la créativité inégalées de la communauté du jouet. En outre, cet événement permet de collecter des fonds importants pour la mission philanthropique de 'The Toy Foundation' qui consiste à aider les enfants dans le besoin". ●



Disney Pixar Toy Story Basic Figures  
Mattel, Inc.



LEGO® CITY Deep Space Rocket and Launch Control - LEGO Systems, Inc.



Coding Critters - Learning Resources®

# Decouvrez notre collection !

  
**OUTDOOR**  
PLAY



  
**VAN DER MEULEN**  
TOYS | LEISURE | OUTDOOR

Van der Meulen  
Lorentzstraat 23 | 8606 JP Sneek

T +31(0) 515 435 635  
E [info@vandermeulen.com](mailto:info@vandermeulen.com)

[vandermeulen.com](http://vandermeulen.com)



**SERIE  
XTREME  
24 V**

**Live  
to ride,  
ride  
to live**

  
INJUSA



## ■ WILDBRAIN CPLG LE RICHE PORTEFEUILLE DE HASBRO

**MONOPOLY, NERF, PLAY-DOH, MY LITTLE PONY ET TRANSFORMERS ... TOUT LE MONDE CONNAÎT LES MARQUES DE HASBRO. AU DÉPART, IL S'AGISSAIT DE LIGNES DE JOUETS RICHES, MAIS CES MARQUES SONT AUJOURD'HUI DEVENUES DES FRANCHISES ET DES MARQUES DE DIVERTISSEMENT BIEN CONNUES. CELA A CRÉÉ UN TOURBILLON DE POSSIBILITÉS LORSQU'IL S'AGIT DE PRODUITS SOUS LICENCE. WILDBRAIN CPLG A EU L'OCCASION DE TRAVAILLER AVEC CES MARQUES ET DE LES TRADUIRE EN PRODUITS FINIS BEAUX ET BIEN PENSÉS. BRENDA DRAAISMA ET MEIKE DE VAERE DONNENT PLUS DE DÉTAILS SUR CETTE COLLABORATION.**

Wildbrain CPLG représente les marques de la société américaine Hasbro au Benelux depuis le début de l'année 2020. "Ces dernières années, Hasbro est passé d'une entreprise de jouets à une entreprise de divertissement, avec une variété de marques fortes. Nous constatons qu'il y a un intérêt pour les produits de consommation de ces marques. C'est un grand défi pour nous de répondre à cette demande", a déclaré Brenda Draaisma, directrice générale de Wildbrain CPLG.

### BRING HOME THE FUN

"Hasbro est une entreprise très créative qui sait aussi évoluer assez rapidement. Cela a été prouvé une fois de plus pendant la période de COVID-19, où les familles devaient rester longtemps à la maison", explique M. Draaisma.

Hasbro a mis en place une initiative pour aider les parents et les personnes s'occupant des enfants à les occuper pendant les longues journées passées à la maison. Le site web [www.bringhomethefun.com](http://www.bringhomethefun.com) propose des activités amusantes, des images à colorier et bien d'autres choses encore pour vous divertir en famille. Il contient des conseils pour aider à planifier le jeu, des défis pour occuper les enfants, des idées pour utiliser les jeux de manière non seulement amusante mais aussi stimulante pour le cerveau, et des suggestions sur la manière dont les familles gèrent le stress émotionnel. Le site web est un lieu où les familles et Hasbro peuvent trouver l'inspiration pour passer un moment amusant et éducatif à la maison.

Si vous êtes intéressé et/ou pour plus d'informations sur les possibilités du produit ou sur le programme complet de licences, veuillez contacter [Meike.devaere@cplg.com](mailto:Meike.devaere@cplg.com) ou [Lenneke.vantintelen@cplg.com](mailto:Lenneke.vantintelen@cplg.com).

### TRENDY FASHION-ITEMS

De plus, les marques de jeux de société de Hasbro se retrouvent de plus en plus dans le monde de la mode.

"Un plateau de jeu de Monopoly comporte un certain nombre d'icônes et de textes qui sont très attrayants et se prêtent bien aux articles de mode. Par exemple, notre partenaire Difuzed a mis sur le marché de magnifiques accessoires, dont un sac à main à la mode de Monopoly", explique Meike de Vaere, directrice de la vente au détail et du marketing chez Wildbrain CPLG. "Zeeman a également lancé une ligne pour enfants au début de l'année, qui a reçu de nombreuses réactions positives de la part des consommateurs.

Pour un autre jeu, TWISTER, il y avait déjà une ligne de vêtements lancée par GAP. De nombreux articles en font partie, comme par exemple un pyjama avec les points TWISTER. D'autres marques de Hasbro apparaissent de plus en plus dans le monde de la mode. La marque MY LITTLE PONY se porte également bien, avec des collaborations avec des noms tels que Moschino. De plus, Wildbrain CPLG s'attend à ce que le lancement du nouveau film MY LITTLE PONY de Paramount en 2021 donne un énorme coup de fouet à la marque.

### EXPÉRIENCE GAMING AVEC LE NERF

Une autre marque forte de Hasbro est NERF, connue pour ses 'blasters'. "Le NERF projette parfaitement le jeu en ligne au jeu à l'extérieur avec des amis", déclare M. de

Vaere. "Plus de jeux ont été téléchargés récemment que jamais auparavant et ce même schéma de jeu se retrouve dans le NERF. Les garçons vont vouloir vivre cette action dans la vie réelle maintenant que jouer dehors est revenu à la normale".

### MARQUE DE STYLE DE VIE

La marque NERF a évolué d'une marque de jouets à une marque de divertissement plus large comprenant des produits de The Cookie Company, Stationery Team et Jazwares.

"La gamme NERF est devenue plus qu'une simple marque de blaster. Nous constatons une demande croissante de vêtements, de produits scolaires, d'accessoires de blaster et de vélos, car la marque continue d'évoluer vers une gamme de style de vie pour les enfants de 7 à 12 ans", déclare Delphine de Kool, directrice des licences de Hasbro Consumer Products dans la région EMEA, y compris le Benelux. La marque NERF est également devenue très populaire auprès des influenceurs et a reçu des prix pour les médias sociaux lors de campagnes précédentes. En 2020, Hasbro s'associe aux influenceurs néerlandais Clonny Games & Royalistiq et aux influenceurs belges Celine Dept & Michiel Callebaut qui soutiennent la marque NERF et sont très populaires auprès du public cible sur des plateformes telles que YouTube, Instagram et TikTok. ●



# DÉCOUVREZ DUALSENSE, LA NOUVELLE MANETTE SANS FIL POUR LA PLAYSTATION 5

PEU À PEU, NOUS EN APPRENDONS DAVANTAGE SUR LA NOUVELLE PLAYSTATION 5, QUI DEVRAIT ÊTRE DISPONIBLE D'ICI LA FIN DE L'ANNÉE. EN AVRIL, SONY A DONNÉ AUX FANS IMPATIENTS QUELQUE CHOSE POUR LES TENTER : DES PHOTOS DE LA TOUTE NOUVELLE MANETTE DUALSENSE.



L'une des caractéristiques les plus importantes de la nouvelle manette est le feedback haptique, qui ajoute une variété de sensations puissantes que vous ressentirez en jouant. Pensez par exemple à la lenteur de la conduite dans la boue. Des triggers adaptatifs ont également été intégrés aux boutons L2 et R2 de DualSense, afin que vous puissiez vraiment ressentir les sensations de vos actions, comme lorsque vous bandez un arc pour tirer une flèche. En ce qui concerne les boutons, le bouton 'Share' du DualShock 4 a fait place à un nouveau bouton 'Create'. Avec Create, Sony propose aux joueurs de nouveaux moyens de créer du contenu 'gameplay' épique qu'ils peuvent partager avec le monde entier ou simplement en profiter eux-mêmes.

DualSense ajoute également un système de microphones intégré, ce qui permet aux joueurs de bavarder facilement avec leurs amis sans avoir besoin d'un casque. Mais si vous prévoyez de chatter pendant une longue période, un casque est bien sûr utile. DualSense a été testé par un large groupe de joueurs avec différentes tailles de mains pour atteindre le niveau de confort souhaité, avec une excellente ergonomie. Avec DualSense, Sony veut donner aux joueurs l'impression d'entrer dans le monde du jeu dès qu'ils ouvrent la boîte. Les joueurs ont besoin de sentir que la manette est une extension d'eux-mêmes pendant qu'ils jouent - à tel point qu'ils oublient qu'ils tiennent quelque chose dans leurs mains. Jim Ryan, président et directeur général de

Sony Interactive Entertainment, a déclaré ce qui suit à propos de la nouvelle manette: "DualSense se démarque radicalement de notre précédente offre de manettes et montre à quel point il est important pour nous de faire un saut générationnel avec la PS5. La nouvelle manette, ainsi que les nombreuses fonctionnalités innovantes de la PS5, seront transformationnelles pour les jeux. La mission de PlayStation est de repousser les limites du jeu, maintenant et à l'avenir. Je tiens vraiment à remercier la communauté PlayStation d'avoir partagé ce voyage passionnant vers le lancement de la PS5 en automne 2020. Nous sommes impatients de partager plus d'informations sur PS5, y compris sur la conception de la console, dans les mois à venir" ●

série  
1

# EverDreamerZ playmobil



5 copines dans des boîtes surprises



70384 Viona



70387 Starleen



70385 Rosalee



70386 Clare



70388 Edwina

7  
surprises

- 1 Animal magique
- 2 Carte à collectionner
- 3 Pendentif
- 4 Autocollant
- 5 Accessoires
- 6 Bracelet
- 7 Perles



Le plaisir de  
débiller un  
cadeau jour  
après jour!

Accessoires  
à combiner

## Histoire

5 adolescentes avec de grands rêves:

Voilà Rosalee, Viona, Edwina, Clare et Starleen. Les amies découvrent une amulette mystérieuse qui leur permet de voyager au pays de leurs rêves. La première partie de l'histoire nous transporte dans le monde des rêves de Rosalee, qui aime par-dessus tout les sucreries.



playmobil.be



Découvrez les nouveaux jeux sur :  
[www.SmartGames.eu](http://www.SmartGames.eu)