EIN RÄTSEL- UND MITMACHBUCH

DETEKTIVFÄLLE FÜR KINDER

12 knifflige Fälle mit Geheimcodes, Fingerabdrücken, Karten und Logikrätseln, für Kinder von 8 bis 12 Jahren



Anna Becker

Sample pages

Detektivfälle für Kinder

12 knifflige Fälle mit Geheimcodes, Fingerabdrücken, Karten und Logikrätseln, für Kinder von 8 bis 12 Jahren

Copyright © 2026 Anna Becker. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Buches darf ohne schriftliche Erlaubnis des Verlags vervielfältigt oder weitergegeben werden, außer kurzen Zitaten in einer Rezension. Die Fallseiten darfst du für deine Familie oder deine Klasse kopieren.

Alle 12 Fälle in diesem Buch sind neu erfunden. Alle Namen, Orte und Ereignisse sind ausgedacht. Jeder Fall hat genau eine Lösung, und jede Spur wird gebraucht. Jeder Code, jede Spur auf der Karte und jedes Logikgitter hat genau eine Antwort.

Erste Auflage, 2026

INHALT

Hallo, Spürnase! 4

Deine Detektiv-Ausrüstung 5

Dein Detektivausweis und deine Marke 9

Stufe Anfänger ★☆☆ 11

01 Die vertauschten Fossilien 12

02 Der Pinsel-Streich 17

03 Die vertauschten Turnschuhe 22

04 Der grüne Kescher 27

Stufe Junior-Detektiv ★★☆ 32

05 Die Ringe in den Bäumen 33

06 Die Riesenlupe 39

07 Der verschwundene Seestern 45

08 Der Smiley-Streich 51

Stufe Meisterdetektiv ★★★ 57

09 Die silberne Triangel 58

10 Die gelbe Gießkanne 65

11 Das verschwundene Mikrofon 72

12 Das Frosch-Kissen 79

Die Auflösungen 86

Fall-Liste 92

Urkunde für Meisterdetektive 93

Sample pages

HALLO, SPÜRNASE!

Etwas ist verschwunden. Jemand hat einen Streich gespielt. Jemand hat alles durcheinandergebracht. 12 Fälle warten auf dich, und nur du kannst sie lösen. In diesen Fällen wird niemand verletzt, aber jemand muss am Ende immer etwas erklären!

JEDE AKTE HAT

1. **Den Fallbericht**
   Was ist passiert, wo und wann? Lies ihn zweimal!
2. **Die Verdächtigen-Tafel**
   Alle Verdächtigen mit Schuhgröße, Rucksack, Haustier und Lieblingsort.
3. **Die Spuren**
   Zwei bis vier kleine Rätsel: Geheimschriften, Fußabdrücke, Fingerabdrücke, Anmeldelisten, Karten und Logikgitter. Jedes entlastet mindestens ein Kind.
4. **Das Detektiv-Notizbuch**
   Halte fest, wen jede Spur entlastet. Das Kind, das übrig bleibt, war es.
5. **Die Auflösung**
   Hinten im Buch. Prüf deine Lösung und sieh, wie jede Spur passt.

DREI DETEKTIV-STUFEN

★☆☆

Anfänger
Vier Verdächtige und zwei Spuren. Leichte Geheimschriften, ein Fußabdruck zum Zählen und eine Karte zum Lesen.

★★☆

Junior-Detektiv
Fünf Verdächtige und drei Spuren. Neue Geheimschriften, eine Anmeldeliste und ein Logikgitter kommen dazu.

★★★

Meisterdetektiv
Sechs Verdächtige und vier Spuren. Uhrzeiten, Kompasswege, Fußabdrücke im Maßstab und schwerere Gitter.

Nimm einen Bleistift, dann kannst du deine Meinung ändern. Du kommst nicht weiter? Schau dir die Seiten mit der Detektiv-Ausrüstung an. Dann versuch es noch einmal, bevor du in die Auflösung schaust.

Sample pages

AUSRÜSTUNG: CODES

Manchmal hinterlassen die Gesuchten Zettel in Geheimschrift. Hier stehen alle Codes aus diesem Buch und wie du sie knackst. Komm jederzeit hierher zurück. In Codes schreibt man Ä, Ö, Ü als AE, OE, UE und ß als SS.

RÜCKWÄRTS-CODE

Lies die ganze Botschaft vom letzten bis zum ersten Buchstaben.

EZTAK ENIE = EINE KATZE

ZAHLEN-CODE

Jede Zahl ist ein Buchstabe. 1 = A, 2 = B, und so weiter bis 26 = Z.

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
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

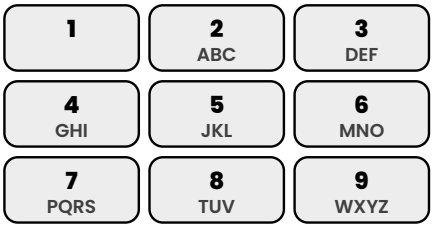
CAESAR-CODE

Jeder Buchstabe ist im Alphabet nach vorn gerückt. Zum Lesen zählst du genauso viele Stellen zurück. Bei 3 Stellen wird aus D ein A und aus E ein B.

3 Stellen: NDWCH = KATZE

HANDY-CODE

Jede Zifferngruppe ist ein Buchstabe auf einer Telefontastatur. 2 = A, 22 = B, 222 = C, 7777 = S. Zähl, wie oft die Taste gedrückt wurde.

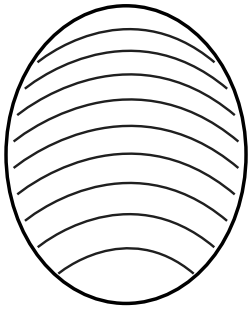


Sample pages

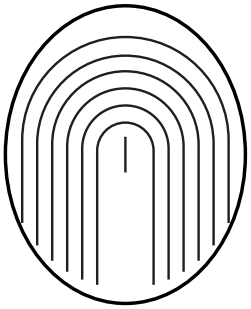
AUSRÜSTUNG: ABDRÜCKE

Keine zwei Menschen haben die gleichen Fingerabdrücke. In diesem Buch hat jeder Abdruck eine Form und bis zu zwei kleine Zeichen.

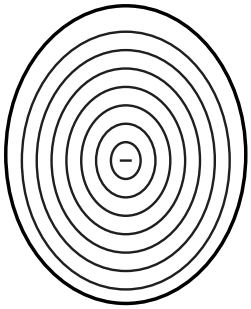
DREI ABDRUCK-FORMEN



Bogen
Die Linien gehen wie ein Hügel darüber.



Schleife
Die Linien gehen hoch und biegen wieder nach unten.



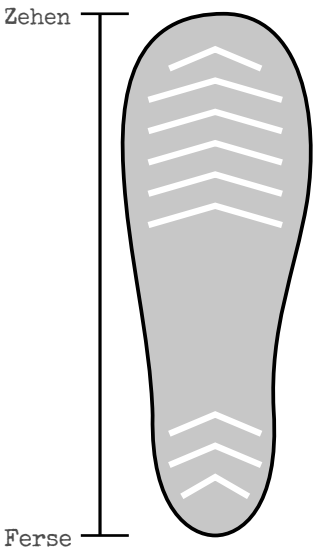
Wirbel
Die Linien bilden Kreise in Kreisen.

KLEINE ZEICHEN



Ein verwischter Abdruck zeigt nur eine Hälfte. Prüf die Form und das Zeichen auf der Hälfte, die du siehst. Jeder Abdruck in der Kartei, der zu dieser Hälfte passt, bleibt verdächtig.

FUSSABDRÜCKE



Von der Ferse bis zu den Zehen

Leg die Ferse an die 0. Lies die Zahl an der Zehenspitze ab.

Nachschlagen

Such diese Länge in der Schuhgrößen-Tabelle. Größere Füße haben größere Schuhgrößen.

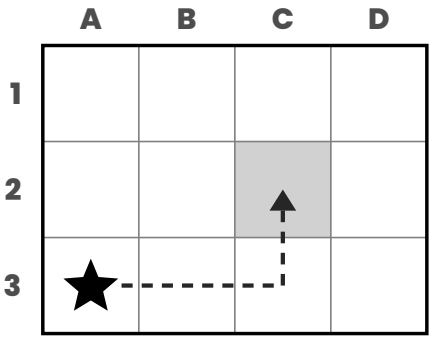
Zeichnungen im Maßstab

Manche Fußabdrücke sind kleiner gezeichnet als in echt. Wenn jedes Kästchen 2 cm ist, zählst du die Kästchen und nimmst mal 2.

Sample pages

AUSRÜSTUNG: KARTEN & ZEITEN

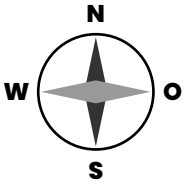
FELDER UND SPUREN AUF DER KARTE



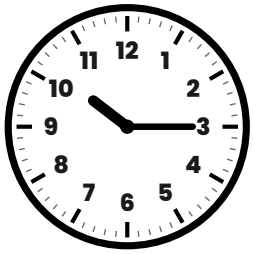
Jedes Feld heißt nach seinem Buchstaben und seiner Zahl. Das graue Feld ist C2: Spalte C, Zeile 2.

Um einer Spur zu folgen, fängst du beim Stern in A3 an. „Geh zwei Felder nach rechts“ bringt dich nach C3. Dann bringt dich „Geh ein Feld nach oben“ nach C2. Geh Feld für Feld und zähl laut mit.

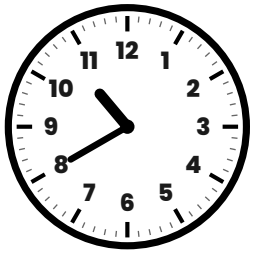
Meisterdetektive nehmen einen Kompass: Norden ist oben, Süden unten, Osten rechts und Westen links.



DIE UHR LESEN



10:15

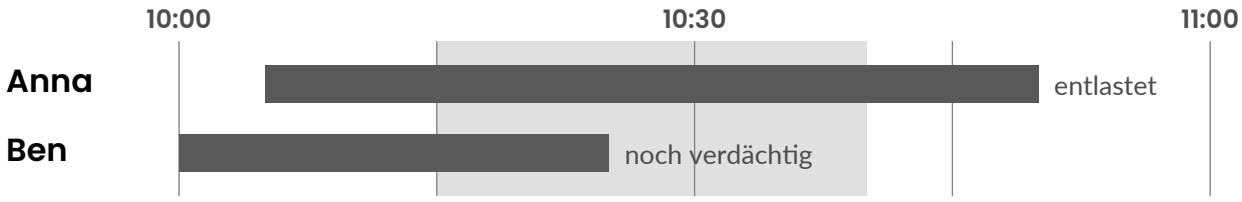


10:40

Der kurze Zeiger zeigt die Stunde. Der lange Zeiger zeigt die Minuten. Jede Zahl auf der Uhr steht für 5 Minuten beim langen Zeiger: die 3 heißt 15 Minuten, die 6 heißt 30 Minuten, die 8 heißt 40 Minuten.

ANMELDELISTEN UND ZEITSTRAHLEN

Eine Anmeldeliste zeigt, wo die Kinder waren und wann. Ein Erwachsener war bei ihnen. War ein Kind die ganze Zeit zwischen „zuletzt gesehen“ und „verschwunden“ woanders angemeldet, kann es das nicht gewesen sein.



grau: zuletzt gesehen 10:15 Uhr, verschwunden 10:40 Uhr

Sample pages

AUSRÜSTUNG: LOGIKGITTER

Ein Logikgitter zeigt dir, wer wo war. Jedes Kind war an einem Ort, und an jedem Ort war ein Kind.

PROBIER ES AUS: EIN BEISPIEL

1. Anna war auf dem Hof.
2. Ben war nicht am Teich.

	Hof	Teich	Labor
Anna	O	X	X
Ben	X	X	O
Can	X	O	X

Hinweis 1

Anna war auf dem Hof: Setz ein O in ihr Hof-Kästchen. Setz ein X in ihre anderen Kästchen und ein X unter Hof bei Ben und Can.

Hinweis 2

Ben war nicht am Teich: Setz ein X. Ben hat jetzt nur noch ein leeres Kästchen, das Labor. Setz dort ein O.

Letzter Schritt

Für Can bleibt der Teich. Jede Zeile und jede Spalte hat genau ein O. Gelöst!

WER WAR ES? DAS NOTIZBUCH

Jeder Fall endet mit dem Detektiv-Notizbuch. Setz unter jeder Spur ein X bei allen, die sie entlastet. Wer kein X hat, bleibt verdächtig. Wenn nur noch ein Kind übrig ist, hast du die Lösung.

NAME	SPUR A	SPUR B	VERDÄCHTIG?
Mia	X		nein
Leo		X	nein
Zoe			**JA**
Tim	X	X	nein

Hier hat nur Zoe kein X, also war es Zoe. Dann schau in der Auflösung nach.

Sample pages

DEIN DETEKTIVAUSWEIS

Füll deinen Ausweis aus und schneide dann den Ausweis und die Marke aus. Die Rückseite dieser Seite ist leer, so zerschneidest du keinen Fall.

DETEKTIVAUSWEIS

Detektivbüro Spürnase

Mal dich hier hin

DETEKTIVNAME

CODENAME

MARKENNUMMER

DABEI SEIT



Sample pages



ANFÄNGER

Fälle 1 bis 4

Vier Verdächtige und zwei Spuren. Leichte Geheimschriften, ein Fußabdruck zum Zählen und eine Karte zum Lesen.

Sample pages

DIE VERTAUSCHTEN FOSSILIEN

STRENG GEHEIM

WAS	WO	WANN
Fossilien	**Dinosauriersaal**	**10:25 bis 11:05 Uhr**

WAS IST PASSIERT?

> Im Dinosauriersaal liegen echte Fossilien auf einem Tisch. Jedes Fossil hat ein Kärtchen mit seinem Namen. Um 10:25 Uhr war alles in Ordnung. Um 11:05 Uhr lag der Zahn auf dem Kärtchen der Muschel! Wer hat die Fossilien vertauscht?

DIE VERDÄCHTIGEN

JP **Jonas** OD **Ole** AY **Anton** RO **Romy**

DEIN AUFTRAG

Finde heraus, wer das Durcheinander angerichtet hat. Schau dir zuerst die Verdächtigen-Tafel an. Dann löse eine Spur nach der anderen. Jede Spur entlastet mindestens ein Kind. Wenn nur noch ein Kind übrig ist, hast du den Fall gelöst!

IN DIESER AKTE

- ☐ **Verdächtigen-Tafel** ..... Seite 13
- ☐ **Spur A: Karte** ..... Seite 14
- ☐ **Spur B: Geheimbotschaft** ..... Seite 15
- ☐ **Detektiv-Notizbuch** ..... Seite 16
- ☐ Die Auflösung (nicht schummeln!) ..... Seite 86

DETEKTIV-**TIPP** Leg deinen Finger auf den Stern und geh Feld für Feld weiter.

Sample pages

Die Verdächtigen

Vier Verdächtige. Nur eines der Kinder war es. Kreuz ENTLASTET an, sobald eine Spur jemanden entlastet.

JP Jonas Peters

Weltraum-Fan

☐ ENTLASTET

SCHUHGRÖSSE	40
RUCKSACK	Braun
HAUSTIER	Keins
LIEBLINGSORT	Kunstgalerie

„Du kannst gern in meine Taschen schauen."

OD Ole Demir

Zeichnet gern

☐ ENTLASTET

SCHUHGRÖSSE	31
RUCKSACK	Lila
HAUSTIER	Hund
LIEBLINGSORT	Museumsladen

„Wetten, das war jemand anderes?"

AY Anton Yilmaz

Besuch aus einer anderen Stadt

☐ ENTLASTET

SCHUHGRÖSSE	38
RUCKSACK	Grün
HAUSTIER	Goldfisch
LIEBLINGSORT	Café

„Kann ich jetzt gehen? Ich habe Training."

RO Romy Otto

Mitglied im Museums-Club

☐ ENTLASTET

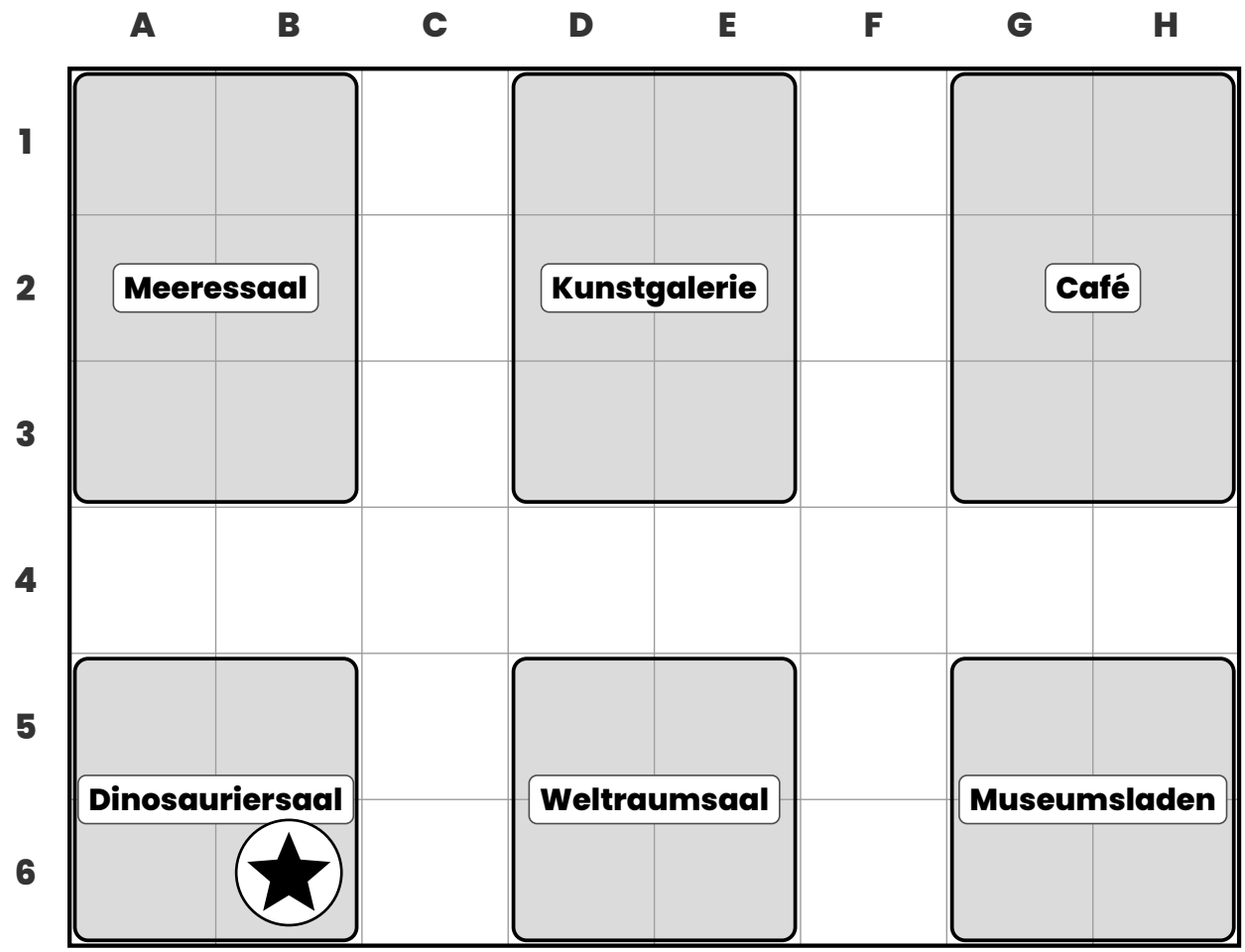
SCHUHGRÖSSE	34
RUCKSACK	Rot
HAUSTIER	Keins
LIEBLINGSORT	Museumsladen

„Ich wollte nur helfen."

Sample pages

Die Karte

Ein Zeuge hat gesehen, wohin das gesuchte Kind lief: in Feld G6.



★ = Dinosauriersaal, der Tatort

Dieses Feld liegt am Lieblingsort des gesuchten Kindes.

WAS HAST DU HERAUSGEFUNDEN?

Dieses Feld liegt im Bereich: _____

Lieblingsort des gesuchten Kindes: _____

Geh jetzt zur Verdächtigen-Tafel und kreuz ENTLASTET bei allen an, die diese Spur entlastet.

Sample pages

Geheimbotschaft

Dieser Zettel lag in der Nähe des Dinosauriersaals. Er ist im Rückwärts-Code geschrieben.

In Codes schreibt man Ä, Ö, Ü als AE, OE, UE und ß als SS.

SO FUNKTIONIERT DER CODE

Die Botschaft ist rückwärts geschrieben. Fang beim letzten Buchstaben an und lies bis zum Anfang.

DER ZETTEL MIT CODE

R E I T S U A H E N H O

D N I K N I E R A W S E

Schreib ihn jetzt richtig herum auf:

WAS HAST DU HERAUSGEFUNDEN?

Auf dem Zettel steht: _____

Also hat das gesuchte Kind: _____

Geh jetzt zur Verdächtigen-Tafel und kreuz ENTLASTET bei allen an, die diese Spur entlastet.

Sample pages