



SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

Denkspiele

1. Buchstaben-Vierecke

Suchen Sie die Wörter bestehend aus 9 Buchstaben.



--	--	--

2. Kryptogramm

Entziffern Sie die Nachricht:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
19				17						4							1	14							

E

S

E

A

S

E

E

R

E

S

S

E

S

9

17

2

2

14

16

17

6

19

14

17

2

6

17

16

12

1

17

14

14

17

16

20

14

E

R

R

E

E

A

E

S

E

E

E

E

E

17

1

1

17

16

23

12

17

2

18

19

23

12

17

2

14

16

17

17

16

2

17

2

K

E

A

E

S

E

S

4

2

8

22

17

2

12

19

20

22

17

2

14

16

17

14

16

23

12

E

S

21

17

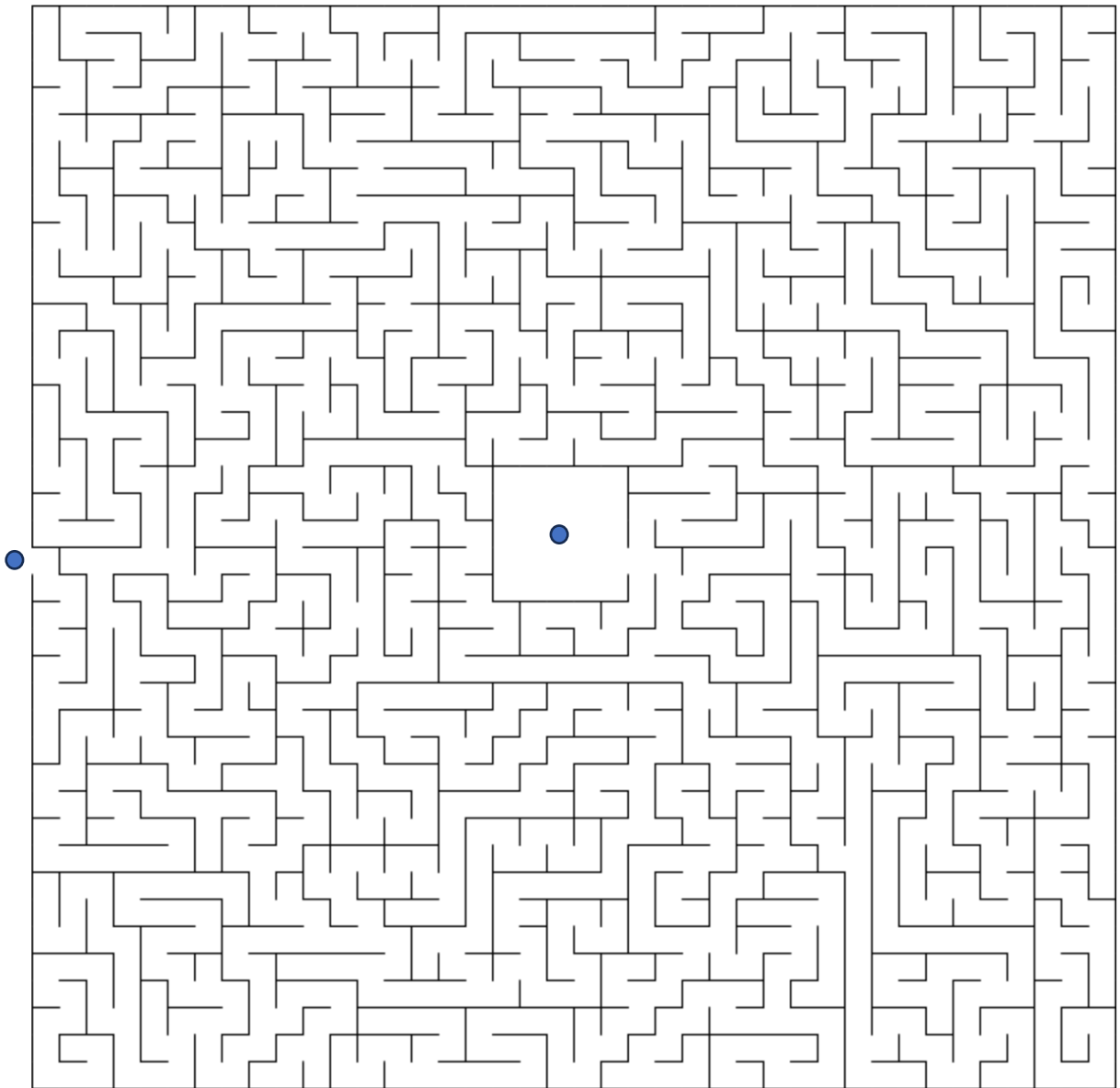
14

22

Quelle: <https://puzzlemaker.discoveryleducation.com/>

3. Wo geht es lang?

Folgen Sie den Gängen und erreichen, um wieder herauszukommen.



Quelle: <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

4. Sudoku

Lösen Sie das Sudoku-Rätsel.

			4		3			
4	2	6		1				9
	5			6	9	1	8	
				9	4		1	
							9	7
5					2			
3						4		
			3			8	2	
	8	2	1					

Quelle: <https://www.uniadmin.de/apps/sudoku/generator/>

5. Ein Wort passt nicht

Aus den vorgegebenen Wörtern soll das Wort gesucht werden, das nicht zu den anderen passt.

- a. Laufen
- b. Stehen
- c. Springen
- d. Rennen

Quelle: Pöhls, Volker: Denksport: für Besserwisser, 2008, AOL Verlag, S. 10.



SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

Denkspiele

1. Buchstabengitter

Finden Sie alle Wörter aus der Liste. Sie können waagrecht, senkrecht oder diagonal sowie vorwärts oder rückwärts im Gitter stehen.

Tulpe	Narzisse	Knospe	Sonne	Regen
Regenbogen	Vogel	Schmetterling	Biene	Schneeglocke

```
Z L R S A S E R I U G V C D R
X W E T Z W S O E E O Z A E E
B L M X E E S H J G X G Y K G
O V V M P U I E E H E G Q C E
K I E S E G Z L N R Q N K O N
Y J O X G Q R T U E H S A L B
W N B X N Y A E P T I Q C G O
K K U S O N N E P I H B Y E G
O U V O J P V R V L K C W E E
T T Y L D C H E E H U V U N N
Q U W C A L D B T E A T L H N
N B G N I L R E T T E M H C S
B A T W W S D P U I S W I S W
V V X T P R G R D Z S B S X J
B V Q E D A K R H K R N Y Z T
```

Quelle: <https://puzzlemaker.discovereducation.com/>

2. Futoshiki

Füllen Sie das folgende 4x4-Gitter mit den Zahlen 1 bis 4, sodass keine Zahl in einer Zeile oder Spalte doppelt vorkommt (wie Sudoku). Beachten Sie dabei die "<" und ">" Hinweise, die angeben, welche Zahl grösser oder kleiner sein muss.

	2		
3			
		3	
	3		

Red arrows indicating inequalities:

- Row 1, Col 1 to Row 2, Col 1: ^
- Row 2, Col 2 to Row 3, Col 2: v
- Row 3, Col 1 to Row 4, Col 1: v
- Row 3, Col 4 to Row 4, Col 4: ^
- Row 3, Col 2 to Row 3, Col 3: <
- Row 3, Col 3 to Row 3, Col 4: >

3. Blitzrechnen

Berechnen Sie die Quersumme der folgenden Zahlen.

Die Quersumme ist die Summe aller einzelnen Ziffern einer Zahl.

- a) 8 2 1 9 3 4 5
 - b) 6 3 2 5 8 7 4
 - c) 8 9 5 9 7 4 5
 - d) 2 4 8 9 1 2 3
 - e) 5 2 9 8 6 5 7
 - f) 9 1 8 2 4 9 7
-

4. Zahlenreihe

Nach welchem Prinzip ist die folgende Zahlenreihe aufgebaut? Für welche Zahl steht das Fragezeichen?

3, 8, 23, 68, ?

5. Wie heiße ich?

Meine Mutter ist Chemikerin, mein Vater Mathematiker. Sie gaben mir den Spitznamen Eisen59. Wie lautet mein richtiger Name?

Tipp: Mein Vater interessiert sich ebenfalls für die römische Antike.

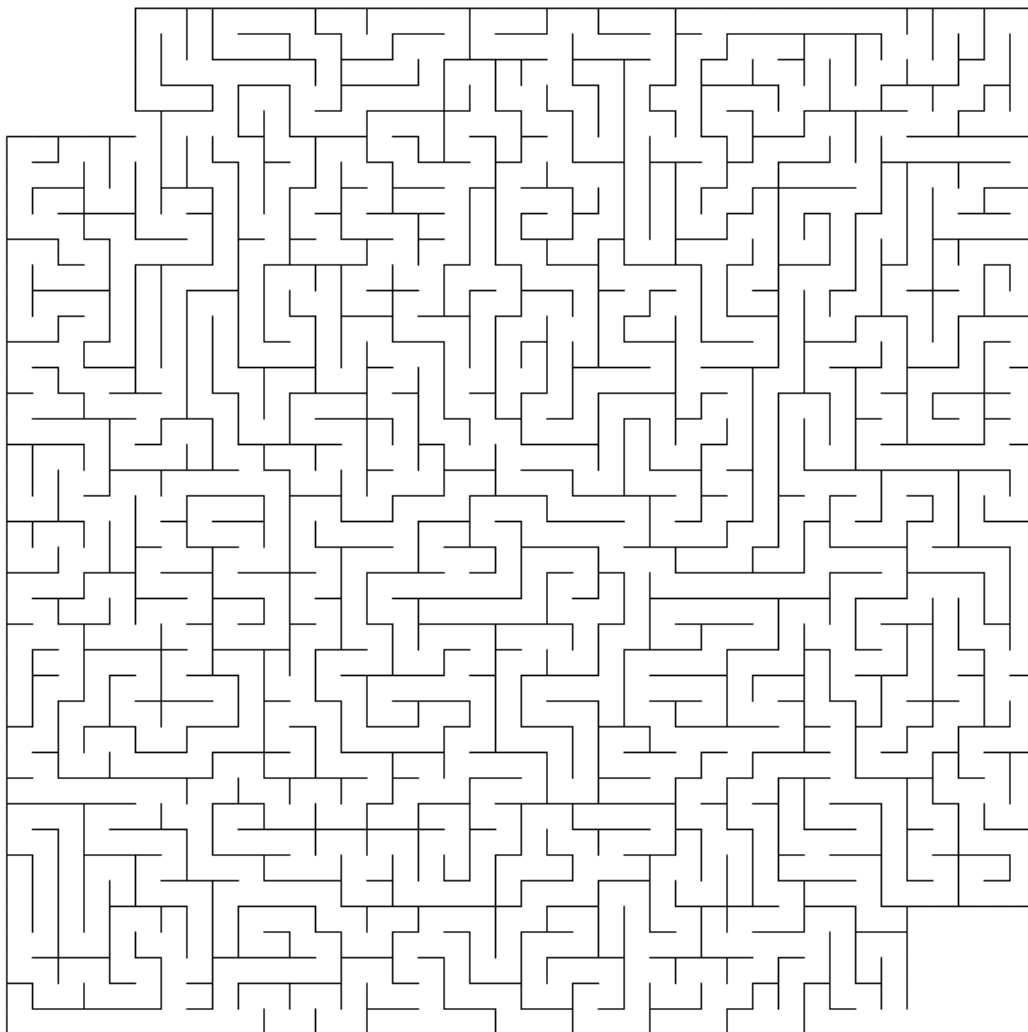


SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

Denkspiele

1. Labyrinth

Finden Sie den Weg hinein und wieder hinaus!



Quelle: <https://puzzlemaker.discovereducation.com/>

2. Neun Buchstaben

Suchen Sie die Wörter bestehend aus 9 Buchstaben.

G	N	F	Y	M	N	P	R	I	H	A	L
N	E	Ä	G	A	I	Ä	O	R	E	R	T
I	S	G	S	T	K	T	T	I	V	N	E

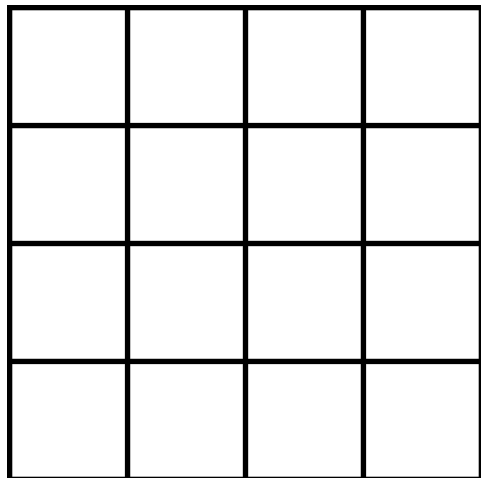
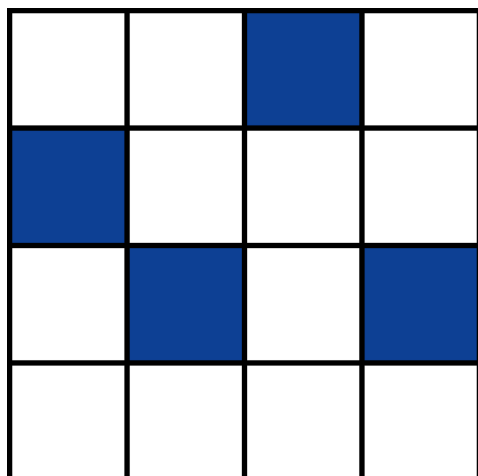
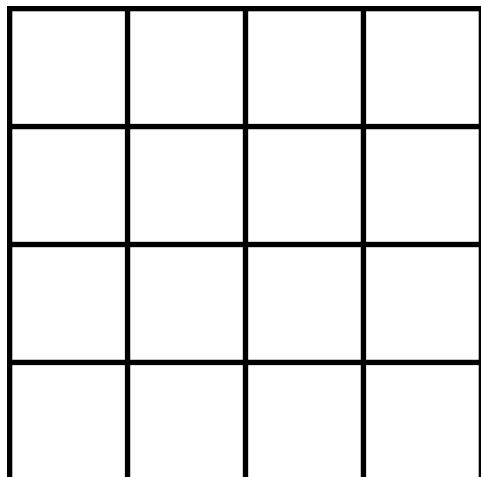
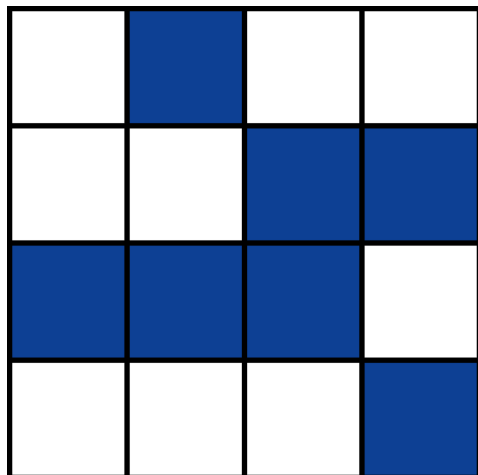
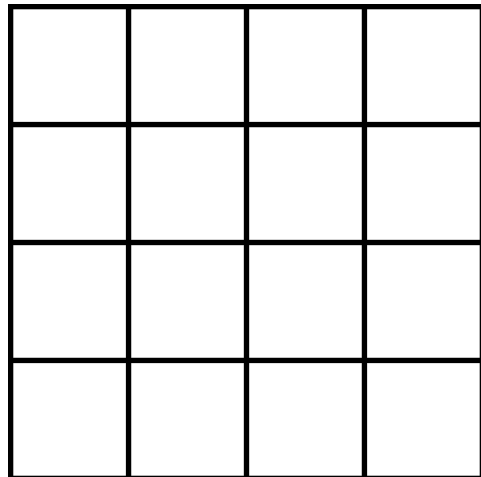
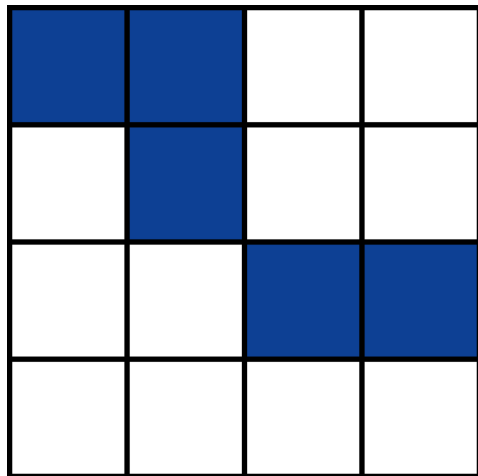
3. Futoshiki

Füllen Sie das folgende 4x4-Gitter mit den Zahlen 1 bis 4, sodass keine Zahl in einer Zeile oder Spalte doppelt vorkommt (wie Sudoku). Beachten Sie dabei die "<" und ">" Hinweise, die angeben, welche Zahl grösser oder kleiner sein muss.

		<	
		3	>
		<	2
		>	4

4. Drehen

Drehen Sie die Würfel, wie angezeigt – ohne den Kopf oder das Blatt zu drehen – und bemalen Sie die leeren Vorlagen.



5. Schreiben Sie ein Gedicht!

Verfassen Sie ein Gedicht zu einem Thema, das Sie anspricht – beispielsweise zur Natur, zu einer Jahreszeit, zu schönen Erinnerungen oder zu einem besonderen Erlebnis. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um Ihre Gedanken, Erinnerungen oder Beobachtungen in Worte zu fassen.

Dabei sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Ob mit oder ohne Reime, in wenigen Zeilen oder etwas ausführlicher – entscheidend ist nicht die Form, sondern der persönliche Ausdruck.

Hier einige Begriffe zur Inspiration:

Frühlingsmorgen	Sonnenstrahl	Erinnerung
Brücke	Lächeln	Kerzenlicht
Freundschaft	Kindheit	Tiere

Wenn Sie möchten, schicken Sie uns Ihr Gedicht bis zum 01. August 2026 und wir teilen alle eingereichten Texte im nächsten Newsletter.



SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

Denkspiele

1. Der kapriziöse Gast

Kellner Max ist sich von den Besuchern seines Restaurants vielerlei Kapriolen gewohnt, doch sein heutiger Gast schlägt dem Fass den Boden aus! Dessen Menüplan gestaltet sich wie folgt:

- 1) Wenn es kein Brot gibt, muss es Eiscreme geben!
- 2) Wenn es Brot und Eiscreme gibt, darf es keine sauren Gurken geben!
- 3) Wenn es saure Gurken oder kein Brot gibt, dann soll es auch keine Eiscreme geben!

Als perfekter Kellner setzt Max alles daran, die Wünsche seiner Gäste zu erfüllen. Er überlegt kurz, lächelt erleichtert und geht dann in die Küche, um die Bestellung aufzugeben.

Was wird Max dem Gast servieren?

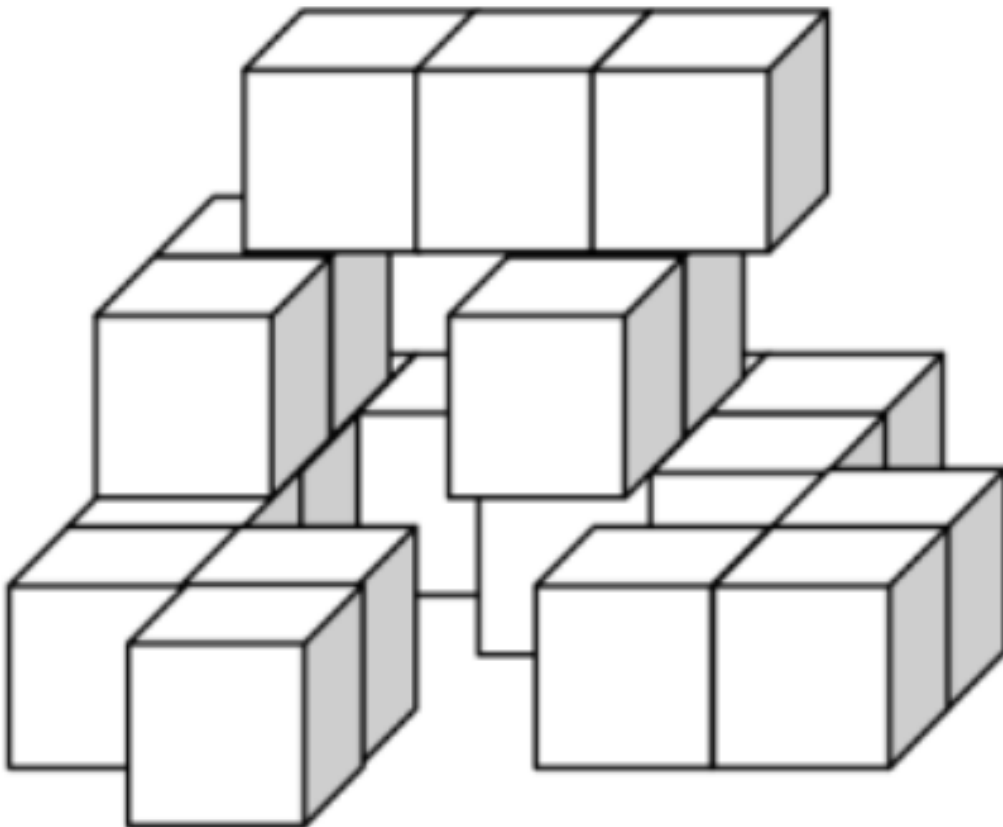
2. Eine heikle Mission

Vier Personen müssen eine schadhafte Holzbrücke überqueren. Aufgrund ihres morschen Zustands darf die Brücke von maximal zwei Personen gleichzeitig betreten werden. Es ist Winter und bereits dunkel. Leider steht der Gruppe nur eine einzige Taschenlampe zur Verfügung. Da es lebensgefährlich wäre, die Brücke ohne Licht zu überqueren, muss wohl oder übel eine Person zurückgehen und die verbleibenden Kollegen mit der Taschenlampe begleiten. Erschwerend kommt hinzu, dass jede Person für die Überquerung unterschiedlich lange benötigt, nämlich 1, 2, 5 und 10 Minuten. Zu allem Übel sind die Vier unter grossem Zeitdruck: Sie müssen unbedingt den letzten Zug erreichen und haben nur 17 Minuten Zeit, um die Brücke zu überqueren.

In welcher Reihenfolge müssen sie gehen?

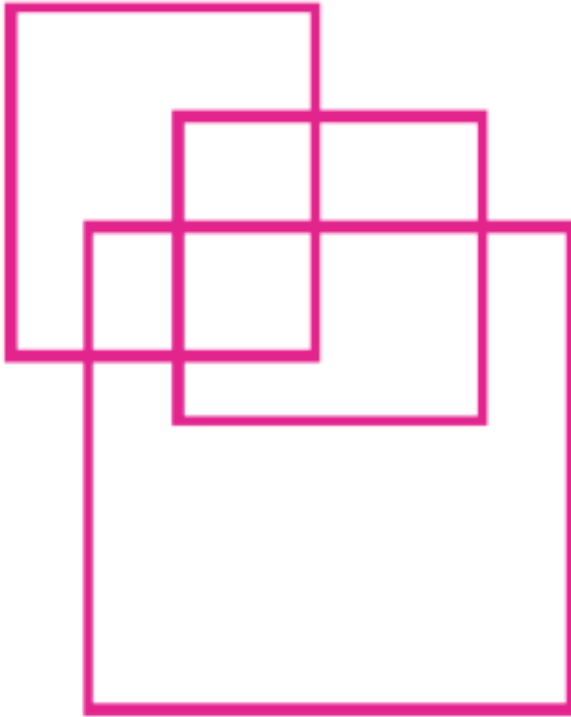
3. Würfel

In der folgenden Darstellung sind aufeinander getürmte Würfel zu sehen. Wieviele sind es insgesamt?



4. Vierecke gesucht

Wie viele Vierecke finden Sie in dieser Zeichnung?



5. Drei Schalter

In einem Treppenhaus befinden sich 3 Schalter. Auf dem Dachboden darüber ist eine Glühbirne, die durch einen der Schalter ein- bzw. ausgeschaltet wird. Wie finden Sie heraus, welcher Schalter die Glühbirne schaltet? Sie dürfen dabei den Dachboden nur einmal betreten. Im Übrigen dringt kein Licht vom Dachboden bis ins Treppenhaus...