



Toy Business Forum 2026 – Programm

Dienstag, 27. Januar 2026

09:00 – 10:15 Uhr

ToyPitch

10:30 – 10:45 Uhr

Exhibitors in Stage:

Von Slime in die Welt: Die Reise einer 12-Jährigen, um sicheres, umweltfreundlicheres Spielen zu inspirieren

Yitsen Tsai, Gründerin GAGA monster Co., Ltd. (Vigorlife International LTD.), New Taipei, Taiwan

10:45 – 11:00 Uhr

Exhibitors in Stage:

Making of noinoi: Die Entwicklung einer KI-Audio-Spielkonsole nach der Design-Thinking-Methode

Carsten Lenerz, Marketingleiter TechniSat Digital GmbH, Daun

11:00 – 11:15 Uhr

Exhibitors in Stage:

Wenn Marken Kampagnen lokal wirken sollen – wie socialPALS den Fachhandel zur tragenden Säule im Channel-Mix macht

Fahim Ahmadyar, Senior Sales Manager Social Pals, Holzkirchen

11:15 – 11:30 Uhr

Exhibitors in Stage:

Die Magie der Formgedächtnispolymere: Spielzeuge neu definiert

Thorsten Pretsch, Forschungsbereichsleiter Fraunhofer IAP, Potsdam



11:30 – 12:00 Uhr

Retro-Trend: Warum Nostalgie die Spielzeugwahl von Kindern prägt

Adam Woodgate, VP Research Solutions, The Insights Family,
Manchester/UK

12:00 – 12:30 Uhr

Podcast: Vom Prototyp zum Publikumsliebbling – Wie Start-ups durchstarten

Moderator: Marco Jahn, Digital Marketing Manager, Spielwarenmesse eG, Nürnberg

12.30 – 13.30 Uhr

Noon Networking Break mit Flávio Martins

13:30 – 14:15 Uhr

Wachstum 2030: Was sind die kommenden Entwicklungen und Trends in der Spielwarenbranche?

Theresa Schleicher, Handelszukunftsforscherin, Berlin

14:15 – 15:00 Uhr

Die neuesten Trends und Technologien für 2025 und darüber hinaus

Reyne Rice, CEO & Gründerin, Global Trendexpertin, ToyTrends, San Diego/USA

15:00 – 15:30 Uhr

TikTok Shop – kurzlebiger Hype oder langfristige Chance für den Handel?

Svenya Scholl, Senior Projektmanagerin, IFH Köln GmbH, Köln



15:30 – 16:00 Uhr Gamification im Marketing – Wie spielerische

Elemente Marken stärken

Daniel Pflieger, Schatzverstecker, Geheimpunkt GmbH, Hannover



Mittwoch, 28. Januar 2026

8:00 – 10:30 Uhr

Value of Play Conference

11:00 – 12:00 Uhr

ToyAward Verleihung

12.00 – 13.30 Uhr

Noon Networking Break mit Chris Kala

13:30 – 14:15 Uhr

Community Building als Chance für den stationären Handel

Marilyn Repp, CEO, The Community Building Company, Berlin

14:15 – 14:45 Uhr

Kamingespräch „Christian Ulrich trifft Peter Handstein von Hape“

Christian Ulrich, Vorstandssprecher, Spielwarenmesse eG, Nürnberg

Peter Handstein, Gründer Hape, Ningbo/China

14:45 – 15:15 Uhr

Entdecken Sie die ToyTrends 2026 der Spielwarenmesse

Reyne Rice, CEO & Gründerin, Global Trendexpertin, ToyTrends, San Diego/USA

15:15 – 15:45 Uhr

Spielzeug, das begeistert: Kind, Planet, Marke, Umsatz und Gewinn!

Sharon Keilthy, Associate Director, SustainabilityWorks (vormals Jiminy Eco Toys), Drogheda/Irland



15:45 – 16:15 Uhr

**Magische Kidults und wo sie zu finden sind – Eine Entdeckungsreise zur
Zielgruppe und ihren natürlichen Habitaten**

Carol Rapp, Geschäftsführerin, Merz Verlag, Essen

Robin de Cleur, Director Communications, Merz Verlag, Essen



Donnerstag, 29. Januar 2026

10:30 – 10:45 Uhr

Verständnis der EU-Spielzeugverordnung

Ann-Marleen Karbenk, Global Technical Service Consultant, QIMA,
Hamburg

10:45 – 11:00 Uhr

Kreativität und KI für Kinder

Oliver Mauckner, CEO KinderGPT, Kaiserslautern

11:30 – 12:00 Uhr

Eltern-Typen und Spielzeugpräferenzen: Wer entscheidet was?

Axel Dammler, Geschäftsführender Direktor, iconkids & youth
international research GmbH, München

12:00 – 12:30 Uhr

Podiumsdiskussion über den indischen Spielwarenmarkt

Marlene Hösch, Project Director Spielwarenmesse eG, Nürnberg

12.30 – 13.30 Uhr

Noon Networking Break mit P and I

13:30 – 14:15 Uhr Die neue Spielzeugverordnung – Was erwartet mich?

Moderator: Ulrich Brobeil, Geschäftsführer Deutscher Verband der
Spielwarenindustrie e.V. und Präsident des ICTI

Referenten: Antony Kirrane, Senior Technical Officer, Toy Industries of
Europe (TIE), Brüssel/Belgien und Lars Vogt, Director Policy, Toy Industries
of Europe (TIE), Brüssel/Belgien



14:15 – 14:45 Uhr

Expansion und Zukunftsstrategie: Thalia und die Spielwarenbranche

Dennis Book, Geschäftsführer Vertrieb und Immobilien, Thalia Bücher GmbH, Hagen

14:45 – 15:15 Uhr Die Faszination der Kidults

Stefan Will, Geschäftsführer, Ultra Comix GmbH, Nürnberg

15:15 – 15:45 Uhr

Mythos KI entzaubert: Warum Künstliche Intelligenz keine Raketenwissenschaft ist

Frank Rehme, Geschäftsführer, gmvteam GmbH, Düsseldorf

15:45 – 16:15 Uhr

Sustainable Toys – Inspiration und konkrete Einblicke

Sharon Keilthy, Associate Director, SustainabilityWorks (vormals Jiminy Eco Toys), Drogheda/Irland

16:30 – 17:30 Uhr

Award Verleihung Modell Car Hall of Fame



Freitag, 30. Januar 2026

10:30 – 11:15 Uhr
Wie sich der Konsum von Inhalten verändert – die Rolle von Spielzeug und Büchern

Cristina Angelucci, Verlag Licensing Magazine, BM SRL, Turin/Italien

11:15 – 12:15 Uhr

Der Geek & der Nerd – Kidults vs. Nerd – How to close the Generation Gap?

Carol Rapp, Geschäftsführerin, Merz Verlag, Essen

Jasmin Karatas, Concept in Gamification & Innovation in Branding/
Games, JASMIN DENIZ KARATAS & RAW-R AGENCY, Baar/Schweiz

12.15 – 13.30 Uhr

Noon Networking Break mit DJ & Sax

13:30 – 14:00 Uhr

Merkwürdige Momente – Wie Erlebnisse im Einzelhandel unvergesslich werden

Björn Lockstein, CCO, Implizit GmbH, Hamburg

14:00 – 14:30 Uhr

Cute Economy – Kidults und der Hype um Blind Box und Plüsch

Ratna Sita Handayani, Head of Research - DACH, Euromonitor
International GmbH, Düsseldorf

14:30 – 15:00 Uhr

Mit KI aus Herausforderungen Chancen machen

Efe Kurak, Director Shopper & Customer Marketing, Schleich GmbH,
München



15:00 – 15:30 Uhr

Entdecken Sie die ToyTrends 2026 der Spielwarenmesse

Reyne Rice, CEO & Gründerin, Global Trendexpertin, ToyTrends, San Diego/USA

15:30 – 16:00 Uhr

Die Reise eines Spielzeugherstellers mit biobasierten und recycelten Materialien

Caroline Kjellme, CEO, Viking Toys AB, Torsås/Schweden

16:00 – 16:30 Uhr Frequenz im Ladengeschäft – die Lage, das Umfeld, die Attraktivität

Christian Haeser, Geschäftsführer, Handelsverband Wohnen und Büro e.V., Köln



Samstag, 31. Januar 2026

10:30 – 11:00 Uhr

Spielwarenhandel 4.0: KI als Erfolgsfaktor

Niklas Coors, CEO / Co-Founder, Plotdesk GmbH, Monheim am Rhein

11:00 – 11:30 Uhr

ChatGPT Shopping: Bedrohung oder Game Changer?

Jürgen Kroder, KI Coach, KI Känguru, Mainz

11:30 – 12:00 Uhr

Was haben Chuck Norris, Mensch ärgere dich nicht und KI gemeinsam?

Sabine van Almsick, KI Strategie-Beraterin, ECC Next GmbH, Köln

12:00 – 12:30 Uhr

Zwischen Geistesblitz und Spielehit – Wenn Erfinder und Verlage aufeinandertreffen

Moderator: Marco Jahn, Digital Marketing Manager, Spielwarenmesse eG, Nürnberg

12:30 – 14:00 Uhr

Noon Networking Break mit Alex Boldin

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

9.12.2025 – 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