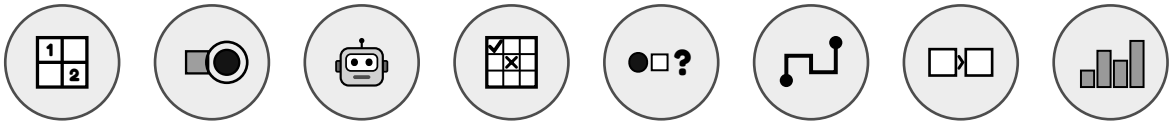
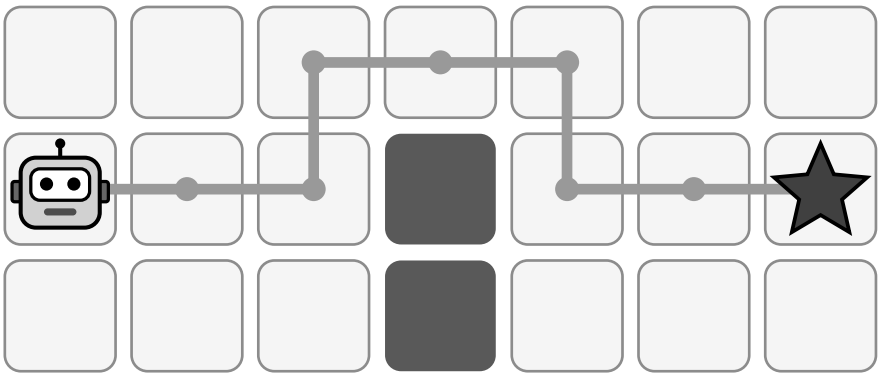
RÄTSELHEFT • 9-12 JAHRE

Logikrätsel für Kinder ab 9 Jahren

120 knifflige Denkspiele mit Sudoku, Logikgittern, Roboter-Code, Wolkenkratzern und mehr, mit Lösungen







Anna Becker

Sample pages

Logikrätsel für Kinder ab 9 Jahren

120 knifflige Denkspiele mit Sudoku, Logikgittern, Roboter-Code, Wolkenkratzern und mehr, mit Lösungen

Copyright © 2026 Anna Becker. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Buches darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form vervielfältigt oder weitergegeben werden, ausgenommen kurze Zitate in einer Rezension. Eltern und Lehrkräfte dürfen einzelne Rätselseiten für ihre eigenen Kinder oder ihre Klasse kopieren.

Alle 120 Rätsel in diesem Buch sind Originale. Jedes Rätsel wurde zweimal vom Computer geprüft: Es hat genau eine Lösung und lässt sich durch Nachdenken lösen, ohne Raten.

1. Auflage 2026



Dieses Buch gehört

_____

Logik-Champion in Ausbildung



Inhalt

Ein Hinweis für Erwachsene **5**

Lerne die Rätsel kennen **6**

Meine Sterntabelle **10**

★☆☆ **Stufe 1: Kluger Kopf** **11**
Rätsel 1 bis 40

★★☆ **Stufe 2: Rätselprofi** **52**
Rätsel 41 bis 80

★★★ **Stufe 3: Superhirn** **93**
Rätsel 81 bis 120

Deine Urkunde **134**

Lösungen **135**

Sample pages

Ein Hinweis für Erwachsene

Dieses Buch enthält **120 Logikrätsel** für Kinder von 9 bis 12 Jahren, in 8 verschiedenen Arten. Logikrätsel trainieren die Denkfähigkeiten, die in der Schule gefragt sind: genau lesen, Muster erkennen, vorausplanen und die eigene Arbeit überprüfen. Mehr Mathematik als Zählen braucht es nicht.

So funktioniert das Buch

Die Rätsel sind in **drei Stufen** aufgeteilt: **Kluger Kopf** (1 Stern), **Rätselprofi** (2 Sterne) und **Superhirn** (3 Sterne). Innerhalb jeder Stufe wechseln sich die Rätselarten ab, so wartet auf der nächsten Seite immer etwas Neues. Jede Seite sagt dem Kind in ein oder zwei kurzen Sätzen, was zu tun ist, und die Seiten **Lerne die Rätsel kennen** zeigen ein gelöstes Beispiel für jede Art.

Jedes Rätsel hat genau eine Lösung

Jedes Rätsel wurde vom Computer erstellt und geprüft: Es hat **genau eine Lösung** und lässt sich durch Nachdenken lösen, nie durch Raten. Die Stufe jedes Rätsels wurde gemessen, indem es Schritt für Schritt gelöst wurde, so wie ein Kind es tun würde. Deshalb werden die Rätsel wirklich nach und nach schwerer.

Tipps zum Helfen

- ★ Lesen Sie die Anleitung gemeinsam, wenn eine neue Rätselart zum ersten Mal auftaucht.
- ★ Nehmen Sie einen Bleistift mit Radiergummi. Fehler gehören zum Spaß dazu.
- ★ Kommt Ihr Kind nicht weiter? Fragen Sie: „Was weißt du ganz sicher?“ und fangen Sie dort an. Danach hilft eine kleine Pause.
- ★ Loben Sie das Nachdenken, nicht das Tempo. Es gibt keine Uhr.
- ★ Die Lösungen beginnen auf Seite 135. Die Sterntabelle auf Seite 10 und die Urkunde am Ende machen jedes gelöste Rätsel zu einem kleinen Erfolg.

Sample pages

Lerne die Rätsel kennen

Zahlen-Sudoku

- ★ Jede Zeile hat jede Zahl einmal.
- ★ Jede Spalte hat jede Zahl einmal.
- ★ Jeder Block (die dicken Linien) hat jede Zahl einmal.

Tipp: Schau, was schon in einer Zeile, einer Spalte und einem Block steht. Die fehlende Zahl ist die, die du brauchst.

Rätsel

	2	1	4		3
5		3		1	
				2	4
			1		
4	3				
		6			2

Lösung

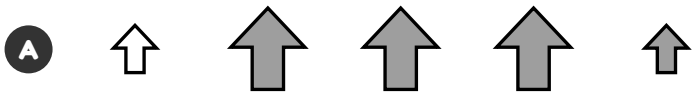
6	2	1	4	5	3
5	4	3	2	1	6
3	1	5	6	2	4
2	6	4	1	3	5
4	3	2	5	6	1
1	5	6	3	4	2

Was passt nicht?

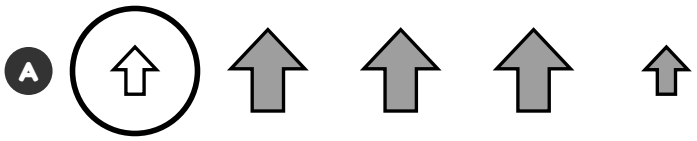
- ★ Alle Bilder bis auf eines haben etwas gemeinsam.
- ★ Kreise das Bild ein, das anders ist.

Tipp: Schau immer nur auf eine Sache: die Form, die Farbe, die Größe, wie viele, wohin es zeigt.

Beispiel:



Lösung:



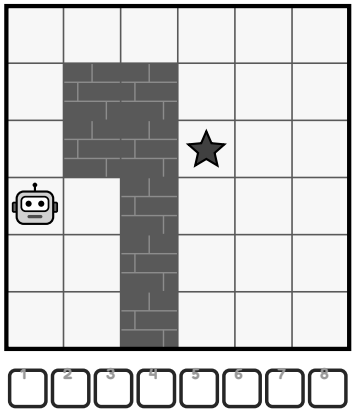
Sample pages

Roboter-Code: Schreib ihn

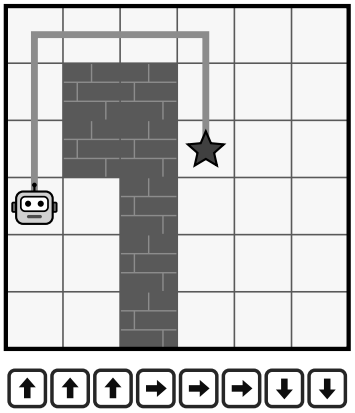
- ★ Jeder Pfeil bewegt den Roboter ein Feld.
- ★ Der Roboter kann nicht durch Wände und nicht aus dem Gitter hinaus.
- ★ Bei manchen Rätseln steht der Code schon da, bei anderen schreibst du ihn selbst.

Tipp: Leg deinen Finger auf den Roboter und schieb ihn für jeden Pfeil ein Feld weiter.

Rätsel



Lösung



Logikgitter

- ★ Jedes Kind hat genau eins, und jedes gehört genau einem Kind.
- ★ Mach einen Haken für Ja und ein X für Nein.
- ★ Wenn in einer Zeile nur noch ein Feld frei ist, bekommt es den Haken.

Tipp: Ein Haken in einem Feld heißt: X in den übrigen Feldern seiner Zeile und seiner Spalte.

Beispiel-Hinweise:
Finn spielt mit der Rakete.
Ali oder Felix spielt mit dem Drachen.
Ali oder Finn spielt mit den Bauklötzen.

	Bauklötze	Rakete	Drachen	Trommel
Ali	✓	✗	✗	✗
Ella	✗	✗	✗	✓
Finn	✗	✓	✗	✗
Felix	✗	✗	✓	✗

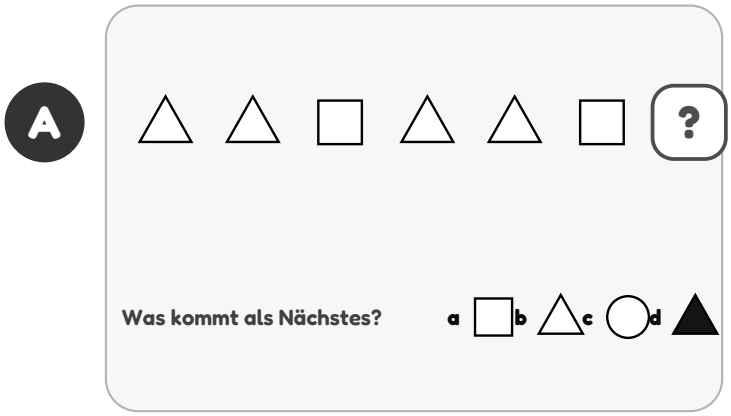
Sample pages

Was kommt als Nächstes?

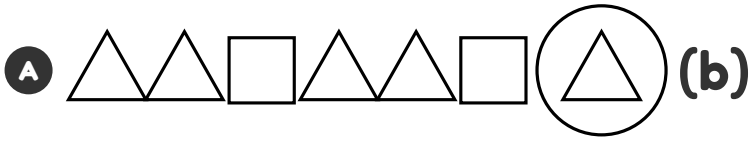
- ★ Die Bilder folgen einem Muster.
- ★ Finde heraus, was als Nächstes kommt.
- ★ Kreise die richtige Antwort ein.

Tipp: Sag das Muster laut: „Kreis, Quadrat, Kreis, Quadrat …“

Beispiel:



Lösung:



Zahlenpfad

- ★ Schreib jede Zahl einmal.
- ★ Jede Zahl berührt die nächste: oben, unten, links oder rechts.
- ★ Keine schrägen Schritte.

Tipp: Such eine Zahl, deren nächste Zahl fehlt. Welche leeren Felder berühren sie?

Rätsel

			18		20
14					
	32				24
12					
	36	7		1	
	9				3

Lösung

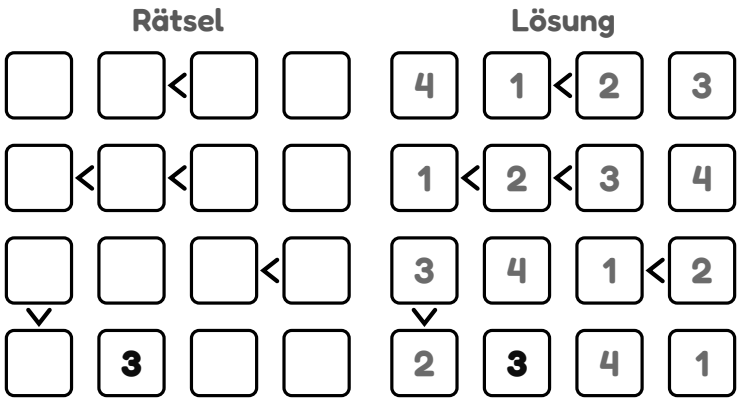
15	16	17	18	19	20
14	31	30	29	22	21
13	32	33	28	23	24
12	35	34	27	26	25
11	36	7	6	1	2
10	9	8	5	4	3

Sample pages

Größer oder kleiner

- ★ Jede Zeile und jede Spalte hat jede Zahl einmal.
- ★ Die offene Seite eines Zeichens zeigt zur größeren Zahl.

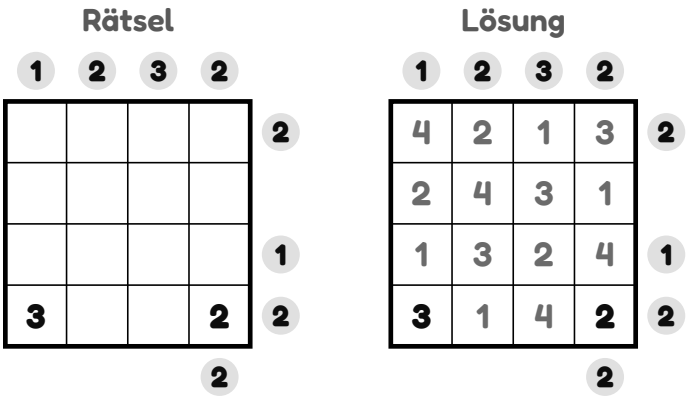
Tipp: Ein Feld, auf das die Spitze eines Zeichens zeigt, kann nie die größte Zahl haben.



Wolkenkratzer

- ★ Jede Zeile und jede Spalte hat einen Turm von jeder Höhe.
- ★ Der Hinweis zählt die Türme, die du von dieser Seite aus siehst.
- ★ Ein hoher Turm verdeckt alle niedrigeren Türme dahinter.

Tipp: Ein Hinweis 1 heißt: Der höchste Turm steht direkt daneben.



Sample pages

Meine Sterntabelle

Male jedes Mal einen Stern aus, wenn du ein Rätsel gelöst hast. Wie viele schaffst du?

★☆☆ Stufe 1: Kluger Kopf



★★☆ Stufe 2: Rätselprofi



★★★ Stufe 3: Superhirn



Sample pages

STUFE

1

Kluger Kopf

★☆☆

Rätsel 1 bis 40

Wärm dein Gehirn mit größeren Gittern auf.



Sample pages

Zahlen-Sudoku

★☆☆ **Nr. 1**

Schreibe die Zahlen **1 bis 6**. In jeder **Zeile**, jeder **Spalte** und jedem **Block** kommt jede Zahl genau einmal vor.

	3			6	
2	6	4			1
		1			
4			5		3
	1				4
	4			3	

☆ Male den Stern aus, wenn du fertig bist!

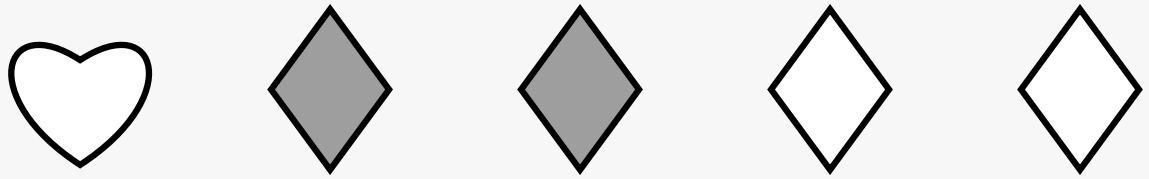
Sample pages

Was passt nicht?

★☆☆ **Nr. 2**

In jeder Reihe ist ein Bild **anders** als alle anderen. Finde es und kreise es ein!

A



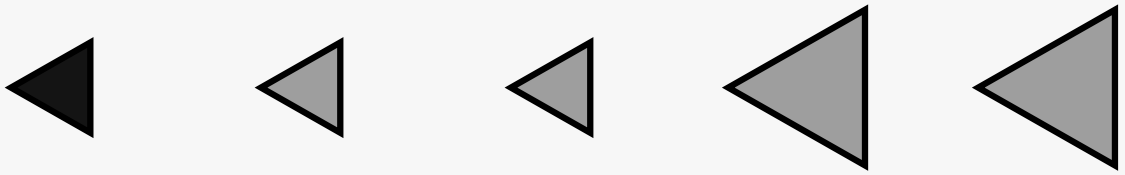
B



C



D



☆ Male den Stern aus, wenn du fertig bist!

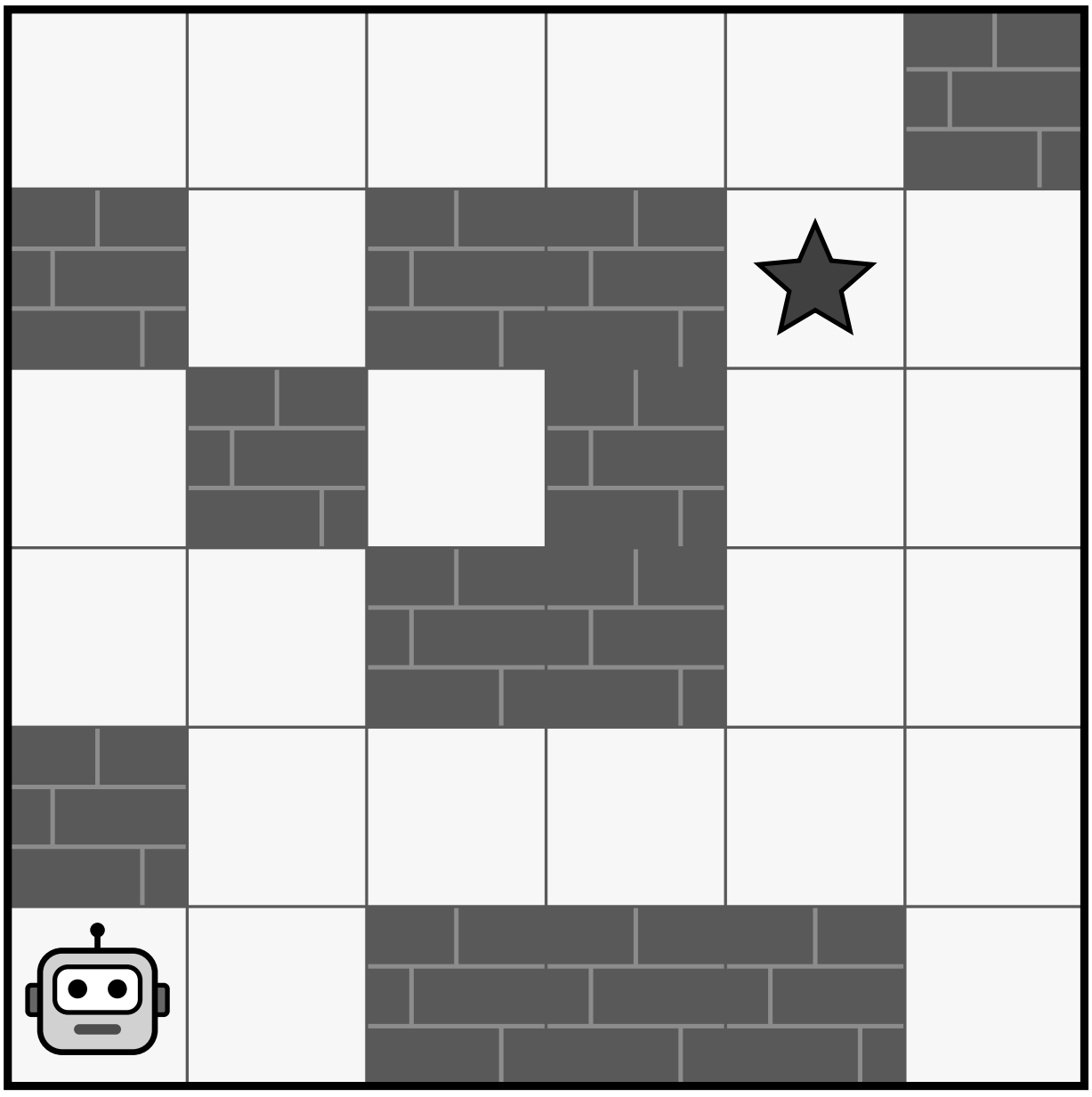
Sample pages

Roboter-Code: Schreib ihn

★☆☆ **Nr. 3**

Schreibe den Code, der den Roboter zum **Stern** bringt. Jeder Pfeil bewegt ihn **ein Feld** weiter. Nicht durch Wände gehen! Benutze genau **8 Pfeile**.

hoch runter links rechts Start Ziel Wand



Dein Code:

1	2	3	4	5	6	7	8

☆ Male den Stern aus, wenn du fertig bist!

Sample pages

Wer isst welches Obst?

★☆☆ **Nr. 4**

Lies die Hinweise. Mach einen **Haken** ins Gitter, wenn etwas stimmt, und ein **X**, wenn es nicht stimmt. Jedes Kind hat **eine Obstsorte**.

1. Anna isst die Birne.
2. Leo isst die Kirschen nicht.
3. Noah oder Anna isst die Banane.

	 Zitrone	 Kirschen	 Birne	 Banane
Leo				
Mia				
Anna				
Noah				

Schreib die Antworten auf:

	Obst
Leo	_____
Mia	_____
Anna	_____
Noah	_____

☆ Male den Stern aus, wenn du fertig bist!

Sample pages