

Das Wissen

Faszination Puzzle – Spielend Gedächtnis und Geduld trainieren

Von Sebastian Felser

Sendung vom: Mittwoch, 29. Januar 2025, 08.30 Uhr

Redaktion: Sonja Striegl

Regie: Autorenproduktion

Produktion: SWR 2025

Werden wir geistig flexibler, wenn wir puzzeln, oder puzzeln wir gern, weil wir geistig flexibel sind? Genau können Forscher das nicht beantworten. Klar ist: Wer puzzelt, trainiert das Gehirn und hat Spaß.

Das Wissen können Sie auch im **Webradio** unter [swrkultur.de](https://www.swr.de/swrkultur) und auf Mobilgeräten in der **SWR Kultur App** hören – oder als **Podcast** nachhören:

<https://www.swr.de/swrkultur/programm/podcast-swr-das-wissen-102.html>

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Die SWR Kultur App für Android und iOS

Hören Sie das Programm von SWR Kultur, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR Kultur App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...

Kostenlos herunterladen: <https://www.swr.de/swrkultur/swrkultur-radioapp-100.html>

MANUSKRIPT

Atmo: Puzzle-Wettbewerb / Habt Ihr Lust zu puzzeln? (Jubel) Ich mache jetzt einen Countdown – 5, 4, 3, 2, 1 – los geht's, Action! (Ausschütten der Puzzle-Schachteln)

Autor:

Leonberg im Herbst 2024 – der deutsche Puzzle-Verein hat zum Wettbewerb im Speed-Puzzeln geladen. Gerade beginnt das Einzel mit 140 Puzzle-Fans, Nach dem Jubel zu Beginn herrscht konzentrierte Stille, nicht nur an den Tischen unten, sondern auch im Publikum auf den Rängen.

O-Ton 01 Autor (geflüstert, vor Ort) und Besucher:

Haben Sie hier Kumpels oder Familie oder warum schauen Sie anderen Leuten beim Puzzeln zu? // Meine Freundin macht mit – Nummer 136. // Wie weit ist sie? // Wie weit? Ich würde sagen, wie sie es immer macht – zuerst den Rand zu drei Vierteln und dann wird ausgefüllt. // Ja, das ist die Technik, die ich auch mache – aber man sieht ja so unterschiedliche Sachen. // Ja, auf jeden Fall – die Nummer 118 macht erst die Mitte und die Kreise. // Aber es ist auch echt ein krasses Motiv, muss ich sagen. // Ja, tatsächlich. Mandalas sind vor allem schwer und so, wie ich auch gelesen habe, ist es so, dass dieses Puzzle-Motiv schwer in Deutschland erhältlich ist.

Sprecherin (Titelansage):

„Faszination Puzzle – Spielend Gedächtnis und Geduld trainieren“. Von Sebastian Felser.

O-Ton 02 Isabell Gall:

Klar, das erste Puzzle, das wir ausgesucht haben, war ziemlich hart.

Autor:

Das ist Isabell Gall. Sie ist die 2. Vorsitzende des Puzzlevereins Deutschland und Veranstalterin des Puzzle-Wettbewerbs in Leonberg. Der Verein hat sich 2024 gegründet, um Menschen in Deutschland, die sich für das Puzzeln begeistern, zusammenzubringen. Damit hat Deutschland endlich auch einen Ableger – denn die Initiative geht auf die Puzzle-Weltmeisterschaft zurück, die seit 2019 im spanischen Valladolid stattfindet.

O-Ton 03 Isabell Gall:

Das hat damit angefangen, dass wir 2022 das erste Mal auf der Puzzle-Weltmeisterschaft in Spanien waren. Wir waren damals zwei von sieben Deutschen, die dort waren – und jeder hat uns gefragt: Wo sind die Deutschen? Das kann doch nicht sein! Puzzelt Ihr nicht? Dann haben wir gesagt – okay, wir brauchen einen Verein hier.

Autor:

Ein Jahr später, wieder bei der Speed-Puzzle-WM in Spanien, hat Isabell Gall angefangen, mit ihren Mitstreiterinnen und Mitstreitern Kontaktdaten auszutauschen, was dann zur Gründung des Puzzlerevereins Deutschland geführt hat.

O-Ton 04 Isabell Gall:

Also man fühlt sich auch gleich wie unter Freunden. Obwohl man die Leute gar nicht kennt, merkt man, die haben einfach denselben Spleen und ticken genauso und man fühlt sich sofort wohl mit den Leuten – das ist wirklich witzig.

Autor:

Das zeigt sich tatsächlich an diesem Tag in Leonberg – zum Beispiel beim Team „Puzzle Frösche“, das mit entsprechender Frosch-Verkleidung aus München angereist ist:

O-Ton 05 Team-Mitglied Puzzle Frösche + Autor:

Es ist schon auch ein gewisses Nerd-Fest, muss man schon sagen. Es ist jetzt kein Hobby für jeden, das Speed-Puzzeln, weil's eben doch was anderes ist als das „normale“ Puzzeln, aber ist ja auch schön, wenn man immer die gleichen Leute trifft – so ein richtiges Happening. // Sie sind auch im Einzel angetreten? // Wir sind auch im Einzel angetreten – leider nicht fertig geworden. Es war auch ein sehr schweres Motiv, aber wir haben unser Bestes gegeben. // Wenn man an so einem Wettbewerb teilnimmt und mit dem Puzzle nicht fertig wird, frustriert das eigentlich? // Ein bisschen schon, ja. (lacht) // Es waren bei dem Puzzle ja besonders viele nicht fertig geworden. Dann fühlt man sich nicht ganz so schlecht, aber es ist schon ein bisschen frustrierend. Es sind, glaube ich, nur zehn Prozent fertig geworden, also es war schon ein sehr hartes Motiv. Es gibt motivierendere Sachen.

Autor:

Dieses besonders schwierige Mandala-Puzzle bestand aus zwei Dutzend unterschiedlich kolorierter Kacheln mit kreisförmigen Farbkombinationen – wirklich ein wuseliges Bild, das das Potenzial hat, selbst Profis ins Schwitzen zu bringen. So ging es auch der Siegerin Kathi Reiner:

O-Ton 06 Kathi Reiner:

Also es war ein 500-Teile-Puzzle mit ganz vielen verschiedenen Ornamenten in verschiedenen Farben – also wie man sich so einen Fliesen-Boden vorstellt mit ganz viel Schmuck und das war ganz schön schwer, weil natürlich irgendwie alles gleich aussieht und man auch irgendwie diese zirkulären Muster erst mal verstehen muss. Wenn man aber erst mal dahintergekommen ist: Wie ist so eine Fliese aufgebaut? Dann ging's ganz schön gut.

Autor:

Kathi Reiners Strategie ist es, niemals mit dem Rand anzufangen. Sie sucht sich großflächige Motive aus der Mitte – hier besonders knifflig, aber sie habe zwei Fliesen identifiziert, die komplett blau waren und hat mit denen angefangen. So hat sie es geschafft, innerhalb von 51 Minuten und 39 Sekunden fertig zu werden. Sie hat also pro Minute im Schnitt fast zehn Teile korrekt kombiniert.

O-Ton 07 Kathi Reiner:

Ich bin 20 und ich komme aus dem Norden von Bayern. Ich studiere da normalerweise Informatik, bin jetzt in meinem letzten Bachelor-Semester und ich puzzle schon mein ganzes Leben lang, deswegen muss ich hier natürlich auch mitmachen.

Autor:

Um so erfolgreich zu puzzeln, braucht es natürlich Training – das sieht bei Kathi Reiner so aus:

O-Ton 08 Kathi Reiner:

Also zum Trainieren habe ich mir Puzzles bestellt, wo ich weiß, dass ich da nicht so gut drin bin. Konkret habe ich viele mit Dschungel und Wald und dunklen, grünen Farben geholt. Wenn ich selber gerne puzzle, dann viel mit großflächigen Sachen – also zum Beispiel, wenn man sich so Häuserfassaden vorstellt, wo fünf Häuser nebeneinander sind und jede hat eine andere Farbe. Das wäre ein cooles Puzzle. (lacht)

Autor:

Ob Training oder Vergnügen – für solche Puzzles braucht es viel Geduld und ein gutes Gedächtnis. Gerade große einfarbige Flächen gelten als besondere Herausforderung. Diese Stärke von Geduld und Gedächtnis, kombiniert mit überdurchschnittlichen analytischen Fähigkeiten zeigt sich bei vielen erfolgreichen Puzzlerinnen und Puzzlern. Das bestätigt Vereinsvorstand Isabell Gall:

O-Ton 09 Isabell Gall:

Ja, das ist die mathematisch-musikalische Ader, das sieht man auch bei uns, da sind viele vertreten.

Autor:

Und klar, sie ist da keine Ausnahme:

O-Ton 10 Isabell Gall:

Ich bin Chirurgin.

Autor (vor Ort):

Ah, auch jemand, der Dinge wieder zusammensetzt und sortiert.

O-Ton 11 Isabell Gall:

Ja, also auch dieses analytische Denken – das Handarbeiten auch – vielleicht auch mit Farben und Formen, das ist schon etwas, was mich auch in meinem Job begleitet.

Autor:

Diesen Zusammenhang von allgemein hohen analytischen Fähigkeiten, geistiger Flexibilität und der Beschäftigung mit Puzzles hat die Universität Ulm 2016 untersucht. Die Frage, die dahintersteht, ist natürlich: Kann das Puzzeln unsere

kognitive Leistungsfähigkeit erhöhen? Die Studie dazu hat Iris Kolassa verantwortet. Ihre Antwort fällt nicht negativ, aber ernüchternd aus:

O-Ton 12 Iris-Tatjana Kolassa:

Es ist so, dass sich dieses Ergebnis nicht gezeigt hat.

Autor:

Iris-Tatjana Kolassa ist Professorin an der Universität Ulm und leitet die Abteilung Klinische und Biologische Psychologie:

O-Ton 13 Iris-Tatjana Kolassa:

Also kurzfristig puzzeln oder auch längerfristiger puzzeln führt nicht zu einer Verbesserung der geistigen Fähigkeiten. Wir haben nur gefunden, dass, wer schon mehr gepuzzelt hat im Leben, dass der auch eher eine bessere Kognition hat. Jetzt könnte es sein, dass es denjenigen, die eine gute geistige Leistungsfähigkeit haben, mehr Spaß macht, zu puzzeln, es sie mehr anzieht und dass sie deswegen auch mehr puzzeln. Das ist korrelativ möglich, weil es ein korrelativer Zusammenhang ist. Es gibt auch eine andere Interpretation und die finden wir ganz naheliegend, weil viele andere Studien in diese Richtung sprechen, und das ist, dass entspannende Freizeitaktivitäten einen positiven Effekt auf unsere psychische und körperliche Gesundheit haben. Das ist gut bekannt.

Autor:

(Also Korrelation ja – wer viel puzzelt, hat mit hoher Wahrscheinlichkeit auch sonst gute kognitive Fähigkeiten – Kausalität aber nein – die Beschäftigung mit Puzzles ist nicht als Ursache für diese kognitiven Fähigkeiten belegbar.) Unsere geistige Fitness lässt sich also nicht fundamental steigern allein durch Puzzeln. Wahrscheinlicher ist ein Zusammenhang mit anderen, gut belegten Erkenntnissen der Psychologie, dass das Puzzeln ein guter Ausgleich gegen Stress ist, der auf individueller Ebene ähnlich ausgleichende Wirkung hat, wie andere Freizeitaktivitäten, also etwa ein gutes Buch lesen oder eine entspannte Radtour machen. Und wie hat das Forschungsteam in Ulm das herausgefunden? Das Team hat sich zunächst bestehende Forschung angeschaut – unter anderem eine Studie, die ebenfalls einen korrelativen Zusammenhang gezeigt hat zwischen der Intensität, mit der Kinder im Alter von etwa zwei Jahren gepuzzelt haben und ihren kognitiven Fähigkeiten rund zwei Jahre später.

O-Ton 14 Iris-Tatjana Kolassa:

Jemand, der gerne analytisch tätig ist, der löst ja gerne Probleme, und Puzzles sind für dieses Alter ein gutes analytisches Problem. Diese Kinder können mit hoher Ausdauer diese Puzzles lösen und haben Freude daran. Das heißt, da ist auch eine gewisse Selbstselektion. Ich würde jetzt nicht sagen, dass das Puzzeln das gefördert hat – das schult bestimmt in gewisser Art und Weise das Problemlösen und gleichzeitig ist es sicherlich so: Weil sie diese Fähigkeit eher hatten, haben sie es auch eher gesucht.

O-Ton 15 Patrick Fissler:

Deswegen wollten wir als erste Studie herausfinden, was der tatsächliche Effekt vom Puzzeln auf die kognitive Leistungsfähigkeit ist, und das kann man eben nur so untersuchen, wenn man zwei Gruppen zufällig zuteilt.

Autor:

Das ist Patrick Fissler. Er hat im Rahmen seiner Dissertation an der Ulmer Studie mitgewirkt und arbeitet inzwischen am Spital Thurgau in der Schweiz:

O-Ton 16 Patrick Fissler:

Einmal in eine Puzzle-Gruppe und einmal in eine Kontrollgruppe. So haben wir eben 50 Personen in eine Gruppe zugeteilt, die über 30 Tage mindestens eine Stunde am Tag puzzeln sollte, und eine Gruppe, die das nicht tun sollte. Um Placebo-Effekte zu vermeiden, haben wir beiden Gruppen noch eine Beratung gegeben über die kognitive Gesundheit, wie sie sich am besten verhalten können.

Autor:

Was sich dabei gezeigt hat: Gerade der Placebo-Effekt hat sich deutlich messen lassen. In der Puzzle-Gruppe haben 70 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer gedacht, dass ihre Teilnahme an der Studie die kognitiven Leistungen befördert – in der Kontrollgruppe, die nur die Beratungsgespräche zur Erhaltung der kognitiven Fitness erhalten hat, waren es nur 30 Prozent, obwohl die tatsächliche kognitive Leistungsfähigkeit sich über die vier Wochen in keiner der beiden Gruppen signifikant verbessert hat.

O-Ton 17 Patrick Fissler:

Prinzipiell: Die Leute sind davon ausgegangen, dass es ihnen geholfen hat, obwohl das für diese Zeitdauer nicht hilfreich war.

Autor:

Eine mögliche Schlussfolgerung daraus wäre – Puzzeln genießt einen exzellenten Ruf als Förderer unserer geistigen Fähigkeiten. Was die Studie aber auch gezeigt hat – dieser Ruf wäre tatsächlich nicht aus der Luft gegriffen:

O-Ton 18 Patrick Fissler:

So konnten wir eben auch diesen Zusammenhang feststellen, dass die, die im Leben viel mehr gepuzzelt hatten, zum aktuellen Zeitpunkt deutlich fitter waren. Spannend finde ich vor allem, dass die kognitive Flexibilität hervorgestochen hat. Das ist die Fähigkeit, zwischen Aufgaben zu wechseln – also mal kurz zu telefonieren und dann einen Text zu lesen oder sich beim Autofahren zu unterhalten und dann wieder den Gang zu wechseln. Diese Fähigkeit hat stark mit der Puzzle-Fähigkeit korreliert.

Autor:

Neben einem guten Gedächtnis für die Einzelteile und der Geduld, so lange zu suchen, bis ein Puzzle-Motiv mit seinen Mustern wirklich durchdrungen ist, braucht es also diese sogenannte „kognitive Flexibilität“ – denn Puzzeln hat mit Strategie zu tun, erklärt Patrick Fissler:

O-Ton 19 Patrick Fissler:

Das kann man sich so vorstellen, dass man beim Puzzeln ja auf der einen Seite auf die Form des Puzzle-Stücks achten muss und auf der anderen Seite auf den Inhalt. Man muss sozusagen immer wieder zwischen beiden Aufmerksamkeitsfoci wechseln, um dann die beste Leistung zu erzielen oder man muss auch die Strategie ständig wechseln. Man sollte auch nicht zu lange bei einer Strategie beim Puzzeln bleiben, sondern diese Flexibilität ist sehr hilfreich und das haben wir dann auch in den Tests gefunden, dass diejenigen, die das am besten können – diesen Wechsel zwischen Aufgaben und zwischen Strategien – dass die dann auch am besten beim Puzzeln abgeschnitten haben.

Autor:

Es ist also kein eindeutiger Befund, der am Ende dieser Studie steht. Schaut man nur auf die Primärfrage, welchen Effekt hat das Puzzeln auf die kognitive Leistungsfähigkeit, dann ist das Ergebnis ernüchternd: keinen signifikanten mit Blick auf die Messwerte vor und nach den 30 Tagen Intervention – ich kann also kurzfristig noch so viele Puzzles lösen und trotzdem werden meine kognitiven Grundfähigkeiten sich dadurch nicht verbessern. Und trotzdem haben passionierte, langjährige Puzzlerinnen und Puzzler insgesamt überdurchschnittliche Fähigkeiten gezeigt. Es bleibt nur offen, ob sie die ohnehin hatten und sie sich deswegen die Puzzle-Leidenschaft zugelegt haben oder ob das Puzzeln ihnen bei deren Entwicklung geholfen hat. Und auch der Effekt, dass das Puzzeln ein guter Stress-Ausgleich zur Erhaltung dieser geistigen Fähigkeiten ist, spielt mit hinein. So hat sich das der Weltmarktführer Ravensburger, der diese Studie angeregt und zum Beispiel durch das Bereitstellen von Puzzles unterstützt hat, wohl nicht vorgestellt. Iris Kolassa findet gerade das aber gut:

O-Ton 20 Iris-Tatjana Kolassa:

Sie wollten wissen, ob Puzzeln nicht eigentlich die geistige Leistungsfähigkeit fördert und wollten das unabhängig evaluiert haben – für Wissenschaftler ist das immer ganz schön, wenn was Interessantes rauskommt, wir aber auch unabhängig bleiben. Ich denke, es ist auch das Ziel von Wissenschaft, zu zeigen, dass Dinge nicht so sind, wie man sie gerne hätte oder gerne denkt.

Atmo: Navigationsgerät (Anfahrt Ravensburger) / In 500 Metern links abbiegen auf Robert-Bosch-Straße.

Autor:

Wer sich mit dem Thema Puzzles beschäftigt, kommt nicht vorbei am größten Puzzle-Produzenten der Welt – der Ravensburger AG im südlichen Oberschwaben. Ein Familienunternehmen mit 2300 Mitarbeitern und rund 650 Millionen Euro Jahresumsatz. Von der Entwicklung bis zur Produktion findet alles in Ravensburg statt. Im Corona-Jahr 2020 verkaufte Ravensburger mehr Puzzles als andere Spiele. Dieser Trend hat sich jetzt aber wieder umgedreht.

Atmo: Navigationsgerät / Das Ziel befindet sich rechts – Ravensburger AG – Ziel erreicht.

Autor:

Der Sitz von Ravensburger liegt in einem Industriegebiet am Rande der Innenstadt – ständig fahren LKW auf das Werksgelände oder verlassen es. Stefanie Traub ist bei Ravensburger mitverantwortlich für die Öffentlichkeitsarbeit.

Atmo: LKW-Zufahrt / Motoren-Geräusche bei Schranken-Durchfahrt**Autor + Stefanie Traub:**

Hallo, schönen guten Morgen, Frau Traub! Schön, dass wir uns mal sehen. // Ja, haben Sie eine gute Fahrt hierher gehabt?

Autor:

Stefanie Traub nimmt mich mit in das Herz der Puzzle-Produktion – die Druckerei:

O-Ton 21 Stefanie Traub:

Hier findet jetzt gerade der Plattenwechsel statt – das neue Motiv wird eingelegt – wir drucken hier im Vierfarb-Druck auf leinengeprägtes Papier. Das minimiert quasi die Spiegelungen. Jetzt wurden die Platten eingesetzt.

Atmo: Maschine fährt hoch**O-Ton 22 Stefanie Traub:**

Da sieht man jetzt die Farbe.

(Autor:

Ah ja, Blau, Rot, Schwarz war am Anfang – jetzt gelb.

O-Ton 23 Stefanie Traub:

Schwarz, Cyan, Magenta und Gelb – genau.)

Autor:

Und hier oben zeigt es an, wie viele Puzzle pro Stunde es ausspuckt?

O-Ton 24 Stefanie Traub:

Genau – im Moment drucken wir mit einer Geschwindigkeit von 14.000 Stück pro Stunde. Der Drucker wird dann hier nach und nach entnommen, die Farbwerte prüfen, die Passgenauigkeit prüfen und sobald die Qualität in Ordnung ist, wird er auf Vollgas gehen. Wir drucken bis zu 18.000 Bögen pro Stunde auf dieser Maschine.

Autor:

Diese Maschine hat das Puzzle „Christmas Market“ gedruckt – erst mal nur das Motiv, das jetzt aussieht wie eine Art Poster. Wenn es fertig ist, hat es 1000 Teile und kostet 16,99 Euro im Ravensburger Online-Shop – bei 18.000 Stück pro Stunde druckt sie so gesehen also Puzzle-Material für gut 300.000 Euro in jeder Stunde, in der sie „mit Vollgas läuft“ – definitiv auch ein gutes Geschäft. Und das ist nicht die einzige Maschine, die in der Werkshalle steht. All diese Maschinen sind lang gezogene metallene Ungetüme, in die noch unfertige Puzzle an der einen Seite hineinkommen – hier eben als weiße Bögen – und innen drin einen Schritt in ihrer

Fertigung absolvieren. Die Maschinen in dieser Werkshalle bedrucken die Puzzles, aber sie haben noch nicht die charakteristisch-blaue Papp-Rückseite des fertigen Puzzles und vor allem noch nicht die Stanzung der Puzzle-Teile. Dafür kommen die Bögen noch in zwei weitere Maschinen zum Leimen und zum Stanzen.

O-Ton 25 Stefanie Traub:

Das ist quasi ein Arbeitsschritt – es wird gestanzt, auseinandergenommen und dann direkt in die Tüte gefüllt, damit auch kein Teil verloren geht.

(Autor:

OK, hier wird gestanzt?

O-Ton 26 Stefanie Traub:

Da wird die Stanzform auf das Motiv draufgedrückt.

Autor:

Also das heißt beim Stanzen kommt quasi ein Negativ von dem Puzzle und wird mit Gewicht da drauf –

O-Ton 27 Stefanie Traub:

Ich zeige Ihnen gleich noch eine Stanzform.

Autor:

Diese Stanzformen – auf die ist Ravensburger nämlich besonders stolz. Der Konzern stellt die Stanzformen selbst in einer Werkstatt in Handarbeit her.)

Atmo: Hammer-Klopfen

O-Ton 28 Stefanie Traub:

Das wurde zuvor per Hand gezeichnet, die Form der Puzzleteile, sodass wir lauter individuelle Puzzleteile haben und keine zwei gleichen und hier werden jetzt die einzelnen Stahlbänder entsprechend geformt zu der Zeichnung, die vorher erstellt wurde, und entsprechend in die Stanzform eingehämmert.

Autor:

So entsteht das Brett, auf dem die handgezeichnete Form der Puzzle-Teile schon mit einem Laser eingeschnitten ist und in das die Werkstatt dann die Metallbänder einpasst. Die Seite, die am Ende nach oben zeigt, ist messerscharf, damit sie beim Stanzen die Puzzleteile sauber trennt.

O-Ton 29 Stefanie Traub:

Genau, die Stanzform entsteht so und die wird dann in die Stanzmaschine eingespannt und die zerteilt dann die Puzzles.

Autor:

Also das ist das echte Teil, das dann die Puzzles zerteilt?

O-Ton 30 Stefanie Traub:

Genau!

Atmo: Werkshalle**Autor:**

Das ist keineswegs trivial, denn die Technik, Puzzle in viele hundert Teile zu zerteilen, die dann genau ineinanderpassen und auch zusammenhalten, ist relativ neu.

O-Ton 31 Lara Hofmann:

Das erste Mal, dass das Wort Puzzle im Katalog auftaucht, ist 1960 – das war aber zu dem Zeitpunkt noch nicht gestanzte, weil man einfach die Werkzeuge noch nicht hatte.

Autor:

Lara Hofmann leitet das Unternehmensarchiv von Ravensburger – das helle Büro befindet sich in einem Flachbau, der weiter hinten die fenster- und schmucklosen Archivräume mit vielen Rollregalen beherbergt. Das Archiv wächst und wächst. Manchmal bekommt Lara Hofmann täglich mehrere Umzugskartons mit zu archivierenden Puzzles, Spielen und Akten. Die Meilensteine der Puzzle-Entwicklung in Deutschland sind hier untergebracht.

O-Ton 32 Lara Hofmann:

In anderen Ländern, in den USA, in Schweden und den Niederlanden war das „interlocking puzzle“ und das Puzzle-Stanzen schon ziemlich verbreitet, aber auf dem deutschen Markt war das einfach gar kein Ding gewesen.

Autor:

„Interlocking puzzle“ – das ist die Form von Puzzeln, die heute am weitesten verbreitet ist: das charakteristische Puzzleteil mit Nasen und den entsprechenden Nischen in den benachbarten Teilen. Diese Standard-Form für Puzzleteile gibt es in Deutschland erst seit rund 65 Jahren. Dass sie uns heute so selbstverständlich vorkommt, liegt daran, dass sie sich so rasant durchgesetzt hat, nachdem Ravensburger sie mithilfe internationaler Partnerunternehmen adaptiert hatte.

O-Ton 33 Lara Hofmann:

Nachdem man die 500 Teile hatte, hat man das weiterentwickelt und 1968 kam dann diese Super-Puzzle-Serie raus mit den 1000 Teilen und dann hat man die Tricks im Puzzle-Business rausgehakt und dann lief's auch ziemlich gut und dann fing man auch an, immer größer zu werden.

Autor:

(Von 1000 über 1500, 2000, 3000, 5000 Teile) bis in den 90er-Jahren der Ravensburger-Rekordträger mit 40.320 Teilen entstanden ist (– wobei zur Wahrheit auch gehört, dass es eigentlich zehn Puzzle-Bilder sind, die in einzelne Tüten verpackt dann zu einem großen Gesamtpuzzle zusammengesetzt werden können.)
Wie aber haben die Menschen vor den 60er-Jahren gepuzzelt?

Atmo: Rascheln

O-Ton 34 Lara Hofmann:

Das hier ist das „Geographische Geduldsspiel“ von 1891 – man hat’s jetzt gerade gehört – die alten Spiele, also alles, was vor 1960 ist, haben wir nochmal extra verpackt in Seidenpapier und säurefreie Archivkartons. Hier die Teile sind noch nicht gestanzt, sondern gesägt. Das sieht man auch, dass die Ränder nicht so ganz glatt sind, sondern ein bisschen eckig. So hat es auch angefangen im 18. Jahrhundert noch, dass ein Kupferstecher aus England angefangen hat, Karten von Großbritannien an den Grafschaftsgrenzen zu zersägen und an Schulen zu verkaufen. Das hat sich dann durchgesetzt und 1891 kam es dann eben auch zu Ravensburger beziehungsweise damals noch der Otto-Maier-Verlag. Man sieht es hier – neun verschiedene Landkarten. Die oberste ist einfach Amerika – also Nord- und Südamerika – das ist jetzt nicht an irgendwelchen Ländergrenzen gesägt, sondern das ist relativ frei gesägt.

Autor:

Die USA haben ein Extra-Teil, aber sind ansonsten ungefähr so gesägt, oder?

O-Ton 35 Laura Hofmann:

Ja.

Autor:

Und Mexiko halt noch inklusive Golf von Mexiko – sonst wird’s schwierig, zu sägen.

O-Ton 36 Laura Hofmann:

Genau – man sieht: So kleinteilig konnte man jetzt auch nicht sägen, es sind schon eher größere Teile, aber trotzdem alle unterschiedlich. Weil die späteren Geduldsspiele sind von den Teilen her alle gleich – nämlich so wellenförmig gesägt – das hier hingegen ist unterschiedlich auf jeder Karte gesägt. Es sind nicht die gleichen Teile jedes Mal, sondern es sind unterschiedliche Muster, die gesägt wurden, aber Pappkarton ist es trotzdem schon. Die ganz alten, damals noch aus England, die sind aus Holz gewesen.

Autor:

Und so finden sich in der Schachtel verschiedene Karten – alle rund, als würde man einen Globus aus einem bestimmten Blickwinkel betrachten. Eine zeigt, wie beschrieben, Nord- und Südamerika mit dem Pazifik, eine andere Lege-Karte zeigt zum Beispiel Europa mit Afrika und Vorderasien. Als der Verlag irgendwann nicht mehr nur Landkarten als Lege- und Geduldsspiel verkaufte, sondern auch bekannte Motive aus Märchen oder andere Bild-Motive, da waren für Jahrzehnte Teile mit einem wellenförmigen Rand der Standard gewesen – so üblich wie die Puzzle-Teile, die wir von heute kennen. Dass Geduld und Gedächtnis gefragt sind, wusste das Publikum in Deutschland also schon. Die neue Puzzle-Technik aber mit ihren neuen Formen und einer stetig wachsenden Anzahl der Teile – das war vor rund 60 Jahren erklärungsbedürftig, erzählt die Archivarin von Ravensburger:

O-Ton 37 Lara Hofmann:

Die Leute kannten diese Geduldsspiele – das sind diese wellenförmigen Teile, die aber nicht halten, wenn man sie aneinander macht. Man kann sie legen, aber nicht ineinander klicken, sage ich mal. Dann hat man aber auf der Spielwarenmesse gemerkt und als Vertreter in den USA waren, hat man gesehen, dass es schon 500 Teile-Puzzle gab und die Leute das total super fanden, es aber auf dem deutschen Markt einfach nicht vertreten war.

(Autor:

In diesem Kontext ist auch eine Anleitung, die Ravensburger in den 60er-Jahren tatsächlich jedem Puzzle mitgegeben hat, zu verstehen:

Sprecherin Zitat:

Die Grundregeln des Puzzle-Spieles: 1. Sei nicht ungeduldig. Lasse Dir Zeit. Große Bilder bieten tage- oder gar wochenlange Beschäftigung. 2. Das endgültige Bild ist meist größer als die Vorlage. Vergleiche die Maßangaben. 3. Manchmal stimmen die Farben der Vorlage mit dem endgültigen Bild nicht genau überein. Die Vorlage dient nur zur ungefähren Orientierung. 4. Suche zuerst die an den Seiten gerade geschnittenen Eck- und Randteilchen. Baue das Bild vom Rand her auf. 5. Orientiere Dich anhand der Vorlage über besonders kontrastreiche Bildteile. Suche gleichfarbige Teilchen heraus und stelle markante Bildteile zusammen. 6. Das Bild muss nicht in einem Zug fertig werden. Nach einer Pause findest Du Dich viel leichter zurecht! Und nun viel Vergnügen!

Autor:

Und heute? Heute ist das Angebot größer denn je, und gleichzeitig sind die Anwendungsbereiche von Puzzeln gewachsen: einfarbige Puzzles, neue Motive, Puzzles, die gemeinschaftlich gelöst werden wollen, digitale Puzzles oder solche mit 3D-Optik – das Angebot ist riesig. Ravensburger plant die Puzzles, die das Unternehmen auf den Markt bringt, in der Regel mit einem Vorlauf von weit über einem Jahr, sagt Sarah Waizenegger, internationale Produktmanagerin für 2D-Puzzles:

O-Ton 38 Sarah Waizenegger:

Tatsächlich sind wir schon am 26er-Programm dran. (lacht) Meistens planen wir so anderthalb Jahre im Voraus und lassen uns inspirieren auf Messen – also da gibt's ja zum Beispiel die Spielwarenmesse, es gibt aber auch Design- und Kreativ-Messen – und dann beginnt eigentlich alles mit unserer Programmplanung. Das ist eine Art Redaktionskonferenz, bei welcher dann Zielgruppe, Teilezahl und Motiv des Puzzles definiert werden und da fällt dann die finale Entscheidung über das Konzept und da wird dann zum Beispiel entschieden: Wir brauchen ein neues 1000 Teile-Puzzle mit einem Hirschmotiv.

Autor:

Im Internet-Zeitalter und angesichts der Popularität von Plattformen wie Instagram kommen aber natürlich auch Ideen von dort:

O-Ton 39 Sarah Waizenegger:

Eine unserer Zielgruppen ist auch die Zielgruppe, die jüngeren Puzzlerinnen und Puzzler, für die zum Beispiel die Puzzles „Moments“ super interessant sind, weil wir hier bewusst sehr trendige Motive aufgreifen, die auch durch Influencer aufleben: schöne Reisemotive, die man zum Beispiel hier sehen kann.

Atmo: Puzzle-Teile rascheln

Autor:

Sarah Waizenegger zeigt ein Puzzle mit 300 Teilen, das eine Stadt-Ansicht von Kopenhagen mit pittoresken Häusern und einem Segelschiff im Vordergrund zeigt.

O-Ton 40 Sarah Waizenegger:

Wir sprechen hier von einer Illustration, es ist also keine Fotografie. Tatsächlich lassen wir uns auch inspirieren bei Poster-Shops, bei Postkarten und auch in diesen Interior-Stores und da haben wir das eben gerade gesehen, dass das sehr im Kommen ist, dieser Illustrationsstil. Deshalb haben wir auch eine ganze Serie damit entwickelt, weil man einfach auf dem Markt sehen kann, dass das auch vor allem in anderen Bereichen, also wir sprechen jetzt gar nicht nur von der Spielwaren-Branche, sondern auch in der Fashion-, und in der Poster-, Karten-, auch im Kalendersegment stark im Kommen ist.

Autor:

(Ein weiterer Trend ist der zu Lizenz-Produkten. Das sind Puzzles, die populäre Motive von Disney, aus Netflix-Produktionen oder anderen popkulturellen Phänomenen zeigen.) Die Branche ist enorm gewachsen. Ein Fachmagazin beziffert das Plus in der Corona-Pandemie mit über 20 Prozent, als die Leute, sich selbst daheim beschäftigen mussten. Zwar gab es danach eine Konsolidierungsphase, aber inzwischen wächst das Geschäft deutlich oberhalb des Niveaus vor der Corona-Pandemie. Die genauen Gründe jeder einzelnen Kaufentscheidung lassen sich schwer herausfinden, aber die Deutschen scheinen Spiele und auch Puzzles als gemeinschaftsstiftend wiederentdeckt zu haben. In einer Umfrage aus dem Jahr 2023 des Verbandes der Spielwarenindustrie haben drei Viertel der Befragten angegeben, Spielen sei „gesellschaftlicher Kitt“. In Zeiten, in denen die Gesellschaft gespalten scheint, wie selten zuvor, erscheint ein gemeinsamer Puzzle- oder Spieleabend einen hohen Stellenwert zu genießen. Auch darauf hat die Branche reagiert – etwa durch sogenannte Exit- oder Krimi-Puzzles, bei denen mehrere Menschen gemeinsam puzzeln und ein damit verbundenes Rätsel lösen können. Grundsätzlich betont Produktmanagerin Sarah Waizenegger aber, dass das Puzzle-Geschäft auch in Zyklen verläuft:

O-Ton 41 Sarah Waizenegger:

Deshalb gehen wir auch gerne ins Archiv, lassen uns ganz neu wieder inspirieren, denn die Puzzle-Welt muss ja nicht immer neu erfunden werden. Rundpuzzles oder Speed-Puzzles – da sind wir wirklich ins Archiv gegangen – gab's vor vielen Jahren schon und ist jetzt einfach wieder ein Trend, der aufkommt, und dann arbeitet man an den Themen wieder weiter.

Atmo: Puzzle-Wettbewerb / Applaus

Autor:

Die ersten sind fertig, oder?

O-Ton 42 Isabell Gall:

Die ersten sind fertig.

Atmo: Puzzle-Wettbewerb**Autor:**

Beim Puzzle-Wettbewerb in Leonberg endet so langsam das Doppel – also Speed-Puzzeln mit je zwei Personen pro Tisch. Das Motiv bestand nicht wieder aus Mandala-artigen Kacheln, wie beim Einzel-Wettbewerb, sondern war eine Illustration von acht ziemlich verrückt dreinblickenden Pferden. Nur die Zahl von 500 Puzzleteilen ist immer dieselbe. Der Puzzle-Wettbewerb 2024 war übrigens ein Testlauf für die offiziell 1. Deutsche Puzzlemeisterschaft 2025 am 8. und 9. Februar – auch deshalb ist Organisatorin Isabell Gall erleichtert:

O-Ton 43 Isabell Gall:

Ich glaube, die Auswahl war okay – ich habe viele gute Rückmeldungen, dass das Puzzle schön war, obwohl ich wirklich Sorge hatte mit Tierpuzzle, dass ich wieder einen drüber kriege, was für ein Puzzle ich da ausgesucht habe, aber ich glaube, die meisten waren wirklich ganz zufrieden mit dem Puzzle und das war wichtig, also darauf kommt es an.

Autor:

Puzzles sind vieles – ein Kulturgut mit rund 150-jähriger Geschichte, ein gutes Geschäft, Stress-Ausgleich, Gehirn-Jogging und natürlich ein Spaß und eine Herausforderung für diejenigen, die sich gern auf eine Sache fokussieren oder vom Alltag abschalten wollen. Und auch wenn die Wissenschaft keinen klaren Kausalzusammenhang zwischen Puzzeln und der kognitiven Leistungsfähigkeit finden konnte – eine gewisse Faszination ist den Forschern Iris Kolassa und Patrick Fissler bis heute anzumerken:

O-Ton 44 Iris-Tatjana Kolassa:

In der ursprünglichen Publikation hatten wir ja auch die Anzahl der zusammengelegten Teile analysiert und das hat signifikant mit den visuellen räumlichen Fähigkeiten und den Veränderungen korreliert – also das würde natürlich dafür sprechen, dass das Puzzeln vielleicht doch einen positiven Effekt hat.

O-Ton 45 Patrick Fissler:

Die Studie zeigt sicherlich nicht, dass es keinen Effekt hat, sondern eher, dass man eigentlich weiter dran forschen müsste.

O-Ton 46 Iris-Tatjana Kolassa:

Wie so oft in der Wissenschaft!

Autor:

Tatsächlich ist Patrick Fissler beim Thema geblieben. Neben seiner Tätigkeit in der Schweiz hat er an der Entwicklung von zwei Apps für Menschen mit Demenz oder kognitiver Beeinträchtigung mitgewirkt. Dafür kamen ihm neben Erkenntnissen aus der Verhaltensaktivierungstherapie seine Ulmer Erfahrungen mit dem Puzzeln zugute:

O-Ton 47 Patrick Fissler (4703):

Wir haben im Endeffekt zwei Apps basierend auf den Ergebnissen dieser Studie entwickelt. Die eine App, die nennt sich „MindAhead Active“ und die unterstützt eben Leute dabei, einen aktiveren Lebensstil zu führen in den Aktivitäten, die für sie angenehm und sinnstiftend sind. Die zweite App ist die „MindAhead Check App“ – die soll Demenz sehr früh diagnostizieren können und auch schon Vorläufer der Demenz erkennen, damit die Leute frühzeitig behandelt werden können.

Autor:

Beide Apps setzen Puzzles ein. Die eine schlägt das Puzzeln als sinnstiftende Aktivität neben vielen anderen vor, die andere misst die Puzzle-Leistung, gerade im Alter, und wenn alles klappt, kann ein Puzzle so eingesetzt gar als Frühindikator für Demenz dienen.

Absage Jingle und Musikbett Das Wissen**Autor:**

„Faszination Puzzle – Spielend Gedächtnis und Geduld trainieren“. Autor und Sprecher: Sebastian Felser. Redaktion: Sonja Striegl.

Und wenn Ihr Euch überhaupt fürs Spielen und die Geschichte von Spielen interessiert, dann empfehle ich Euch „Monopoly. Kapitalismus als Brettspiel“. Auch diese Folge habe ich für Das Wissen recherchiert und herausgefunden, dass die Erfinderin von Monopoly ganz schön über den Tisch gezogen worden ist. Die Folge steht in der ARD Audiothek und gibt’s überall, wo es Podcasts gibt.

* * * * *