



31.01.2017 - 14:00 Uhr

LEGO GmbH zieht positive Bilanz, startet in ein Jahr mit Superhelden und begleitet Kinder weiter in der digitalen Welt



Die LEGO GmbH hat das Geschäftsjahr 2016 erneut mit einem soliden Wachstum abgeschlossen und stellt vom 1. bis 6. Februar ihre Produktneuheiten für 2017 auf der Spielwarenmesse in Nürnberg vor: Neu im Handel ist ab Herbst das programmierbare Roboticset LEGO BOOST, mit dem Kinder ab sieben Jahren spielerisch und intuitiv programmieren lernen. Geschichten zum Nachspielen und Neuerfinden gibt es 2017 mit der neuen actionreichen Produktlinie LEGO DC Super Hero Girls[™]. Und mit The LEGO Batman Movie sowie LEGO NINJAGO Movie bahnen sich die Abenteuer einen Weg vom Kinderzimmer ins Kino und zurück.

Mit einer Steigerung der Consumer Sales um 3,9 Prozent* in Deutschland und 3,4 Prozent** in der Schweiz konnte die LEGO GmbH im Geschäftsjahr 2016 erneut ein solides Wachstumsergebnis erzielen. Der Marktanteil in Deutschland betrug 17,2 Prozent*, das entspricht 0,2 Prozentpunkte* unter dem Vorjahreswert. In der Schweiz stieg der Marktanteil gegenüber dem Vorjahr um 0,6 Prozentpunkte** auf 20,4 Prozent**. Für Österreich*** geht das Unternehmen von einer ähnlichen Tendenz wie in der Schweiz aus. Zu dem positiven Ergebnis haben viele Produktlinien beigetragen, besonders beliebt waren 2016 LEGO Technic, LEGO Friends, die fantasievollen Spielthemen LEGO Elves und LEGO NEXO KNIGHTS sowie der Dauerbrenner LEGO NINJAGO. "2016 ist es uns erneut gelungen, auf einem hohen Niveau weiter zu wachsen. Dies konnten wir in Zusammenarbeit mit unseren Partnern in allen drei Ländern und über unser gesamtes Produktsortiment erreichen", sagt Frédéric Lehmann, Geschäftsführer der LEGO GmbH anlässlich der Internationalen Spielwarenmesse 2017 in Nürnberg und ergänzt: "Besonders stolz sind wir darauf, mit der Einführung der Produktlinie LEGO NEXO KNIGHTS den Nerv der Zeit getroffen zu haben. Durch die Verknüpfung von digitalen und physischen Spielerlebnissen konnten wir Kinder erneut begeistern."

Mit LEGO BOOST 2017 intuitiv Programmieren lernen

Ab Herbst können Kinder mit dem neuen programmierbaren Roboticset LEGO BOOST erste Programmiererfahrungen sammeln - und das schon ab sieben Jahren. LEGO BOOST erweckt mit innovativen Bewegungs- und Soundfunktionen und einer einfach zu programmierenden App jedes LEGO Modell zum Leben und macht so die Träume von Kindern wahr. Gleichzeitig lernen sie spielerisch und intuitiv eine blockbasierte Programmiersprache. Schnelle Erfolgserlebnisse und endloser Spielspaß sind damit garantiert. Entwickelt wurde das inzwischen mehrfach ausgezeichnete Set von einem internationalen LEGO Design Team.

Noch mehr Mädchenpower im LEGO Sortiment

Für Spielvergnügen in Verbindung mit neuen Superhelden-Geschichten stehen ab 2017 die Sets von LEGO DC Super Hero Girls[™]. Sie sorgen für reichlich Mädchenpower, Teamgeist sowie Action im LEGO Sortiment. Die neue Produktlinie lässt jeden selbst zu mutigen Superheldinnen werden und inspiriert zu eigenen actionreichen Geschichten. Durch die Kombination von LEGO Bauspaß mit fantasievollem Rollenspiel, gehen die LEGO DC Super Hero Girls[™] Produkte besonders auf die Spielbedürfnisse von Mädchen ein: Starke Charaktere, realistisch aussehende Spielfiguren und viele Details lassen auch Mädchen schnell und mit Spaß ins Spiel starten.

The LEGO Batman Movie im Kino und Kinderzimmer

Weil Superhelden auch superviele Fans haben, die so sein möchten wie sie, gibt es zum The LEGO Batman Movie unglaublich coole, kreative und neue Sets. Batman, der Held in Gotham City, ist ab 9. Februar in seinem eigenen Kinofilm zu sehen. Mit den neuen The LEGO Batman Movie Sets kann jeder Batmans Abenteuer nachbauen und ganz neue Welten in Szene setzen.

LEGO NINJAGO erobert die Leinwand

In klassischer Ninja-Manier haben sich auch die fünf Helden der LEGO NINJAGO Spielwelt aus dem Kinderzimmer auf die große Leinwand geschlichen. Ab September 2017 kommt der LEGO NINJAGO Movie in die Kinos. Mit den neuen Sets zum Film können kleine Baumeister im eigenen Kinderzimmer in die fantasievolle Spielwelt eintauchen.

Mit LEGO Life in geschützter Umgebung an soziale Netzwerke herantasten

Kinder interessieren sich neben dem Bauen und Spielen mit physischem Spielzeug auch immer stärker für digitale Anwendungen. Über LEGO Life können junge Baumeister auch unter 13 Jahren ihre neuesten LEGO Abenteuer und Modelle mit anderen LEGO Fans teilen und gleichzeitig Ideen für neue Kreationen sammeln. LEGO Life wurde speziell als digitales Social-Media-Erlebnis für Kinder entwickelt und erfüllt strengste Anforderungen für Kinderschutz im Internet. Über die kostenlose LEGO Life App können sich kleine LEGO Fans in einem sicheren Umfeld an die Herausforderungen der digitalen Welt herantasten. Damit begleitet das Unternehmen Kinder weiter in der digitalen Welt und hilft ihnen, wichtige Fähigkeiten in einer modernen Gesellschaft zu entwickeln. LEGO Life startet heute unter anderem in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

"Wer spielt, lernt!" - Schlüsselkompetenzen in früher Kindheit erspielen

Mit ihrem breiten Angebot, das neben haptischen auch digitale Inhalte und Spielerfahrungen umfasst, möchte die LEGO GmbH auf einzigartige Weise Fähigkeiten fördern, die für Kinder besonders wichtig sind. Um den wandelnden Anforderungen in der Zukunft gewachsen zu sein, sind die sogenannten "21st Century Skills" erforderlich. Zu diesen Schlüsselkompetenzen zählen u.a. Kreativität, Problemlösungskompetenz, Kommunikations- und Teamfähigkeit. Im Spiel, also dann, wenn Kinder Kinder sind, erwerben sie diese wichtigen Fähigkeiten. "Wir glauben fest daran: Wer spielt, lernt! Mit unseren Produkten möchten wir Kinder inspirieren und sie bei ihrer Entwicklung unterstützen", sagt Lehmann und ergänzt: "Die Kindheit ist die wichtigste Zeit im Leben. Im Spiel entdecken und erobern Kinder mit Phantasie, Kreativität und Neugierde die Welt und entwickeln dabei wichtige Schlüsselkompetenzen. Wir freuen uns, dass wir mit unseren Produkten dazu einen Beitrag leisten können."

Wichtiger Hinweis: npdgroup Deutschland und GfK Switzerland AG haben das EPOS Handelspanel für das Jahr 2016 nachträglich angepasst. Nach der Anpassung des letzten Jahres ergab sich für 2015 in Deutschland ein Marktanteil von 17,4 % (ursprünglich 17,2%) und für die Schweiz von 19,8 % (ursprünglich 19,7%).

* Quelle: npdgroup Deutschland
** Quelle: GfK Switserland AG
*** Die Datenerhebung für Österreich wurde 2014 von npdgroup Deutschland eingestellt. Entsprechend liegen keine verbindlichen Marktdaten vor.

Weitere Informationen erhalten Sie auf <http://www.LEGOnewsroom.de>

Über die LEGO Gruppe:

Die LEGO Gruppe ist ein Familienunternehmen in Privatbesitz mit Firmensitz in Billund, Dänemark, und Hauptniederlassungen in Enfield, USA, London, UK, Shanghai, China, und Singapur. Das Unternehmen wurde im Jahr 1932 von Ole Kirk Kristiansen gegründet und ist heute, nicht zuletzt durch den weltberühmten LEGO® Stein, einer der weltweit führenden Spielwarenhersteller. Getreu dem Leitsatz "Only the best is good enough" setzt sich das Unternehmen für die Entwicklung von Kindern ein und fördert und inspiriert die "Baumeister von morgen" durch kreatives Spielen und gleichzeitiges Lernen. LEGO Produkte werden auf der ganzen Welt verkauft und können online unter www.LEGO.com entdeckt werden. Weitere Informationen zur LEGO Gruppe, unseren finanziellen Ergebnissen und unserem sozialen Engagement finden Sie unter <http://www.LEGO.com/aboutus>.

Über Warner Bros. Consumer Products:

Warner Bros. Consumer Products, eine Warner Bros. Entertainment Company, ist eines der weltweit führenden Lizenz- und Merchandisingunternehmen.

Über DC Entertainment:

DC Entertainment, Geburtsstätte zahlreicher Kultmarken wie DC Comics (Superman, Batman, Green Lantern, Wonder Woman, The Flash), Vertigo (Sandman, Fables) und MAD ist die mit strategischen Integrationsaufgaben betraute Kreativabteilung von Warner Bros. Entertainment und Time Warner. Gemeinsam mit anderen Warner Bros.-Abteilungen widmet sich DC Entertainment der Vermarktung seiner Superhelden-Charaktere in sämtlichen Medienbereichen, darunter Film und Fernsehen, sowie im Konsumgüter-, Heimunterhaltungs- und Videospiegelmarkt. DC Entertainment ist der größte englischsprachige Comic-Verlag und veröffentlicht jedes Jahr Tausende Comics, Comicromane und Zeitschriften.

THE LEGO® BATMAN MOVIE © & TM DC Comics, Warner Bros. Entertainment Inc., & The LEGO Group. All Rights Reserved. (s16). LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. Used with permission. All rights reserved. BATMAN and all related characters and elements © & TM DC Comics.

Kontakt:

LEGO GmbH
Pressestelle
Martina Augenstein
Tel.: +49 89 4534 6255
Presse@LEGO.com

Klenk & Hoursch AG
PR Leadagentur D/A/CH
Ina Bauer
Tel.: +49 89 4702 77116
LEGO@klenkhoursch.de

Medieninhalte



LEGO GmbH zieht positive Bilanz, startet in ein Jahr mit Superhelden und begleitet Kinder weiter in der digitalen Welt. Weiterer Text über [ots](https://www.presseportal.de/nr/65052) und www.presseportal.de/nr/65052 / Die Verwendung dieses Bildes ist für redaktionelle Zwecke honorarfrei. Veröffentlichung bitte unter Quellenangabe: "obs/LEGO GmbH"

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100015555/100798499> abgerufen werden.