

PRESSEMITTEILUNG

Osmo: Pizza Co. verwandelt Kinder in Geschäftsführer

Mit dem neuen, interaktiven Spiel von Osmo schlüpfen Kinder in die Rolle eines Pizzabäckers und führen ein Geschäft mit allem, was dazu gehört.



Bamberg, 04. April 2017 – **Pizzen nach Bestellung backen, Kunden zufrieden stellen, Wechselgeld passend herausgeben und umsichtig mit seinem Gewinn umgehen: Mit dem interaktiven Spiel ‚Pizza Co.‘ von Osmo führen Kinder ihre eigene Pizzeria, lernen die Grundrechenarten und erwerben nebenbei die ersten kaufmännischen Kenntnisse, Multitasking-Fähigkeiten sowie empathische Kompetenzen. Das physische Spielgeld und die Zutaten werden über die iPad-Kamera in die digitale Welt integriert und ermöglichen so ein interaktives Spielerlebnis. ‚Pizza Co.‘ ist ein Ergänzungsspiel zu Osmos Lernspielsystem und setzt den Besitz der Osmo-Basis voraus.**

[Download Bildmaterial \(300 dpi\)](#) | [Videolink](#) | [Webseite Pressecenter](#) | www.amazon.de

Alle Fakten im Überblick:

- ‚Pizza Co.‘ ist ein interaktives Lernspiel für Kinder ab fünf Jahren
- Spielprinzip von Osmo: Reale Gegenstände und Bewegungen werden von der iPad-Kamera erkannt und in Spiele-Apps integriert
- ‚Pizza Co.‘ vermittelt die Grundrechenarten und fördert schnelles Kopfrechnen

- Kinder erwerben erste kaufmännische Kenntnisse und lernen den Umgang mit Geld
- Figuren reagieren in Echtzeit auf das Spielverhalten und schulen dadurch das Einfühlungsvermögen und emotionale Intelligenz von Kindern
- Fördert Multitasking-Fähigkeiten
- ‚Pizza Co.‘ ist ein Ergänzungsspiel zu Osmos Lernspielsystem und besteht aus einer kostenlosen iOS-App und physischem Spielmaterial
- Voraussetzung: iPad-Aufsteller und Kameraaufsatz (Basis), die nicht im Lieferumfang enthalten sind. Die Basis ist in den folgenden Sets verfügbar: ‚Starter Kit‘, ‚Genius Kit‘, ‚Brain Fitness Kit‘ und ‚Words Kit‘
- Nur für iOS, kompatibel mit allen Modellen ab iPad 2 außer mit iPad Pro 12,9 Zoll
- ‚Pizza Co.‘ ist für 39,99 Euro ab sofort bei [Amazon](#) erhältlich

Der Kaufmannsladen mal anders

Ein eigenes Geschäft führen, Kunden bedienen und Dinge verkaufen — der Kaufmannsladen ist ein immer wieder gern gespielter Klassiker im Kinderzimmer. Osmo erweckt dieses Spiel in Gestalt einer Pizzeria zum digitalen Leben. Mit ‚Pizza Co.‘ schlüpfen Kinder in die Rolle eines Pizzabäckers und bedienen niedliche Tierfiguren, die für ihr Leben gerne Pizza essen. Das Spiel besteht aus einer kostenlosen iOS-App und physischem Spielgeld, Zutaten und einer runden Pappauflage, die als Pizzavorlage oder umgedreht als Tablett für das Wechselgeld dient. Die für den Spielaufbau erforderliche Basis von Osmo ist nicht im Lieferumfang enthalten. Diese besteht aus einem iPad-Aufsteller und Spiegelaufsatz für die Kamera und ist als Bestandteil des ‚Starter Kit‘, ‚Genius Kit‘, ‚Brain Fitness Kit‘ und ‚Words Kit‘ verfügbar.

Kundenservice wird groß geschrieben

Das Prinzip des Osmo-Lernspielsystems ist simpel und doch genial: Der Spiegelaufsatz wird über die Kamera des aufgestellten iPads geklemmt und erfasst die Fläche davor als Spielfeld. Dadurch werden alle Gegenstände und Bewegungen präzise erkannt und nahtlos in die Spielwelt integriert. Die Herausforderung bei ‚Pizza Co.‘ ist die vor dem iPad liegende Pizzavorlage aus stabilem Karton nach Kundenwunsch schnell mit den richtigen Zutaten zu belegen und so die Tierfiguren zufrieden zu stellen. Dabei können manche Bestellungen recht knifflig werden: Der eine Kunde mag nur Zutaten, die mit dem Buchstaben P anfangen, wie Pilze und Peperoni. Der andere hingegen möchte nur zwei Drittel seiner Pizza mit Salami belegt haben. Mit einem freudigen oder ärgerlichen Gesichtsausdruck signalisieren die Tierfiguren in Echtzeit, ob sie mit dem Ergebnis zufrieden sind oder nicht und vergeben ein grünes, gelbes oder rotes Smiley. Sobald ein Restaurantbesucher mit dem Essen fertig ist, wird durch ein Symbol angezeigt, dass er gerne bezahlen möchte. Dazu wird die Pappauflage umgedreht und die graue Unterseite dient als Tablett für das passende Wechselgeld. Nun ist schnelles Kopfrechnen gefragt. Sind die Tierfiguren mit dem Kundenservice zufrieden, geben sie eine positive Restaurantbewertung ab und ein Anstieg der Gästeanzahl am nächsten Tag ist garantiert.

Ein Spiel mit hohem Lernfaktor

‚Pizza Co.‘ ist ein interaktives Spielerlebnis für Kinder ab fünf Jahren. Die unmittelbaren Reaktionen der Tierfiguren auf das Spielverhalten erhöhen nicht nur den Spaßfaktor,

sondern fördern auch das Einfühlungsvermögen und die emotionale Intelligenz der Kinder. Eingebettet in eine farbenfrohe Fantasiewelt und dennoch mit einem anschaulichen Realitätsbezug wird das Üben der Grundrechenarten Addition, Subtraktion und Division zur Freude. Multitasking-Fähigkeiten sind dabei ebenso gefordert wie schnelles Kopfrechnen. Für die jüngsten Spieler gibt es einen Juniormodus, sodass nur kleine Rechnungsbeträge angezeigt werden und die App Hilfestellung beim Berechnen des Wechselgeldes gibt. Neben den ersten kaufmännischen Kenntnissen wird auch der vorausschauende Umgang mit Geld vermittelt: Am Ende jedes Spieltages werden die Zusammenhänge zwischen Einnahmen, Ausgaben und dem Gewinn aufgezeigt. Das erwirtschaftete Geld kann entweder in Einrichtungsgegenstände für die Pizzeria investiert oder gespart werden, um sich später größere Anschaffungen und Renovierungsarbeiten zu leisten. Durch Zielvorgaben, wie beispielsweise einen Betrag für einen neuen Backofen ansparen oder eine bestimmte Anzahl an Kunden an einem Tag zufrieden zu stellen, bleibt ‚Pizza Co.‘ durchgehend spannend und die Motivation der Kinder hoch.

Verfügbarkeit, Preis und Lieferumfang

Das Ergänzungsspiel ‚Pizza Co.‘ ist ab sofort über [Amazon](#) für 39,99 Euro erhältlich. Im Lieferumfang sind physisches Spielgeld, Zutaten und eine runde Pappauflage enthalten. Die iOS-App ist kostenfrei im App Store verfügbar. Die für das Spiel notwendige Osmo-Basis, bestehend aus einem iPad-Aufsteller und Spiegelaufsatz, ist nicht im Lieferumfang enthalten. Die Basis ist Bestandteil der Osmo-Sets ‚Starter Kit‘, ‚Genius Kit‘, ‚Brain Fitness Kit‘ und ‚Words Kit‘. Soular GmbH & Co. KG ist der exklusive Vertriebspartner der Marke Osmo in Deutschland und Österreich.

Über Tangible Play

Das Unternehmen Tangible Play wurde 2013 von zwei jungen Vätern gegründet, die sich zum Ziel gesetzt haben, das digitale Spielen zu verändern. Mit Osmo entwickelten sie eine Technologie, die interaktiv die Grenzen des Bildschirms überschreitet. Osmo erweitert das Spielfeld und fördert das kreative Denken und soziale Kompetenzen, da jeder Gegenstand Teil des Spiels werden kann und ein Zusammenspiel zwischen mehreren Spielern und dem digitalen Gerät entsteht. Der Hauptsitz von Tangible Play befindet sich in Palo Alto, Kalifornien. www.playosmo.com

Über Soular Distribution

Der junge Distributor Soular steht für qualitativ hochwertige Produkte zur Ergänzung des Apple-Portfolios. Besonderes Augenmerk legt das trendorientierte Unternehmen auf innovatives und anspruchsvolles Design. Zu den betreuten Marken gehören unter anderem das junge Brand [CASEual](#), das Design-Label [blueLounge](#) sowie [Danalock](#), führender Anbieter für smarte Türschlösser. www.soular.de

Pressekontakt

Marina Loch
Presse & PR
0951/30900-713
presse@soular.de