

## KOSMOS feiert 100 Jahre Experimentierkästen

### KOSMOS weiterhin Marktführer im Bereich Experimentierkästen\* // Wachstum auch im Spielbereich

Stuttgart, 27.01.2022 – Zur Nürnberger Spielwarenmesse 2022, die in diesem Jahr digital stattfindet, feiert der KOSMOS Verlag nicht nur sein 200-jähriges Bestehen, sondern auch die 100-jährige Erfolgsgeschichte der Experimentierkästen. Im Jahr 1922 revolutionierte der Stuttgarter Traditionsverlag mit den ersten Experimentierkästen die kindgerechte Vermittlung naturwissenschaftlicher Inhalte und leistete dabei echte Pionierarbeit. Bis heute ist KOSMOS Marktführer im Bereich Experimentierkästen\* und verzeichnet auch im Jahr 2021 ein deutliches Umsatzwachstum über dem starken Vorjahr\*\*. Auch im Spielbereich konnte der Verlag im vergangenen Jahr noch einmal deutlich wachsen. Damit blickt der Verlag zuversichtlich ins kommende Geschäftsjahr.

#### 100 Jahre Experimentierkästen

Die Geschichte der Experimentierkästen begann im Jahr 1922 mit dem Schweizer Lehrer Wilhelm Fröhlich: Fröhlich wollte seinen Unterricht für die Schüler und Schülerinnen möglichst anschaulich gestalten, Wissen bildlich transportieren, greifbar und verständlich machen. Dafür wandte er an den KOSMOS Verlag. Aus dem Dialog entwickelte sich eine mehr als 40 Jahre dauernde Zusammenarbeit mit Fröhlich, aus der zahlreiche Experimentierkästen hervorgegangen sind – darunter die legendären Titel Al-Chemist, Technikus, Optikus, Elektromann, Photomann und Radiomann. „Heute veröffentlichen wir etwa 30 Experimentierkästen-Neuheiten pro Jahr“, so Heiko Windfelder, Verlagsleitung Spielware bei KOSMOS. „Dabei ist es uns wichtig, die Zielgruppe auf ihrem jeweiligen Wissensstand abzuholen - vom niedrigschwelligen Einstieg mit der Reihe Fun Science über unsere Roboter bis hin zu anspruchsvollen wissenschaftlichen Kästen wie dem Chemielabor C1000.“

Seit den ersten Anfängen ist KOSMOS Marktführer im Bereich Experimentierkästen und verteidigt diese Position auch im Jahr 2021\* mit einem Umsatzwachstum von über 10 Prozent im Vergleich zum außergewöhnlich starken Vorjahr\*\*. „Die Nachfrage nach unseren Experimentierkästen war schon vor der Pandemie sehr stark“, erklärt Matthias

# PresseInformation

Kienzle, Leitung Sales & Marketing Spielware. „In den vergangenen zwei Jahren gab es allerdings nochmals einen weiteren Schub, der sich vor allem auch in sehr guten Verkaufszahlen unserer innovativen Robotik-Produktlinie zeigte.“

## **Wissenschaft zum Selbermachen**

Ausprobieren und Selbermachen, und damit Kinder stärker machen – diesem Motto folgen wohl die meisten der KOSMOS Experimentierkästen. Ganze 1,9 Millionen Kinder erreicht der KOSMOS Verlag Jahr für Jahr und es werden stetig mehr. Das Experimentierkasten-Sortiment im Jubiläumsjahr 2022 überzeugt sowohl mit zeitlosen und neu aufgelegten Klassikern als auch mit innovativen Trends: Die seit Jahren erfolgreichen Schülerlabore bieten Experimente für Grundschul Kinder. Mit dem Roboter Miika K.I. erleben und verstehen Kinder ab zehn Jahren echte künstliche Intelligenz. Und die spannenden Sets der neuen MAKER Reihe begeistern wissenschaftsbegeisterte Kinder und junggebliebene Erwachsene gleichermaßen. So bauen sie etwa eine eigene Sound Machine, tüfteln mit dem Light Tower oder entdecken analoge Technik mit dem Line-Follow Robot.

## **KOSMOS erneut auf Platz 1 der umsatzstärksten Spielverlage Deutschlands im Bereich Familien- und Erwachsenenenspiele\*\*\***

Neben den Experimentierkästen entwickelt sich auch der Spielebereich sehr positiv: Im Jahr 2021 verteidigt KOSMOS seine Spitzenposition als umsatzstärkster Spieleverlag Deutschlands im Bereich Familien- und Erwachsenenenspiele\*\*\*. Mit einem deutlichen Umsatzplus wächst das Unternehmen im Spielebereich über Markt und dem starken Vorjahr.\*\*\*\*

Für dieses Wachstum sorgten neben den starken Brettspielmarken *EXIT® - Das Spiel*, *CATAN*, *Ubongo* und *Die Legenden von Andor* auch preisgekrönte Spiele wie *Dodo* sowie weitere starke Einzeltitel wie das zum Spiel des Jahres nominierte *Die Abenteuer des Robin Hood*.

## **Kooperative Erlebnisspiele sind Wachstumstreiber**

Zu den größten Wachstumstreibern des Stuttgarter Verlags gehören kooperative Erlebnisspiele wie *EXIT® - Das Spiel*. Auch im Jahr 2021 verteidigt die Reihe mit weltweit über 14 Millionen verkauften Exemplaren ihre Spitzenposition als umsatzstärkste Brettspielmarke Deutschlands\*\*\*\*. Ebenfalls erfolgreich waren die *Adventure Games*, die 2021 erneut ein starkes

# PresseInformation

Wachstum verzeichneten und sich seit Erscheinen rund 400.000 Mal verkauft haben. Im Frühjahr 2022 legt der KOSMOS Verlag mit gleich zwei neuen kooperativen Spielereihen nach:

In *Suspects* schlüpfen bis zu fünf Personen in die Rolle einer Detektivin und lösen ganz im Stil von Agatha Christie gemeinsam Fälle im Schottland der 1930er Jahre.

Die neue kompakte Reihe *Cartaventura* lädt bis zu sechs Personen ab 12 Jahren dazu ein, sich kooperativ ins Abenteuer zu stürzen. Dabei gilt es, ganz nach dem „Choose your own Adventure“-Prinzip eigene Entscheidungen zu treffen und damit den Verlauf der Geschichte zu bestimmen.

## **Aktuelle Herausforderung der Lieferkettenthematik**

Trotz des erfolgreichen letzten Geschäftsjahres stellt die aktuelle Liefer- und Rohstoffsituation auch KOSMOS vor Herausforderungen. Betroffen sind aktuell einige Experimentierkästen, die spezielle Bauteile beinhalten.

„Besonders gefragte Produkte wie *EXIT*® - *Das Spiel* oder die *Adventure Games* produzieren wir überwiegend in Deutschland. Dadurch sind wir im Nachbezug schneller und flexibler“, erklärt Matthias Kienzle. „Außerdem bauen wir die Produktion der *CATAN*-Spielfiguren bei Columbus in Süddeutschland kontinuierlich aus. Das hat uns bereits jetzt bei manchen globalen Logistikproblemen geholfen“, erläutert Heiko Windfelder, Verlagsleitung Spielware.

\*Quelle: npdgroup Retail Tracking Germany, Subclass Scientific Toys - Experimentierkästen, Ranking nach Umsatz in €; 2021.

\*\* Quelle: npdgroup Retail Tracking Germany, Subclass Scientific Toys - Experimentierkästen, Ranking nach Umsatz in €; 2021 vs. 2020.

\*\*\* Quelle: npdgroup Retail Tracking Germany, Segment Games, Subclasses: Family Games u. Adult Games, Ranking nach Umsatz in €; 2021.

\*\*\*\* Quelle: npdgroup Retail Tracking Germany, Segment Games, Ranking nach Umsatz in €; 2021 vs. 2020.

\*\*\*\*\* Quelle: npdgroup Retail Tracking Germany, Segment Games excl. Strategic Trading Card Games; Marken-Ranking nach Umsatz in €; 2021.

## **Ihr Pressekontakt:**

KOSMOS Verlag  
**Silke Ruoff**  
Leitung PR & Kommunikation  
[s.ruoff@kosmos.de](mailto:s.ruoff@kosmos.de)  
0711 2191 – 454