



# ???KopfnusS???

05. April 2002

## X&Co.-Agent werden

Ein Agenten-Team gründen, Fälle lösen, X-Punkte sammeln und dafür Geheimtinte und ein Geheimsprachenbuch bekommen - so geht es zu bei [X&Co](#) [1].

Zehn Aufträge erwarten euch bereits. Und bei allen dreht es sich um die "magische 10"! Na, neugierig geworden?

Auf ins Agenten-Netzwerk!

## 1 + 1 = Spiegelei

Du stehst mit Mathe eigentlich auf Kriegsfuß? Und kannst Rechnen gar nicht leiden?

Zu den

[Knobel-Kids](#) [2]

kannst du dich trotzdem trauen! Hier gibt es wirklich lustige Rechenspiele, knifflige Knobelaufgaben und außerdem kannst du mit Karos einen Pinguin "bauen".

Futter für die grauen Zellen!

## Dem Mörder auf der Spur

Der Mörder ist immer der Gärtner!? Nee, so kommt ihr bei diesem [Rätselkrimi](#) [3] nicht weiter.

Das müsst ihr euch schon zum Tatort bemühen, Spuren lesen und Verdächtige befragen. Also hopp! Der Staatsanwalt wartet auf eure Lösung.

Ein Fall für Meisterdetektive!

## Rätsel der Sphinx

Wenn das mal keinen Gehirnsalat gibt! Hunderte von Rätseln warten auf diesen [Denksport-Seiten](#) [4] auf deine Auflösung.

Zahlenspiele, Bilderrätsel, makabere Geschichten, ein Krimi und Links zu noch mehr Rätselseiten - das alles gibt es hier.

Denk mal wieder!

[Datenschutz](#)

[Impressum](#)

---

Quellen-URL: <https://sowieso.de/portal/sowiesos-linktipps/kopfnuss>

## Verweise:

[1] <http://www.xundco.de/index.php>

[2] <http://www.mathe-spass.de/kinder.htm>

[3] <http://www.das-erste.de/krimi/tatortkrimi.asp>

[4] <http://www.ey.ch/~bagatto/index.html>