



Popkultur trifft auf Wohlbefinden: Inspirierende ToyTrends zur Spielwarenmesse 2025

- Zwei neue Trends: „Anime & Friends“ und „Healthy Heroes“
- Perfekte Position: Neuer zentraler Standort in Eingang Mitte

Nürnberg wird vom 28. Januar bis zum 1. Februar wieder zum Zentrum der weltweiten Spielwarenbranche. Gemeinsam mit dem Team der Spielwarenmesse hat das internationale TrendCommittee für das kommende Jahr zwei ToyTrends identifiziert: „Anime & Friends“ und „Healthy Heroes“. Passende Produktbeispiele inspirieren die Fachbesucherinnen und Fachbesucher in prominenter Lage in Eingang Mitte. Ergänzend liefern die ToyTrend Vorträge im Toy Business Forum in Halle 3A wertvolle Zusatzinformationen für die Sortimentsplanung.

Faszinierende Anime- und Mangawelt

Die Welt der Anime- und Manga-Charaktere findet sowohl bei Kindern als auch bei allen anderen Altersgruppen Anklang. Die Figuren haben Fan-Status und beeinflussen damit auch die Popkultur sowie verschiedenste Medien wie z. B. TV, Videospiele, Merchandise und natürlich Spielwaren. Der ToyTrend „Anime & Friends“ zeigt Produkte sowie Lizenzthemen für Kinder und Teenager aus dem Bereich Anime und Manga. Auch Spielwaren, die im japanischen Kawaii-Stil (Japanisch für süß oder niedlich) gestaltet sind, zählen dazu. Figuren mit ihren charakteristischen großen Augen wie Hello Kitty sind in diesem Genre ebenso zu finden wie eine lächelnde Plüsch-Avocado.

Mit Spiel-Spaß zu besserem Wohlbefinden

Bei dem ToyTrend „Healthy Heroes“ werden Kinder ganzheitlich gestärkt. Hier vereinen sich Bewegung, Achtsamkeit und gesunde Ernährung zu einem Erlebnis. Spielerisch das Bewusstsein für körperliche Fitness in Verbindung mit emotionaler, mentaler und sozialer Gesundheit zu wecken, ist das Ziel. Im Mittelpunkt stehen Produkte, die Entspannung, Meditation und körperliche Aktivitäten fördern und dabei für viel Spaß und gute Laune sorgen.



Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen sollen gestärkt und das Ausdrücken von Emotionen, Bedürfnissen, aber auch Ängsten gefördert werden. Die Vermittlung einer gesunden Ernährungsweise ist ein weiterer Baustein dieses Trends.

Entdecken und informieren

Die ToyTrends spiegeln nicht nur aktuelle Entwicklungen in der Spielwarenbranche wider, sondern greifen auch globale gesellschaftliche Themen auf. Auf der neu gestalteten aufmerksamkeitsstarken Sonderfläche in Eingang Mitte werden sie mit inspirierenden Produkten auf Themeninseln erlebbar. Das Special lädt zum Entdecken und Ausprobieren ein. Im Toy Business Forum in Halle 3A gibt die Trendexpertin Reyne Rice aus den USA Dienstag und Donnerstag wertvolle Einblicke in die ToyTrends 2025. Unter www.spielwarenmesse.de/toytrends sind alle Informationen zum Thema abrufbar.



Professional Studio Manga, Buki France (Frankreich), Halle 4/C-05

www.bukifrance.com

Mit dem Set aus Zeichenblock, verschiedenen Stiften und Schablonenbögen können 25 Mangas ausgemalt und gestaltet werden.



Naruto Uzumaki Easy-Click-System, Carrera Revell (Deutschland), Halle 12.2/P13

www.carrera-revell.com

Durch Zusammenstecken der mehrfarbigen, präzise gefertigten Bauteile entsteht eine rund elf cm große Figur der Hauptperson Naruto Uzumaki aus der gleichnamigen Anime-Serie. Das innovative Easy-Click-System sorgt für schnellen Erfolg und Stabilität.



Pokémon Snorlax Plüschrucksack, C y P Brands Evolution (Spanien), Halle 2/C-30

www.cypbrands.com

Der Rucksack im Pokémon-Design ist aus weichem Plüschstoff hergestellt und hat verstell- und abnehmbare Griffe.



Papier Webbild, DruckDesign Frank Gebhart (Deutschland), Halle 3A/B-01

www.basteltiger.shop

Das Bastelset besteht aus Papierstreifen, die in einen gestanzten Bogen eingewoben werden. Dadurch entsteht ein einzigartiges Bild in Webstruktur.



One Piece Mystery Minis, Funko (Großbritannien), Halle 12.0/B-08-1, D-11-1

www.funkoeurope.com

Mini-Sammelfiguren mit Charakteren aus der Anime-Serie „One Piece“.





Satoru Gojo – Jujutsu Kaisen, Funko (Großbritannien), Halle 12.0/ B-08-1, D-11-1

www.funkoeurope.com

Funko präsentiert eine Sammelfigur des Zaubererlehrers Satoru Gojo aus der Anime-Serie „Jujutsu Kaisen“.



Gaara – Naruto, Funko (Großbritannien), Halle 12.0/ B-08-1, D-11-1

www.funkoeurope.com

Diese Sammelfigur stellt den Charakter Gaara dar, der in der Anime-Serie „Naruto“ zunächst als Antagonist auftaucht, später aber die Seiten wechselt.



Total Anime 16,5 cm Action-Figur, Jazwares (Deutschland), Halle 4A/ C-22, D-21

www.totalanime.jazwares.com

Total Anime stellt vollbewegliche Actionfiguren aus den beliebtesten Anime-Serien her. Sie haben einen hohen Detailgrad sowie austauschbare Hände, Gesichter und Accessoires.



Yummis Bubble Tea, Joy Toy (Italien), Halle 4/A-80

www.joy-toy.com

Yummis Bubble Tea ist ein 22 cm großes Plüschkissen, das aussieht, wie ein Becher Bubble Tea.



Bubble Tea, Juguetes Cayro (Spanien), Halle 10.0/F-21

www.cayro.es

In dem Kartenspiel geht es darum, möglichst viele und geschmackvolle Bubble Tea-Mischungen herzustellen.



Plüschspielzeug, Linzy Toys (USA), Halle 1/F-08

www.linzytoys.com

Die Plüschfiguren im Kawaii-Stil stellen beliebte Sushi-Gerichte dar.





One Piece Going Merry Lichtwecker, Madcow Entertainment (Frankreich), Halle 12-0/D-04

www.teknofun-entertainment.com

Der Wecker im Design der Anime-Serie „One Piece“ ist mit Beleuchtung und zeigt Uhrzeit, Datum und Raumtemperatur an.



Lichtszene Bisasam, Madcow Entertainment (Frankreich), Halle 12.0/D-04

www.teknofun-entertainment.com

Die Nachttischlampe im Pokémon-Design kann auf zwei verschiedene Arten leuchten – statisch oder pulsierend.



YuMe Jujutsu Kaisen Geheimnis-Kapseln, Maxx Marketing (Hongkong), Halle 12.0/F-13

www.yumetoys.com

Die Acht Geheimnis-Kapseln enthalten verschiedene Charaktere der Anime-Serie „Jujutsu Kaisen“. Jede Box besteht aus einer Actionfigur, einer Basis mit Verbindungselement sowie Schlüsselanhängern und Talismanen.



Dotzies Neon Anime Girls, Needleart World (Zypern), Halle 10.0/H-08

www.diamonddotz.com

„Dotzies“ sind Schablonen, die mit funkelnden Neonperlen beklebt werden. Jede Packung enthält vier Bilder.



Mymochi, Nici (Deutschland), Halle 1/E-04, F-04

www.nici.de

Diese 27 cm großen Plüschfiguren gibt es mit wechselbaren Kostümen und weiteren Accessoires zum Kuschieln, Sammeln und Tauschen.



Okto Sensory Art – 3D Anime Pictures, Okto Family Group (Ukraine), Halle 4/A-13

www.oktoclay.com

Diese neue Kollektion zeigt vier Anime-Motive der vier Elemente. Jedes Sensory Art-Set enthält eine Leinwand, auf die ein Motiv mit lufttrocknendem Ton aufgetragen wird.





Avatar Legends – Das Rollenspiel: Einstiegsbox, Pegasus Spiele (Deutschland), Halle 11.0/FY-06

www.pegasusshop.de

Die umfangreich ausgestattete Box dient als Einführung für das Rollenspiel „Avatar Legends“ und enthält alle benötigten Materialien.



Plüschtiere von Dragon Ball, Play by PlayToys & Novelties (Spanien), Halle 1/ B-01, C-02

www.playbyplaytoys.es

Diese aus hochwertigen Materialien produzierten Plüschfiguren stellen die Hauptcharaktere der Anime-Serie „Dragonball“ dar.



Plüschtiere von Hello Kitty, Play by PlayToys & Novelties (Spanien), Halle 1/ B-01, C-02

www.playbyplaytoys.es

Diese Plüschtier-Kollektion setzt die berühmte „Hello Kitty“-Figur in verschiedenen Kostümen in Szene.



Wooden Theatre Naruto, Red Robin Design (Belgien), Halle 2/B-01

www.redrobindesign.be

Mit dem DIY-Holzbausatz kann man verschiedene ikonische Szenen der Anime-Serie „Naruto“ zusammenstellen.



Wa-Gu-Mi One Piece Thousand Sunny, Red Robin Design (Belgien), Halle 2/ B-01

www.redrobindesign.be

Dieses DIY-Set enthält lasergeschnittene Teile für ein 3D-Modell des Piratenschiffs Thousand Sunny aus der Anime-Serie „One Piece“.



One Punch Man 1974 Mazda RX-3 1:24, Simba-Dickie-Group (Deutschland), Halle 6/C-03, C-09

www.jadatoys.de

Dieses Set besteht aus einem Modellauto mit aufklappbaren Türen und einer sieben cm großen Figur der Anime-Serie „One Punch Man“.





Naruto 2001 Honda S2000 1:24, Simba-Dickie-Group (Deutschland), Halle 6/ C-03, C-09

www.jadatoys.de

Die hochwertige Sammlerbox enthält ein Honda-Modellauto und eine Actionfigur der Anime-Serie „Naruto“. Beim Modellauto im Maßstab 1:24 lassen sich Türen, Motorhaube und Kofferraum öffnen.



Hunter X Hunter Figures 2,5", Wave 1, Simba-Dickie-Group (Deutschland), Halle 6/C-03, C-09

www.jadatoys.de

Fans der Anime-Serie „Hunter X Hunter“ erhalten mit dieser Serie Metallfiguren der vier Hauptcharaktere.



Manga Zeichnen, Spicebox Product Development (Kanada), Halle 5/A-89

www.spiceboxbooks.com

Mit der Box lernen Manga-Einsteiger, wie sie ihre eigenen Comics zeichnen können. Jede Box enthält Zeichenmaterialien, einen Übungsblock sowie ein Projektbuch.



Monopoly One Piece, Winning Moves (Deutschland), Halle 10.0/G-16

www.winningmoves.de

Das Spiel ist eine Variation des Klassikers Monopoly mit Elementen aus der Anime-Serie „One Piece“.



Top Trumps Quiz One Piece, Winning Moves (Deutschland), Halle 10.0/G-16

www.winningmoves.de

Bei diesem Quiz geht es darum, möglichst viele Fragen zu den Hauptpersonen der Anime-Serie „One Piece“ richtig zu beantworten.



Hello Shinbi AI, XOPlay (Südkorea), Halle 4A/C-01

www.smartstore.naver.com

Hello Shinbi AI ist eine Figur der Anime-Serie „Shinbi Apartment“, die mit Spracheingabe und künstlicher Intelligenz ausgestattet ist. Sie ist für interaktives Lernen oder Entertainment entwickelt worden.





Yogitier, 8samsam Yogitier Fei Schäfer (Deutschland), Halle 3A/D-06A

www.yogitier.de

Die nachhaltige Kinderyogamatte in Tierform bringt Bewegung, Fantasie und Freude in den Alltag. Sie wurde speziell für die Bedürfnisse von Kindern entwickelt und soll sie beim Yoga und zum Aufbau innerer Stärke und bewusster Entspannung unterstützen.



Yoga-Memo aus Holz, 8samsam Yogitier Fei Schäfer (Deutschland), Halle 3A/D-06A

www.yogitier.de

18 spannende Übungen bringen Kindern spielerisch Yoga bei. Jede Karte zeigt eine Übung mit dem entsprechenden Tiernamen sowie einer Illustration.



Emotio, Atomo Games Editorial (Spanien), Halle 10.0/F-17

www.atomo-games.com

Emotio ist ein von einem Psychologen entwickeltes Partyspiel, das die emotionale Intelligenz fördert. Hierdurch sollen Akzeptanz und Kommunikation gestärkt werden, um Selbstwertgefühl, Empathie und soziale Kompetenzen zu entwickeln und die persönliche Entwicklung zu unterstützen.



Balance Play, BaaVi (Tschechien), Halle 3A/D-20

www.baavi.cz

Balance Play ist ein Bewegungsspielzeug aus Holz, das durch seine Variabilität langen Spielspaß für Kinder jeden Alters bietet. Beim Spielen entwickeln sie auf natürliche Weise Motorik und Kreativität, trainieren die Bewegungskoordination und stärken die Muskulatur.



Meine erste Farm, Franckh-Kosmos (Deutschland), Halle 10.0/G-02

www.kosmos.de

Homefarming mit Judith Rakers: Gemüse anbauen, Säen und Ernten nach Lust und Laune. Mit dem stabilen Minihochbeet gelingt der perfekte Einstieg in die Selbstversorgung.





Judiths kleine Farm, Franckh-Kosmos (Deutschland), Halle 10.0/G-02
www.kosmos.de

Das Garten-Set bietet eine interaktive Möglichkeit, das Gärtnern spielerisch zu erlernen. Es enthält eine Anleitung, die Familien unterstützt. Dabei werden Grundlagen der Biologie, Natur und Umwelt auf anschauliche Weise vermittelt.



Homefarming – Das Spiel, Franckh-Kosmos (Deutschland), Halle 10.0/G-02
www.kosmos.de

Das Brettspiel lädt zwei bis vier Spielerinnen und Spieler dazu ein, gemeinsam einen kleinen Garten zu bewirtschaften. Mit hilfreichen Informationen, die auch im echten Garten angewendet werden können.



E1219 – Intelligentes Balance Board, Hape International (China), Halle 3A/E-19, G-26
www.hape.com

Das intelligente Balance Board verfügt über drei Spielmodi – zur Förderung von Fitness, Balance und Grobmotorik.



furReal Daisy, die Yoga-Ziege – interaktives Spielzeug, Just Play UK (Großbritannien), Halle 6/C-11
www.justplayproducts.com

Diese naturgetreue, interaktive Spielzeug-Ziege verfügt über mehr als 60 Sound- und Bewegungskombinationen, um den Kindern spielerisch Yoga näher zu bringen.



Kendama, Krom Kendama (Dänemark), Halle 7/C-95
www.kromkendama.com

KROM Kendama ist ein Geschicklichkeitsspiel aus Holz. Es fördert Bewegung, Achtsamkeit, Balance, Fokussierung und Koordination.



Aktivitätsset mit SEL-Spielfiguren, Learning Resources (Großbritannien), Halle 5/B-06, C-05
www.learningresources.co.uk

Das Set unterstützt Kinder dabei, verschiedene Emotionen zu erkennen, zu benennen sowie zu verstehen. Mithilfe der 18 Aufgabenkarten können Gefühle spielerisch besprochen und Einfühlungsvermögen gefördert werden.





Schildkröt Kids Balance Board, MTS Sportartikel / Schildkröt (Deutschland), Halle 7A/C-08

www.schildkroet-sport.com

Das Schildkröt Balance Board ist ein Sportgerät für Kinder ab vier Jahren, welches das Gleichgewichtstraining mit Spielspaß verbindet. Das integrierte Kugellabyrinth sorgt für Herausforderung und Motivation bei Jung und Alt. Die Schulung von Körpergefühl und Koordination geschieht nebenbei.



Gesichter-Baukasten, Plan Creations / Plan Toys (Thailand), Halle 3C/B-19

www.th.plantoys.com

Das Set ermöglicht, Gesichter zusammensetzen und dabei Emotionen auszudrücken. Diese Aktivität fördert Kreativität, soziales Spiel und Gespräche. Es regt die emotionale Intelligenz an und verwendet nachhaltige Materialien, um das Umweltbewusstsein zu stärken.



My First, Scoot & Ride (Österreich), Halle 3C/B-24

www.scootandride.at

Mit diesem Babyrutscher können Babys erst Mobilitätserfahrungen sammeln. Die Räder lassen sich zu Beginn abmontieren, damit bereits die Kleinsten darauf herumklettern können.



Highwaykick 1 Push and Go, Scoot & Ride (Österreich), Halle 3C/B-24

www.scootandride.at

Der Highwaykick 1 Push and Go ist mit einer abnehmbaren Schiebестange für Eltern ausgestattet. So können Kinder im Alter von ein bis drei Jahren sitzend oder stehend geschoben werden.



Animal Yoga, SES (Deutschland), Halle 5/A-01

www.ses-creative.com

Mit diesem Set können Kinder 27 Yoga-Posen ausprobieren, die aktiv Balance, Kraft, Konzentration und Entspannung fördern. Durch das Drehen eines Rades und das Ziehen von Karten entstehen spannende Herausforderungen – von der entspannten Faultier-Pose bis zur geschmeidigen Katzenhaltung.



Disney Snuglets Wellbeing Pooh, 40 cm, Simba Toys (Deutschland), Halle 6/C-03, C-09

www.simbatoy.com

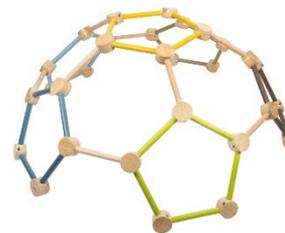
Der 40 cm große Winnie Puuh lädt mit seinem weichen Plüschkörper und einer roten Schlafmütze zum Entspannen ein. Sein leicht beschwerter Körper sorgt für eine beruhigende Wirkung, wenn er auf Brust oder Arm gelegt wird.





Kletterkuppel „Adventure“, Small Foot (Deutschland), Halle 3/C-30, D-31
www.b2b.small-foot.de

Ob als Klettergerüst oder geheimes Versteck – diese geometrische Kletterkuppel bietet durch die Verbindung von Bewegung und Spaß viele Möglichkeiten für die Förderung von Motorik, Gleichgewichtssinn, Kraft und Koordination.



Was ist Was Meine Welt. So wütend, so froh – meine Gefühle, Tessloff (Deutschland), Halle 10.0/E-02
www.tessloff.com

Das Pappbilderbuch für Kinder ab zwei Jahren zeigt mit emotionalen, witzigen Illustrationen alltägliche Gefühlssituationen und hilft Kindern, sich selbst wiederzuerkennen und die eigenen Gefühle zu verstehen.



Meine Superkräfte, The Happy Gang (Portugal), Halle 10.0/21
www.thehappygang.com

Dieses Set aus 30 illustrierten Karten stellt „echte“ Superkräfte vor, die Kinder bestärken und motivieren. Das gemeinsame Erkunden hilft dabei, ein gesundes Bewusstsein für sich und ihre Umwelt zu entwickeln sowie Lebenskompetenzen zu fördern.



Lass uns reden über Emotionen!, The Happy Gang (Portugal), Halle 10.0/21
www.thehappygang.com

Das Set aus 32 Karten und einer Begleitbroschüre schafft eine spielerische und lehrreiche Möglichkeit, die emotionale Intelligenz zu fördern. Es unterstützt Kinder ab drei Jahren dabei, Gefühle zu erkennen, auszudrücken und zu regulieren.



der.Wackler, TicToys (Deutschland), Halle 3A/G-06
www.tictoys.de

der.Wackler aus umweltfreundlichem Kork kombiniert Kreisel, Sitzkissen und Balance Board. Spielerisch werden Gleichgewicht, Konzentration und Koordination gefördert und die Muskulatur gestärkt.



Tualoop, TicToys (Deutschland), Halle 3A/G-06
www.tictoys.de

Das nachhaltig gefertigte Ringwurfspiel fördert Bewegung und Geschicklichkeit. Es kann im Garten, Park oder Strand genutzt werden.





Set Gesunde Ernährung, magnetisch, 61-teilig, TimeTex Hermedia (Deutschland), Halle 4/D-03

www.timetex.com

Details über gesunde Ernährung lernen Kinder mit der magnetischen Ernährungspyramide, indem sie die Lebensmittel in verschiedene Kategorien einordnen.



Nebulous Stars – Beruhigender Squishy, Tween Team (Kanada), Halle 3A/E-17

www.nebulousstars.com

Die Kunststofffiguren aus der „Animoulous“-Reihe sorgen spielerisch für Entspannung und Stressabbau durch Drücken und Kneten.



Yvolution Twista Skates, Yvolve Sports Yvolution (Irland), Halle 7/A-91, B-90

www.yvolution.com

Die Twista Skates bieten eine flexible Möglichkeit für Kinder, erste Erfahrungen im Skaten zu sammeln. Sie lassen sich unkompliziert von Inline- auf Lernmodus umstellen sodass der Schwierigkeitsgrad angepasst werden kann.



Yvolution Fliker C5, Yvolve Sports Yvolution (Irland), Halle 7/A-91, B-90

www.yvolution.com

Der Yvolution Fliker C5 ermöglicht dynamische Bewegungen wie beim Carven. Der Drift-Scooter fördert Motorik und Koordination, regt zu aktiver Bewegung an und inspiriert zu Outdoor-Aktivitäten.



Bildmaterial steht Ihnen unter www.spielwarenmesse.de/media zur Verfügung.

Januar 2025 – sr/seb

Spielwarenmesse®

Sie ist das globale Leitevent der Branche: die Spielwarenmesse®. Auf der B2B-Veranstaltung präsentieren sowohl Key Player als auch Startups dem Handel aus aller Welt ihre Innovationen und Trends live in Nürnberg. Die Teilnehmenden erhalten auf dem für sie wichtigsten Treffpunkt neben dem umfassenden Produktangebot auch viel Inspiration für ihren Geschäftsalltag sowie wertvolles Branchenwissen und nützliche Marktorientierung. Als Ergänzung liefern die multifunktionale Plattform Spielwarenmesse® Digital und das E-Journal „Spirit of Play“ ganzjährig Themen, Analysen und Insights rund ums Spielen. Seit 2013 ist die Bezeichnung Spielwarenmesse® als Wortmarke in Deutschland geschützt.

Messetermin: Spielwarenmesse® Dienstag bis Samstag, 28. Jan – 1. Feb 2025