



### **Toy Business Forum 2026: Wertvolle Impulse für die Branche**

- Top-Themen: KI, Trends, Community Building und Handel im Fokus
- Live vor Ort: Inspirierende Vorträge, Panels und Networking

Es ist auch 2026 der Place-to-be der Spielwarenmesse: Das Toy Business Forum in Halle 3A bleibt das Trendbarometer der Branche. Vom 27. bis zum 31. Januar erfahren Profis, was auf dem Markt gespielt wird und wohin sich die Branche bewegt. Mit einem abwechslungsreichen Programm, internationalen Speakern und innovativen Formaten bietet das Forum erneut geballte Inspiration, fundiertes Wissen und zahlreiche Networking-Möglichkeiten – alles an einem Ort.

### **Networking mit Mehrwert**

Das Toy Business Forum bringt die relevantesten Themen der Branche auf die Bühne. Mit Formaten wie Live-Podcasts, Panel-Diskussionen, inspirierenden Vorträgen oder „Exhibitors on Stage“ wartet ein abwechslungsreiches Programm auf die Messegäste. Im Fokus stehen diesmal vor allem Künstliche Intelligenz, Handels- und Spielwarentrends, Marketing, Nachhaltigkeit und Kidults. Um die Mittagszeit lädt die „Networking Break“ zum Snacken und Netzwerken an einem der zahlreichen Foodtrucks rund ums Toy Business Forum ein – die perfekte Gelegenheit, neue Kontakte zu knüpfen und sich in entspannter Atmosphäre auszutauschen. Musik-Acts sorgen zusätzlich für ein besonderes Messe-Feeling.

### **Weitere Programm-Highlights**

Mit einer neuen Auflage bildet der ToyPitch den Auftakt im Toy Business Forum. Im Rahmen des PressDay am Dienstagvormittag bekommen Medienschaffende exklusive Einblicke in ausgewählte Neuheiten. Ebenfalls interessante Themen verspricht der Messemittwoch. Das Programm startet bereits vor Messebeginn mit einem neuen Format – der internationalen „Value of Play Conference“, die den Spielwert aus verschiedensten Perspektiven beleuchtet. Die Verleihung des ToyAward folgt direkt im Anschluss. Am Nachmittag wartet mit dem Kamingespräch schließlich ein besonderes Angebot auf die Messegäste: Der Vorstandssprecher der Spielwarenmesse eG, Christian Ulrich, trifft auf Peter



Handstein, Founder/CEO von Hape, und spricht mit ihm über spannende Insights des Spielwarengeschäfts. Am Donnerstagnachmittag steht die Bühne dann ganz im Zeichen der Modellautos, wenn bei der Modell Car Hall of Fame die Class 2025 verkündet wird.

### Erste Speaker und Themenhighlights sind bereits bekannt:

- Reyne Rice (ToyTrends, USA): Emerging Trends & Technologies 2026 and Beyond
- Dennis Book (Thalia): Expansion und Zukunftsstrategie – Buch und Spielware als Erfolgsduo
- Marilyn Repp (The Community Building Company): Community Building als Chance für den stationären Handel
- Jasmin Karatas (RAW-R Agency) und Carol Rapp (SPIEL Essen): Live-Podcast „Kidults vs. Nerds“
- Sabine van Almsick (ECC Next): Was haben Chuck Norris, Mensch ärgere dich nicht und KI gemeinsam?

Das vollständige Programm wird ab Mitte November veröffentlicht: [www.spielwarenmesse.de/de/toy-business-forum](http://www.spielwarenmesse.de/de/toy-business-forum). Um die Wartezeit bis zur Spielwarenmesse 2026 zu verkürzen, sind die Top-Vorträge des vergangenen Jahres on demand auf Spielwarenmesse Digital verfügbar.

Bildmaterial steht Ihnen unter [www.spielwarenmesse.de/media](http://www.spielwarenmesse.de/media) zur Verfügung.

15.9.2025 – sr

### 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, 27. – 31. Jan 2026