

## Medienmitteilung

Ansprechperson:  
May Gisler  
Assistant Key Account & Marketing  
Tel. 056 436 84 42  
carlit.presse@ravensburger.com

Carlit + Ravensburger AG  
Grundstrasse 9  
5436 Würenlos  
www.carlit.ch



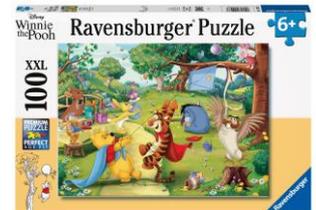
Internationaler Puzzletag 2023, 25. Januar 2023  
**Die Geschichte der Puzzles**

# Ich bin eine Erfindung! Wie das Puzzlestück zu seiner Nase kam

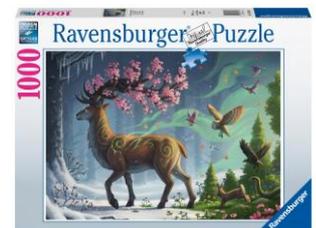
**Das Puzzeln wurde in den letzten drei Jahren zu einem neuen Trend. Viele haben das Puzzeln für sich wiederentdeckt, aber auch ganz neu entdeckt. Zum internationalen Puzzletag am 29. Januar schaut Ravensburger auf den geschichtlichen Ursprung der Puzzles zurück.**

In einem 1000er-Puzzle sind theoretisch 999 Glücksmomente garantiert. Und zwar immer dann, wenn Puzzler wieder ein passendes Stück finden. Der Moment stellt sich ein, wenn die Pappe ohne den geringsten Spalt bündig einrastet und ein leises „Flibb“ zu hören ist. Wenn das der alte John Spilsbury gewusst hätte! Der britische Kupferstecher sägte 1760 mit einer Laubsäge aus einem Mahagoni-Brettchen die Formen der englischen Grafschaften, damit die Kinder sie im Erdkundeunterricht wieder zu ihrem Heimatland zusammenfügen konnten. Das erste Puzzle war geboren und damit eine tolle Geschäftsidee. Spilsbury zersägte noch oft die britische Insel – ohne jeden Patriotismus, denn er sparte teures Mahagoni, indem er Britanniens umliegende Meere einfach wegließ.

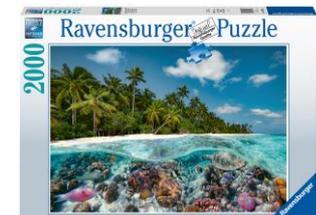
Das Holz wurde mit Verwendung der Eiche billiger und die Wettbewerber ungehobelter: Hersteller vom Festland lästerten um 1820 in ihrer Werbung, die Briten seien „schlampige Säger“. Sauberer und schneller als jeder Mensch sägte jedoch alsbald die fussbetriebene Laubsägemaschine. Damit änderte sich zwar die machbare Zahl der Teilchen, aber nicht deren Form: Der Schnitt folgte immer noch den Konturen von Pflanzen, Tieren und anderen Motiven – unterbrochen nur von kleinen Nasen und Nischen, damit die Puzzlestücke schön ineinandergriffen und das Werk nicht verrutschte. „Interlocking“ heisst diese Technik, die die heutigen Puzzleteilchen so stark charakterisiert, aber damals die Geduld der Aussäger strapazierte.



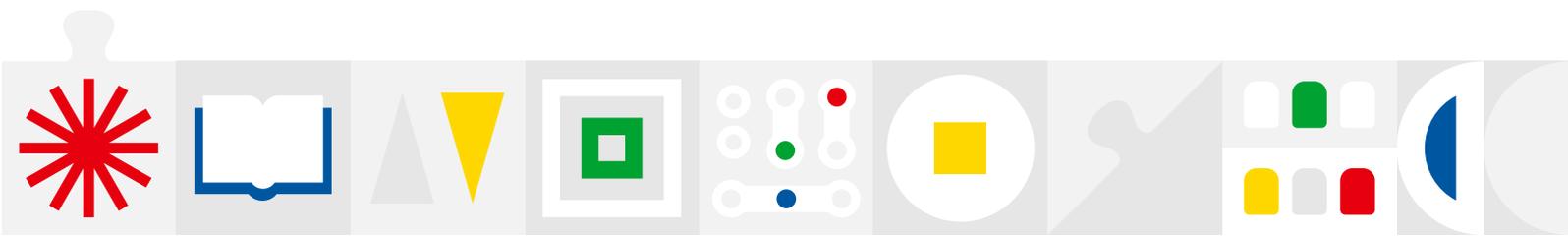
**Winnie the Pooh Die Rettung**  
100 Teile XXL ab 6 Jahren



**Der Hirsch als Frühlingsbote**  
1000 Teile ab 14 Jahren



**Ein Tauchgang auf den Malediven**  
2000 Teile ab 14 Jahren



## Medienmitteilung

Ansprechperson:  
May Gisler  
Assistant Key Account & Marketing  
Tel. 056 436 84 42  
carlit.presse@ravensburger.com

Carlit + Ravensburger AG  
Grundstrasse 9  
5436 Würenlos  
www.carlit.ch

# Ravensburger



Die Puzzlestanze setzte den Laubsägearbeiten und ihren individuellen Formen um 1940 ein Ende. Ihre Messer zerschnitten das auf Pappe gezogene Motiv mit einem Schlag und mit mehreren Hundert Tonnen Druck in gleichförmige Puzzleteilchen, wie wir sie heute kennen. Erfunden wurde die Puzzlestanze in Amerika, einem Land mit besonders hohem Puzzlefieber. Was 1850 mit Kinderpuzzles begann, entwickelte sich nach dem ersten Weltkrieg zum wahren Volkssport.



Stanzwerkzeug für Puzzle

Auch der Hersteller Ravensburger, seit 1891 mit Konturpuzzles im Puzzlegeschäft – eines davon waren die „Geographischen Geduldspiele“ –, stellte seine Produktion um. Zunächst stanzte er die Teilchen mit einer umgebauten Pralinschachtelpresse aus Leipzig. 1964 schliesslich fiel das erste 500-teilige Erwachsenenpuzzle aus der Stanze. Nach jahrzehntelangem Tüfteln hat sich der Spieleverlag mit seinem Fertigungs-Know-how einen Spitzenplatz erobert: Ravensburger Maschinen schneiden Puzzlestücke, die absolut lückenlos „interlocken“. Feine Ohren hören vielleicht das „Flibb“.



Geographisches Geuldspiel

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit mehreren renommierten Spielwarenmarken. Ihre Mission lautet: „Wir inspirieren Menschen zu entdecken, was wirklich wichtig ist.“ So fördern Ravensburger Angebote das Miteinander, vermitteln Wissen und soziale Fähigkeiten, bieten Entspannung und schaffen bleibende Erinnerungen. Die bedeutendste Marke des Unternehmens, das Ravensburger blaue Dreieck, ist eine der führenden europäischen Marken für Spiele, Puzzles und Kreativprodukte sowie für deutschsprachige Kinder- und Jugendbücher. Weltweit werden Spielwaren mit dem blauen Dreieck verkauft. Zudem erweitern die internationalen Marken BRIO und ThinkFun das Angebot der Unternehmensgruppe. Ravensburger ist seit seiner Gründung 1883 ein Familienunternehmen, geprägt von Tradition und gewachsenen Werten



Ravensburger schafft Momente der Gemeinsamkeit – hier geht's zum [Video](#)

### Suchen Sie einen Wettbewerbspreis?

Gerne stellen wir Ihnen Puzzles kostenlos zur Verfügung.  
Einfach eine Mail senden an: [carlit.presse@ravensburger.com](mailto:carlit.presse@ravensburger.com)

Carlit + Ravensburger AG ist eine eigenständige Tochtergesellschaft der Ravensburger Verlag GmbH in Deutschland. Ravensburger ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. Zur Ravensburger Gruppe gehören auch die beliebten Marken Carlit®, BRIO® und Thinkfun®.

