

Die SMART Toys and Games GmbH auf Erfolgskurs

Die SMART-Gruppe ist führender Hersteller von Denk- und Logikspielen für kleine und große Kinder von 3 bis 99 Jahren. Rolf Vandoren gründete die SMART NV 1992 in Kontich bei Antwerpen. Was damals im Hinterhof einer kleinen, flämischen Gemeinde begann, ist mittlerweile zu einem weltweit agierenden Unternehmen avanciert. Inzwischen vertreibt die SMART-Gruppe seine Single-Puzzle-Games der SmartGames-Reihe sowie die SmartMax-Riesenmagnete und GeoSmart-Magnetbaukästen in über 70 Ländern. Die weltweit hundertfach ausgezeichneten Produkte stehen für Abwechslung, einen einzigartigen Spielmechanismus und fantasievolle Themenwelten. Und auch hierzulande sind die Spieltitel der SMART Toys and Games GmbH nach der Gründung im März 2016 bereits mehrfach ausgezeichnet worden.



Januar 2019: Übernahme der belgischen Firma „HAPPY bvba“.



Januar 2020: SmartGames präsentiert das erste Spiel aus dem Multiplayer-Segment: „Fisch-Alarm im Froschteich.“



Dezember 2018: Die Titel „IQ Stars“, „IQ Focus“, „Ran an die Nüsse“, „Geheimnisvolle Tempelpfade“ und „Pinguintanz auf dem Eis“ erhalten ebenfalls das renommierte „spiel gut“-Siegel.

Oktober 2018: SMART Toys and Games präsentiert seine überarbeitete Online-Präsenz www.smartgames.eu.



September 2017: Die Denk- und Logikspiele „Dschungelabenteuer“, „Quadrillion“, „Tempelfalle“ und „Butterflie“ werden dem „spiel gut“-Siegel in der Kategorie „Denk- und Geduldspiele“ ausgezeichnet.



August 2018: Mit dem „Cube Puzzler Go“ und dem „Cube Puzzler Pro“ gibt es ab sofort zwei neue Spiele für eingefleischte Puzzlerfans – erstmals in transparenter Verpackung.



Mai & Juli 2017: Der Mars Explorer von GeoSmart erhält den Plus X Award im Bereich High Quality, Design und Funktionalität. Zusätzlich gehört er zu den Top-10-Spielzeugen, die für das Goldene Schaukelpferd in der in der Kategorie „Spiel und Technik“ nominiert wurden.



Oktober 2016: SmartMax erhält das renommierte „Bewegte Innovation“-Siegel in der Kategorie „Feinmotorik, Konstruieren & Raumwahrnehmung“.

Sommer 2016: Die SmartGames erscheinen im neuen, einheitlichen Verpackungs-Design.

SMART
T O Y S A N D G A M E S

2009 – 2015:

Vertrieb der SmartGames über den Distributionspartner „Jumbo Spiele“ in Deutschland und Österreich.

Januar 2017: Mit der GeoSmart-Linie erweitert SMART das Sortiment um Magnetbaukästen für das Vorschul- und Grundschulalter.



März 2016: Gründung der deutschen GmbH

Januar 2016: Eröffnung eines eigenen Vertriebsbüros in Ratingen und Aufbau des Teams in Deutschland und Österreich.