

# Q & A

mit Jean Théberge, Geschäftsführer von Wrebbit



## ? Wer und was ist Wrebbit eigentlich?

Wrebbit ist das originale 3D-Puzzle, eine kanadische Erfindung von Paul E. Gallant, der in den frühen neunziger Jahren die Puzzle Industrie revolutioniert und eine neue Puzzlekategorie einführt.

Der Name Wrebbit kommt von der lautsprachlichen Umschreibung des Quakens eines Frosches. Zum 30. Geburtstag des ersten 3D-Puzzles auf dem Markt stellt Wrebbit sein neues Logo vor, das mit der Wiedereinführung des Frosches bei Händlern und Kunden ein freudiges Lächeln herbeizaubert.

Über 30 Millionen 3D-Puzzles wurden vom original Wrebbit Team entworfen, produziert und dann in der ganzen Welt verkauft.

Seit diesem Original in den Neunziger Jahren haben andere Firmen aus Europa und Asien 3D-Puzzles und 3D-Baukasten mit anderen Materialien entworfen. Wrebbit jedoch ist weiterhin die einzige Firma, die mit ihrem Schaumstoffmaterial die stabilsten 3D-Bauten herstellt.

## ? Wie sieht die Entwicklung von Wrebbit in den letzten 30 Jahren aus?

Seit den Anfängen von Paul E. Gallant verfolgen wir seinen ursprünglichen Traum der originalen 3D Puzzles, Puzzle Sammlern und Fans immer neue Herausforderungen anbieten zu können.

Für unsere Puzzleteile benutzen wir Polyethylen-Schaumstoff, der zusammen mit der Einsteckzapfentechnik größtmögliche Stabilität unserer 3D-Konstruktionen erlaubt.

In der Produktentwicklung haben bessere 3D-Designs und bessere Werkzeuge, klare und detailreiche Baupläne verbunden mit leistungsfähiger Produktion und effizientem Inventarmanagement die neuen Wrebbit Puzzles ausgezeichnet.

2012 wurden unsere Entwicklungs-, Herstellungs- und Vertriebsprozesse neu ausgerichtet, damit unsere Neuvorstellung erfolgreich wurde. Dazu gehörte auch eine dezentralisierte Vertriebsorganisation, um unsere Groß- und Einzelhändler in der ganzen Welt besser beliefern zu können.

Diese Neuorganisation von Wrebbit Puzzles INC. erlaubt es nun leichter die Produktion hochzufahren, wenn die internationale Nachfrage steigt. Durch unsere Just-in-Time Produktion können wir nun verlässlich unser Inventar anpassen um schnell neue Bestellungen ausführen zu können, aber auch um zu große Lagerbestände zu begrenzen. Außerdem erlaubt uns CETA (Canada-European Union Comprehensive Economic and Trade Agreement) seit 2017 neue Vertriebsmöglichkeiten auf dem alten Kontinent.

Im Vergleich zu anderen Firmen, die ihre Teile oder Produkte aus Asien beziehen, hat Wrebbit Puzzles Inc. Kontakt mit regionalen Lieferanten hauptsächlich aus der Provinz Quebec in Kanada. Das ermöglicht die Just-in-Time Produktion und hat sich als exzellente Entscheidung gerade in der letzten Zeit erwiesen.

Die Produktionszeiten sind verkürzt und das Risiko einer Störung der Lieferkette ist reduziert. Schnelle Anfragen von lokalen, nordamerikanischen oder europäischen Märkten können durch kürzere Produktionszeiten bedient werden. Außerdem können Containerlieferungen nach Europa in zwei bis drei Wochen ausgeführt werden.

Die Pandemie hat riesige Lieferkettenprobleme, verlängerte Lieferzeiten und in deren Folge beträchtliche höhere Kosten geschaffen. 2022 wird es wohl nicht viel besser werden mit den häufig geschlossenen Häfen in China. Der Preisanstieg von Ausgangsmaterialien, Öl und Benzin wird das ganze Jahr über Störungen und Kopfschmerzen für die Spielzeugindustrie bereiten.

Da höhere Transportkosten und größere Transitverzögerungen für Produkte aus Asien wohl bei uns bleiben werden, steht Wrebbit gut da mit seinen Made in Canada Puzzles, seinen kürzeren Lieferzeiten und günstigeren Transportkosten.

Wrebbit3D Puzzles zeichnen sich aus in der Puzzle Industrie mit einzigartigen 3D-Puzzleteilen und detailreichen Bauanweisungen: eine Klasse für sich.

3D-Puzzles mit bestimmten Themenbereichen (z. B. Harry Potter) haben eine Nische besetzt, die Wrebbit über die Jahre bei seiner Entwicklung geholfen haben.

Während am Anfang eher klassische Themen wie bekannte Gebäude in 3D im Mittelpunkt standen, haben wir uns in der Folge an die Nachfrage angepasst und eine breitere Produktpalette vorgestellt, die lizenzierte Marken für den weltweiten Markt anbietet.

Mitte der neunziger Jahre brachte Wrebbit zum ersten Mal 3-dimensionale Puzzles von Marken wie Star Wars, Disney und Lord of the Rings auf den Markt.

In den letzten zehn Jahren haben wir diesen Weg weiter ausgebaut und haben lizenzierte Markenprodukte basierend auf Literatur, Theater, Fernsehserien und Popkultur entwickelt. Nennen wir nur die Zauberwelt von Harry Potter, Games of Thrones, Downton Abbey, Friends und Ghostbusters.

So beruht der Erfolg von Wrebbit heute auf 3D-Puzzles von bewährten Klassikern und populären Fernsehserien, die dann auch jeweils passend zur Fernseh- oder Theaterpremiere herauskommen.

# Q & A

mit Jean Théberge, Geschäftsführer von Wrebbit

## Was lieben Puzzlefans am meisten bei Wrebbit?

Puzzelfreunde lieben bei Wrebbit die Anforderungen, die hohe Designqualität, die ausgezeichnete Grafik und Verarbeitung. Diese Charakteristika gefallen einem breitem Kundenstamm, sowohl Puzzelfreunden als auch Sammlern und sind auch interessant für die ganze Familie, die sich bei einem solchen Projekt zusammenfinden kann.

Nicht zu vergessen können Wrebbit-3D-Puzzlefans durch unsere Mediaplattformen Facebook und Instagram mit uns in ständigem Kontakt bleiben. Wir hören gerne von Ihnen und teilen Ihre 3D Kreationen mit anderen Puzzelfreunden. Manche von Ihnen fügen ihre eigenen Kreationen bei und erweitern so die Möglichkeiten der 3D-Puzzles. Sie können ebenfalls unseren monatlichen Newsletter abonnieren, der über alle Neuigkeiten berichtet. Schließlich bleiben Sie durch Youtube oder direkt über unsere Webseite mit uns in Verbindung, wo Sie erweiterte Inhalte und Materialien finden, die über unsere Baupläne hinausgehen.

Die Gewohnheiten unserer Kunden haben sich in den letzten Jahren weiterentwickelt und die Pandemie hat diesen Prozess eher noch beschleunigt. Online Shopping wird mehr und mehr Teil des allgemeinen Verbraucherverhaltens. Wrebbit kann in diesem Zusammenhang einen ungebrochenen Kundenkontakt bieten, wenn Puzzelfreunde regelmäßig unsere Webseite besuchen um nützliche Materialien zu finden oder auch mit einem Kundendienstmitarbeiter persönlich zu sprechen.

Wrebbit 3D besitzt ein kohärentes Marketing-System, das verschiedene Videos (360, Teaser, How to) und natürlich auch detaillierte farbige Baupläne bereithält.

Alle unsere Produkte und auch Verkaufshilfen sind nicht nur wichtig für den Endverbraucher sondern auch für Einzelhändler und Online Shops, die die echte 3D-Puzzle-Erfahrung an ihre Kunden weitergeben wollen.

## Welche sind die wichtigsten Qualitätsmerkmale von Wrebbit 2.0?

### FOKUS

Für uns bei Wrebbit ist es wichtig, unsere Zielorientierung immer im Blick zu behalten: die Ausrichtung auf den Kunden. Das ist einer der wichtigsten Faktoren unseres Erfolgs. Unser Geschäft ist breiter aufgestellt, nicht durch die Anzahl und Varietät unserer Spielwaren, sondern durch unser Geschäftsmodell: Wir sind Designer, Hersteller und organisieren den weltweiten Vertrieb für den Gross- und Einzelhandel in Nordamerika und

*„Wir machen nicht alles ‚aus Spaß‘, aber wir sollten Spaß haben, wenn wir es machen“.*

Paul E. Gallant



Europa. Jetzt haben wir auch unseren eigenen online Shop für den Endverbraucher in Nordamerika.

### ANPASSUNGSFÄHIGKEIT

Die letzten Jahre, gerade auch in Zeiten der Pandemie, hat uns gezeigt, wie wichtig es ist sich an neue Situationen, neue Geschäftsmöglichkeiten oder im Allgemeinen sich an die immer sich verändernde Welt anzupassen. Dies ist sicher ein zentrales Element unserer Erfolge.

### LEIDENSCHAFT

Zunächst und am Wichtigsten: wir tun alles, was wir tun, mit Einsatz und Leidenschaft.

Paul E. Gallant war der kreative Geist, der 1991 mit seinen 3D Puzzles eine ganz neue Industrie ins Leben rief und mit Wrebbit etablierte.

Verschiedene Marketing Aktionen in den letzten 30 Jahren haben gezeigt, wie wir unsere Geschäftsideen auf neuartige Weise angehen.

Heute entwickeln wir die einzigartige kanadische Erfindung des leider verstorbenen Paul E. Gallant weiter.

Wrebbit sieht sich als die 3D-Puzzle-Autorität, die die originale 3D-Puzzle-Erfahrung auf dem Markt vertritt und bis heute der Gold-Standard zum richtigen 3D-Puzzlen darstellt.

Ich habe das Glück, mit eine Gruppe zielorientierter und passionierter Kollegen zusammenzuarbeiten. Ist das wirklich Arbeit?

Ich fühle mich wie der Dirigent eines großartigen Orchesters, in dem alle Musiker fein abgestimmt ein gemeinsames Werk produzieren: Ein reiner Wohlklang!

Wie der verstorbene Paul E. Gallant sagte: „Wir machen nicht alles ‚aus Spaß‘, aber wir sollten Spaß haben, wenn wir es machen“.

