

Presse-Information

Ravensburger AG
Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
www.ravensburger.de

Veröffentlicht am: 29.01.2013

https://www.ravensburger-gruppe.de/de/presse/index.html#newsroom/data/plugin/news/run/show_news/news_id/3101652/lang/22/id/634/integration/js

Ravensburger wächst in rückläufigen Märkten durch Innovationen

Internationale Spielwarenmesse 2013

Der Umsatz der Ravensburger Gruppe ist im vergangenen Geschäftsjahr um 3,1 % auf 330 Mio. Euro* gewachsen. Diese Steigerung erzielte die Gruppe in einem schwierigen Marktumfeld: Zum einen waren die Spielwarenmärkte in den wichtigsten westeuropäischen Märkten und der Kinder- und Jugendbuchmarkt in Deutschland rückläufig, zum anderen baute der Handel Bestände ab und orderte aufgrund der gesamtwirtschaftlichen Lage in Europa vorsichtiger. Dass Ravensburger dennoch gegen den Markttrend zulegte, war vor allem auf Produktinnovationen zurückzuführen. Die audiodigitale Lernspielreihe „tiptoi®“ und die mit neuer Technologie gefertigten „3D Puzzle-Bauwerke“ erwiesen sich als die wachstumsstärksten Produkte des Unternehmens.**

Ravensburger Spielwaren: Neue Technologien beleben das Geschäft

Der mit 78 % Umsatzanteil größte Ravensburger Geschäftsbereich Spiele, Puzzles, Beschäftigung erhöhte seinen Umsatz im Vergleich zum Vorjahr um 3,6 % auf 257,7 Mio. Euro*. Diese Steigerung unterschied sich deutlich von der Entwicklung des Spielwarenmarktes. In den wichtigsten westeuropäischen Märkten**, in denen das Unternehmen mehr als zwei Drittel seiner Spielwaren verkauft, ging das Geschäft mit traditionellen Spielen, Puzzles und Beschäftigungsprodukten um 1,8 % zurück.

Das Wachstum bei Ravensburger beruhte vor allem auf den hohen Zuwachsraten der innovativen Eigenentwicklungen. So erwies sich 2012 das audio-digitale Lernsystem „tiptoi®“ mit 2,7 Millionen verkauften Produkten als Bestseller, gefolgt von der Reihe „3D Puzzle-Bauwerke“ mit bekannten Bauwerken. Eine neue Fertigungstechnik, die Spritzgusstechnik und hochwertigen Digitaldruck vereint, produziert die dafür nötigen Puzzleteile aus Kunststoff. Auch das elektronisch unterstützte Kinderspiel „Schnappt Hubi!“, das zum „Kinderspiel des Jahres 2012“ gekürt wurde, belebte das Geschäft. „Unsere Strategie, Innovationen gezielt zu fördern, sowohl klassische als auch elektronisch unterstützte Produkte zu entwickeln und in neue Fertigungstechniken zu investieren, zahlt sich aus“, sagte der Vorstandsvorsitzende Karsten Schmidt am Vorabend der Spielwarenmesse bei einem Pressegespräch.

Steigerung im In- und Ausland

Im Inland legte der Geschäftsbereich Spiele, Puzzles, Beschäftigung um 3,6 % auf 109,8 Mio. Euro Umsatz zu. Steigende Nachfrage verzeichneten vor allem Ravensburger Puzzles, während der Umsatz mit Spielen leicht sank.

Auffallend war in ganz Europa der späte Start des Weihnachtsgeschäfts, das sich im Wesentlichen auf die drei Wochen vor Heiligabend konzentrierte.

Im Ausland verbesserte sich der Geschäftsbereich um 4,4 % auf 140,4 Mio. Euro.

Der stark von Sonderaufträgen abhängige Umsatz mit Industriegeschäft und markenloser Handelsware lag 9,8 % unter Vorjahr.

Ravensburger Bücher: Lieferengpässe erschweren das Geschäft

Der deutsche Kinder- und Jugendbuchmarkt ging im vergangenen Jahr um 1,8 % leicht zurück.

Etwas stärker verringerte sich der Umsatz des Ravensburger Geschäftsbereichs Kinder- und Jugendbuch um 3,1 % auf 68,1 Mio. Euro*. Die hohe Nachfrage nach „tiptoi®“-Produkten führte zu Lieferengpässen, ohne die der Geschäftsbereich auf Marktniveau geblieben wäre. Außerdem baute auch der Buchhandel Bestände ab und orderte vorsichtig.

Ravensburger Freizeit und Promotion: erneute Steigerung der Besucherzahlen im Spieleland
Ideales Parkwetter mit mittleren Temperaturen und neue Attraktionen bescherten dem Ravensburger Spieleland in der vergangenen Saison einen Anstieg der Gästezahl um 31.000 auf 349.000 Besucher. Dadurch und durch den Projektauftrag für eine Kinderwelt für die Stadt Kornwestheim erhöhten sich die Umsatzzahlen des Geschäftsbereichs Freizeit und Promotion um 11,4 % auf 9,8 Mio. Euro*.

* Bitte beachten: Alle Zahlenangaben im Text sind auf vorläufiger Basis. Endgültige Umsatz- und Ertragszahlen veröffentlichen wir zur Bilanzpressekonferenz im Mai 2013.

** G5-Länder: Deutschland, Frankreich, UK, Italien, Spanien

Kontakte

Heinrich Hüntelmann

Head of Corporate Communications

Heinrich.Huentelmann@ravensburger.de

Tel.: +49 751 86 - 19 42

Über Ravensburger

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. 2023 erwirtschafteten 2.414 Mitarbeiter einen Umsatz von 669 Millionen Euro.* Ravensburger unterhält eigene Werke in Ravensburg, Polika (Tschechien) und Banská Bystrica (Slowakei).

* Stand 01/2024