

Ivy Finnegan

109
KNIFFLIGE
KINDER
RÄTSEL



Bassermann

ISBN: 978-3-8094-4799-3

2. Auflage 2025

© 2024 by Bassermann Verlag, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München
produktsicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich Pflichtinformationen nach GPSR)

Copyright © Arcturus Holdings Limited

Die englische Originalausgabe erschien unter dem Titel **Logic Games** in der Reihe **Brain Power**.

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

Texte: Ivy Finnegan

Illustrationen: Sr. Sanchez

Puzzlebilder: Shutter Stock

Layout: Everitt Editorial

Umschlaggestaltung: Atelier Versen, Bad Aibling

Übersetzung: Birte Dittmann

Satz: Karin Herres

Herstellung: Karin Herres

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

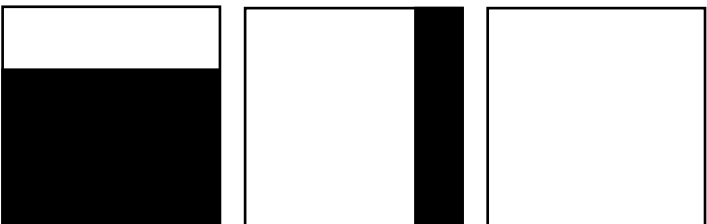
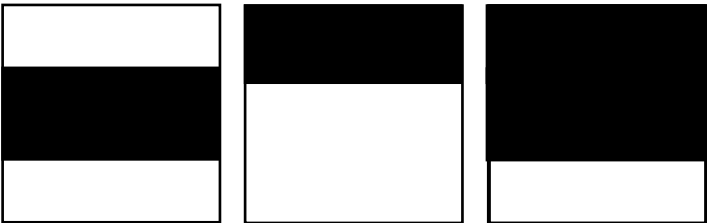
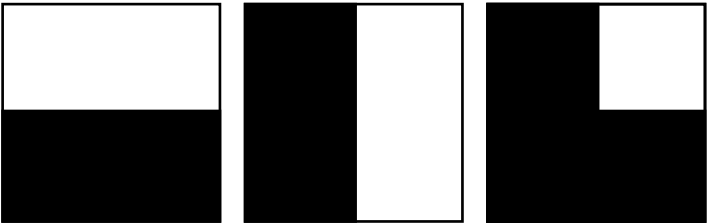
Printed in Germany



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC®N001967

Drei mal drei

Was kommt als Nächstes? Male das neunte Quadrat so aus, dass es das Muster richtig vollendet.





Schlüssel-Silhouetten

Welchem Schlüssel fehlt die passende Silhouette?



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15

Alles in Form

Finde den Weg durchs Gitter, indem du dich über die hier angezeigten Formen bewegst, und zwar in genau der Reihenfolge.



Bewege dich nach unten, nach oben und seitwärts, aber nie diagonal!

▶	▲	■	⬡	●	●	▲	■	⬡	●	▲	▲	■
	▲	⬡	●	▲	■	■	⬡	▲	■	⬡	●	⬡
	■	⬡	■	■	■	⬡	●	●	■	⬡	▲	▲
	▲	●	■	⬡	●	▲	■	⬡	●	●	■	⬡
	■	▲	■	●	⬡	■	●	▲	●	■	⬡	●
	⬡	▲	●	⬡	■	■	●	⬡	■	▲	●	▲
	●	■	■	▲	▲	⬡	▲	▲	⬡	●	▲	⬡
	▲	⬡	●	●	●	⬡	■	●	●	⬡	●	▲
	■	●	⬡	■	●	⬡	■	■	⬡	■	▲	⬡
	⬡	▲	■	⬡	▲	▲	●	⬡	●	▲	●	▲
	●	⬡	●	●	⬡	■	■	■	●	▲	■	●
	▲	■	⬡	▲	■	⬡	●	▲	■	●	⬡	▲



Ab in die Ferne!

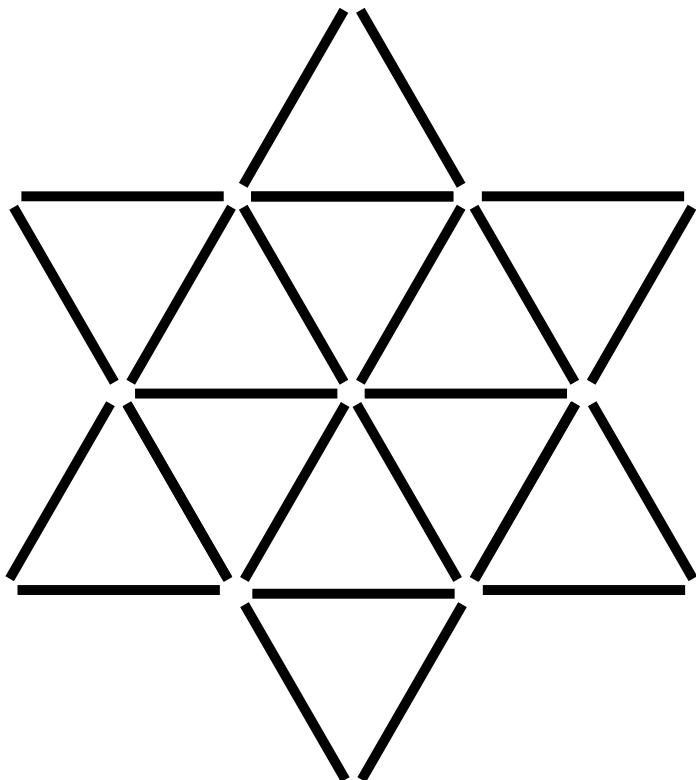
Lies die Hinweise genau durch, um herauszufinden, wohin jede Familie verreiste und für wie lange. Denn jede reiste an einen anderen Ort und blieb dort unterschiedlich lange.

- Familie König war 2 Tage länger weg als die Familie, die nach Spanien reiste.
- Die Familie, die in die Türkei flog, war 6 Tage lang dort.
- Die Martins suchten Erholung in einem Land mit T.
- Die Chins flogen zu einer Hochzeit in die Türkei.
- Die Fuhrmanns reisten für mehr als 4 Tage nach Spanien.

	Spanien	Mexiko	Türkei	Thailand
König				
Fuhrmann				
Martin				
Chin				
4 Tage				
6 Tage				
8 Tage				
10 Tage				

Sternförmig

Wie viele Dreiecke und wie viele
Diamanten siehst du in diesem
Stern?





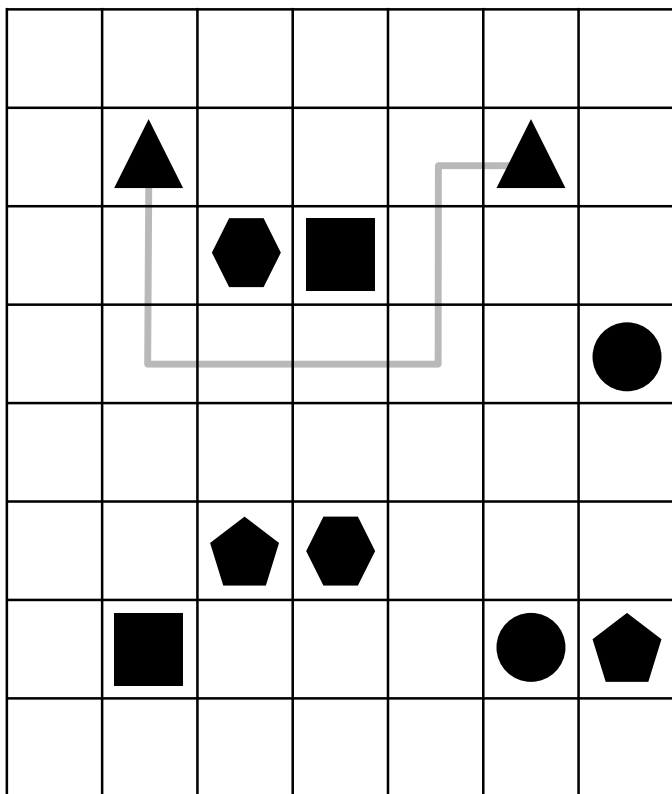
Ungerade und gerade

Fülle die Quadrate mit den Zahlen von 1 bis 6. Jede Zahl erscheint nur einmal in einer Reihe oder einer Spalte. Wenn zwei Quadrate durch eine gepunktete Linie voneinander getrennt sind, enthält ein Quadrat eine ungerade und das andere eine gerade Zahl.

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

Die passende Form

Verbinde jeweils gleiche Formen miteinander. Die Linien dürfen nur waage- und senkrecht durch die Kästchen verlaufen. Diagonale oder sich kreuzende Linien sind nicht erlaubt. Jede Linie darf nur einmal durch ein Kästchen führen, und alle Kästchen müssen durchlaufen werden. Die erste Linie ist bereits vorgegeben.





Renntag

In diesem Rennen werden die sechs Pferde gezeigt, die zuerst über die Ziellinie liefen. Finde anhand der Hinweise heraus, in welcher Reihenfolge sie ankamen.

A lief nicht als Erster über die Ziellinie.



B kam kurz vor D ins Ziel.

C erreichte als Vierter das Ziel.



F beendete fast als Letzter das Rennen.



E kam kurz nach F ins Ziel.



F war langsamer als B.



L-förmig

Zeichne L-förmige Grenzlinien um die Zahlen von 1 bis 4 in das Gitter ein. Jede L-Form darf jede der Zahlen nur einmal umfassen. Du musst das Gitter komplett mit L-Formen ausfüllen, sodass keine Zahl übrig bleibt.

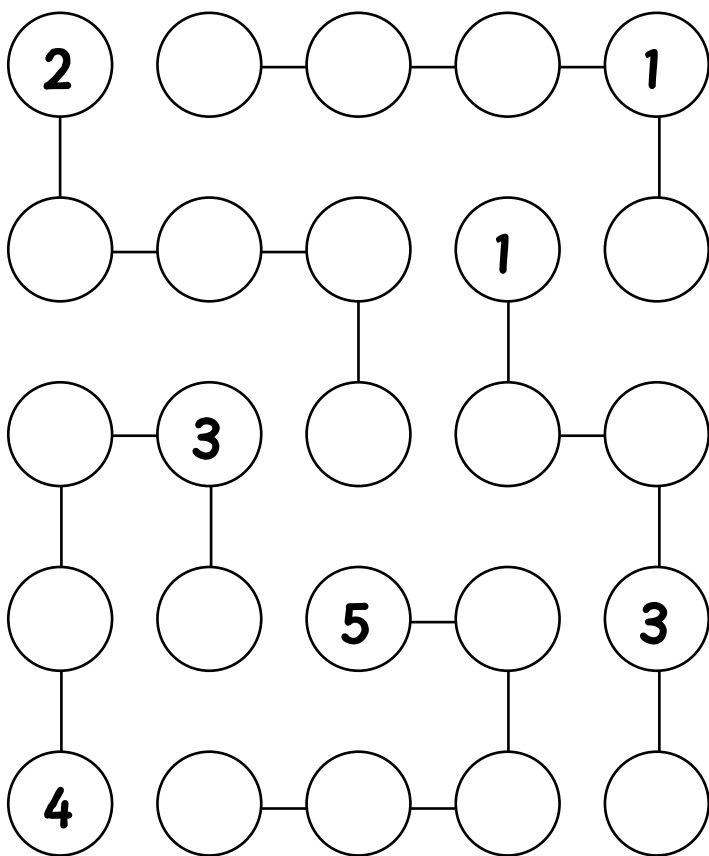


1	4	2	2	3	4	1
2	1	3	4	1	3	2
4	2	1	3	4	1	3
3	2	4	1	4	2	4
4	1	2	3	2	3	1
1	4	3	2	3	1	4
2	3	2	3	1	4	2
3	4	1	2	4	3	1



Gut verbunden

Schreibe die Zahlen von 1 bis 5 unten in die Kreise. Jede Zahl darf nur einmal in einer Reihe, einer Spalte und innerhalb eines Fünfer-Kreisverbunds auftauchen.



Formvollendet

Übertrage die Umrisse der sechs Formen in das Gitter, ohne dass du eine von ihnen drehst. Alle Formen müssen ins Gitter passen, ohne ein freies Quadrat übrig zu lassen.



</