Knobeln, bauen, spielen

SMART sorgt mit My First Totem, Logik-Lok Lili und Flip Bot für Abwechslung an Weihnachten

SmartMax My First Totem

Das neue My First Totem-Set aus der SmartMax-Reihe für Kinder ab 18 Monaten bringt jede Menge Knobel- und Spielespaß an langen Winterabenden! Mit den extra-großen Magneten von SmartMax lernen schon die Kleinsten spielerisch Magnetismus kennen. Beim Bauen sind ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Schnell finden sie heraus, dass warme und kalte Farben sich nach Lust und Laune kombinieren und zu kreativen Gebilden zusammenfügen lassen. Mit dem My First Totem bauen kleine Indianer ihren ersten eigenen Totempfahl. Dieser besteht aus bis zu acht Elementen, darunter lustige Maus-, Frosch- und Küken-Köpfe. Die Kids verbinden diese mithilfe von 24 extra-großen Aufgabenkarten in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen - oder einfach nach Belieben. So lernen bereits die Kleinsten logisches Denken, das Erkennen von Formen und Farben und schulen ihre Auge-Hand-Koordination! Ab sofort online und im gut sortierten Fachhandel für 25 Euro erhältlich.

Lernspiel mit Spaßfaktor

Die mehrfach ausgezeichnete Logik-Lok Lili von SmartGames verbindet erstmals bunte Spielwelten mit dem Knobelspaß aus den Solitärspielen und sorgt damit für leuchtende Kinderaugen unter dem Weihnachtsbaum. Das Set enthält eine farbenfroh gestaltete Lokomotive, zwei Waggons sowie neun Spielsteine unterschiedlicher Formen. Die Herausforderung: In 48 Aufgaben ansteigender Schwierigkeitsstufen müssen kleine Tüftler ab drei Jahren die Wagons so miteinander verknüpfen, dass der Zug komplett ist. Bereits die Jüngsten schulen dabei spielerisch kognitive Fähigkeiten wie visuelle Wahrnehmung, Problemlösen und Konzentration. Tutuuut - die Fahrt mit der Logik-Lok Lili macht nach erfolgreichem Zusammenbauen doppelt Spaß! UVP: 28 EUR.

GeoSmart Flip Bot
Mit dem 30-teiligen Magnetbaukasten Flip Bot von GeoSmart für Kinder ab fünf Jahren können lange Herbst- und Winterabende kommen! Beim Aufbau darf der Papa helfen: Im Set enthalten sind neben Rauten und Quadraten sechs Räder und Verbindungsarme. Ist der Flip Bot aufgebaut, manövrieren die Kleinen ihn dank Motor und Infrarot-Fernbedienung quer durchs Kinderzimmer. Starten die Kleinen den Turbomotor, schlägt er sogar Saltos. Doch der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt: Es ergeben sich unzählige Möglichkeiten, immer wieder neue Kreationen zu erschaffen. Die GeoSmart-Magnete zeichnen sich durch besonders starke rostfreie Neodym-Magnete und ein patentiertes doppeltes Sicherheitssystem aus. Nebenbei trainieren die Kleinen räumliches und logisches Denken sowie Hand-Auge Koordination. UVP: 55 EUR.

Pressekontakt

blattertPR GbR

Frau Melinda Hübner
Färberstr. 71
60594 Frankfurt

blattert-pr.de
melinda@blattert-pr.de

Firmenkontakt

SMART Toys and Games GmbH

Herr Markus Becker
An der Pönt 46
40885 Ratingen

https://smartgames.eu/de
deutschland@smart.be

Rolf Vandoren gründete das Unternehmen SMART NV 1992 in Kontich bei Antwerpen/ Belgien. Heute vertreibt der Hersteller von Denk- und Logikspielen sowie Magnetbaukästen in über 70 Länder, darunter die Hauptabsatzmärkte Mitteleuropa und USA. Seit Juni 2016 ist SMART mit einer eigenständigen Vertriebs- und Marketing GmbH für den deutschsprachigen Raum vertreten. Die Marke SmartMax kam 2010 auf den europäischen Markt. Zu den Top-Sellern gehören weltweit Spiele wie "Camelot Jr.", "Anti-Virus" oder "IQ-Fit" aus der SmartGames Reihe. Letztere steht für international ausgezeichnete Denk- und Logikspiele, die unter anderem das Gedächtnis trainieren und die Merkfähigkeit steigern. 2017 wurden vier Spiele mit dem renommierten "spiel gut"-Siegel ausgezeichnet. SmartMax ist bereits im Vorschulbereich etabliert und erlaubt selbst Kleinkindern den sicheren Umgang mit Magneten. Seit Anfang 2017 bietet SMART mit den GeoSmart-Magnetbaukästen für Kinder ab 5 Jahren eine weitere Produktlinie an. Der "Mars Explorer" wurde im gleichen Jahr mit dem "Plus X Award" ausgezeichnet sowie für das "Goldene Schaukelpferd" nominiert.

Mehr Informationen unter www.smartgames.eu.

Anlage: Bild