



???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 Piguin "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.eye.ch/~bagatto/index.html>