

## **MINT für Mädchen: KOSMOS startet neue Experimentierkasten-Reihe „Pepper Mint“**

### **Neuer didaktischer Ansatz zur Vermittlung von naturwissenschaftlichen und technischen Themen**

**Stuttgart, 24.01.2018 – Auf der Nürnberger Spielwarenmesse 2018 präsentiert der KOSMOS Verlag eine neue Experimentierkasten-Reihe, die sich insbesondere an Mädchen richtet. Technische Fragestellungen wie Hydraulik-Antrieb oder Flaschenzug werden dabei in Spielewelten eingebettet und an konkreten Holzmodellen ausprobiert. Die weibliche Protagonistin Pepper Mint führt im Rahmen von Abenteuergeschichten durch die Versuche.**

### **KOSMOS weiterhin auf Wachstumskurs**

Als Pionier der Experimentierkästen entwickelt das Stuttgarter Traditionsunternehmen seit fast 100 Jahren immer wieder neue Konzepte, um junge Menschen für naturwissenschaftliche Themen zu begeistern. Mit Erfolg, wie die aktuelle Entwicklung zeigt. Auch im Jahr 2017 setzte der Stuttgarter Traditionsverlag sein Wachstum der letzten Jahre fort und erreicht nun mit den in- und ausländischen Tochtergesellschaften die dreistellige Millionen-Umsatzschwelle. Zwei Drittel des Umsatzes werden mit Spielwaren und ein Drittel mit Büchern erwirtschaftet.

### **Umsatzzuwachs über alle Vertriebskanäle hinweg**

Im Bereich Spielware verzeichnete der KOSMOS Verlag im vergangenen Jahr erneut einen Umsatzzuwachs. Dabei profitierte der Verlag vom wirtschaftlichen Aufwind, der den gesamten Markt stärkte. Zugleich gelang es dem Unternehmen mit kreativen Produktideen wie z. B. die „EXIT“-Spielereihe erfolgreiche Bestseller zu entwickeln. EXIT begeistert die Menschen mit seinem außergewöhnlichen Spielprinzip und hat sich für die Handelspartner zum stabilen Umsatzbringer entwickelt. Zudem wurden die ersten drei Spiele als „Kennerspiel des Jahres 2017“ ausgezeichnet. Allein in Deutschland haben sich die EXIT-Spiele in den vergangenen eineinhalb Jahren fast eine Million Mal verkauft. Aber auch andere Spielmarken wie CATAN, Andor oder Ubongo sowie die bekannten KOSMOS Experimentierkästen sind erfolgreich am Markt vertreten, sowohl in Deutschland als auch weltweit.

# PresseInformation

## **Erfolgreiche Produktinnovationen, Markenarbeit und Internationalisierung**

„Mit innovativen Experimentierkästen und kreativen Spielen haben wir uns über viele Jahre hinweg eine gute Position am Markt erarbeitet“, erklärt Programmleiter Heiko Windfelder. „Davon profitieren wir sehr. Wir wissen aber auch, dass wir aktuell den Rückenwind eines sich global gut entwickelnden Marktes für Brettspiele und Experimentierkästen spüren.“ Und Vertriebs- und Marketingleiter Matthias Kienzle ergänzt: „Der Spielwarenmarkt verändert sich immens schnell. Daher müssen wir uns intern stabil und gleichzeitig flexibel aufstellen. Nur so gelingt es uns, nicht nur immer wieder mit kreativen Produkten zu überraschen, sondern auch die bestehenden Spielmarken kontinuierlich zu pflegen und weiterzuentwickeln. Beide Strategien sind entscheidend, damit wir uns weiterhin in diesem dynamischen Markt durchsetzen.“

## **Flaschenzug und Hydraulik sind hier Mädchensache**

Als Pionier und Marktführer im Bereich der Experimentierkästen setzt KOSMOS schon seit fast 100 Jahren immer wieder Trends. Begonnen hat alles im Jahr 1922 mit dem „Elektromann“ und später dem legendären „Radiomann“, mit denen junge Nachwuchsingenieure ab acht Jahren ihre Lust an Naturwissenschaften und Technik entdecken konnten. Im aktuellen Programm präsentieren die Stuttgarter mit der neuen Experimentierkasten-Reihe „Pepper Mint“ einen neuen didaktischen Ansatz, um insbesondere Mädchen zwischen acht und elf Jahren für MINT-Themen (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik) zu begeistern. Dazu hat das KOSMOS Entwicklerteam naturwissenschaftliche Fragestellungen wie Hebel-Wirkung und Hydraulik-Antriebe in spielerische Themenwelten eines Baumhauses oder Tiefsee-Abenteuers eingebettet.

Begleitet werden die Nachwuchsingieurinnen bei Ihren technischen Abenteuern von „Pepper Mint“, der selbstbewussten Protagonistin die durch die verschiedenen Abenteuergeschichten der Experimentierkästen führt. Gemeinsam steht der Konstruktion eines Flaschenzugs am beispielbaren Holzmodell nichts im Weg. Besonders wichtig dabei: Anhand von konkreten Problemstellungen finden sie konkrete Lösungen und verstehen so naturwissenschaftliche und praktische Zusammenhänge auf spielerische Art.

## **Innovatives Experimentieren in Zeiten der Digitalisierung**

Physikalisches Wissen spielerisch aneignen – dieses Konzept gilt auch für das digitale Experimentieren. Mit dem KOSMOS Experimentierkasten „Monster

# PresseInformation

Maker“ erforschen Monsterfans ab acht Jahren ihre eigene Umwelt und bilden sie in einem digitalen Spiel ab. Mit verschiedenen Sensor-Kugeln für Temperatur, Sound und Licht nehmen sie unterschiedliche physikalische Messwerte aus der Umgebung auf und übertragen sie in ein App-Spiel. Dort entstehen auf Basis der Messungen coole Monster mit unterschiedlichsten Eigenschaften. Die jungen Nachwuchsforscher entwickeln so ganz nebenbei eine konkrete Vorstellung von physikalischen Maßeinheiten.

## **Forscherdrang auch bei den Kleinsten fördern**

Kinder sind neugierig und sie entdecken jeden Tag die Welt um sich herum. Mit den KOSMOS Experimentierkästen für Kinder ab vier Jahren lässt sich der natürliche Forscherdrang bereits im Vorschulalter fördern. Die enthaltenen Experimente sind nach aktuellsten pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und sorgen so für spielerische Aha-Momente. Mit „Mein erstes Entdecker-Set“ können kleine Forscher beispielsweise die Natur unter die Lupe nehmen und erste Versuche zur Optik machen. Mit dem KOSMOS Experimentierkasten-Angebot für Vorschulkinder gelingt ein einfacher und spielerischer Einstieg in die faszinierende Welt des Experimentierens.

## **Spielvarianten für CATAN und Ubongo und neue EXIT Abenteuer**

Mit über 25 Millionen verkauften Exemplaren zählt CATAN von Klaus Teuber zu den erfolgreichsten Spielen weltweit. Gemeinsam mit seinem Sohn Benjamin hat der Erfolgsautor mit „CATAN – Der Aufstieg der Inka“ ein neues eigenständiges CATAN Abenteuer mit neuen Spielelementen geschaffen. Die besondere Edition ist sowohl für Sammler als auch für alle Fans des Kultspiels geeignet und fügt der CATAN Welt ein neues Spielgefühl zu.

Auch für Fans des bekannten Legespiels Ubongo gibt es ein neues Spielgefühl: Bei „Ubongo Solo“ spielen die Spieler nicht gegeneinander, sondern alleine gegen das Spiel. Mit 45 Legeteilen und über 500 Level bietet das neue Ubongo-Spiel reichlich Knobel-Spaß.

Für die EXIT Reihe wird es im Frühjahr ebenfalls neue Szenarien geben: Mit „EXIT– Das mysteriöse Museum“ finden Rätselfans ab 10 Jahren ein weiteres Abenteuer auf Einsteiger-Level. Und fortgeschrittene Spieler ab 12 Jahren können sich in „EXIT – Die unheimliche Villa“ gemeinsam befreien.

Das Brettspiel „Lost Cities“, das in den USA bereits sehr erfolgreich ist, wird im Frühjahr als gesamte Brettspielfamilie auch in Deutschland verfügbar sein. Ob unterwegs, zu zweit oder am heimischen Spieletisch: Mit den drei

# PresseInformation

verschiedenen Spielvarianten können Spieler ab 10 Jahren überall ihre Expeditionen starten.

Wie auch in den vergangenen Jahren präsentiert KOSMOS diese und weitere innovative Spiele für die ganze Familie. Die Neuheiten für das Jahr 2018 werden auf der Spielwarenmesse in Nürnberg in Halle 10 G02 vorgestellt.

## **Ihr Pressekontakt:**

KOSMOS Verlag  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Silke Ruoff  
Leitung Unternehmenskommunikation  
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart  
Tel. +49 (0) 711/21 91-454, Fax +49 (0) 711/21 91-413  
E-Mail: [s.ruoff@kosmos.de](mailto:s.ruoff@kosmos.de), Internet: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)