

Lehrmittelanalyse: Denkschule im Zahlenbuch (bisherige und neue Ausgabe)

Denkspielart	Zahlenbuch 1	Zahlenbuch 2	Zahlenbuch 3	Zahlenbuch 4	Zahlenbuch 5	Zahlenbuch 6
Platzwechsel	Schiebespiel (DS01* - Seite 171)	Schiebespiel (DS01* - Seite 179)	Froschhüpfen (DS01* - Seite 203)	Froschhüpfen (D01)	Steinwechsel (D01* - Seite 177)	Steinwechsel (D01* - Seite 209)
Gedächtnis	Dreiecksmemory (DS02* - Seite 172)	Dreiecksmemory (DS02* - Seite 180)	Versteckte Farben (DS09* - Seite 209)	Versteckte Farben (D09)	<i>Magische Dreiecke</i> (D09* - Seite 185)	<i>Welches Plättchen gewinnt?</i> (D08* - 219)
Solitär	Springende Steine (DS03* - Seite 173)	Spring im Dreieck (DS03* - Seite 181)	Spring im Dreieck (DS03* - Seite 205)	Spring im Quadrat (D03)	Spring im Kreuz (D02* - Seite 178)	Spring im Kreuz (D02* - Seite 211)
Strategie	Ko-No (Ping-Hau-Ki) (DS04* - Seite 174)	Mu-Torere (DS04* - Seite 181)	Kleine Mühle (DS04* - Seite 205)	Afrikanische Mühle (D04)	Alte Sechser-Mühle (D03* - Seite 179)	Neuner-Mühle (D03* - Seite 212)
Anordnung	9er-Dreieck (DS05* - Seite 174)	Zurück in die Reihe (DS05* - Seite 182)	Gut geordnet (DS06 - Seite 206)	Gut geordnet (D05)	Domino-Puzzle (D05* - Seite 180)	Hölzchen maximal (D04* - Seite 213)
Legespiel	Lege schlau (DS06* - Seite 175)	Tangram (DS06* - Seite 182)	Fünflinge (DS05* - Seite 206)	Soma-Würfel (D06)	Verzaubern (D06* - Seite 182)	Pentominos (D06* - Seite 217)
Umordnung	Ausgleich der Felder (DS07* - Seite 175)	4 in jeder Reihe (DS07 - Seite 183)	Umfüllen (D07* - Seite 207)	Umfüllen (D07)	Einzäunen (D08* - Seite 184)	Würfel schieben (D05* - Seite 214)
Münzenspiel	Spitze nach unten (DS08 - Seite 176)	Paare verschieben (DS08* - Seite 184)	Paare verschieben (D08* - Seite 208)	Paare verschieben (D08)	Uhr-Sprung (D04* - Seite 180)	Spring ins Geld (D07* - Seite 218)
Verlagerung (Rangierprobleme)	Enge Strasse (D09* - Seite 177)	Zwei auf einem Gleis (DS09* - Seite 185)	Türme bauen (DS02* - Seite 204)	Türme bauen (D02)	Aneinander vorbei (D07* - Seite 183)	<i>Wo sind die Schiffe?</i> (D09* - Seite 220)
Überfahrt	Wanderer am Fluss (DS10* - Seite 177)	Wolf, Ziege und Kohl (DS10* - Seite 186)	Forscher und Gold- sucher (D10* - 211)	Die schüchternen Kinder (D10)	<i>Zeltlager im Wald</i> (D10* - Seite 187)	<i>Würfeltürme</i> (D10* - Seite 223)

* in der Neuausgabe Online-Kopiervorlage – Beschreibung im Begleitband (Seitenangabe); martin.rothenbacher@fhnw.ch; aktualisiert Juli 2022
(Die kursiv gedruckten Denkschul-Spiele im «Schweizer Zahlenbuch 5 und 6» passen nicht genau in die jeweilige Artenreihe von Denkspielen.)