



**Oficiální informace o historii IGRÁČKA –  
podklad pro komunikaci s médii**

2017

## 1. IGRÁČEK DNES - NOVODOBÝ IGRÁČEK OD EFKA

Od roku 2010 vlastní ochrannou známku pro název hračky IGRÁČEK (včetně původních forem) společnost EFKO-karton, s. r. o. z Nového Veselí, která majetek zkrachovalé IGRY odkoupila od společnosti All Toys Jaroslava Novozámského. Samotné obstarání veškerých náležitostí však nebylo vůbec snadné. Jednalo se přibližně o 150 různých vstříkovacích forem. Největší potíží byla v tom, že k těmto různě starým formám neexistovala žádná výkresová dokumentace a technické listy. Řada z nich navíc již nebyla v dobrém technickém stavu a bylo nutné každou z forem řádně otestovat a rozhodnout o jejím dalším využití. Oprava a výroba forem je totiž závislá na řadě technických detailů, které ve výsledku mohou vést k vzájemné nekompatibilitě výsledných výlisků.

Celý proces renovace přibližuje jednatel EFKO-karton Miroslav Kotík: *„Do podoby a funkčnosti figurky jsme výrazně nezasahovali. Ověřili jsme si, že velikost a funkčnost postavičky je optimální. Zaměřili jsme se tedy na vylepšení. Velkou technickou úpravu jsme provedli u rukou. Paže i zápěstí jsou zcela nové a IGRÁČEK může zápěstím otáčet, což bylo pro využití IGRÁČKA velmi důležité, ostatně jen formy na nové ruce nás vyšly na 400 000 Kč. Úpravou prošla také hlava, u které jsme vyřešili problém s jejím odpadáváním. Nadále je otočná o 360 stupňů a zůstal také typický nos a sundavací vlasy. K potisku obličejů již nepoužíváme původní techniku termotisku, ale moderní a velmi přesnou technologii potisku, tzv. tampo print. Dále jsme se potýkali s častým problémem rozpadávání figurky. To jsme vyřešili úpravou forem hlavy a zacvakávacího mechanismu uvnitř postavičky. Jak s oblibou říkám, každý IGRÁČEK tak má svou duši. Od počátku jsme si ale také řekli, že IGRÁČEK musí mít pěkné auto, a také že mu chybí prostředí, ve kterém si děti s postavičkou hrají. Zapojili jsme do projektu zkušeného designera Miloše Hábu a z jeho návrhu následně vznikly nové formy na auto a jednotlivá prostřední, jako například policejní stanice, ordinace atd., která jsou jednoduše složitelná do kompaktních kufříků, nabízející předškolním dětem nový pohled na prostor, a to přes půdorysné řešení, které rozvíjí prostorovou orientaci. Soubor forem se tím pádem rozšířil na téměř 200. Musíme ale přiznat, že některé staré formy nevyužíváme jak z technických důvodů, nebo protože se nám do moderních konceptů nehodí. Výrobu jsme rozjízдили ještě na starých vstříkovacích lisech. Následně jsme pořídili nové plně elektrické vstříkolisy od rakouské společnosti Wittman Battenfeld a německé BOY. Celá produkce se odehrává na lisech od 25 do 240 tun uzavírací síly.“*

Hlavní zacílení IGRÁČKA, coby hračky přinášející dětem nové stimuly při hře s vlastní fantazií, se promítá zejména u nové sady nákladních aut a traktorů IGRÁČEK MultiGO s unikátním systémem otočného bajonetu pro snadnou výměnu korbíček. S každou novou korbou dítě získá nové auto a může si tak velmi snadno proměnit popelářské auto za auto s

funkční sklopkou nebo např. stavební deskou kompatibilní s LEGO® DUPLO®. IGRÁČKA lze přitom jednoduše umístit do kabiny vozu nebo sedadla traktoru. Celý koncept sady IGRÁČEK MultiGO navazuje na původní myšlenku – seznamování dětí se světem profesí od útlého věku. Tato auta, stejně jako postavičky a ostatní doplňky, jsou vyráběna z velmi kvalitního a houževnatého plastu ABS. Ze stejného materiálu se vyrábí např. i vyhlášená stavebnice LEGO. Sada aut a traktorů s výměnnými korbičkami IGRÁČEK MultiGO představuje největší inovaci ve světě IGRÁČKA za celou jeho historii. Pouze samotná investice do nových forem dosáhla více než 7 milionů korun. Zcela unikátní systém výměny nástaveb je přitom chráněn průmyslovým vzorem. Kufříky IGRÁČEK Handy a auta a traktory IGRÁČEK MultiGO se navíc mohou pyšnit oceněním Správná hračka.

Při příležitosti 40. výročí vzniku Igráčka došlo v roce 2016 ke kompletnímu redesignu všech IGRÁČKŮ a jejich obalů. Nové moderní úbory a oblečení, oživující bílá tečka v očích a v neposlední řadě nové sady vlasů představují další milník v proměně legendární postavičky v moderní hračku pro současnou generaci dětí. Kvalita použitých materiálů a samotné zpracování si v ničem nezadá se světoznámými výrobci plastových hraček. Tuzemští zákazníci a zahraniční partneři oceňují kompletní výrobu v České republice, která je pro ně známkou zmiňované kvality. IGRÁČEK se těší oblibě také na Slovensku, v Maďarsku, Rusku, Polsku, Německu, Španělsku, Itálii, Rumunsku, Jižní Koreji, nebo také Kanadě. Nově si s postavičkou mohou hrát také děti v Jižní Americe. Pro destinace „západního“ trhu se od roku 2012 z důvodu výslovnosti a lepšího ztotožnění dětí s hračkou používá název „Pokeeto“ – hračka do kapsičky.

Celkem EFKO za pět let vyrobilo 168 typů IGRÁČKA, včetně speciálních edic, jako je např. sýrař Sedlčanského hermelínu nebo edice pro dívky s licenci Hello Kitty. V průběhu pěti let vyrobila společnost EFKO přes jeden milion postaviček.

## **2. IGRÁČEK a jeho historie**

Na vývoj postavičky IGRÁČKA mělo silný vliv přátelství Ing. Jiřího Kaliny s německým designerem Hansem Beckem.

„Otec Playmobilu“ Hans Beck (1929–2009) působil v tradičním německém hračkářském koncernu Geobra Brandstätter GmbH & Co. KG na pozici vedoucího vývoje. Ing. Jiří Kalina byl od šedesátých let zaměstnancem Výrobního družstva IGRA Praha. Podnik byl založen roku 1950 a do konkursu se dostal v roce 2009.

Přátelství s Jiřím Kalinou vzniklo na základě jejich společné vášně, oba byli letečtí modeláři. Na závodech ultralehkých letounů se také poznali. O talentu obou modelářů svědčí Beckovy

úspěchy, když se stal mistrem světa v Derbrecínu v roce 1966. Kalina vyhrál mistrovství světa dokonce několikrát.

Jiří Kalina vzpomíná, jak již počátkem šedesátých let spolu s Hansem Beckem diskutovali a řešili miniaturní plastikovou figurku, která měla být původně jakýmsi malým robotem, který měl znázorňovat různé pracovní činnosti. Původním záměrem totiž bylo vytvořit alternativu ke klasickému cínovému vojáčku, se kterým budou i menší děti moci dobře manipulovat a samotná ruka figurky bude disponovat úchopem pro další příslušenství a její bytelnost a konstrukční provedení zajistí lepší stabilitu. S prvním návrhem figurky přišel Beck. Figurku spolu Kalina s Beckem dále řešili asi 6 let. Klíčová role Kaliny spočívala v jeho schopnostech konstruktéra a strojního inženýra, který řešil praktické, funkční stránky postavičky a zejména možnosti výroby jednotlivých dílů. V 60. letech byla technologie výroby plastových hraček značně náročná a odkázaná na zručnost obráběčů. Co se ale týče kvality výlisků, byla zvládnuta výborně, o čemž svědčí špičková kvalita forem, z nichž se IGRÁČEK částečně vyrábí dodnes.

Jiří Kalina vzpomíná, že stádium samotné realizace konceptu figurky začalo počátkem 70. let v tehdejší Německé spolkové republice. Pod názvem Playmobil byla figurka poprvé představena na mezinárodním veletrhu hraček v Norimberku v roce 1974. Beck měl finální vzhled postavičky dotvářet v průběhu let 1971–74. Do vývoje ale zasáhla ropná krize. Skokový nárůst cen plastů zcela zhatil uvedení německé figurky na trh. Zvažovala se dokonce možnost nahrazení plastu jiným materiálem – dřevem, což Beck odmítl. Navíc prvotní skici postavičky se nesetkaly s pochopením v řadách vedení německého podniku, což bylo hnacím motorem při Beckově hledání pádného argumentu, že výroba plastového panáčka má smysl. Nalezl jej právě v osobě Kaliny, kterému nabídl, zdali by o výrobu postavičky neměli zájem v jeho podniku IGRA Praha. V případě kladné odpovědi by pak Beck mohl argumentovat, že Československo v progresivní plastové hračce potenciál vidí, což se nakonec ukázalo jako správný krok při úspěšném prosazení Beckovy vize německé postavičky.

Samotné uvedení prvních panáčků Playmobilu (indián, dělník a rytíř) bylo úzce spjato s panem Kalinou ještě v jednom ohledu. Podařilo se mu totiž v týmu podniku IGRY vyřešit konstrukční problém, se kterým se první panáčci Playmobilu potýkali. Trpěli rychlým opotřebením ohebného mechanismu, což vedlo k samovolnému sklápění figurky a padání. Kalina se tehdy podílel na úpravě forem přímo v Německu. Těžil přitom z bohatých zkušeností a reputace československých inženýrů, a to nejen v oblasti samotné výroby forem, ale také správného seřizování strojů.

Expanze a celosvětová proslulost konstrukčně již bezchybných postaviček Playmobilu začala s uvedením na mezinárodní trh v roce 1976. V témže roce již byl připraven k uvedení také československý IGRÁČEK, jehož finální prototyp byl schválen, formy byly hotovy a mohlo se začít s výrobou. Zatímco v Německu čelili zmíněným potížím se skokovým zdražením ceny ropy, centrálně plánové hospodářství v Československu ve finále představovalo ještě větší překážku pro včasné uvedení zboží na trh. Uvést postavičku v průběhu probíhající pětiletky do roku 1975 prakticky nebylo možné. Stejně tak včasné vyjít na trh s výrobkem z kvalitního a nedostatkového ABS plastu. Cestu na pulty obchodů zpozdily nejenom tržní faktory prodlev objednání materiálů na výrobu IGRÁČKŮ a jejich finálních ocelových forem. Uvedení nového produktu v plánovaném hospodářství ČSSR zdatně sekundovala také společensko-politická specifika doby.

Roli zde totiž hrál i schvalovací proces, který podléhal tzv. hračkářské komisi, bez jejíhož souhlasu nebylo možno hračku uvést do obchodní sítě. Návrhářka výrobního družstva IGRA a spoluautorka IGRÁČKA Marie Pavlíčková-Krejchová vzpomíná, že schvalování nebylo pouhou formalitou. U všech hraček se mimo funkčních vlastností velmi dbalo na otázku estetiky. Tehdejší vedoucí schvalovací komise profesor Fixl byl shodou okolností také někdejší učitelem paní Krejchové. Pan profesor byl prototypem IGRÁČKA natolik nadšen, že zedník prošel hned v prvním kole.

Od začátku vývoje figurky si byli tvůrci dobře vědomi, že její vzhled bude třeba uzpůsobit tuzemskému prostředí. Začala tak vznikat postavička se zcela vlastním, a pro IGRÁČKA nezaměnitelným designem v podání paní Pavlíčkové-Krejchové, která těžila z předchozích bohatých zkušeností návrhářky panenek.

Nejvýraznější odlišností IGRÁČKA oproti německé postavičce Playmobil je jeho hlava. Nejenom je znatelně větší, ale také vyráběná odlišnou technologií, v současné době tampo tiskem. Zřetelný rozdíl je viditelný také např. v řešení paží nebo kalhot. Od 90. let se IGRÁČEK vymyká také vystouplým nosem. Velikost hlavy a celkové proporce postavičky IGRÁČKA jsou blízké proporcím dětské postavy, naproti tomu německá postavička má proporce blíže postavě dospělého člověka.

Původní IGRÁČEK nebyl prací pouze dvou lidí. Na vývoji vlastních forem se podílel celý tým spolupracovníků IGRY. Není přitom bez zajímavosti, že původní formy na figurky vznikly takřka zcela ruční prací, jelikož nástrojáři v IGŘE neměli k dispozici žádné pokročilé tzv. numerické obráběcí stroje. Celá výroba byla zaštitěna Ing. Josefem Pavlíčkem.

Prvním hotovým prototypem byl IGRÁČEK zedník s příslušenstvím, který spatřil světlo světa v roce 1976. Raritou byl nejenom jeho vývoj „na koleni“, ale také samotné kroky před definitivním stanovením podoby, nejspíš v roce 1974, tedy ve stejném období jako uvedení Playmobilu. IGRÁČEK zedník měl dokonce v té době Beckovi posloužit jako ukázkový vzor, kam už v Československu s vývojem pokročili, a navzdory nepříznivé ekonomické situaci tak nemá cenu s uvedením německé postavičky otálet.

Za jeden z nejproslulejších modelů IGRÁČKA v celé historii postavičky lze považovat legendárního „příslušníka“ VB, který se přes počáteční obavy v IGŘE setkal s velkým úspěchem. První ženskou verzi IGRÁČKA navrhla opět paní Pavlíčková-Krejchová, a to zdravotní sestru s typickou sukni.

IGRÁČEK se původně vyráběl v závodu v Mnichovicích u Prahy. IGRA postupně uvedla na 50 modelů postavičky v souhrnném nákladu několika milionů kusů. Jen namátkou, mezi nejznámější patřili kuchař, kominík, námořník, stavař s míchačkou, nebo také matka s dítětem. Řada postaviček je přitom sběratelským unikátem. Mezi ty méně známé patří např. model kováře nebo potápěče. Stejně tak jako dnes byly postavičky kompletovány ručně a v některých případech také zdobený (malování knoflíků nebo sponky ve vlasech).

IGRÁČEK byl rovněž exportním zbožím, jehož distribuci v zahraničí zajišťoval UNICOOP a Pragoexport. Nutno podotknout, že vždy bez jakýchkoliv problémů. Hans Beck přitom velmi dbal, aby se na trhu nevyskytovaly padělky či konkurenční odvozeniny Playmobilu, přičemž neváhal jít s několika takovými výrobci do soudního sporu. V případě IGRY byl však vždy chápán jako garant výborných vztahů a IGRÁČEK se, samozřejmě s mnohem menším nákladem a oblíbeností, prodával také v Německu. Ostatně sám Beck měl s typickou německou zarputilostí při několika setkáních s českými kolegy pronést, že československý IGRÁČEK je druhá nejhezčí plastická figurka hned po Playmobilu.

Na počátku 90. let navíc oběma postavičkám vypršela ochrana průmyslového vzoru. Od té doby si každá hájí své místo na trhu díky své značce a dlouholeté oblibě dětí. V otázce hájení si svého postavení na trhu není přitom bez zajímavosti, že se samotnému IGRÁČKOVI na počátku 80. let pokusila konkurovat konstrukčně nepříliš vydařená, skládací odvozenina, kterou byl Hejrupáček.

IGRA měla IGRÁČKA vyrábět až do roku 2006, než prohlubující se finanční potíže vyvrcholily konkurzním řízením a rozprodejem majetku v letech 2008–2009. Určitý vliv na to měl také obecný nezájem o postavičku a tehdejší nedocení její kvality v záplavě hraček z Asie. Úplně posledním modelem se snahou přiblížit se nové generaci dětí byl skateboardista.

Od sběratelů posbíraná data jednotlivých uvedených modelů IGRÁČKA a příslušenství:

zedník	1976
dopravní VB	1978
Tesař	1979
Výpravčí	1980
Požárník	1980
Kuchař	1980
Závodník	1981
Cestář	1982
Stavař	1983
Cestovatelka	1984
Voják	1984
Zahradník	1985
Zdravotnice	1985
Auto IGRÁČEK	1986
Automechanik	1986
Horník	1987
Kominík	1987
Motocyklista	1987
Námořník	1988
Duny buggy	1989
Kluk s kolečkem	1989
Máma a kluk	1989
Přepravník	1989
Servis	1989
Tříkolka	1989
Školáci	1990
Škola set	1990
IGRA důlní vozík	1990
Důl set	1990
Učitelka	1990
Lyžař	1991
Potápěč	1991

V průběhu let 1992–2006 přibyly bez bližšího časového určení další modely v této posloupnosti:

Pumpař
Silniční dělník
Povoz
Zmrzlinářka
Středověký voják
Sedlák
Farma
Kovboj
Policista na koni
Policejní hlídka
Metař
Zimní sporty
Mušketýr
Mušketýr na koni
Dělostřelec

Kovář
Dvoukolový vozík
Skateboardista

Společnost EFKO eviduje 168 typů IGRÁČKA. Zajímavou a určitě významnou je kolekce speciálních zakázkových edic, jako je např. IGRÁČEK sýrař Sedlčanského hermelínu nebo zuřivý reportér rádia Impuls. V řadě profesí EFKO navazuje na původní profese postavičky s novým vzhledem. Mezi zcela nové typy, které byly uvedeny na trh, patří:

Edice rodina – IGRÁČCI rodinní příslušníci

Edice „Řekni to IGRÁČKEM“ – Originální koncept speciálního dárkového balení, ve kterých IGRÁČCI pomáhají s předáním emotivního sdělení obdarovanému.

Řidiči MultiGO – IGRÁČCI speciálně určení jako doplněk k sadě aut a traktorů MultiGO. Např. IGRÁČEK řidič, traktorista, stavař, popelář nebo závozník Otík.

IGRÁČEK MultiGO – Sada osobních aut, nákladních aut a traktorů s možností zapojení univerzálního přívěsu a výměny korbiček

IGRÁČEK HANDY – Skládací přenosné hrací prostředí v kompaktním balení

IGRÁČEK TRIO – edice s rytíři a princeznou.

Kreativní IGRÁČEK – Speciální sada zcela bílých IGRÁČKŮ, určených pro kreativní tvorbu za pomoci samo tvrdnoucí hmoty, textilních barev, korálků, lepidla apod. Prezentován v rámci tzv. IGRÁČKOVY dílničky na nejrůznějších kulturních akcích po celé ČR, kde si mohou děti vytvořit vlastní IGRÁČKA.

### **3. O společnosti EFKO – karton, s.r.o.**

Česká společnost **EFKO** z Nového Veselí v Kraji Vysočina se zabývá výrobou her, hraček a zakázkovou výrobou kartonážních obalů. Založena byla roku 1993. V roce 2009 prošla celkovým rebrandingem svých produktů. Moderní podoba obalů tak podtrhuje celkovou snahu o neustálé inovace a respektování stále náročnějšího vkusu zákazníků. Změnou prošlo také logo, které dostalo moderní a účelný vzhled. V současné době dochází k další vlně celkového redesignu produktových řad s primárním zaměřením na značky IGRÁČEK a stavebnici ROTO.



Jako výrobce hraček a her působí **EFKO** na českém trhu od roku 1995, dále společnost expandovala na slovenský trh. Nový výrobní provoz společnosti **EFKO** funguje v Novém Veselí od roku 1999. Výrobní hala byla postupně rozšiřována a vybavena řadou nových výrobních zařízení s moderní technologií. Díky novému vybavení a nabytým zkušenostem došlo k výraznému nárůstu produkce a s tím spojených zakázek.

**EFKO** klade důraz na precizní zpracování výrobků a kvalitu použitých materiálů. Výrobky splňují veškeré hygienické normy a mají příslušné atesty.

EFKO je aktivní také na poli charity. Podporuje sponzorskými dary řadu mateřských školek, základních a zvláštních škol, dětských domovů a kojeneckých ústavů. Spolupracuje s Českým paralympijským výborem na charitativním projektu EMIL. V roce 2006 se firma zařadila do projektu KLOKÁNEK na podporu týraných a opuštěných dětí, jehož cílem je pomoci změnit dosavadní nevyhovující systém ústavní výchovy a nahradit jej v co největší míře přechodnou rodinnou péčí na dobu, než se dítě může po vyřešení nebo zlepšení situace vrátit domů nebo než je pro něj nalezena trvalá náhradní rodina. Pomoc ale potřebují nejenom děti, a tak se EFKO angažuje rovněž v pomoci nemohoucím seniorům a podporuje řadu hospiců.

**EFKO** se zaměřuje na tři hlavní segmenty výroby her a hraček:

- a) **Vlastní tvorbu**, která se zaměřuje na vzdělávací a společenské hry;
- b) **licenční spolupráci** s českými a zahraničními výtvarníky a kreativci;
- c) výrobu plastových hraček brandů **IGRÁČEK** a **ROTO**.
- d) **Zakázková kartonážní výroba**

### **3.1. Vlastní produkce EFKO – úspěšné a originální tituly**

Důležitou součástí portfolia firmy z Vysočiny je vlastní kartonážní výroba se zaměřením na společenské hry. V nabídce lze najít tradiční hry „Člověče, nezlob se!“ různé druhy karet, praktické soubory společenských her nebo českou klasiku „Kloboučku hop!“. Převážnou část portfolia ale tvoří hry s originálním herním principem přímo z dílny EFKO.

Proslulým titulem EFKO je rodinná stolní hra **Jožin z bažin**. Zábavná hra vychází z motivu slavné písničky Ivana Mládka, který se aktivně podílel na vývoji originálního herního principu. Hra je určena pro dva až čtyři hráče od pěti let, kteří si na začátku hry rozdělí své role. Jeden

se stane Jožinem a ostatní jsou lovci. Jožin má za úkol nenechat se chytit, ale naopak pochyťat nebo stáhnout do bažiny všechny lovce. Cílem lovců je polapit Jožina, a získat tak, obrazně řečeno, ruku předsedovy dcery a půl JZD. Napínavá hra je plná zvrátů, protože na lovce čeká na otočném 3D herním plánu kromě samotného Jožina i nebezpečí v podobě nečekaného pádu do bažiny. Hra „Jožin z bažin“ se zařadila mezi Správné hračky v roce 2013.



Hra „**Kup si krávu**“ prověří bystrost, postřeh, pozornost, a také schopnost si dobře spočítat nejen drobné v kapse.

Tato hra vyšla vstříc požadavkům zákazníků. Díky snadným pravidlům totiž odpadá nepopulární a zdlouhavé studování složitého návodu, který následuje po otevření nové hry.



Hru „Kup si krávu“ jsou hráči připraveni rozehrát i napoprvé během chvilky. Originální herní princip pak hráče okamžitě vtáhne do hry. Nakupování krav se během chvíle stane zálibou každého. Jediná otázka, která bude hráče trápit je, kterou ze stračen si přidá do svého stáda. Oblíbený prvek škodolibosti pak může přijít na řadu nečekaně každou chvíli a soupeř může během okamžiku přijít nejen o peníze, ale třeba i o svou dobře opečovávanou dojnici.

V neposlední řadě zmiňme novinku **Hry pro předškoláky**. Obsáhlá sada 11 vzdělávacích her s mottem „S náskokem do školy“ nabízí ucelené a originální řešení pro komplexní rozvoj dítěte a vede k získání školní zralosti. Hlavní důraz je kladen na procvičení kognitivních schopností dítěte a také interakci, jak s ostatními dětmi, tak učitelem nebo rodičem. Ucelená sada her přitom díky své promyšlenosti a jasné profilaci nabízí výtečný poměr mezi cenou a užitnou hodnotou ve školách a domácnostech.



### 3.2. Licenční produkce

EFKO je činné také na poli přejímání herních principů a konceptů zajímavých řešení od místních nebo zahraničních tvůrců. Stejně jako v přechozím případě vlastní tvorby platí, že hry jsou vyráběny výhradně v ČR.

**Nimble** je společenská party hra, která vychází z trendů dnešní doby. Nabídne tak pohotovou, rychlou a hlavně jednoduchou akci, kde nikdo na nikoho nečeká, všichni hrají najednou. O rychlosti hry vypovídá čas potřebný pro odehrání jednoho kola: pouhých 20 sekund. Nimble navíc díky více než 300 tématům a neočekávaným kombinacím neomrzí. A je to právě překvapivost, která dodává hře se 14 dřevěnými kostkami, 50 kartami a přesýpacími hodinami na vtíp. Úspěšný dánský koncept nevyzpytatelné zábavy řadí EFKO mezi významné hráče také na specifickém poli party her.



Očekáváte, že společenská hra nabídne dětem kromě zábavy i něco navíc? **Lovci motýlů** mají pravidla lehká jako motýlí křídla a hra samotná je stejně tak pestrá. Hrát ji můžete téměř kdekoli vzhledem k tomu, že hra neobsahuje klasický herní plán, každý hráč má svůj vlastní, který může držet v ruce. Procvičí a zlepši postřeh a pohotovost při hledání motýlů, i

jemnou motoriku při otáčení listů na herních plánech. Stejně jako v případě Nimblu hra těží z filozofie severského principu minimalismu a neskutečně originálního herního principu. Lovci motýlů tak osloví nejen děti, ale v případě nejvyšší obtížnosti hledání třech motýlů najednou také leckterého dospělého.



### 3.3. Plastové hračky

Mimo IGRÁČKA vyrábí EFKO z kvalitního ABS plastu také kreativní stavebnici ROTO, která má rovněž velmi bohatou historii. Někteří ji totiž mohou pamatovat ještě z konce 80. let pod názvem Plasticant. Stavebnice původně pochází z Německa z počátku 60. let. Od roku 2006 vlastní EFKO původní formy stavebnice Plasticant vyráběné v Československu a přejmenovává ji na ROTO. Stavebnice se vymyká unikátním systémem spojek, které z ní činí jednu z nejvíce variabilních stavebnic na trhu. Aktuální novinkou je atraktivní set Roto Maxi Build, který vznikl na základě podnětu partnerů z Kanady. Tento set je tedy koncipován jako stavebnice pro stavbu funkčních jeřábů a stavební techniky. V současné době se EFKO po dokončeném redesignu IGRÁČKA zaměřuje právě na další ubírání této oblíbené stavebnice.



### **3.4. Vybraná ocenění pro společnost EFKO**

#### **2010**

FOR TOYS 2010 - cena GRAND PRIX za IGRÁČKA

#### **2011**

VIZIONÁŘI 2011 – ocenění za oživení tradičních dětských hraček IGRÁČEK a uvedení na trh nové série

Označení „Správná hračka“ 2011 za IGRÁČKŮV kufřík

#### **2012**

Ocenění matematické hry ABAKU v soutěži „Českých 100 nejlepších“ v kategorii Invence-nasazení-export-zisk podtéma matematika.

#### **2013**

Označení „Správná hračka“ 2013 za kreativní stavebnici ROTO START a za rodinnou společenskou 3D hru Jožin z bažin.

Ocenění Nejlepší novinka roku 2013 za rodinnou společenskou 3D hru Jožin z bažin v kategorii Hry, puzzle a karty.

#### **2014**

Označení „Správná hračka“ 2014 pro soubor oblíbených her Moje první hry

#### **2015**

Cena Grand Prix na veletrhu For Toys za sadu IGRÁČEK MultiGO

Označení „Správná hračka“ pro nový set IGRÁČEK MultiGO 1+2 Popelářské auto

## 4. Kontakty a podklady

Veškeré podklady jsou k dispozici na tomto odkazu:

<https://goo.gl/JTygsO>

**EFKO-karton s.r.o.**

Dolní 347

592 14 Nové Veselí

[www.efko.cz](http://www.efko.cz)



**Mgr. Kateřina Goroškov**

PR a marketing

[goroskov@efko.cz](mailto:goroskov@efko.cz)

[www.efko.cz](http://www.efko.cz)

[www.igracek.cz](http://www.igracek.cz)

**Použité zdroje:**

EFKO-karton s.r.o.

**Poznámka:**

*Tyto informace mohou být použity v médiích s odkazem na původní zdroj.*