NOGUEIRA
Brinquedos

"O embrião do consumidor começa a se desenvolver no primeiro ano de existência. Crianças começam a sua jornada de consumo na infância e certamente merecem consideração como consumidores nesse período"

Jean U. McNeal, pioneiro de marketing infantil.

Elas fazem os adultos gastar ***700 bilhões de dólares por ano****, ou seja, a soma de vendas dos 115 países mais pobres do mundo. Além disso, as crianças despendem mais de 40 bilhões de dólares em roupas, músicas e eletrônicos todos os anos.*

Esses números mostram um valor muito significativo, tanto para o mercado nacional quanto para o internacional, mostrando que as crianças têm influência nas vendas.

Fonte: criancaeconsumo.org

74%

Na maioria das vezes, os pais pedem a opinião dos filhos sobre produtos a serem comprados, principalmente aos filhos mais velhos

A influência das crianças às vésperas da compra é ainda maior:

97%

*dos pais conversam com seus filhos antes de sair às compras, sendo que **91%** declararam que são eles mesmos que iniciam o diálogo.*

Para 51% dos pais, a decisão final é tomada por eles, mas sempre ouvindo a opinião dos filhos, enquanto 49% afirmam que decidem juntos com as crianças. Mesmo quando o produto é para os pais, a opinião dos filhos é levada a sério. Na categoria automóvel, por exemplo, 60% dos pais dizem que foram influenciados pelos filhos.

Fonte: criancaeconsumo.org

03 A 07 ANOS

A criança nessa fase já é muito criativa, gosta de inventar histórias. e brincar de faz-de-conta. Ela já é capaz de imaginar além do que está vendo – adora personagens. Tem mais domínio sobre suas ações e movimentos, permanece mais tempo brincando em atividades que exigem atenção, como encaixe de peças, recorte, colagem, desenhos, massa de modelar.

Tudo que é lúdico e estimula o mundo da imaginação torna a brincadeira muito mais divertida.

Fonte: Unicef e Instituto QualiBest

08 A 12 ANOS

Crianças nessa faixa de idade têm pelo menos um item eletrônico, Portanto esse é o grande apelo da faixa etária. Até os celulares já se tornam itens individuais para esse público — 57% já têm seu próprio telefone móvel e apenas 21% compartilham o aparelho com outro usuário.

São altamente ligados às novidades tecnológicas, 68% das crianças têm videogame e 92% diz jogar regularmente pela Internet.

A principal diferença entre os gêneros está no tema das brincadeiras, pois a preferência feminina é por jogos de culinária, memória, vestir e trocar roupas, maquiagem e manicure e bichinhos. Para os meninos, as diversões on-line mais mencionadas têm temas ligados a corridas, lutas, ação e aventura, futebol, tiro e perseguição.

Fonte: Instituto QualiBest

kidplay

MATERIAIS

* Estrutura em aço galvanizado

*Conexões em alumínio

* Pisos em madeira compensado 18mm

*Painéis decorativos em MDF

*rede de segurança nylon sem nó

*Tobogã de fibra

Antes de comprar, confira as caracteristicas tecnicas de cada item da composição; não aceite materiais de segunda linha, pois poderá colocar tanto seus clientes quanto seu negocio em risco.

MONTAGEM

* Equipe treinada que segue normas de segurança ABNT

* Técnicas de montagem que visam a durabilidade do brinquedo

* Acabamento diferenciado

Nossa montagem é em média o dobro do tempo utilizado pela concorrência, pois esse tempo extra é o que garante a alta qualidade do produto

Antes de comprar, informe-se sobre as técincas utilizadas e questione sobre os prazos de montagem; um brinquedo tão importante merece cuidado e atenção especial em sua finanização.

SEGURANÇA & DURABILIDADE

* Segurança que somente uma empresa que está a 20 anos no mercado pode lhe oferecer

* Laudo ART

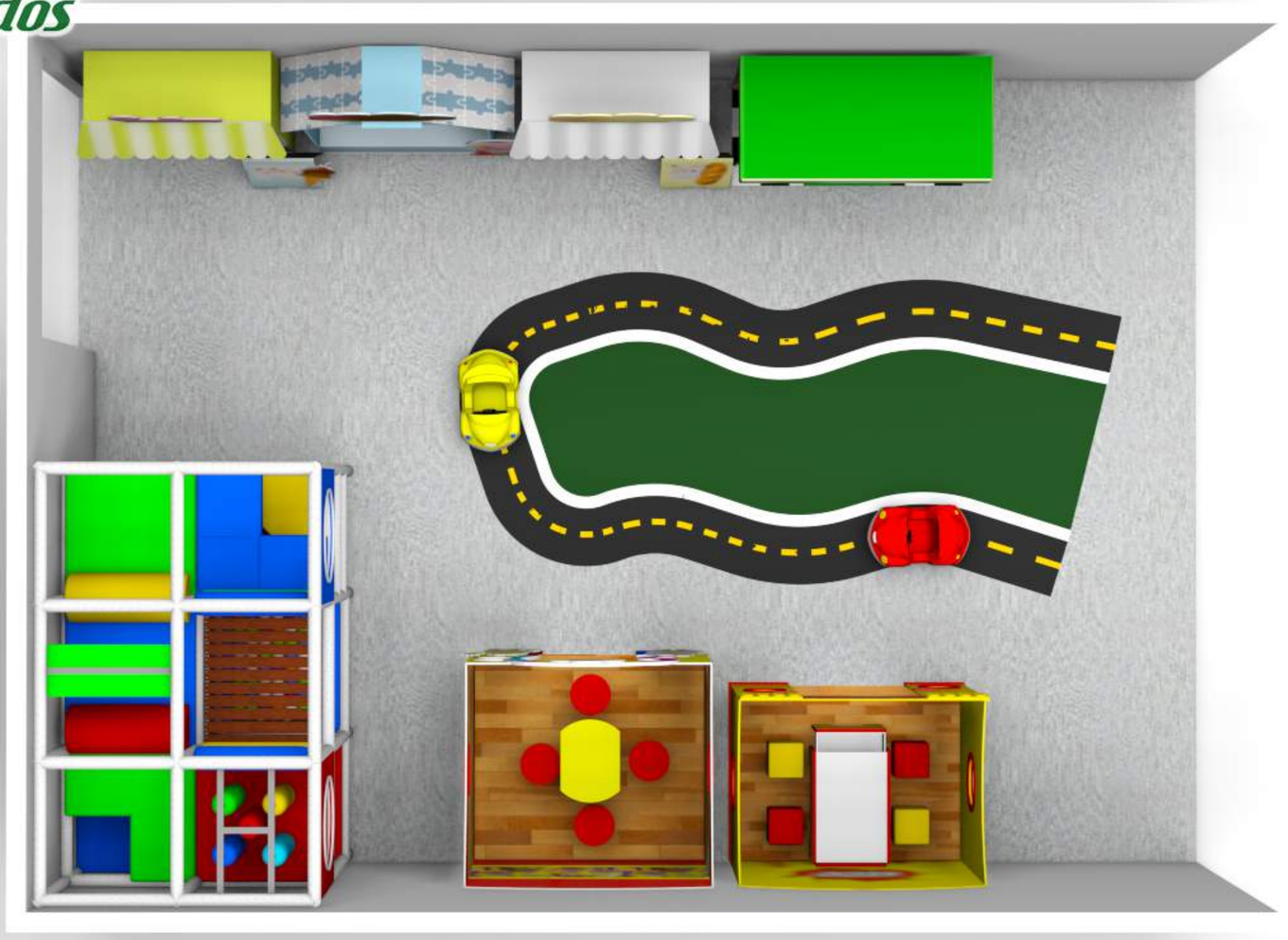
* Garantia de 1 ano

* Preço de custo para aquisição de peças de reposição

Rede credenciada de técnicos em todo território nacional

Nosso diferencial é o resultado!!!

NOGUEIRA
Brinquedos



composição:

01- circuito de atividades kidplay

01- modulo cenografico Lego

01- modulo cenografico play-doh

01- modulo cenografico posto de gasolina

01- quiosque sorveteria

01- quiosque doceria

01- quiosque padaria

www.nogueirabrinquedos.com.br

projeto meramente ilustrativo sujeito a alterações conforme necessidade de ajuste ou disponibilidade de materiais no mercado

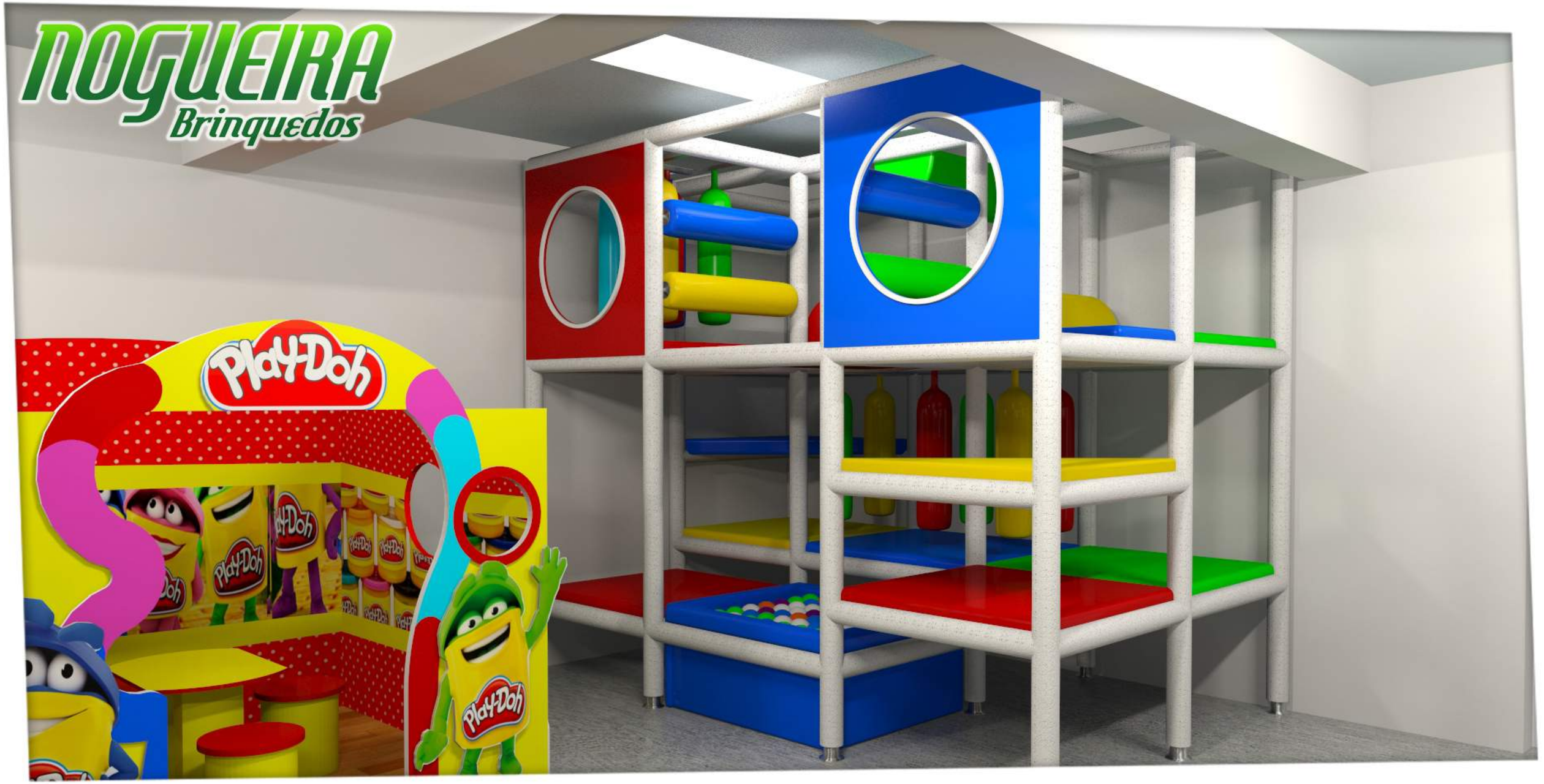
www.nogueirabrinquedos.com.br

projeto meramente ilustrativo sujeito a alterações conforme necessidade de ajuste ou disponibilidade de materiais no mercado

www.nogueirabrinquedos.com.br

projeto meramente ilustrativo sujeito a alterações conforme necessidade de ajuste ou disponibilidade de materiais no mercado

NOGUEIRA
Brinquedos



www.nogueirabrinquedos.com.br

projeto meramente ilustrativo sujeito a alterações conforme necessidade de ajuste ou disponibilidade de materiais no mercado

NOGUEIRA
Brinquedos