



Rynek zabawek w 2025 roku

Badanie przeprowadzone przez RMD Research obejmuje etap styku sprzedawca-konsument i bazuje na rzeczywistych danych kasowych pozyskiwanych od uczestników panelu. Prezentowane wyniki stanowią sumę sprzedaży sieci handlowych oraz platform e-commerce objętych panelem badawczym, który obejmuje ponad 60% całkowitego rynku detalicznego zabawek w Polsce.

WYNIKI SPRZEDAŻY – PODSTAWOWE MIARY

Podstawowymi wskaźnikami analizowanymi w badaniu były:

- **wolumen sprzedaży**, określający liczbę sprzedanych sztuk zabawek,
- **wartość sprzedaży**, wyrażona w złotych.

W 2025 r. wolumen sprzedaży przekroczył **118 mln sztuk** i był wyższy o **10%** w porównaniu z analogicznym okresem roku 2024. Jednocześnie wartość sprzedaży wzrosła o **niemal 4%**. Oznacza to, że średnia cena jednostkowa spadła o około **6%**, co wskazuje na silną presję cenową oraz rosnące znaczenie tańszych produktów.

KANAŁY SPRZEDAŻY

Analiza uwzględnia podział na sprzedaż w sklepach tradycyjnych oraz w e-commerce – oba te kanały różnią się bowiem istotnie pod względem struktury oferty i cen.

W 2025 r. średnia cena produktu sprzedawanego w sklepach stacjonarnych wyniosła **33,35 zł**, natomiast w sprzedaży internetowej **68,68 zł**. Różnica ta wynika m.in. z wyższej wartości koszyka

zakupowego online oraz konieczności uwzględnienia ewentualnych kosztów dostawy.

W ujęciu miesięcznym sprzedaż w kanale tradycyjnym wykazywała stabilne wzrosty, które przełożyły się na roczny wzrost wartości sprzedaży o około **4%** (identyczny jak w przypadku kanału e-commerce).

KATEGORIE PRODUKTOWE

RMD Research dzieli rynek zabawek na **12 kategorii produktowych**, m.in. art & craft (zabawki kreatywne), figurki, pojazdy, gry, klocki konstrukcyjne oraz zabawki sportowe i outdoorowe (np. hulajnogi, namioty dziecięce, baseny dmuchane). Kategorie te obejmują ponad **100 segmentów**. Przykładowo puzzle są dzielone na dziecięce, puzzle dla dorosłych oraz puzzle 3D, natomiast gry obejmują m.in. gry planszowe, karciane, zręcznościowe, towarzyskie, RPG oraz gry 18+.

W 2025 r. **największą dynamikę wzrostu** osiągnęły **klocki konstrukcyjne**, natomiast największe spadki odnotowały wybrane segmenty zabawek sezonowych i impulsowych (ryc. 1).

Kategoria	Zmiana wartości sprzedaży
Gry	+13,0%
Klocki	+12,1%
Inne zabawki	+11,2%
Lalki	-9,9%
Sport i rekreacja	-9,0%
Zabawki dla dzieci do 5. roku życia	-6,4%

Ryc. 1. Zmiana wartości sprzedaży (w %) poszczególnych kategorii produktowych w 2025 r.

Pośród najlepiej rozwijających się nisz znalazły się m.in. przebrania i akcesoria neutralne (kategoria: inne zabawki), projektory, ekrany i akcesoria multimedialne, a także strategiczne gry karciane (w szczególności związane z marką Pokémon).

RANKING PRODUCENTÓW I DYSTRYBUTORÓW

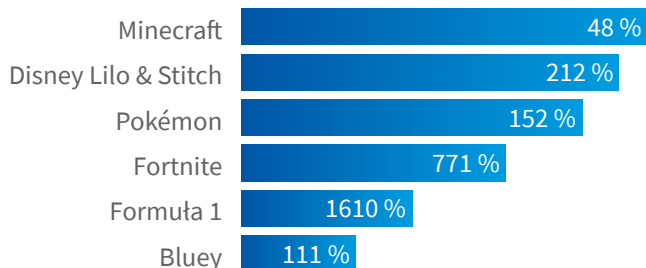
Dwudziestu największych producentów odpowiada łącznie za około 50% wartości rynku objętego panelem. Największym beneficjentem wzrostu w 2025 r. pozostało LEGO, którego dynamika sprzedaży wyniosła +12%, znacząco przewyższając tempo wzrostu całego rynku. Drugie miejsce zajął Mattel z dynamiką +5,3% rok do roku. Istotną rolę w strukturze sprzedaży odegrały także marki własne sieci handlowych. W ścisłym gronie najbardziej liczących się producentów znalazły się ponadto firmy Trefl, Spin Master, Hasbro oraz Simba Toys. Na szczególną uwagę zasługują również dynamicznie rosnący gracze, tacy jak Pokémon, Basic Fun, Iso Trade oraz Zuru Toys.

W tym miejscu warto też zauważyć, że część producentów międzynarodowych prowadzi działalność dystrybucyjną bezpośrednio z Polski, podczas gdy inni – m.in. TM Toys, Orbico oraz Dumel – działają poprzez lokalnych dystrybutorów. Konsolidacja marek pod jednym dystrybutorem sprzyja wzrostom udziałów rynkowych.

LICENCJE

Produkty licencyjne, czyli zabawki wytwarzane przez producentów innych niż właściciele marki, stanowią coraz bardziej istotną część rynku. W 2025 r. ich udział przekroczył 20% przy dynamice wzrostu na poziomie +22%, co potwierdza rosnące znaczenie globalnych marek i franczyz (ryc. 2).

Największe wzrosty wartościowo uzyskały licencje



Ryc. 2. Licencje, które w 2025 r. odnotowały największe wzrosty (wartościowo)

SPRZEDAŻOWE HITY

Pod względem wartości sprzedaży w 2025 r. najwyżej plasowały się produkty marki LEGO, co wyraźnie widać w rankingu TOP SKU:

1. Hot Wheels – Auto 1:64
2. LEGO Creator 3 w 1 – Psotny kot
3. LEGO Disney – Stitch
4. LEGO Botanicals – Piękny bukiet różowych kwiatów
5. LEGO Botanicals – Bukiet róż
6. LEGO Botanicals – Mała orchidea
7. LEGO Botanicals – Orchidea
8. LEGO Botanicals – Drzewo bonsai
9. LEGO Speed Champions – Mercedes-AMG G 63 i Mercedes-AMG SL 63
10. LEGO Fortnite – Bus bojowy

Po wyłączeniu marki LEGO ranking ujawnia bardziej zróżnicowany krajobraz sprzedaży, z wyraźną obecnością gier planszowych, licencji oraz zabawek kreatywnych:

1. Hot Wheels – Auto 1:64
2. Welly – Auto 1:34
3. Gra „Wirus!”
4. Clementoni – Idea! Fabryka długopisów
5. Gra „Monopoly Classic”
6. Gra „Wsiąść do pociągu: Europa”
7. Gra „Scrabble Original. 2 gry w 1”
8. Gra „La Cucaracha”
9. Dumel – Odkrywczy dom
10. Spin Master – Bitzee Magicals

PODSUMOWANIE

Panel RMD Research wskazuje na to, że rynek zabawek rozwija się umiarkowanie. Konsumenci coraz częściej wybierają produkty tańsze, ale jednocześnie rozpoznawalne i markowe. Istotną rolę odgrywają międzynarodowe koncerny, które intensywnie konkurują o polskiego klienta. Jednocześnie obserwowana jest silna presja cenowa, mimo ogólnego wzrostu kosztów życia. W kolejnych latach RMD Research spodziewa się wzrostu rynku na poziomie kilku procent rocznie.



Paweł Szmidt

RMD Research
tel. 608 433 927
e-mail: psz@rmdr.pl



Z ostatniej chwili...

RMD Research rozbudowuje panel badawczy

Firma sukcesywnie zwiększa liczbę sklepów objętych badaniem. Od stycznia 2026 r. jej panel zostanie rozszerzony o kolejne podmioty działające na rynku polskim, a raporty będą również obejmować dane historyczne. Planowane jest także przeklasyfikowanie części danych źródłowych w celu jeszcze lepszego odzwierciedlenia faktycznych trendów rynkowych.