





# Liebe Leser,

die gesamte Branche hat auf das Event des Jahres hingefiebert und nun ist die 74. Ausgabe der Spielwarenmesse schon wieder Geschichte – leider. Denn es waren aufregende und vor allen Dingen inspirierende Messetage für unser Team in Nürnberg und wir sind alle noch am Ver-



arbeiten der zahlreichen, positiven Eindrücke. In unserem Auftakt ab Seite 8 haben wir alle Daten, Fakten und ein paar O-Töne für Sie zusammengefasst. Unsere Highlights in Bildern folgen dann ab Seite 44 in dieser Ausgabe.

Was die Aussteller- und Besucherzahlen angeht, konnte der Veranstalter, die Spielwarenmesse eG, das hohe Niveau des Vorjahres halten. Das verdeutlicht: Messen sind nach wie vor ein wichtiges Marketinginstrument. Das geht auch aus dem neuen Auma-Aussteller-Ausblick 2025/2026 hervor, der einmal im Jahr den Puls der ausstellenden Wirtschaft in Deutschland misst. "Gerade in diesen wirtschaftlich schwierigen Zeiten setzen vier von fünf Unternehmen gezielt auf eine stärkere Messebeteiligung. Als Treffpunkt, Handelsplatz und Bühne der Branchen bleiben Messen Spiegel der gesamtwirtschaftlichen Entwicklung. Deutschland hat zuletzt an internationaler Wettbewerbsfähigkeit verloren. Hohe Energiepreise, steigende Lohnnebenkosten und international nicht konkurrenzfähige Steuern mindern die Attraktivität des Wirtschaftsstandorts. Die Messewirtschaft spürt die zunehmende Vorsicht heimischer Unternehmen. Es wird Zeit, dass die nächste Bundesregierung die Standortbedingungen entschieden verbessert", so Jörn Holtmeier, Geschäftsführer des Verbands der deutschen Messewirtschaft Auma.

# 99 Passantenfrequenzen sind wieder nahezu auf Vor-Corona-Niveau.

Bleibt zu hoffen, dass die gute Stimmung auf der Messe sich nun auf den Handel – und schließlich auf die Konsumenten – überträgt. Im Hinblick auf die Bedingungen in den Innenstädten führte das IFH Köln kürzlich erneut eine Befragung durch, um den aktuellen Stand der deutschen Innenstädte zu ermitteln. Das Ergebnis: Die Passantenfrequenz hat nahezu wieder das Niveau vor der Corona-Pandemie erreicht. Die Innenstadt bleibt ein Treffpunkt für Menschen aller Altersgruppen - die Altersstruktur spiegelt dabei die gesamte deutsche Bevölkerung wider. Die Durchschnittsbewertung der Attraktivität der Innenstädte blieb unverändert bei der Schulnote Zwei Minus, eine Bewertung, die bereits in den Jahren 2020 und 2022 vergeben wurde. Ebenfalls kam heraus, dass Leerstände vermieden werden sollten, um die Innenstädte weiterhin lebendig zu halten. Auch die Infrastruktur wird als verbesserungswürdig angesehen, ebenso wie die Aufwertung der Fußgängerzonen und die Schaffung grünerer städtischer Räume. Es bleibt also noch einiges zu tun - nicht nur für die neue Bundesregierung.

Verskin Bartel

Ihre Kerstin Barthel kerstin.barthel@dasspielzeug.de

das spielzeug 03/2025



### **INHALT**

Unser "Fachgeschäft des Monats" haben wir dieses Mal in Österreich gefunden: "Berka Toys & Fashion".



Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wurde dem Thema "Toys for Kidults" eine eigene Sonderfläche gewidmet. Wir präsentieren eine Auswahl. © Spielwarenmesse/ Foto: Lennart Preiss



In der Titelstory erfahren Sie neben zahlreichen Neuheiten, warum Jumbo Spiele nun auch in den Funktionsplüschbereich einsteigt.

# **UNSERE HÄNDLER**

| KICKOII 6 DIS 7                                 |
|---|
| Auftakt   |
| Spielwarenmesse: Steigende                      |
| Besucherqualität und Internationalität          |
| Unterwegs                                       |
| Berka Toys & Fashion, Saalfelden (AUT):         |
| Wohlfühlort für die ganze Familie 12 bis 14     |
| Background                                      |
| GfK: Kaufkraft erhöht sich15                    |
| Statistisches Bundesamt:                        |
| Einzelhandelsumsätze 2024 deutlich gestiegen 17 |
| EK Retail:                                      |
| Umsatzrückgang und steigender Kostendruck 19    |
| Mittelstand-Digital Zentrum:                    |
| So bleiben Talente an Bord19                    |
| Gastspiel                                       |
| Jacob von Ingelheim, Unzer:                     |
| Wie Künstliche Intelligenz den                  |
| Online-Betrug bekämpft 16 bis 17                |
| In eigener Sache                                |
| Vernetzt  |
|   |

## **UNSERE SPIELWAREN**

## **Unsere Titelstory**

Jumbo Spiele: Vielfältiges Portfolio für eine breite Zielgruppe......20 bis 22 **Unsere Sonderthemen** Spiele...... 23 bis 26 Schule + Lernen 27 bis 31 Gut gerüstet in den Sommer ......40 bis 42

### **UNSERE UNTERNEHMEN**

#### Messefieber

TrendSet, München: Hohe Orderbereitschaft ......43 Nordstil Winter, Hamburg: Positive Stimmung ......43 Highlight-Impressionen aus der ToyCity ....... 44 bis 47 Ambiente, Christmasworld und Creativeworld: 

#### **Background**

Simba Dickie Group: Höherer Umsatz trotz vieler Herausforderungen ....... 49



| 50 Jahre Bruder Spielwaren –<br>Rückschau und Ausblick <b>50</b>                          |
|---|
| Märklin:<br>Modelleisenbahnhersteller setzt neue Signale <b>51</b>                        |
| Schmidt Spiele: Stabile Umsätze auf hohem Niveau  |
| Story House Egmont & Walt Disney Company: Zusammenarbeit erneuert52                       |
| Erweiterung des Portfolios:<br>Pumuckl jetzt bei Kiddinx Media <b>53</b>                  |
| Schleich: Spielwarenhersteller kehrt in die Wachstumszone zurück53                        |
| Ravensburger Gruppe: Erneut zweistellig zugelegt54  |
| Staedtler und Colop: Vertriebskooperation für eine breitere Zielgruppe <b>54</b>          |
| fischertechnik: 60 Jahre "Made in Germany"55  |
| Haba mit Asmodee France55   |
| Universal Products & Experiences: Fantastische Produkte begleiten das filmische Feuerwerk |
| Personas 56 bis 57  |
| Vorschau57  |
| Impressum/Index58   |

