



智趣共生·木育未来

风车杯·第十七届

中国玩具和婴童用品创意设计大赛

内部文件，仅供风车杯创意设计大赛培训使用

Love play, learn.

目录

- 设计方向解析
- 品牌介绍
- 产品体系介绍
- 作品提交格式要求

**三个设计方向
到底各自在讲什么？**

先看总框架：大赛主题与Hape品牌信息

大赛主题

智趣共生·木育未来

以智趣共生为理念，设计能激发儿童探究精神与创造潜能的木制玩具。

先看总框架：大赛主题与Hape品牌信息

Hape 品牌理念

环保 × 创意 × 益智 × 玩中学

Love play, learn.

以环保、创意、益智为核心，符合儿童生长发育需求,打造兼具趣味与教育性的产品。
让孩子在玩乐中收获终身受用的学识与能力, 激发探索世界的精神。

先看总框架：Hape产品体系

Hape 不是单一品类，而是一整套产品矩阵

Infant Toys



Infant Toys/Infant Music/Hape×Baby Einstein/Walkers

Toddler



Toddler Toys/Bath Toys/Hape Land/Toddler Music/
Toddler Railway/Push&Pull/PolyM/Sand Toys

Preschool



Puzzles/Ride-ons/Inspiring Education/Pocket Money/Preschool/
Music/Railway/Playsets&Vehicles/Role Play/Kitchen&Food/Doll House&
Furniture/Green Planet Explorers/Quadrilla/Junior Inventor/Nature Fun/Games

Teenager



Arts&Crafts/Do U Play/P1/Treelines

先看总框架：同一个主题下，有 3 条路径

大赛主题
智趣共生 · 木育未来



Hape 品牌理念
环保 × 创意 × 益智 × 玩中学



方向 1

进阶式感官启蒙

多感官 × 多阶段 × 多玩法

方向 2

场景化问题解决

明确场景 × 明确痛点 × 明确机制

方向 3

STEAM 教育探索

至少 3 种属性 × 动手探索 × 玩中学

方向 1：锻炼感官启蒙的进阶式木质玩具

同一套玩具，
在不同年龄，
有不同“任务”。

多感官

多阶段

多玩法

孩子半年后，还愿不愿意继续玩？

“伴随成长”举例：

0-1 岁
抓握 / 啃咬 / 拍打

1-2 岁
配对 / 分类 / 堆叠

2-3 岁
因果 / 轨迹 / 反馈

3-6 岁
规则 / 排序 / 逻辑挑战

低门槛，高天花板

上手要容易，但玩法要能持续升级。

方向 1：锻炼感官启蒙的进阶式木质玩具-案例-开心农场游戏盒



多入口玩法

多感官材料

成长递进

全家共玩

- 不止一个玩法入口
- 不止一种感官反馈
- 不止一个年龄阶段可玩
- 不止孩子一个人受益

不是把功能堆在一起，而是让功能沿着成长路径升级。

方向 2：解决场景化问题的木制玩具

玩具不是为了展示功能
,
而是为了解决具体问题

情绪管理

习惯养成

时间认知

要弄清楚：

场景痛点

什么场景下发生了
什么痛点



机制

用什么互动
去引导



结果

看到什么
积极变化

实现问题的解决、对儿童积极行为的引导。

方向 2：解决场景化问题的木制玩具-案例-微笑牙医诊所套



从陌生、可怕的真实情境，变成可控、可演练的游戏情境。

01

有明确痛点

- 看牙焦虑
- 养成清洁口腔卫生的好习惯

02

有明确机制

通过智能声效互动牙齿、电动牙刷、便携诊疗包等超还原仿真工具，让全家参与角色扮演。

03

有明确结果

既能能让孩子消除看牙的恐惧 + 又能让长辈通过角色扮演能锻炼大脑反应能力、缓解孤独感。
让玩具在化解育儿痛点的同时，成为全家受益的情感纽带。

方向 3：面向STEAM教育探索的木制玩具

孩子在拼搭、尝试、改进的过程里，
自己发现规律。

至少 3 种属性

自主探索

玩中学

S
Science
科学

T
Technology
技术

E
Engineering
工程

A
Arts
艺术

M
Mathematics
数学

知识从玩法里长出来

方向 3：面向STEAM教育探索的木制玩具-案例-夸得瑞拉螺旋收纳套



S 科学 重力、碰撞、因果观察

T 技术 不同连接、不同的结果

E 工程 搭建、稳定、测试

A 艺术 造型、色彩与搭建美感

M 数学 高低、速度



设计方向小结

方向 1

突出“成长路径”

多感官 / 多阶段 / 多玩法

方向 2

解决“真实痛点”

痛点 / 机制 / 结果

方向 3

体现“自主探索”

搭建 / 测试 / 发现

不是“单一玩法”
而是“随龄解锁新趣”

不是“功能堆叠”
而是“解决一个个真实问题”

不是“贴 STEAM 标签”
而是“让孩子在玩中学”

聚焦主方向

作品提交格式要求：先搞清楚“要交什么”

报名截止：
2026 年 6 月 19 日

作品提交截止：
2026 年 6 月 30 日

01 官网报名

登录大赛官网，在线填报报名表，先获取参赛 ID 号。



02 概念论述

提交“设计概念论述”扫描件，需手写签名；组队参赛按主创顺序签名。



03 设计图 2 张

电子版，内容包括：本次大赛名称、参赛 ID 号、作品主题、整体效果图、局部效果图、基本外观尺寸图、产品设计说明和不同角度渲染图。

格式要求：A3 幅面
(297mm×420mm) 竖式版面，JPG 格式，图片分辨率不低于 300dpi，单张图片大小不大于 2M。



04 打包上传

将扫描件与设计图压缩为 zip / rar；压缩包不大于 5M。

超过 5M 的作品，可发送至 jinyu@tjpa-china.org；
邮件主题命名“参赛 ID + 作品名”，
附件命名与邮件主题一致。。

作品提交格式要求：注意事项

设计图不得出现参赛者所在单位、姓名（包括英文或拼音缩写）或与参赛者身份有关的任何标识，否则视为无效作品。



谢谢

Love play, learn.

Thanks for the attention!