



29.09.2016 12:36 CEST

## **Fisher-Price Lern-Raupe Flitzi lässt Kinder schon im Vorschulalter das Zukunftsthema Programmierung spielerisch entdecken**

**Fisher-Price bringt mit der Lern-Raupe Flitzi das erste Spielzeug auf den deutschen Markt, mit dem Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren spielerisch das Programmieren entdecken können. Flitzi besteht aus einem motorisierten Kopf und acht einfach zu verbindenden Segmenten. Das Kind kann die Teile immer wieder neu zusammenstecken, um den Weg der Raupe, begleitet von Lichtern und Geräuschen, zu bestimmen.**

Bislang haben Spielzeuge das gemacht, was der Hersteller programmiert hat. Fisher-Price dreht den Spieß nun aber um: Mit dem „Programmieren“ der Lern-Raupe Flitzi können Kinder ab drei Jahren ab sofort selbst bestimmen, was ihr Lieblingsspielzeug tun soll. Am 27. September 2016 führte Fisher-Price in den USA den ersten „Denk-a-thon“ durch. Ein Event, das durch weitere innovative Spielzeuge aus der Reihe der Lern-Raupe Flitzi die kleinen Entdecker dazu inspirieren soll, große Denker zu werden. Die bekannte Schauspielerin und Wissenschaftlerin Mayim Bialik war ebenfalls vor Ort und bestätigt die Bedeutung des Spielens:



„Ich war schon immer fasziniert davon, wie Kinder die Welt entdecken und wie ihr Gehirn funktioniert; auch als ich noch nicht selbst Mutter war. Kinder haben ein angeborenes Verlangen danach, Dinge auf kreativste Weise zu entdecken. Als Mutter und Wissenschaftlerin ermutige ich alle dazu, ein Umfeld für die Kinder zu kreieren, das die Freude am Entdecken und Experimentieren anregt.“

### **Keine Angst vor Programmierung**

Die zukünftigen Programmierer aus dem Jahr 2035 sind gerade im

Vorschulalter und können ihre Reise zu den Technologiezentren dieser Welt mit der Lern-Raupe Flitzi schon jetzt beginnen. Laut der Eltern in Deutschland ist das Verständnis für Technik und Programmierung bei den Kindern bereits sehr ausgeprägt. So seien 25 Prozent\* ihrer Kinder geübt im Umgang mit Webseiten, Apps und anderen Online-Diensten.

Zudem beherrschten 17 Prozent\* der Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren bereits kinderfreundliche Programmiersprachen und 12 Prozent\* könnten einfache Programme selbstständig programmieren. „Gleichzeitig hat die schnelle digitale Entwicklung aber auch zur Folge, dass Eltern nur schwer mit dem technologischen Fortschritt mithalten können und somit teilweise nicht mehr die gleiche technische Sprache wie ihre Kleinen sprechen. Hier setzt die Lern-Raupe Flitzi an und bietet die Möglichkeit, dass Eltern gemeinsam mit ihren Kindern in das Trendthema Programmierung eintauchen“, so Natassja Dos Anjos, Brand Managerin für Fisher-Price in Deutschland.

Eine aktuelle Studie\* zeigt, welche Bedeutung die Eltern dieser Thematik zuschreiben: Sieben von zehn Eltern\* sind sich sicher, dass Programmierfähigkeiten für die Kinder für den späteren Erfolg im Job essentiell sein werden. Zwei Drittel\* sind überzeugt davon, dass ihre Kinder durch den frühen spielerischen Umgang mit der Thematik der Programmierung kreativer und genauer denken lernen und das logische Verständnis gestärkt wird. Gleichzeitig berichtet aber auch rund die Hälfte\* der Eltern in Deutschland, dass sie befürchten, ihren Kindern in Zukunft bei den Hausaufgaben im Bereich der Programmierung nicht mehr helfen zu könne

„Mit unseren Fisher-Price Produkten möchten wir den Eltern zur Seite stehen, wenn ihre Kleinen die Welt entdecken. Besonders der technologische Fortschritt wird die Kinder aus der heutigen Zeit – und auch ihre Eltern – in Zukunft tagtäglich begleiten. Die Lern-Raupe Flitzi ist hierfür ein innovatives Spielzeug, das Eltern und Kindern bei ihren ersten Erlebnissen und Entdeckungen rund um die Welt des Programmierens begleitet.“, erklärt Natassja dos Anjos.

### **Fisher-Price Lern-Raupe Flitzi: Kreativität und logisches Verständnis**

Die Fisher-Price Lern-Raupe Flitzi lässt Kinder und Eltern spielerisch das Programmieren entdecken. Die Kinder können die leicht zu verbindenden Segmente in unendlichen Kombinationen anordnen und so bestimmen, in

welche Richtung sich die Raupe bewegt – nach vorne, links oder rechts –, oder ob sie ein paar Sekunden wartet und erst dann ihren Weg fortsetzt.

Wenn Kinder die Segmente miteinander verbinden, lernen sie, sequenziell zu denken. Wenn Sie sich eine bestimmte Reihenfolge überlegen, mit der die Lern-Raupe Flitzi ein im Raum festgelegtes Ziel erreichen soll, lernen sie, zu programmieren und Abläufe zu planen. Gleichzeitig werden kognitive Fähigkeiten wie Problemlösung sowie das logische Verständnis gefördert.

Die Lern-Raupe Flitzi wurde vom Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. nominiert, für eines der Top 10 Spielzeuge 2016. Die Lernraupe Flitzi ist seit Juli 2016 zum Preis von 75,99 Euro (UPV) in Deutschland erhältlich.

\*Quelle: OnePoll Umfrage unter 1000 Eltern mit Kindern im Alter 3-8 Jahre, Juni 2016

---

Die Mattel-Unternehmensgruppe (Nasdaq: MAT) ist weltweit führend im Hinblick auf Design, Herstellung und Vertrieb von Spielzeug und Produkten für Familien. Mattels Portfolio der meistverkauften Marken umfasst Barbie®, die populärste Modepuppe, die jemals produziert wurde, Hot Wheels®, Monster High®, American Girl®, Thomas und seine Freunde® und Fisher-Price® Marken, einschließlich Little People® und Power Wheels®, MEGA® Brands, einschließlich MEGA BLOKS® und RoseArt® sowie eine große Auswahl an unterhaltungsaffinem Spielzeug. 2013 wurde Mattel vom Ethisphere Magazine als eines der ethischsten Unternehmen ausgezeichnet und stand im Jahr 2014 auf Platz 5 der bestgeführten Unternehmen der „100 Best Corporate Citizens List“ des Corporate Responsibility Magazine. Mit Firmensitz in El Segundo, Kalifornien, beschäftigen die Unternehmen von Mattel fast 30.000 Menschen in 40 Ländern und Territorien und verkaufen Produkte in mehr als 150 Nationen. Wir von Mattel entwickeln die Zukunft des Spielens. Besuchen Sie uns auf [www.mattel.com](http://www.mattel.com), [www.facebook.com/mattel](https://www.facebook.com/mattel) oder [www.twitter.com/mattel](https://www.twitter.com/mattel).

## Kontaktpersonen



### **PR-Team**

Pressekontakt  
Journalistenanfragen  
pr.de@mattel.com



### **Anne Polsak**

Pressekontakt  
Pressesprecherin / Leitung PR / Unternehmenskommunikation  
Unternehmenskommunikation  
pr.de@mattel.com