

# Isst ... geheim!

Wir sind deins. **ARD** 

Die ARD-Kinderradionacht deckt auf



Freitag,  
26. November 2021  
20.05 – 1.00 Uhr

Sei dabei!

deutschlandweit im Radio

Illustration: Regina Kehm

BR<sup>®</sup>

hr<sup>®</sup>

mkr<sup>®</sup>

NDR<sup>®</sup>

radiobremen<sup>®</sup>

rbb<sup>®</sup>

SR<sup>®</sup>

SWR<sup>®</sup>

WDR<sup>®</sup>

## Liebe Kinder,

ich habe in der Corona-Zeit viel an euch gedacht. Ihr musstet oft auf eure Freunde verzichten und konntet nicht in die Schule gehen. Ich hätte als Kind darunter gelitten. Denn die wirklich interessanten Sachen bespreche ich ja mit meinen Freunden. Zum Beispiel: kleine Geheimnisse.

Um genau diese Geheimnisse soll es in diesem Jahr bei der ARD-Kinderradionacht gehen. Am letzten Freitag im November heißt es daher: Psst ... geheim! Die ARD-Kinderradionacht deckt auf!

Wie um ein Lagerfeuer versammelt ihr euch an diesem Abend vor den Radios, um spannende Geschichten zu hören, selbst Geheimnisse zu lüften, beim Mitmachhörspiel mitzufiebern und vielleicht zu den Hits der Kinderradionacht zu tanzen.

Wir hoffen sehr, dass ihr am 26. November 2021 die ARD-Kinderradionacht auch gemeinsam in euren Klassenzimmern und Büchereien hören könnt. Falls nicht, steigt die Hörparty einfach wie im vergangenen Jahr mit eurer Familie und der besten Freundin oder dem besten Freund zu Hause.

Ich wünsche euch eine spannende und geheimnisvolle Kinderradionacht in der ARD!



Tom Buhrow  
Vorsitzender ARD



# Inhaltsverzeichnis

## **Parole Kinderradionacht: Die Planung**

- 3 Die üblichen Verdächtigen: Die neun Rundfunkanstalten der ARD
- 4 Lagebesprechung: Check-up für die Nacht
- 5 Einsatzplan: Das Programm
- 8 Vorfremde-Wettbewerb „Hilf Detektivin Carla!“
- 9 „Mitternacht“ Kinderradionachtsong von „Gorilla“

## **Lauschangriff: Abhören, zuhören, verheören**

- 11 Geräusche aus dem Hintergrund / Woher? Wohin? / Ohrenzeugen / Im Verhör / Reporter im Einsatz
- 12 Achtung, Aufnahme! Ein Hörspiel produzieren

## **Geheimquartier: Deko- und Verkleidungstipps**

- 13 Von Einsatzzentrale bis Unterschlupf
- 14 Tarnung ist alles

## **Aufgedeckt: Geheimrezepte**

- 15 Grießbrei mit blutiger Soße / Milchreis mit Komp(ott)
- 16 Überraschungspäckchen / Buchstabensuppe
- 17 Cocktail „110“, Phantombild-Brot
- 18 Pistolenkugeln

## **Messerscharf kombiniert: Rätsel und Sprachspiele**

- 19 Gut beobachtet! / Für echte (Rätsel)-Knackis
- 20 Tierische Spuren / Dunkle Geheimnisse
- 21 Ein Fall für deinen Detektiv-Club

## **Gut gerüstet: Malen und gestalten**

- 24 Agentenausweis
- 25 Bandenbänder
- 26 Gut versteckt und gesichert / Fußspuren mit Kartoffeldruck
- 27 Tintenklecksschablone

## **Überführt: Forschen und experimentieren**

- 28 Im forensischen Labor
- 29 Optische Täuschung
- 30 Fingerabdrücke sichern / Abhörsicheres Telefon
- 31 Lauschangriff – Durch Wände hören

## **Agententraining: Spielen und bewegen**

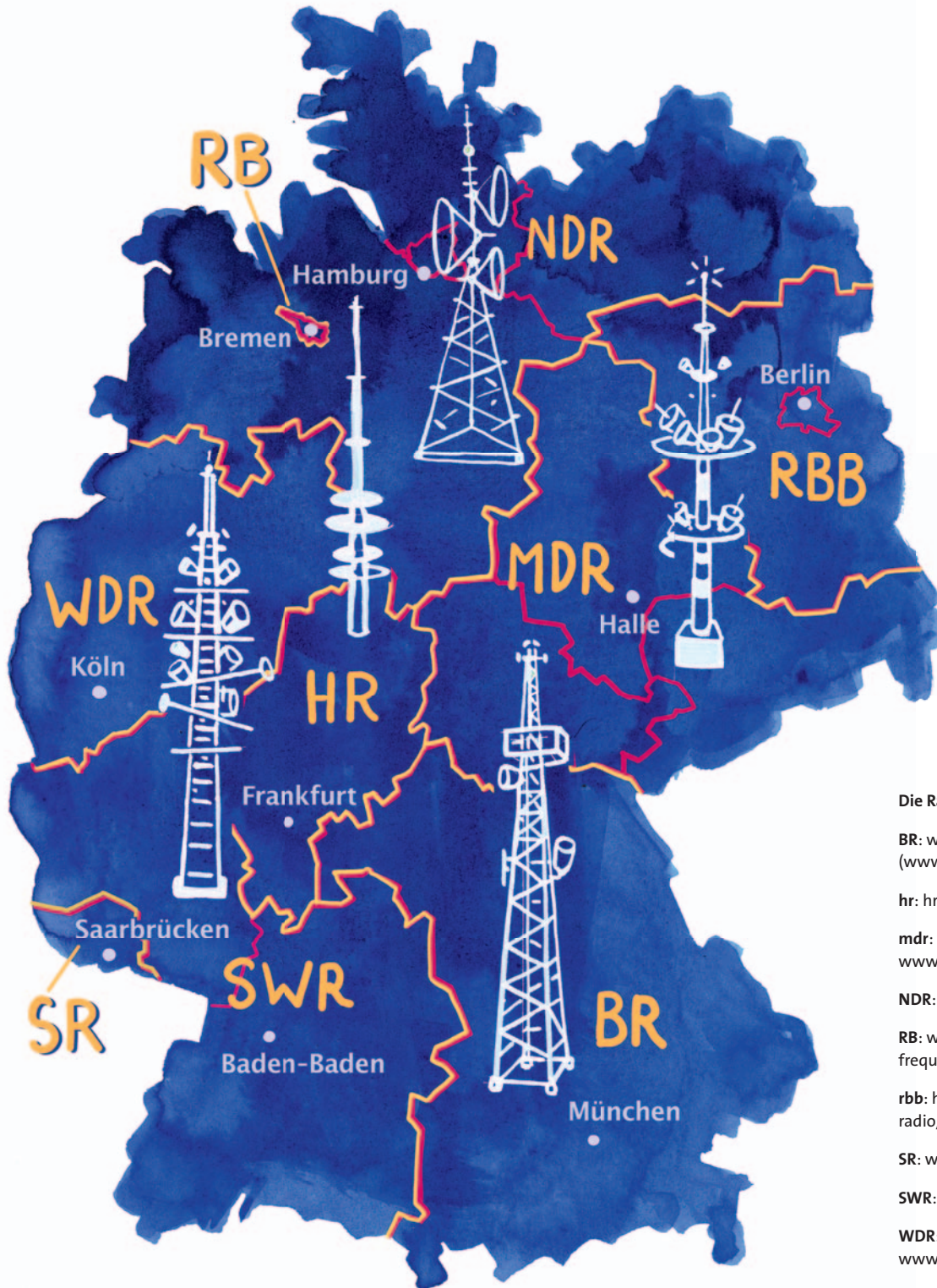
- 32 Verfolgungsjagd auf dem Papier
- 33 Die Sinne schärfen
- 34 EXIT / Mord im Dunkeln

## **Sachdienliche Hinweise: Service**

- 35 Hör-, Lese- und Spieletipps
- 38 Kinderradio-Programme der ARD
- 47 Lösungen / Impressum



## Die üblichen Verdächtigen: Die neun Rundfunkanstalten der ARD



### Die Radio-Frequenzen im Internet

**BR:** [www.bayern2.de](http://www.bayern2.de)  
([www.br.de/frequenz](http://www.br.de/frequenz))

**hr:** [hr2.de](http://hr2.de) (Suche: Frequenzen)

**mdr:** [www.mdr.de/tweens](http://www.mdr.de/tweens) +  
[www.mdr.de/radio/frequenzen](http://www.mdr.de/radio/frequenzen)

**NDR:** [www.ndr.de](http://www.ndr.de) (Suche: Frequenzen)

**RB:** [www.bremenvier.de/info/frequenzen-100.html](http://www.bremenvier.de/info/frequenzen-100.html)

**rbb:** <https://www.rbb-online.de/radio/frequenzen/>

**SR:** [www.sr1.de](http://www.sr1.de) (Suche: Frequenzen)

**SWR:** [www.swr.de](http://www.swr.de) (Suche: Frequenzen)

**WDR:** [www.wdr5.de](http://www.wdr5.de) und  
[www.kiraka.de](http://www.kiraka.de) (Suche: Frequenzen)

„Psst ... geheim!“ wird zeitgleich in ganz Deutschland im Radio und im Internet ausgestrahlt. Einfach dein Bundesland und deinen Sender suchen, einschalten und loshören.

## Lagebesprechung: Check-up für die Nacht



Eine geheime Abhöraktion will gut vorbereitet sein. Sucht vorab euren ARD-Sender im Radio oder setzt ein Lesezeichen für den Livestream im Internet. Die Frequenzen und Web-Adressen stehen auf Seite 3.

Richtet euch eine gemütliche Einsatzzentrale ein; Ideen dafür gibt's auf Seite 13. Natürlich könnt ihr auch unser ARD-Kinderradionacht-plakat als Dekoration verwenden. Am Tag der Sendung findet ihr das aktuelle Programm auf [www.kinderradionacht.de](http://www.kinderradionacht.de) – druckt es aus und hängt es in eurem Geheimquartier auf, dann verpasst ihr keinen Einsatz.

Aber Vorsicht! Spart eure Kräfte für die wirklich großen Dinger. Die ARD-Kinderradionacht soll ein Vergnügen und kein Dauerverhör werden. Sucht ein paar Programmpunkte aus und trefft euch vor dem Radio, um ihnen zu lauschen. Stilgerecht schlürft ihr dazu einen „Cocktail 110“ (Seite 17) und knabbert ein paar „Pistolenkugeln“ (Seite 18). Eure grauen Zellen könnt ihr ab Seite 19 trainieren. Und fit für den Einsatz in geheimer Radio-Mission werdet ihr ab Seite 32.

Natürlich bereitet sich auch Moderator Nico Brugger schon auf seine Mission in der ARD-Kinderradionacht vor. Wir haben ihn zu einer ersten Befragung vorgeladen.

### Was nimmst du mit ins Studio, das dir beim Lösen geheimnisvoller Aufgaben helfen könnte?

1. Ein Taschenmesser – damit krieg ich im Notfall alles auf.
2. Ein Notizbuch – falls ich erst später checke, was wirklich wichtig ist.
3. Ein Telefon – damit ich gute Tipps von euch bekommen kann.

### Wie steht es mit dir als Geheimnisträger? Kannst du gut dichthalten?

Dichter als Gummistiefel.

### Welche Geheimnisse hattest du als Kind?

Sind es noch Geheimnisse, wenn ich sie jetzt ver-rate? Okay. Ein Geheimnis ist leider mal aufge-flogen. Ich war in der 3. Klasse ganz arg verliebt. Das war mir sehr peinlich und darum habe ich das niemandem erzählt. Naja, stimmt nicht ganz – meinem Tagebuch schon. Leider hat aber mein Cousin dazu den Schlüssel gefunden und es dann allen erzählt.

### Worauf freust du dich in der ARD-Kinderradionacht?

Auf das Telefonieren mit euch. Ich bin schon so gespannt, welche geheimen Geschichten ihr zu erzählen habt.

**Kontakt in die Kinderradionacht-Einsatzzentrale:  
Kostenlose Telefonnummer: 0800 - 246 246 7  
E-Mail: [post@kinderradionacht.de](mailto:post@kinderradionacht.de)**

Übrigens: Wenn eure Eltern oder andere Erwachsene, die mit euch die Kinderradionacht hören, Fotos von euren Radionacht-Erlebnissen an uns schicken, erklären sie und auch ihr euch damit einverstanden, dass wir diese auf [www.kinderradionacht.de](http://www.kinderradionacht.de) veröffentlichen.

# Einsatzplan: Das Programm

Die Zeiten sind ungefähre Angaben. Den endgültigen Fahrplan veröffentlichen wir kurz vor der Sendung auf [www.kinderradionacht.de](http://www.kinderradionacht.de)



## 1. Radiostunde

20:10 Uhr

### **Jimmy Bändchen – der geheimste Geheimagent der Welt**

Comedy von Ramona Schukraft  
und Henning Schmidtke

Teil 1 von 4

BR, ca. 3 Min

Sein Name ist Jimmy, Jimmy Bändchen, und er ist der geheimste Geheimagent der Welt! Niemand kennt ihn. Jimmy Bändchen löst mit viel Glück und ganz ohne Verstand die schwierigsten Agenten-Fälle auf der ganzen Welt. Und ARD-Kinderradionachtliebbling Opa Schlüter mischt auch immer mit – irgendwie.

20:20 Uhr

### **Geheim(nis)-Verstecke**

von den Bremen-Vier-Kinderreportern  
RB, ca. 4 Min.

Wo bewahrt man Geheimnisse am besten auf? Die Bremen-Vier-Kinderreporter fahnden nach den Plätzen, auf die niemand kommt. Und klären die Frage, was taugen eigentlich die Verstecke der Eltern, wenn Weihnachten und Geburtstage nahen?

20:30 Uhr

### **Der geheimnisvolle Raum**

Radionacht-Hörspiel von Kilian Leypold

Teil 1 von 4

hr/NDR, ca. 7 Min.

Oh weh: Aladin, Beladin und Tilda sind in einem metallischen Raum gefangen. Es ist stockduster, man hört ein leichtes Rumpeln, sonst nix. Wie sind sie nur hierhergekommen? Und viel wichtiger? Wie sollen sie nur wieder rauskommen?

## 2. Radiostunde

21:05 Uhr

### **Anton petzt alles**

Hör Geschichte von Susanne Kornblum,  
gelesen von Uve Teschner  
rbb, ca. 8 Min.

Adam ist eine Petze! Er verrät alles und jeden und hat dabei nicht einmal ein schlechtes Gewissen. Das muss auch Leon erfahren, nachdem sein stinkiger Streich gründlich schiefgegangen ist.

21:35 Uhr

### **Der geheimnisvolle Raum**

Radionacht-Hörspiel von Kilian Leypold

Teil 2 von 4

hr/NDR, ca. 7 Min.

Drei helle Punkte tauchen an der Decke auf. Was ist das? Licht? Ein Ausgang? Aber wie sollen sie da bloß rankommen? Selbst mit Räuberleiter ist da nichts zu machen. Immerhin hören sie jetzt ein ihnen bekanntes Geräusch.

21:50 Uhr

### **Jimmy Bändchen – der geheimste Geheimagent der Welt**

Comedy von Ramona Schukraft  
und Henning Schmidtke

Teil 2 von 4

BR, ca. 3 Min

Sein Name ist Jimmy, Jimmy Bändchen, und er ist der geheimste Geheimagent der Welt! Niemand kennt ihn. Jimmy Bändchen löst mit viel Glück und ganz ohne Verstand die schwierigsten Agenten-Fälle auf der ganzen Welt. Und ARD-Kinderradionachtliebbling Opa Schlüter mischt auch immer mit – irgendwie.



### 3. Radiostunde

22:02 Uhr

#### **Geheimnisse knacken**

von den Bremen-Vier-Kinderreportern  
RB, ca. 4 Min.

Wie entlockt man jemandem ein Geheimnis?  
Und wie entschlüsselt man ein Geheimnis?  
Zu Besuch bei den Profis der Kriminalpolizei.

22:12 Uhr

#### **Der geheimnisvolle Raum**

Radionacht-Hörspiel von Kilian Leypold  
Teil 3 von 4  
hr/NDR, ca. 7 Min.

Aladin, Beladin und Tilda zermartern sich die Köpfe, warum ausgerechnet sie hierher geraten sind und was um alles in der Welt dahinter stecken könnte. Eine Gemeinsamkeit muss es doch geben!

22:35 Uhr

#### **Jimmy Böndchen – der geheimste Geheimagent der Welt**

Comedy von Ramona Schukraft  
und Henning Schmidtke  
Teil 3 von 4  
BR, ca. 3 Min

Sein Name ist Jimmy, Jimmy Böndchen, und er ist der geheimste Geheimagent der Welt! Niemand kennt ihn. Jimmy Böndchen löst mit viel Glück und ganz ohne Verstand die schwierigsten Agenten-Fälle auf der ganzen Welt. Und ARD-Kinderradionachtlieblich Opa Schlüter mischt auch immer mit – irgendwie.

22:50 Uhr

#### **Der Bücherfresser**

von Cornelia Funke, gelesen von Tobias Lelle  
BR, ca. 6 Min.

Stens Großvater hat ihm eine alte Kiste vermacht mit einem Zettel darauf: „Nur für Sten! Unbedingt heimlich öffnen.“ Als er den Deckel vorsichtig anhebt, springt ein merkwürdiges Wesen heraus. Ein Bücherfresser! Der verschlingt alles Gedruckte zwischen zwei Buchdeckeln und wird dadurch zum wunderbaren Geschichtenerzähler.

### 4. Radiostunde

23:05 Uhr

#### **Der geheimnisvolle Raum**

Radionacht-Hörspiel von Kilian Leypold  
Teil 4 von 4  
hr/NDR, ca. 7 Min.

Aladin, Beladin und Tilda lüften das Geheimnis des geschlossenen Raumes, aber psst ... bis zur Kinderradionacht ist das streng geheim.

23:20 Uhr

#### **Geheimnisse, die raus müssen**

von den Bremen-Vier-Kinderreportern  
RB, ca. 4 Min.

Manchmal gibt es Geheimnisse, die keine bleiben sollten. Vom Mut, einen vermeintlichen Verrat zu begehen und sich Hilfe zu holen.

23:35 Uhr

#### **Der Ohrenzeuge**

Hörgeschichte von Heidi Knetsch und Stefan Richwien, gelesen von Bernhard Schütz  
rbb, ca. 8 Min.

Im Nachtzug wird ein Mann Ohrenzeuge eines teuflischen Plans. Von scharfen Klingen und gerösteten Därmen ist die Rede. Das müssen Mörder, gar Menschenfresser sein! Wie kann er die blutige Tat vereiteln? Und was wird wohl passieren, wenn man ihn entdeckt?

23:50 Uhr

#### **Jimmy Böndchen – der geheimste Geheimagent der Welt**

Comedy von Ramona Schukraft  
und Henning Schmidtke  
Teil 4 von 4  
BR, ca. 3 Min

Sein Name ist Jimmy, Jimmy Böndchen, und er ist der geheimste Geheimagent der Welt! Niemand kennt ihn. Jimmy Böndchen löst mit viel Glück und ganz ohne Verstand die schwierigsten Agenten-Fälle auf der ganzen Welt. Und ARD-Kinderradionachtlieblich Opa Schlüter mischt auch immer mit – irgendwie.



## 5. Radiostunde

00:05 Uhr

**Das Geheimnis der Gläser. Ein Honigkrimi**  
von Andrea Behnke, gelesen von Julian Greis  
SWR, 18 Min

Urlaub an der Nordsee kann Spaß machen – wenn die Sonne scheint. Aber wenn es die ganzen Ferien über regnet, ist es dort einfach sterbenslangweilig, finden Phoenix und ihr Bruder Levi. Doch dann entdecken sie im Supermarkt etwas Merkwürdiges, ja geradezu Verdächtiges: Ein Mann, der 80 Gläser Honig kauft? Da ist doch was faul!

00:35 Uhr

**Hinter den Türen des Verfassungsschutzes**  
von Nina Heuser  
WDR, ca. 4 Min.

Kinderreporter Peter ist auf der Suche nach ganz großen Geheimnissen. Beim „Bundesamt für Verfassungsschutz“ (BfV) findet er sie. „Bei uns werden Staatsgeheimnisse gehütet“, erklärt ihm der Vizepräsident des BfV, und er erzählt Peter zum Beispiel von Agenten, die vor gar nicht allzu langer Zeit einen Bombenbauer überführt haben.

00:45 Uhr

**Comedy: eure Lieblingsfolge von „Jimmy Böndchen – der geheimste Geheimagent der Welt“**  
von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke  
BR, ca. 3 Min

Welcher Einsatz des geheimsten Geheimagenten der Welt war der lustigste in der Kinderradionacht? Auf [www.kinderradionacht.de](http://www.kinderradionacht.de) könnt ihr aus den vier gesendeten Folgen euren Favoriten auswählen. Die Folge mit den meisten Stimmen wird wiederholt.

**Außerdem hört ihr im Laufe der Kinderradionacht:**

- „Hilf Detektivin Carla!“: Präsentation der Gewinner des Vorfreudewettbewerbs (NDR)
- „Wusstest du eigentlich?“: Geheimnisvolle Fakten und Rätsel der Menschheitsgeschichte (SR)





# Vorfreude-Wettbewerb „Hilf Detektivin Carla!“ für alle zwischen 7 und 13 Jahren

Ausgerufen von den  
ARD-Kinderredaktionen  
zusammen mit der  
Kinderzeitschrift  
GEOlino

Geheimnisse entschlüsseln. Verbrechen aufklären. Für Carla gibt es nichts Schöneres. Sie entdeckte im modrigen Keller schon verschwundene Ohringe, stöberte auf dem staubigen Dachboden alte Münzen auf, fand das entlaufene Kätzchen der Nachbarin. Jetzt gründet Carla ein Detektivbüro – und dabei kann sie deine Hilfe gut gebrauchen. Denn was ihr noch fehlt, sind trickreiche Hilfsmittel!

Schenke Carla etwas, das ihr bei der Arbeit hilft! Das kann eine Erfindung sein, die das Einfangen von Fieslingen erleichtert. Oder ein genial programmierter Computer: Modell „Superschlau“. Oder kommst du vielleicht an magische Sachen ran, mit denen das Ermitteln ein Klacks wird? Was immer du Carla schenkst: Sie freut sich über jede Unterstützung.

## Deine Aufgabe:

- A Was schenkst du Detektivin Carla?**
- B Beschreibe, wie dein Geschenk beim Ermitteln, Beweisen, Täter-Schnappen hilft. Du entscheidest: Willst du Carla mit etwas Nützlichem überzeugen? Oder ist die Sache Spaßig-verrückt?**
- C (Wenn du Lust hast:) Zeichne dein Geschenk.**

## Teilnahmebedingungen:

Die Texte sind handschriftlich auf einem DIN-A4-Blatt maximal 10 Zeilen lang, in einer E-Mail maximal 5 Zeilen. Die Jury bewertet allein die Ideen (Aufgabe A und B). Wer ein Bild mitschickt, nimmt an einer Extraverlosung teil.

Nicht vergessen: Name, Alter, Adresse und Telefonnummer\*. Bei Einsendungen von Schulklassen bitte bei jeder Idee den Namen des Schülers / der Schülerin dazuschreiben.

Mitmachen können alle zwischen 7 und 13 Jahren.

**Einsendeschluss: 10. Oktober 2021.**

## Das kannst du gewinnen:

Die drei Kinder mit den besten Ideen werden für die ARD-Kinderradionacht interviewt. In Mini-Hörspielen werden ihre Geschenke an Carla im Einsatz vorgeführt. Das wird dann deutschlandweit gesendet: In der ARD-Kinderradionacht am 26. November 2021. Außerdem gibt es viele weitere Preise: Hörspiel-CDs, „GEOlino Extra“-Hefte, Spiele, Bücher.

## Die Adresse für deine Idee:

**NDR  
ARD-Kinderradionacht  
Wettbewerb  
20149 Hamburg**

oder an [mikado@ndr.de](mailto:mikado@ndr.de)

Betreff: ARD-Kinderradionacht Wettbewerb

Den Aufruf zum Wettbewerb kannst du anhören auf:

[www.kinderradionacht.de](http://www.kinderradionacht.de) oder

[www.geolino.de](http://www.geolino.de)

Diesen Wettbewerb starten die ARD-Kinderradio-redaktionen gemeinsam mit der Kinderzeitschrift GEOlino, die im September (Heft 10/2021) zum Mitmachen aufruft.



\* Persönliche Daten werden nur für den Wettbewerb verwendet, nicht weitergegeben und im Anschluss gelöscht.



# Mitternacht (Radionacht Edit)

## Kinderradionachtsong von „Gorilla Club“

Text / Komposition: Gorilla Club



Von draußen dringt ein schwacher Schein durch meinen Vorhang zu mir rein  
und ich hör eine Eule schreien. Hat das sonst jemand mitbekommen?  
Und wem er - zähl ich jetzt davon? Die andern schlafen ja längst schon!  
Ich schleich mich zu dir ins Zim - mer... Bist du vielleicht auch noch wach?  
Sonst schla - fe ich nachts im - mer,  
aber heute bleib ich wach! Wann ist Kind - der - Ra - dio - nacht?  
Ich bin schon ziemlich aufgeregt, wir haben uns nicht hingelegt.  
Was Interessan - tes passiert bestimmt im Dun - keln,  
wenn al - le ins Bett gegang - en sind. Das ist ein Wach-Experiment -  
ein Durchmach-Ex - pe - ri - ment. Hey, bist du jetzt doch ein - gepennt?

E H C#m A E  
Wir sitzen so bei dir im Zim - mer und wir sind noch immer wach.

H C#m A E  
Sonst schla-fen wir nachts im - mer, aber heute bleiben wir wach.

F#m G#m A H E  
Wann ist end - lich Mit - ter - nacht?

E  
All die Zeit, die wir jetzt ha-ben! Nachts stellt dir niemand dumme Fra-gen.

A H E  
Wenn du nicht willst, musst du nichts sa - gen.

H C#m A E-  
Wir sind nachtak - ti - ve Tiere, deshalb sind wir noch immer wach.

H C#m A E  
Wir fühl'n uns wie Vam-pi - re und sind vielleicht für immer wach. Der

F#m G#m A H F#m G#m A H  
Mond macht ein freundliches Gesicht, wir warten auf das ers - te Licht. Heut

F#m G#m A H F#m G#m A H  
bleiben wir bis mor - gen wach! Wann ist endlich Mit - ter - nacht?



# Lauschangriff: Abhören, zuhören, verhören

## Geräusche aus dem Hintergrund

Wenn sich ein Entführer mit einer Lösegeldforderung meldet, versuchen die Ermittler herauszufinden, woher der Anruf kam. Blätterrauschen und Vogelgezwitscher deuten auf einen Park hin, Lautsprecherdurchsagen auf eine Bahn-Station und Glockenläuten auf eine Kirche. Schult auch ihr euer Ohr für Hintergrundgeräusche. Nehmt Geräusche auf, die ihr in der Nähe eurer Schule oder auf dem Schulweg hört und spielt sie euren Mitschülerinnen und Mitschülern oder Freunden vor. Was erraten sie?

## Woher? Wohin?

Ihr seid auf dem Weg in euer Versteck. Da hört ihr Schritte. Woher kommen sie? Wie weit sind sie entfernt? Schult euren Hörsinn. Setzt euch mit dem Gesicht zur Wand in eine Ecke des Klassen- oder Kinderzimmers. Schließt die Augen. Ein Kind bewegt sich mit einem klimpernden Schlüssel durch den Raum. Woher kommt das Klimpern? Wohin geht es? Nähert oder entfernt es sich?

## Ohrenzeugen

Wichtig für eine geheime Aktion ist das Lösungswort. Aber wenn die Parole heimlich und leise weitergegeben wird, dann können Fehler passieren. Probiert's aus: Der erste Spieler / die erste Spielerin flüstert die Parole ins Nachbar-Ohr. Derjenige gibt dann flüsternd ins nächste Ohr weiter, was er/sie verstanden hat. Ist die Runde rum, darf man gespannt sein, ob man mit dem Lösungswort ins Versteck kommt.

### Profi-Tipps zum Fragenstellen

Bei einem Interview sollen die Befragten möglichst viel erzählen und nicht nur mit „Ja“, „Nein“ oder „Keine Ahnung“ antworten. Beginnt eure Fragesätze daher am besten mit einem W-Wort: Wer, wie, was, warum, wo ...?



## Im Verhör

Der oder die Verdächtige schweigt. Wie kann die Kommissarin / der Kommissar ihn oder sie zum Reden bringen? Spielt zu zweit oder in kleinen Gruppen ein Verhör durch. Einigt euch vorher auf die Art des Verbrechens. Nehmt das Verhör auf.

## Reporter im Einsatz

Deckt die großen Rätsel der Menschheit auf. Begebt euch als Reporterinnen und Reporter auf Recherche und berichtet über Geheimnisse aus Wissenschaft, Natur oder eurem Alltag. Befragt Forscherinnen und Forscher, die Eidechse im Garten oder Mama und Papa z. B. zu folgenden Fragen:

- Gibt es das Ungeheuer von Loch Ness wirklich?
- Warum sind die Dinosaurier ausgestorben?
- Wo ist die zweite Socke nach dem Waschen geblieben?

Ihr könnt euch auch andere Fragen ausdenken, denn es gibt viele Geheimnisse ...

## Achtung, Aufnahme! Ein Hörspiel produzieren

Deckt Geheimnisse auf und nehmt es als Hörspiel auf. Denkt euch dazu Szenen zum Sprechen und Spielen aus, wie zum Beispiel diese:

- Die Clique aus der 4a ist plötzlich total freundlich. Dabei haben die immer Ärger gesucht! Und jeder ist ihnen aus dem Weg gegangen. Was könnte passiert sein? Einer von euch wird Undercover-Agent. Wie bereitet ihr ihn oder sie auf die Mission vor?
- Es gibt da dieses Gerücht: Ein Einhorn soll jede Nacht im Stadtpark unterwegs sein. Lüftet das Geheimnis!
- Auf dem Schulweg kommt ihr an einem Haus vorbei, aus dem jeden Tag ein anderes Geräusch dringt: ein Hund bellt, ein Papagei kreischt, laute Musik, Kinderlachen, Bohrmaschinenlärm ... Wer mag dort wohnen?

**Aufgabenverteilung ist das A und O einer gelungenen Geheimoperation.**

- Wer überlegt sich die Handlung und die Dialoge?
- Wer übernimmt welche Rolle?
- Wer ist für die Geräusche zuständig?
- Wer bedient die Technik?
- Wer hat den Überblick über das Projekt?

**Für die Aufnahme:**

- Bringt Dinge von zu Hause mit, mit denen ihr Geräusche machen könnt (Gläser, Münzen, Schlüsselbund, Kamera etc.) oder nehmt die Geräusche zu Hause mit dem Handy auf und spielt sie an geeigneten Stellen ein.
- Probt die Geräusche und überlegt, welches Geräusch zu welcher Szene passt.
- Verstellt je nach Rolle eure Stimmen. Sprecht eure Lösegeldforderung durch eine Klopapierrolle oder durch ein Taschentuch, sprecht piepsig hoch oder extrem langsam, flüstert, lacht hämisch, miaut oder schreit wie ein Käuzchen.

**Mit diesen Geräuschen ...**

miauen, Eulenrufe

bewegliches Lineal auf Tischplatte schnipsen oder Luftballon platzen lassen

den Deckel einer Holzkiste zuschlagen

Kleiderbügel, die an einer Stange hängen, hin und her bewegen

beim Radio die Stellen zwischen zwei Sendern suchen

mit einem Schluck Wasser im Mund sprechen

mit Strohhalm im Wasserglas blubbern

in einen Becher sprechen

Fahrrad- oder Vorhängeschloss einrasten lassen

**... beschreibt ihr diese Handlung**

geheimes Signal

Schuss

jemand ist in die Falle getappt

im Schrank verstecken

Funkverbindung aufbauen

Gurgelbotschaft

der Agent ist abgetaucht

Telefonstimme

Handschellen



**Schickt uns die Hörspiele eurer „Geheimoperation“ und wir stellen sie auf [www.kinderradionacht.de](http://www.kinderradionacht.de)**  
Aus urheberrechtlichen Gründen können wir nur von euch selbst verfasste Texte (keine Vorlage aus Büchern o. Ä.) ohne Musik veröffentlichen.

Mit der Einreichung eurer Hörspiele gebt ihr das Einverständnis zur Veröffentlichung im Internet. Einige geheimnisvolle Geräusche könnt ihr hier kostenlos herunterladen: [www.kinderradionacht.de](http://www.kinderradionacht.de)

## Geheimquartier: Deko- und Verkleidungstipps

Seid Detektivin Sherlock oder Agent Bond! Macht euer Zimmer oder den Klassenraum zur Einsatzzentrale und startet mit der ARD-Kinderradionacht in die Welt der Geheimnisse und Verbrechen. Richtet euch bequeme Abhörstationen ein und knackt mit uns spannende Fälle.

### Von Einsatzzentrale bis Unterschlupf

- Hängt das Kinderradionachtplakat und das Programm (ab S. 5) auf. So habt ihr alle möglichen Einsatzorte eurer Radio-Ermittlung gut im Blick!
- Euer Zimmer wird zum Verhörraum: Malt auf großflächigem Papier (mind. DIN-A3-Format) einen Bösewicht. Damit er (oder sie) weniger furchteinflößend aussieht, könnt ihr ihm einen bunten, lustigen Hut zeichnen. Klebt das Bild an die Wand gegenüber des Verhörtisches.
- Wichtig für ein Verhör ist eine gute Ausleuchtung. Richtet dafür eure Schreibtischlampe auf den Verdächtigen oder die Verdächtige.
- Außerdem braucht ihr eine große Ermittlungstafel. Die kann magnetisch sein oder eine Pinnwand. Oder ihr nehmt ein großes Blatt Papier. Darauf notiert ihr alle heißen Spuren, alle Sackgassen, alle Mysterien, alle Verdächtigen und Beweise.
- Stattet eure Schaltzentrale mit allem aus, was ein Detektiv für seine Arbeit unbedingt braucht: z. B. alte Telefone, um Zeugen anzurufen; Notizblöcke und Stifte, um Blitzgedanken sofort aufzuschreiben; Taschenlampen, damit ihr auch im Dunkeln zu jedem Tatort ausrücken könnt.
- Ins Starter-Kit für Detektive gehören natürlich noch eine Kamera, eine Zeitung zum Tarnen (mit Löchern zum Durchschauen), eine Lupe, Handschuhe, um keine Fingerabdrücke zu verwischen, und eine alte Zahnbürste, um Spuren freizulegen.
- Oder wollt ihr lieber einen geheimen Unterschlupf herrichten? Dann vergesst nicht Proviant (ab Seite 15), Spiele gegen Langeweile ab Seite 19 und natürlich eine Parole für den Einlass.
- Ihr könnt auch einen Raum als EXIT-Room mit versteckten Hinweisen aufbauen. Ideen dafür findet ihr auf Seite 34.



## Tarnung ist alles

- Als Kommissarin oder Ermittler könnt ihr euch mit Notizblock, Funkgerät und Handschellen ausrüsten.
- Agenten und Detektivinnen kleiden sich unauffällig in Grau, Braun oder Schwarz.
- Sie müssen sich aber manchmal auch blitzschnell umziehen können, damit sie nicht sofort wiedererkannt werden. Wendejacken sind dafür super praktisch. Die eine Seite unauffällig und einfarbig, die andere Seite bunt gemustert.
- Krawatte, Fliege, Hut oder Sonnenbrille können die Tarnung verstärken.
- Schminkt euch auf alt, indem ihr euch mit einem Augenbrauenstift Falten ins Gesicht malt. So erkennt euch sicher niemand!
- Wenn die Ermittlungen richtig riskant sind, muss man manchmal noch tiefer in die Verkleidungskiste greifen und zum Beispiel einen Bart aus Kunstfellresten ankleben. Was würdet ihr gerne ausprobieren? Schnurrbart, Vollbart oder Ziegenbart?



- Oder ihr klebt euch eine falsche Nase ins Gesicht.

### Ihr braucht dafür:

- 50 g Mehl
- 25 g Vaseline
- flüssiges Make-up
- Schüssel und Küchenwaage

### So wird's gemacht:

- Mehl und Vaseline in einer Schüssel gut verkneten
- Make-up daruntermischen, bis euer Hautton erreicht ist
- eure Nase mit Vaseline eincremen
- aus der Masse eine neue Nase formen und aufsetzen
- Ränder gut verstreichen, Nasenlöcher offen lassen

**Tipps zum Schluss:** Die beste Verkleidung bringt nichts, wenn ihr euch beim Ermitteln mit euren echten Namen ansprecht. Deshalb müssen dringend Tarnnamen her!



## Aufgedeckt: Geheimrezepte

Folge der Blutspur und du findest ... Leckeres! Mit diesen beiden Rezepten kannst du blitzschnell etwas Köstliches auf den Teller zaubern und dabei blutige Spuren hinterlassen – in der Küche, auf dem Tisch, rund um deinen Mund.

### Grießbrei mit blutiger Soße

#### Zutaten:

- 1 Liter Vollmilch
- 100 Gramm Weichweizengrieß
- 2 Esslöffel Zucker
- 1 Prise Salz
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 1 Flasche Erdbeer- oder Himbeersoße bzw. Tiefkühlfrüchte

#### So wird's gemacht:

- die Milch mit dem Zucker, Vanillezucker und einer Prise Salz in einem weiten Topf zum Kochen bringen - Achtung: nicht überkochen lassen
- dann den Weizengrieß unter ständigem Rühren mit einem Schneebesen langsam einrieseln und nochmals aufkochen lassen
- den Topf vom Herd nehmen und den Grieß zugedeckt 5 Minuten ziehen lassen
- für selbstgemachte Soße Tiefkühlfrüchte auftauen, ein bisschen Zucker hinzufügen und pürieren
- in Schälchen füllen und mit der Soße eine Blutspur darüber ziehen – Vorsicht: Fingerabdrücke!

### Milchreis mit Komp(l)ott

#### Zutaten:

- 1 Liter Vollmilch
- 250 Gramm Milchreis
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 1 Prise Salz
- 1 Glas Sauerkirschen oder Schattenmorellen
- 3 Esslöffel Speisestärke
- 3 Esslöffel Wasser
- Zucker nach Belieben

#### So wird's gemacht:

- die Milch, ein wenig Salz und den Vanillezucker in einen Topf geben, kurz aufkochen lassen
- den Milchreis zur Milch hinzufügen – langsam, damit die Milch nicht spritzt – und alles nochmal aufkochen
- die Hitze runterdrehen und den Milchreis ca. 20 Minuten garen lassen, bis er weich ist
- immer wieder umrühren, damit nichts anbrennt
- warmstellen und einen Komp(l)ott schmieden, z. B. mit Kirschen
- dazu die Kirschen in einen Topf geben und aufkochen lassen
- die Speisestärke mit dem Wasser verrühren und in die Kirschen einrühren
- nach Geschmack mit Zucker süßen und gleich warm verschlingen oder kalt genießen

**Tipp:** Ihr könnt auch einfach nur Zucker mit Zimt über den Milchreis streuen.





## Überraschungspäckchen

### Zutaten für 20 Stück:

- 500 g Mehl
- 1 Teelöffel Salz
- 1 Päckchen Trockenhefe
- neutrales Öl, z. B. Rapsöl
- für die Füllung:  
kleine Kirschtomaten,  
Mozzarellakugeln, Oliven,  
Fleischwurststückchen, Apfelstückchen,  
getrocknete Aprikosen

### So wird's gemacht:

- Mehl, Salz und Hefe mischen
- mit einem viertel Liter Wasser und 2 Esslöffel Öl verkneten, bis der Teig nicht mehr klebt
- den Teig abgedeckt an einem warmen Ort ca. 30 Minuten gehen lassen
- danach den Teig noch einmal gut durchkneten und in 20 Stücke teilen
- jede Portion flachdrücken und eine süße oder herzhafte Füllung darauflegen, z. B. eine Tomate und eine Mozzarellakugel oder eine getrocknete Aprikose
- aus dem Teigstück eine Kugel formen
- eine Auflaufform mit Öl auspinseln
- darin die Kugeln wenden und eng nebeneinander legen
- die Auflaufform in den kalten Ofen stellen und die unterschiedlich gefüllten Überraschungspäckchen bei 180 Grad (Ober-/Unterhitze) ca. 40 Minuten backen, bis sie goldbraun sind

**Tipp:** Kennzeichne die herzhaften Päckchen, indem du sie mit Sesam bestreust, dann ist die Überraschung beim Hineinbeißen nicht ganz so groß.



U

## Buchstabensuppe

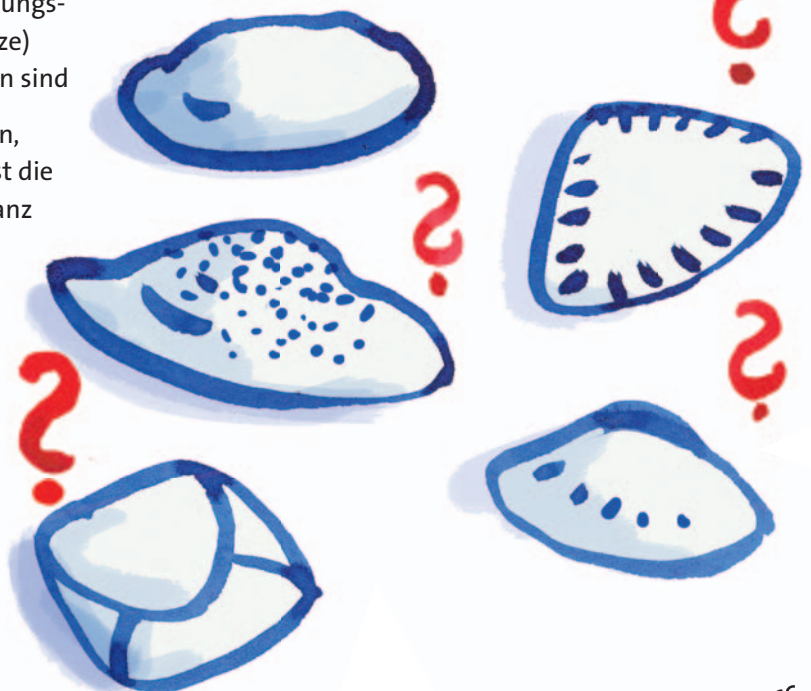
### Zutaten:

- 200 g Buchstabennudeln
- 1 Päckchen Tiefkühl-Suppenkräuter
- Salz und Pfeffer
- 1 Stange Lauch
- Gemüse eurer Wahl, z. B. Karotten, Zucchini, Süßkartoffel, Kartoffeln, Sellerie, Erbsen ...
- Butter oder Öl
- wer mag: (Tofu/Soja) Würstchen

### So wird's gemacht:

- das Gemüse putzen oder schälen und in mundgerechte Häppchen schneiden
- in einem großen Topf mit etwas Öl oder Butter anschwitzen
- ca. einen Liter Wasser dazugeben, mit Salz und Pfeffer würzen und für ca. 15 Minuten bei mittlerer Temperatur köcheln lassen
- vorsichtig die Buchstabennudeln hineingeben, damit das heiße Wasser nicht spritzt
- wenn die Nudeln weich sind, die Kräuter hinzufügen und nochmal abschmecken
- nach Belieben kleingeschnittene Würstchen hineingeben

**Geheimtipp:** Weiches Gemüse wie Zucchini o. Ä. erst 5 bis 10 Minuten später in den Topf geben.



## Cocktail „110“

---

### Zutaten pro Glas:

- 100 ml Orangensaft
  - 100 ml Apfelsaft
  - weiches Obst, z. B. Pfirsich aus der Dose
  - Zitronenwassereis oder Eiswürfel
  - 1 Esslöffel blauer Sirup (alkoholfreier Blue Curacao)
  - Blaubeeren
  - Geheimzutat eurer Wahl, z. B. psst!
- 

### So wird's gemacht:

- Orangen- und Apfelsaft in ein großes dickes Glas geben
- einen halben Pfirsich und Zitronenwassereis in kleine Stücke schneiden
- eure Geheimzutat dazugeben und alles mixen
- vorsichtig den Sirup dazugeben, sodass ein schöner Farbverlauf entsteht
- Blaubeeren auf einen Cocktailspieß stecken und auf den Glasrand legen

**Tipp:** Mit Strohhalme schmeckt das Ganze noch besser! Verseht euren Strohhalme mit einem Wimpel, auf den ihr eure Tarnnamen für die Nacht schreibt. So erkennt ihr euer Glas immer wieder.



## Phantombild-Brot

---

### Zutaten:

- Toast oder Kastenbrot in Scheiben
  - Frischkäse oder Butter
  - Käse in Scheiben
  - dünne Salami oder Wiener Würstchen
  - Gemüse, z. B. geschnittene Möhren und Paprika, halbierte Cocktailtomaten, Maiskörner
  - Kräuter (Petersilie, Kresse) oder Salatblätter
  - gekochte Eier
- 

### So wird's gemacht:

- Toast oder Brotscheiben mit Frischkäse oder Butter bestreichen und mit einer Scheibe Käse belegen
- darauf mit dem Gemüse, Salatblättern und Kräutern Gesichter von Verdächtigen anrichten
- oder aus Salami- bzw. Würstchenscheiben das Detektiv-Logo der berühmten drei Fragezeichen legen

## Pistolenkugeln

Lange Beobachtungen von Verdächtigen machen müde und hungrig. Als Pistolenkugeln getarnte Energiebomben machen schlappe Muskeln munter und bringen lahme Gehirne in Schwung!

---

### Zutaten für ca. 15 Kugeln:

#### Bananen-Kugeln

- 1 reife Banane
- 100 Gramm Haferflocken
- 50 Gramm gemahlene Haselnüsse
- 30 Gramm gemahlene Mandeln
- 30 Gramm Kokosraspeln
- 1 Esslöffel Milch
- 2 Esslöffel Honig
- etwas Zimt

#### Erdnuss-Kugeln

- 80 g Erdnussbutter
- 100 g Haferflocken
- 30 g gehackte Haselnüsse
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 1 Esslöffel Honig
- etwas Milch

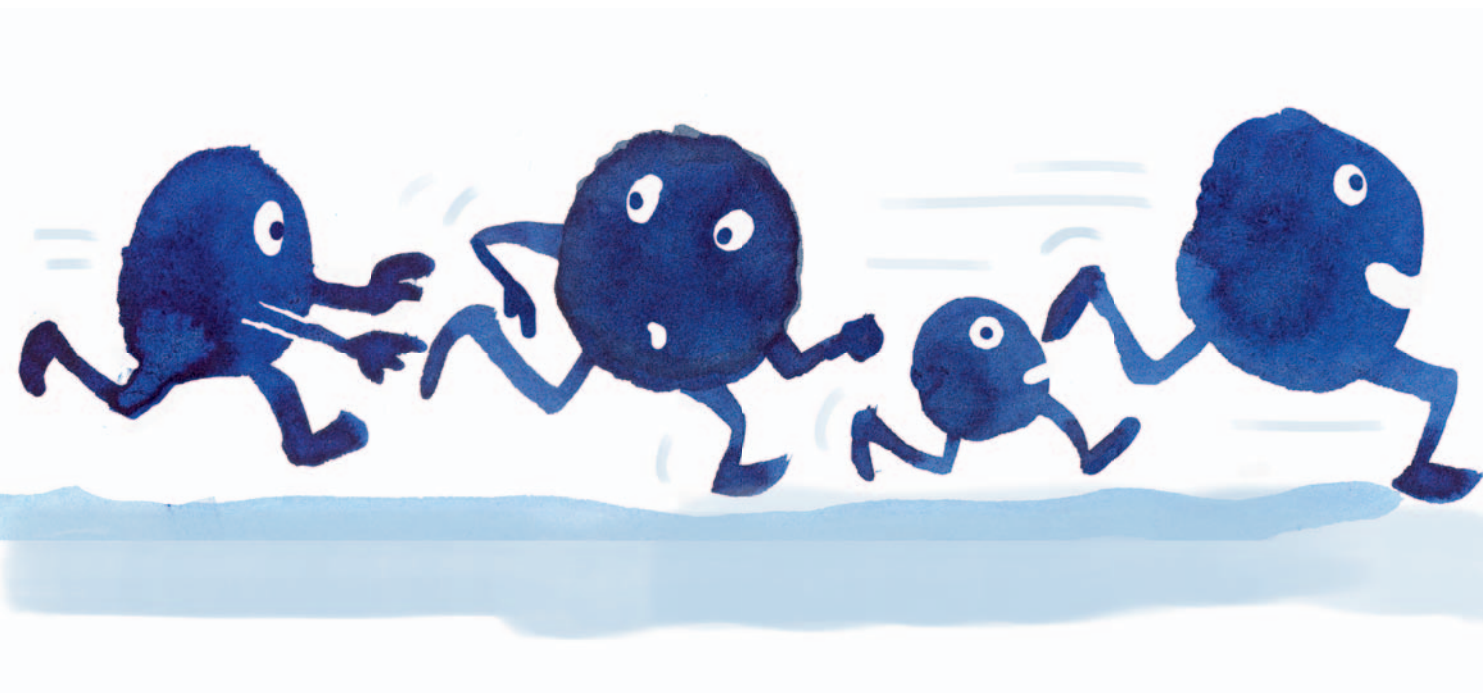
### So wird's gemacht:

#### Bananen-Kugeln

- etwa die Hälfte der Kokosraspeln auf einem Teller verteilen
- die Banane mit einer Gabel in einer Schüssel zerdrücken
- restliche Zutaten hinzufügen und zu einer festen Masse verkneten
- daraus kleine Kugeln formen und komplett in den Kokosraspeln wälzen
- für etwa 30 Minuten in den Kühlschrank stellen

#### Erdnuss-Kugeln

- alle Zutaten bis auf die gehackten Haselnüsse und die Milch mischen
- Milch teelöffelweise hinzufügen, bis die Masse nicht mehr krümelig ist und zusammenhält
- aus der Masse kleine Kugeln rollen und sie anschließend in den gehackten Haselnüssen wälzen
- für etwa 30 Minuten in den Kühlschrank stellen



## Messerscharf kombiniert: Rätsel und Sprachspiele



Gut beobachtet! Suche die 10 Fehler im rechten Bild.



### Für echte (Rätsel)-Knackis

A Wie nennt man ein eisenhaltiges  
Abfuhrmittel?

---

B Warum gehört die Schere zur  
Grundausrüstung von Polizisten?

---

C Welcher Richter rennt die ganze Zeit umher,  
während er Urteile fällt?

---

D Welchen Fall können die besten Kommissare  
nicht lösen?

---

E Wie kann ein Bankräuber entkommen,  
obwohl alle Ausgänge bewacht werden?

---

## Tierische Spuren

Wer hat was vom Kinderradionacht-Buffer geklaut? Das Pferd den Honig? Der Hund den Löffel? Nein! Ordne den Spuren das richtige Diebesgut zu.



## Dunkle Geheimnisse

Karl und Karla haben auf dem Spielplatz im Zoo die Zeit vergessen. Plötzlich ist es dunkel. Eine Weile irren sie umher, aber dann finden sie heraus, woran sie sich orientieren können. Weißt du, bei welchem Tier sie sich befinden?

1. Sie werden angespuckt.

2. Sie stolpern über mehrere Erdhügel.

3. Vor ihnen hängt ein Tier, das mit dem Kopf nach unten schläft.

4. Zwischen den Gitterstäben sind noch mehr senkrechte Streifen!

5. Es riecht nach Eukalyptus-Bonbons.

6. Ein Lichtstrahl fällt auf ein grünes Tier. Huch, jetzt ist es gelb.

7. Wo ist nur der Kopf?

Ah, am Ende vom langen Hals!

Wo landen die beiden am Ende?  
Die markierten Buchstaben verraten es dir.

Ziel:

## Ein Fall für deinen Detektiv-Club

Kaum hast du mit deinen Freunden euer Hauptquartier bezogen, steht auch schon ein richtiger Fall an. Kombiniere von Hinweis zu Hinweis!

### 1. Gaunerbotschaften entschlüsseln

Der alte Mann von nebenan hat merkwürdige Zeichen an seinem Gartentor bemerkt und sorgt sich um seine Juwelen. Du siehst sofort: Das sind Gaunerzinken! Aber was bedeuten sie? Finde es mithilfe des Gaunerzinkenalphabets heraus!



Bedrohung durch Waffe



Tagsüber einbrechen



Morgens einbrechen



Nachts einbrechen



Bissiger Hund



Hier gibt's was zu holen



Alleinstehende Person



Alte Leute

### 2. Falsche Sprache?

Nachdem du die Gaunerzinken entschlüsselt hast, legst du dich zur Tatzeit auf die Lauer. Leider bist du müde von einer Agentenparty und schläfst ein. Als du aufwachst, ist es zu spät: Die Diebe sind mit den Juwelen auf und davon. Mist. Du durchsuchst den Tatort nach Indizien und findest das Übliche: Zigarettenstummel, altes Kaugummi und einen Zettel, herausgerissen aus einem Notizblock. Was kann die Nachricht bedeuten? Dass die Diebe mit der Rechtschreibung auf Kriegsfuß stehen?



Lösung:

---



---



---

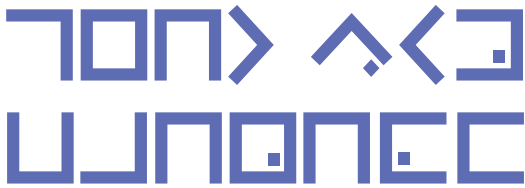
Lösung:

---



### 3. Zeichensprache verstehen

Jetzt kennst du den Treffpunkt der Gauner. Leider kommst du wieder zu spät. Doch halt! In einer Mauerspalte klemmt ein Zettel. Zum Glück haben die Diebe in der Eile den Entschlüsselungscode dazugelegt. Jetzt ist alles nur ein Kinderspiel:



A	B	C	J.	K.	.L	<del>S</del>	<del>W.</del>
D	E	F	M.	N.	.O	<del>T</del>	<del>X.</del>
G	H	I	P.	Q.	.R	<del>U</del>	<del>Y.</del>
						<del>V</del>	<del>Z.</del>

Lösung:

---

### 4. Tresor knacken

Das kann nur eins bedeuten: Die Beute ist in einem Schließfach. Du rennst zum angegebenen Ort. Aber du wirst nur in den Tresorraum gelassen, wenn du die Nummer des Schließfachs weißt. Ha! Auf der Rückseite des Zettels gibt es Hinweise, welche Zahlen schon stimmen und ob sie am richtigen Platz stehen. Trage die Lösung in den Tresor ein.



Alle falsch



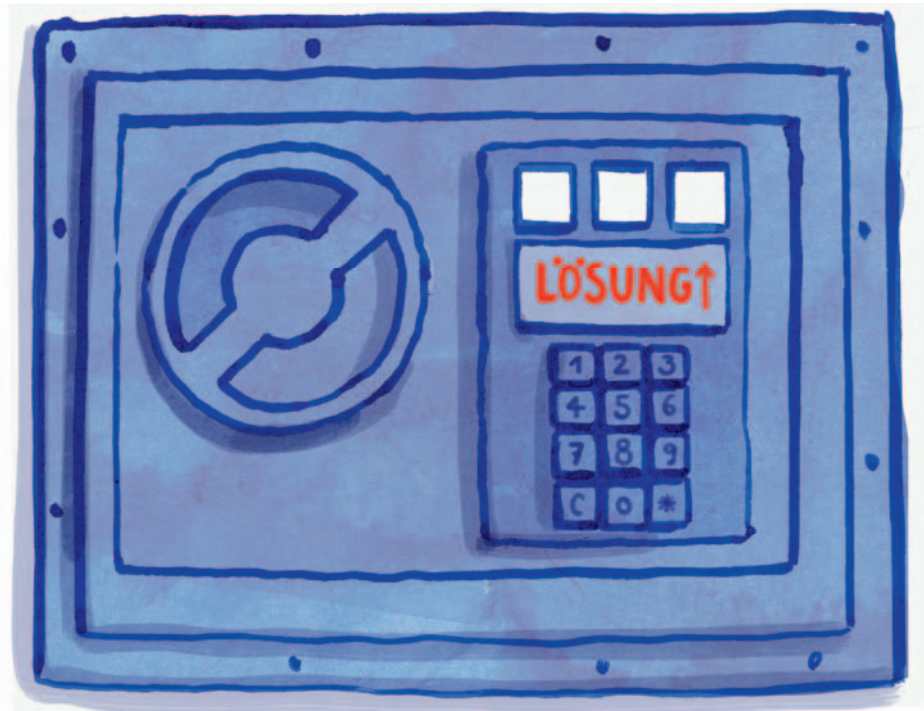
eine richtig  
am richtigen Platz



eine richtig  
am falschen Platz



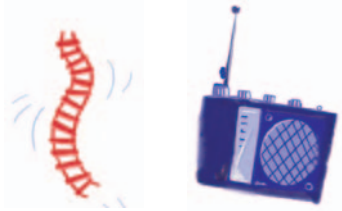
zwei richtig  
am falschen Platz





1+4=T

1-2-3-4



1-2-3-4 = D

2 = U-3-4-5 = T



4-5-6-7-9

### 5. Bilderrätsel

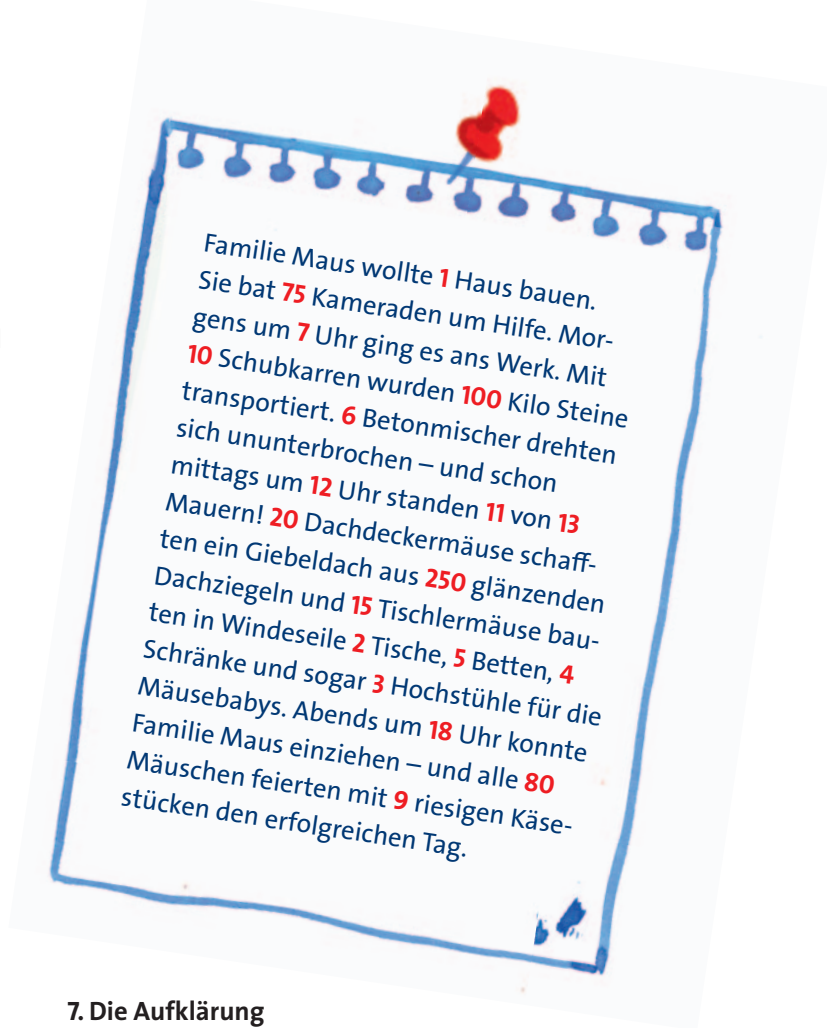
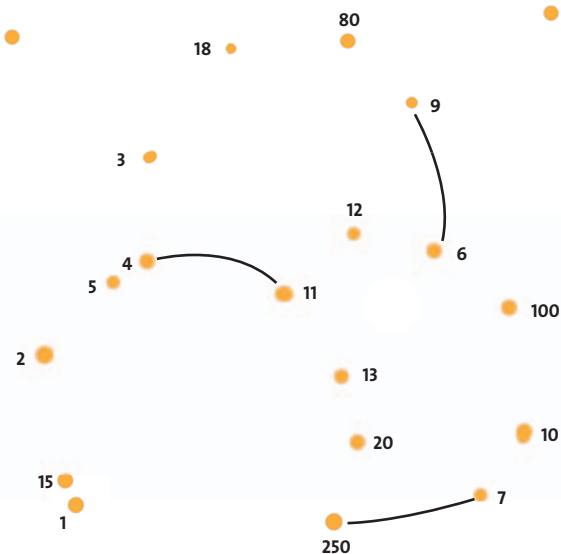
Du öffnest das Schließfach ... und bist enttäuscht. Statt der Juwelen findest du nur eine seltsame Zeichnung. Was soll dieser Rebus bedeuten?

Lösung:

---

### 6. Punkt für Punkt

Es wird immer verwirrender. Du läufst zum Spielplatz. Tatsächlich findest du dort in einem Umschlag einen weiteren Hinweis. Malen nach Zahlen? Das ist was für Babys! Aber Moment – so einfach scheint es nicht zu sein. Und was soll diese seltsame Geschichte?



### 7. Die Aufklärung

Was hat das zu bedeuten? Sind die Diebe nach Italien durchgebrannt und liegen längst am Strand? Ha! Mit diesem Symbol kann nur das Café „Venezia“ gemeint sein! Außer Atem kommst du dort mit deinen Freunden an. Direkt am Eingang sitzt der alte Mann, euer Auftraggeber. „Setzt euch“, sagt er, „wie wäre es mit einem Banana-Split?“

Als er eure verdutzten Gesichter sieht, erklärt er alles. Der Juwelenraub war ein Fake, um eure Fähigkeiten zu testen. Ihr habt bestanden – und seid jetzt bereit für einen richtigen Fall!

75



# Gut gerüstet: Malen und gestalten

## Agentenausweis für verdeckte Ermittlungen aller Art

Ihr Leben ist aufregend und manchmal auch gefährlich. Gut getarnt sind sie geheimnisvollen Dingen auf der Spur. Keiner kennt ihren wirklichen Namen, niemand weiß, zu wem sie

gehören. Die Rede ist von Agenten. Sei einer von ihnen! Und logo, dazu brauchst du einen Ausweis – aber Vorsicht: Zeig ihn nicht jedem! Schneide den Ausweis aus, fülle ihn aus und falte ihn an den gestrichelten Linien.

**Psst ... geheim!**

Dein Bild – am besten mit Sonnenbrille  
(kann auch gemalt sein)

**Die ARD-Kinderradionacht deckt auf**

Tarnname:

Verdeckte Mission:

Das hab ich schon mal ausspioniert:

Dieses Geheimnis will ich noch lüften:

[www.kinderradionacht.de](http://www.kinderradionacht.de)

Dein geheimes Zeichen

Deine Unterschrift (gefälscht)

Dein Zehenabdruck

Dein Fingerabdruck

## Bandenbänder

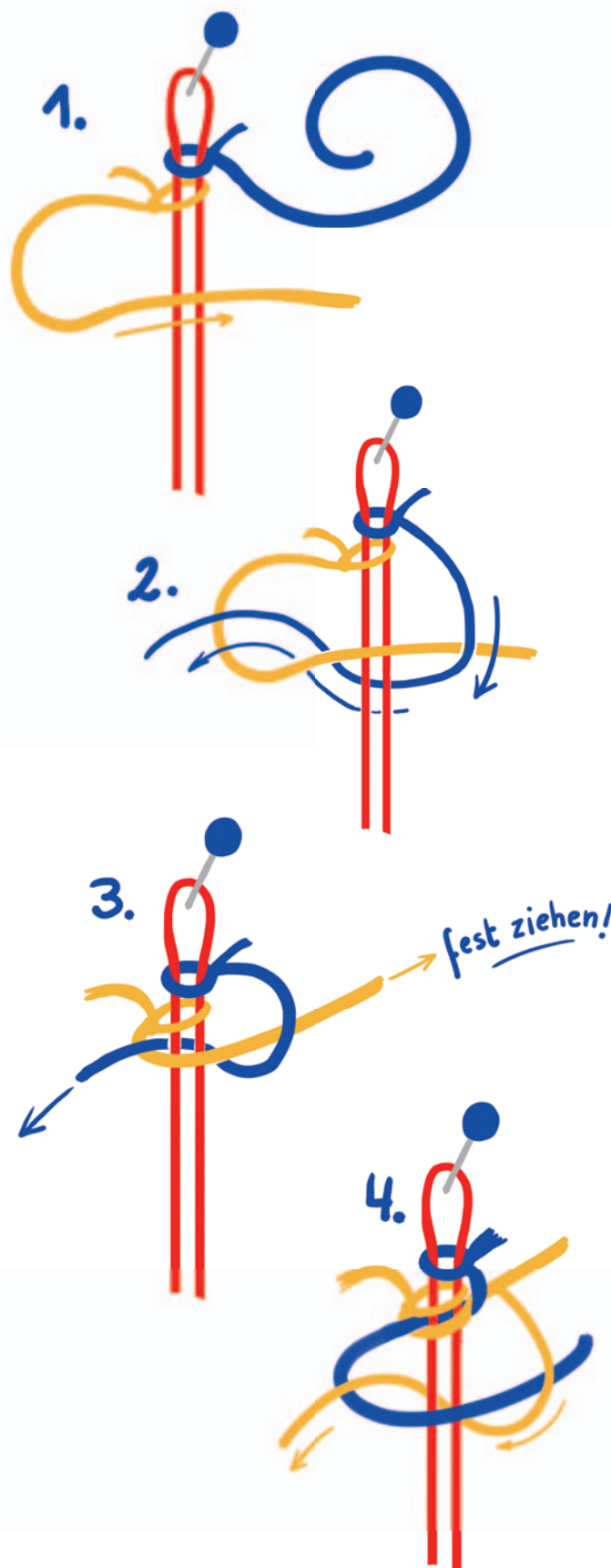
Für deine geheime Bande brauchst du ein starkes Erkennungszeichen! Dafür eignet sich ein Armband perfekt. Es ist unauffällig, aber Farben und Muster sind dabei der Code. Ob geflochten, zur Kordel gedreht oder in komplizierter Knotentechnik verwoben: Ein Blick aufs Handgelenk genügt und du weißt, wer dazu gehört.

### Du brauchst dazu:

- mehrere bunte Fäden aus Wolle, Bast, Stickgarn in ca. 70 cm Länge
- eine große Sicherheitsnadel

### So wird's gemacht:

- einen extralangen Faden auf die Hälfte zusammenfalten und mit den anderen Fäden verknoten
- den Knoten auf die Sicherheitsnadel ziehen und diese an einem Kissen befestigen
- die offenen Enden von einzelnen oder mehreren Fäden zusammen immer abwechselnd flechten, zusammendrehen oder miteinander verknoten
- verschiedene Techniken und Muster ausprobieren, z. B. das **Fischgrätmuster**:
- dafür Fäden in vier Farben so anordnen, dass von außen nach innen je zwei Fäden in einer Farbe liegen, also z. B. blau – rot – gelb – grün – grün – gelb – rot – blau)
- zwischen der rechten und der linken Seite ein bisschen Platz lassen
- von rechts außen beginnend die Fäden (blau) zur linken Seite innen legen
- dann von links außen die Fäden (blau) zur rechten Seite innen legen.
- nach dieser Methode weiterarbeiten, dabei die Fäden immer wieder straffziehen
- wenn die passende Länge erreicht ist – es sollte etwas länger sein als euer Handgelenk –, die Fäden der rechten und der linken Seite jeweils verknoten
- aus den überstehenden Fäden zwei kleine Zöpfe flechten
- das Band aus der Sicherheitsnadel lösen und durch den dortigen Knoten einen der Zöpfe ziehen
- am Handgelenk anpassen und die beiden Zöpfe miteinander verknoten



## Gut versteckt und gesichert!

Was geheim bleiben soll, liegt nicht offen auf dem Tisch. Verpacke es in einen Briefumschlag, eine Schachtel oder eine Pappröhre. Zur Sicherheit kannst du dein Versteck versiegeln. Probiere dazu verschiedene Techniken aus:

---

### Du brauchst dazu:

- Siegellack
- Aufkleber
- durchsichtiges Klebeband
- ein Haar

---

### So wird's gemacht:

- den Siegellack auf die Lasche des Briefumschlags tropfen
- mehrere Aufkleber auf eine Pappröhre kleben, einen davon direkt über den Verschluss
- das Ende eines Haares mit Klebefilm am Deckel einer Schachtel befestigen, das andere Ende an der Schachtel

Ist der Siegellacklecks später gebrochen, der Aufkleber beschädigt, das Haar durchgerissen oder abgefallen, dann waren Schnüffler am Werk.

## Fußspuren mit Kartoffeldruck

Fährtenlesen kann ja jeder, Fährtenlegen – auch!

---

### Du brauchst dazu:

- 1 große Kartoffel
- 1 Messer
- 1 Schneidebrett
- 1 alte Zeitung
- (Foto)Karton
- Acryl- oder Wasserfarbe

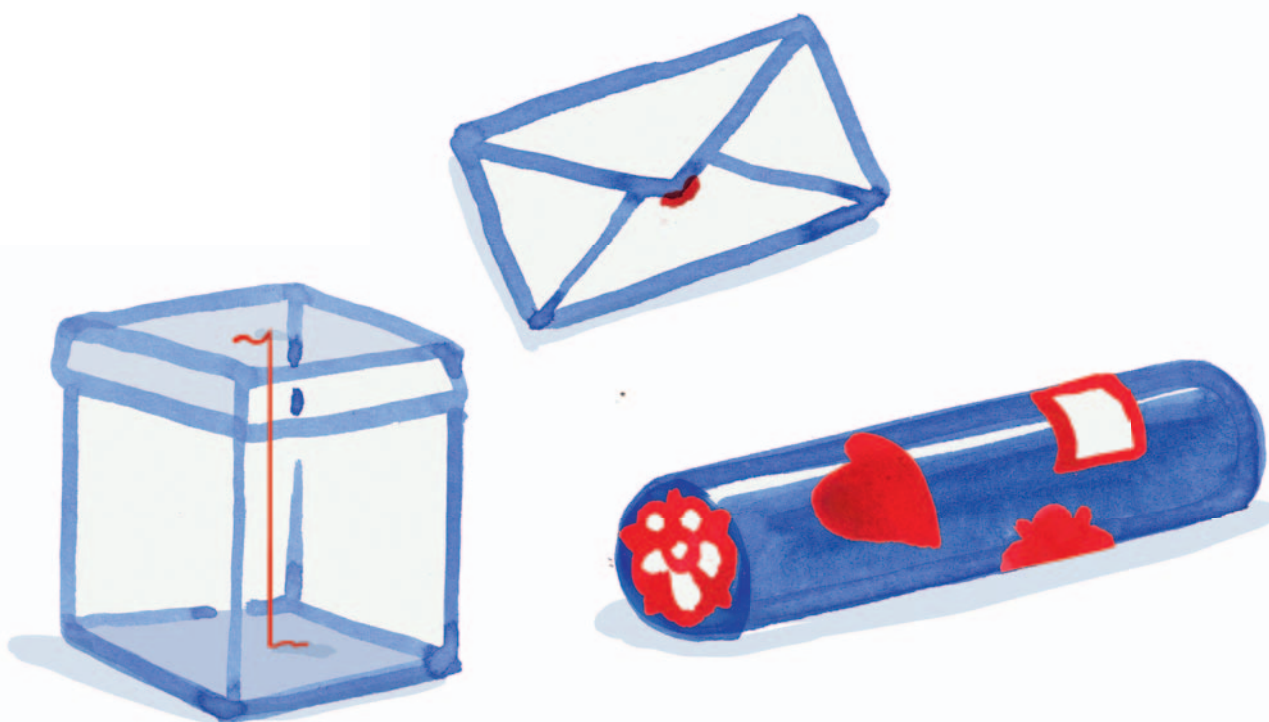
---

### So wird's gemacht:

- die Kartoffel der Länge nach so halbieren, dass eine glatte Schnittfläche entsteht
- deine Fußabdrücke auf einen Karton zeichnen und entlang des Umrisses ausschneiden
- diesen auf die Kartoffelhälfte legen und rund um die Vorlage ca. 1 cm der Kartoffel wegschneiden
- die Kartoffelfläche mit der Zeitung trockentupfen und dann kräftig Farbe draufgeben
- dann die Fährten auslegen – entweder auf Papier oder auf alten Zeitungen

**Tipp 1:** Wenn du noch nicht so gut mit dem Messer umgehen kannst, lass dir von einem Erwachsenen helfen.

**Tipp 2:** Sind deine Füße zu groß oder die Kartoffeln zu klein – nimm Moosgummi!



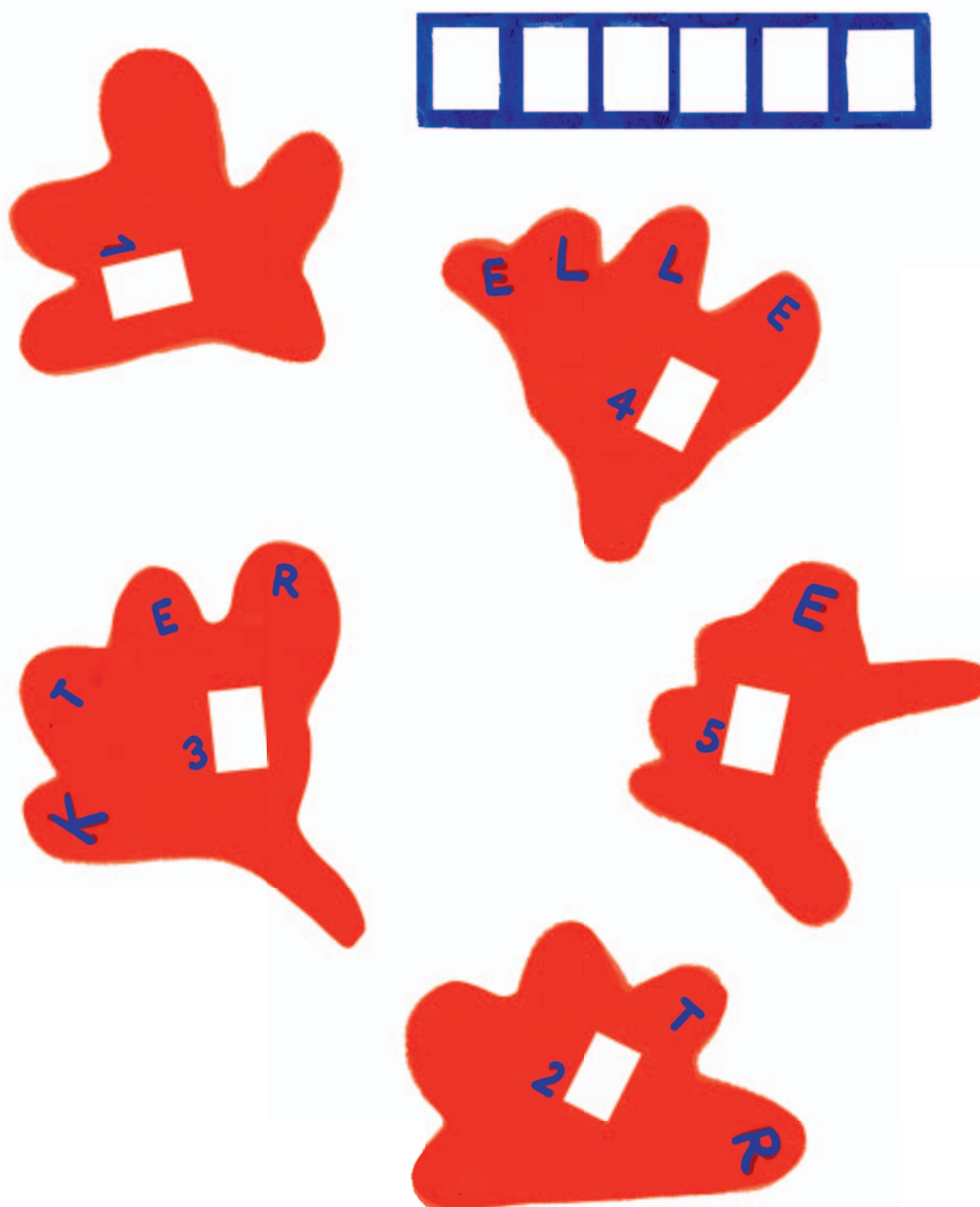
## Tintenklecksschablone

Das Rezept für Geheimtinte kennen inzwischen viele Gauner. Wir verraten euch, wie ihr Botschaften in Tintenklecksen verbergen könnt.

Schneide die Tintenkleckse und auch jeweils das markierte Rechteck aus. Lege dann die Kleckse so aufeinander, dass die ausgeschnittenen Rechtecke genau übereinander liegen. Beginne

unten mit Klecks Nr. 1. Nun kannst du aus den sichtbaren Buchstaben das Lösungswort lesen. Welches ist es hier? Tipp: Es ist ein dunkler Ort für Geheimnisse!

Nutze die Tintenkleckse als Schablone für deine eigene Botschaft!



# Überführt: Forschen und experimentieren

## Im forensischen Labor

Schon winzige Hautschuppen können zum Täter führen: Denn die darin enthaltene DNA ist unverwechselbar. DNA, die Bauanleitung in den Zellen von Lebewesen auf unserer Erde, kann also dabei helfen, Verbrechen aufzuklären. Um zu verstehen, was DNA eigentlich ist, kannst du die DNA einer Banane selbst isolieren und sichtbar machen!

---

### Du brauchst dazu:

- 1 Banane
- 1 Teelöffel Salz
- 1 Esslöffel Spülmittel
- Wasser
- Küchenpapier
- Messbecher
- zwei Gläser
- Handdesinfektionsmittel
- Plastiktüte mit Verschluss (Gefrierbeutel)
- Trichter (geht zur Not auch ohne)

---

### So wird's gemacht:

- die Banane schälen und ein etwa 4 cm langes Stück in einen Gefrierbeutel stecken
- einen Teelöffel Salz, einen Esslöffel Spülmittel und circa 20 ml Wasser dazugeben
- den Beutel gut verschließen und alles mit den Fingern zu einer matschigen Masse zerdrücken
- um die Flüssigkeit aus dem Bananenmus zu bekommen, ein Stück Küchenpapier in den Trichter legen und diesen auf ein leeres, sauberes Glas stellen
- den Inhalt des Gefrierbeutels in den Trichter schütten und filtern
- die Flüssigkeit, die sich im Glas gesammelt hat (das Bananenfiltrat), in ein weiteres Glas umfüllen, bis es halb voll ist
- das Handdesinfektionsmittel vorsichtig am Glasrand einlaufen lassen, bis genauso viel Desinfektionsmittel im Glas ist wie Bananenfiltrat

### Was passiert jetzt?

Nun sollten zwei Schichten in deinem Glas sein, unten das Bananenfiltrat, oben das Desinfektionsmittel. Nach etwa zehn Minuten bildet sich eine weitere, dünnere Schicht. In dieser kannst du Fäden erkennen: Das ist die DNA der Banane. Mit etwas Glück kannst du sie mit einem Zahnstocher oder dünnen Stift aus dem Glas fischen.

### Warum das so ist?

Durch das Zerdrücken werden die Zellwände der Banane zerstört. Spülmittel und Salz helfen beim Herauslösen der DNA. Durch das Filtern werden die groben Bestandteile abgetrennt und die DNA bleibt in der Flüssigkeit. Noch ist sie umgeben von einer wasserhaltigen Hülle, die nun vom Alkohol des Desinfektionsmittels „ausgefällt“ wird. Übrig bleiben lange weißliche DNA-Fäden.



## Optische Täuschung

Nichts ist so, wie es scheint! Mit diesem einfachen Experiment kannst du deine Wahrnehmung testen und mit Freundinnen und Freunden rätseln, wer am besten schätzen kann.

---

### Du brauchst:

- zwei Martingläser (oder Cocktailgläser, die nach oben hin breiter werden)
  - Leitungswasser
  - Lebensmittelfarbe
  - Versuchsteilnehmer
- 

### So wird's gemacht:

- eines der Gläser bis zum Rand mit bunt gefärbtem Wasser füllen
- anschließend den Inhalt gleichmäßig auf beide Gläser verteilen
- deine Versuchsteilnehmer rätseln lassen: Kann man beide Gläser zusammenschütten, ohne dass der Inhalt überläuft?
- die Auflösung verraten:

### Warum das so ist:

Durch die Kegelform der Gläser fällt es schwer, ihr Volumen zu schätzen. Der Höhenunterschied zwischen der Wasseroberfläche und dem Glasrand kommt einem geringer vor als die Füllhöhe. Zudem ist es schwierig, die Größe des freien Platzes einzuschätzen, da die Öffnung der Gläser nach oben breiter wird.



## Fingerabdrücke sichern

Jemand hat in euren Sachen geschnüffelt? Oder aus eurem Keksvorrat genascht? Mit diesem Trick könnt ihr den Übeltäter überführen.

---

### Du brauchst dazu:

- den Gegenstand, auf dem sich Fingerabdrücke befinden könnten (Tagebuch, Keksdose)
- Küchenrolle (oder Taschentuch)
- Mehl
- Teesieb
- Klebeband

---

### So wird's gemacht:

- Gegenstand auf zwei Blätter Küchenrolle stellen oder legen
- zum Anfassen ein Blatt Küchenrolle oder ein Taschentuch verwenden, damit ihr keine eigenen Fingerabdrücke hinterlasst.
- mit einem Teesieb eine dünne Schicht Mehl auf den Gegenstand streuen
- auf die Stelle, an der es haften bleibt, vorsichtig einen Klebestreifen legen und abziehen

Fertig ist das Beweisstück!

### Warum das so ist?

Das Mehl haftet an dem Fett, das die Finger des Übeltäters auf der Oberfläche hinterlassen haben.



## Abhörsicheres Telefon

Du willst deine Geheimnisse nur mit einer Person teilen? Und niemand soll euch abhören können? Dann baut ein geheimnisübertragendes, abhörsicheres Dosentelefon!

---

### Du brauchst dazu:

- 2 Trinkbecher aus Pappe, Joghurtbecher oder Konservendosen (ausgespült)
- Wollfaden / Haushaltsschnur (4 - 5 Meter lang)
- Nagel / dicke Nadel
- Schere
- Hammer

---

### So wird's gemacht:

- bei Konservendosen den scharfen Rand oben mit Klebeband abkleben
- vorsichtig je ein Loch in die Mitte der Böden deiner Becher bohren, eventuell mithilfe eines Erwachsenen
- bei Pappbechern eine dicke Nadel verwenden, bei den Dosen Hammer und Nagel
- dann die Schnur von außen durch das Loch ziehen und sie so im Becherinneren verknoten, dass sie nicht wieder rausrutschen kann
- das Ganze beim anderen Becher wiederholen
- so weit auseinander gehen, dass die Schnur gespannt ist, losquatschen und ein Geheimnis anvertrauen

### Warum das so ist?

Kein Geheimnis: Schall überträgt sich beim Sprechen, Rufen oder Singen nicht nur durch die Luft, sondern kann auch über einen Faden oder eine Schnur weitergegeben werden. Der Schall verbreitet sich hierüber sogar noch besser. Wenn du in deinen Becher sprichst, bringst du die Luft darin in Bewegung. Die Luftstöße aus deinem Mund lassen den Becherboden hin- und herschwingen. Diese Schwingungen übertragen sich auf die gespannte Schnur bis zum „Hörbecher“. Der gerät dadurch ebenfalls in Bewegung und trägt den Schall so weiter ins Ohr.

## Lauschangriff – Durch Wände hören

Du willst herausfinden, worüber im Nachbarzimmer gesprochen wird? Kein Problem: Wende einfach einen alten Detektivtrick an! Du brauchst dazu nur ein normales Trinkglas. Probiere aus, welches am besten geeignet ist.

---

### So funktioniert's:

- zuerst herausfinden, an welcher Stelle der Wand in deinem Zimmer die Stimmen aus dem Nachbarzimmer am lautesten zu hören sind
- an diese Stelle die offene Glasseite setzen, dein Ohr an die geschlossene Seite legen
- das Glas vorsichtig an der Wand entlang-schieben und ausprobieren, ob die Stimmen lauter oder leiser werden, denn das ist abhängig von der Dicke der Wand und dem Material oder von der Entfernung der nachbarlichen Unterhaltung

---

### Warum das so ist?

Schall breitet sich über bestimmte Materialien aus. Wie gut das klappt, hängt davon ab, wie das Material beschaffen ist. Wolle oder Schaumstoffe leiten den Schall schlecht, sie „schlucken“ ihn. Glas oder Stahl hingegen sind gute Schallleiter. Klopft jemand an ein Heizungsrohr oder einen Heizkörper, verbreitet sich der Schall der Töne in Wellen durch das Rohrsystem im ganzen Haus. Alle Nachbarn hören die Klopfzeichen. Beim Lauschangriff durch die Wand ist das Glas die Schallleitung.

### Achtung!

1. Du könntest beim Lauschen auch etwas erfahren, was du gar nicht hören möchtest. Manche Geheimnisse bleiben nämlich besser geheim!

2. Was in die eine Richtung funktioniert, klappt auch in die andere. Gegen Lauschangriffe hilft eine abhörsichere Wand: Hänge breite Wollschals oder Decken davor. Sie dämmen die Stimmen und das Abhören wird schwieriger. Oder mach Musik an. Sie verschmilzt mit den Stimmen zu einem Geräuschebrei.





## Agententraining: Spielen und bewegen

Bevor ein Agent den ersten Einsatz hat, muss er an einem umfangreichen Trainingsprogramm teilnehmen. Das kannst du auch!

### Verfolgungsjagd auf dem Papier

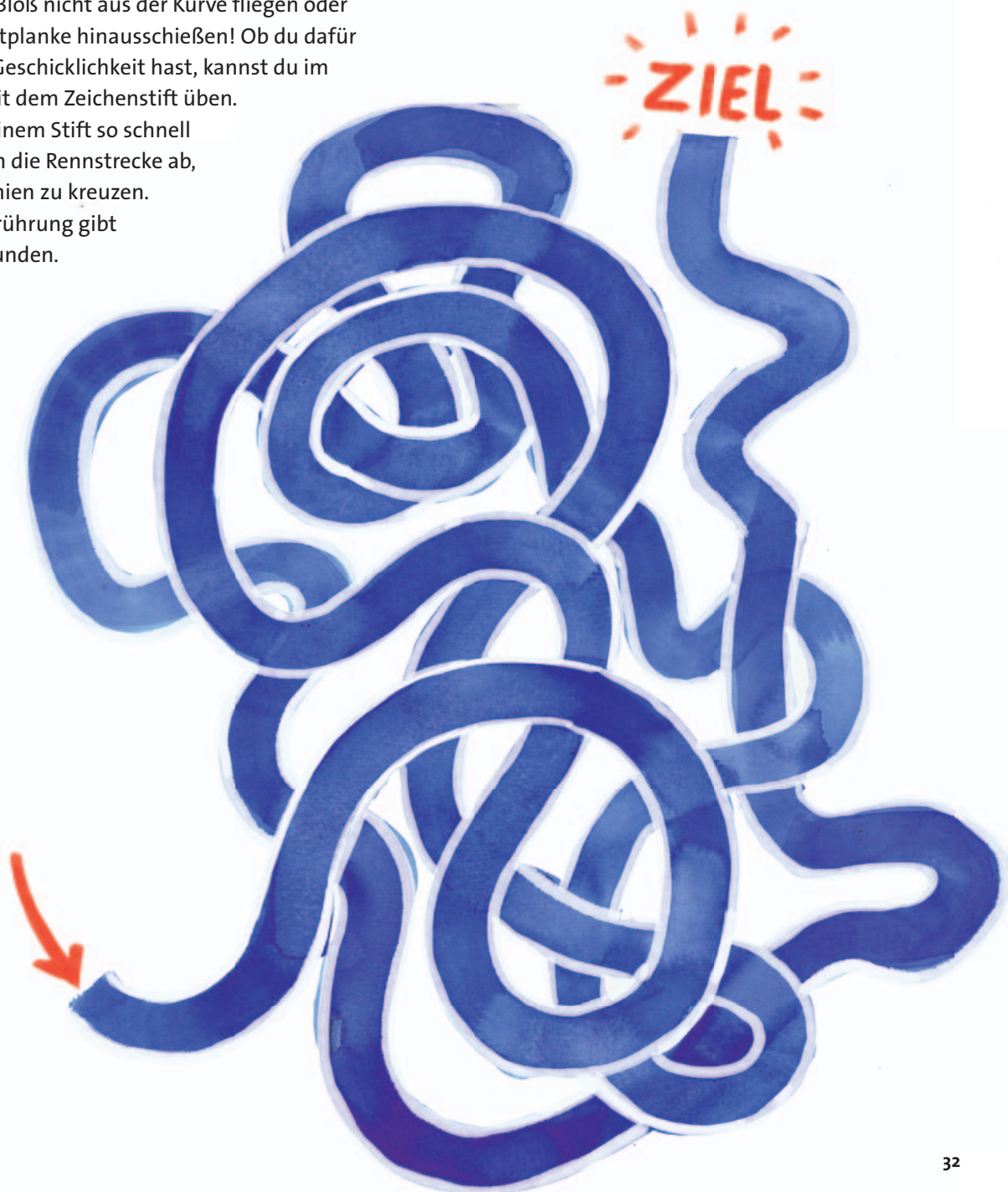
Du lieferst dir eine wilde Verfolgung mit der Verbrecherbande! Die Straße schlängelt sich einen Berg hoch. Bloß nicht aus der Kurve fliegen oder über die Leitplanke hinausschießen! Ob du dafür die nötige Geschicklichkeit hast, kannst du im Umgang mit dem Zeichenstift üben.

Fahre mit einem Stift so schnell wie möglich die Rennstrecke ab, ohne die Linien zu kreuzen.

Für jede Berührung gibt es Strafsekunden.

Dieses Spiel kannst du allein gegen die Uhr spielen oder ihr spielt zu zweit mit unterschiedlichen Farben gegeneinander. Wer gelangt schneller und pannenfreier ans Ziel?

**Tip:** Drucke oder kopiere diese Seite mehrmals, dann kannst du öfter auf Jagd gehen.



## Die Sinne schärfen

### • Für Schnüffler:

Wird ein Agent entführt, muss er herausfinden können, wo man ihn versteckt hält: in einem Reifenlager, im Hinterzimmer eines Teeladens, in einer alten Backstube? Um den Geruchssinn zu schulen, werden Geruchsstoffe vorbereitet. Zimtpulver, Kamillenblütentee, Vanillezucker, Gummi u. Ä. jeweils in ein Schraubglas füllen. Aufgabe ist es, mit verbundenen Augen zu erschnüffeln, was einem unter die Nase gehalten wird.

### • Für Nachtaktive:

Geheimnisse deckt man nicht am helllichten Tag auf. Lernt, euch im Dunkeln zu orientieren. Dazu legt jedes Kind mit geschlossenen Augen einen bestimmten Weg zurück. Vereinbart einen Start- und Endpunkt, z. B. im Flur oder auf dem Schulhof. Durch vorsichtiges Tasten mit den Händen oder mithilfe von summenden Kindern, die lauter oder leiser summen, um die Richtung anzuzeigen, findet jeder seinen Weg.

### • Für Ohrenspitzer:

Gib in Gläser oder Tassen unterschiedliche Materialien, die man schütten kann, z. B. ungekochter Reis, Kaffeebohnen, trockene Erbsen oder Linsen, Knöpfe, Sand. Baue einen Sichtschutz auf und fülle eins der Materialien geräuschvoll in eine Schüssel um. Die anderen müssen erraten, um was es sich handelt.

### • Für Blitzmerker:

Zwölf Gegenstände liegen auf dem Tisch. Du bekommst eine Minute Zeit, sie zu betrachten. Dann werden die Gegenstände abgedeckt und du musst sie alle aus dem Gedächtnis erraten. Was ist anders? Ein Kind aus der Gruppe verlässt kurz den Raum, die anderen verändern etwas, das erraten werden muss. Das kann ein Gegenstand sein oder an einer Person ist was verändert, z. B. haben zwei Kinder ihre Jacken getauscht.

### • Für Verstrickte:

Befestigt rote Wollfäden an Stuhl- und Tischbeinen, sodass sich ein Netz aus Laserstrahlen kurz über dem Boden spannt. Hängt ein paar Glöckchen daran, damit sofort Alarm ausgelöst wird, wenn die Fäden berührt werden. Wer überwindet das Sicherheitsnetz am schnellsten?

### • Für Durchblicker:

Hängt in einem dunklen Raum ein weißes Bettlaken auf und beleuchtet es von hinten, z. B. mit einer Stehlampe. Dann geht ein Kind unbemerkt dahinter und die anderen müssen an der Frisur oder Figur erkennen, wer es ist. Das Spiel geht auch mit Gegenständen, die erraten werden müssen. Das ist besonders lustig, weil Schattenbilder verzerrt aussehen können, je nachdem, wie der Gegenstand beleuchtet wird.



## EXIT

Verwandelt euren Klassenraum in einen Exit-Room. Versteckt dort mehrere Hinweise, der letzte führt zur Parole, die euch erlaubt, den Raum zu verlassen.

Beispiele:

Erster Hinweis auf der Tafel oder dem Whiteboard: „Wo die Welt an einem seidenen Faden hängt“ – Lösung: aufgehängte Landkarte, wo sich der zweite Hinweis befindet: „Teekesselchen-Partner zum Geldinstitut plus Gegenteil von hinten, zwischen rechts und links“ – Lösung: 1. Bank in der mittleren Reihe usw.

## Mord im Dunkeln

Ihr braucht dazu:

- Musik
- kleine Zettel (für jedes Kind einen)
- Stift

---

So wird's gespielt:

- zu Beginn die Zettel beschriften: auf einen Zettel das Wort „Detektiv“, auf einen anderen „Mörder“, auf alle anderen „Tänzer“
- die beschrifteten und zusammengefalteten Zettel mischen
- jedes Kind einen Zettel ziehen lassen

- heimlich lesen, welche Rolle man spielen wird
- Nur der Detektiv verrät, wer er ist und verlässt den Raum.
- Musik anstellen und durch den dunklen Raum tanzen
- Aufgabe des Mörders: möglichst unbemerkt sein Opfer unter den Tänzern auswählen und antippen
- Sobald der Tänzer die Berührung merkt, sinkt er mit einem lauten Schrei zu Boden und bleibt wie tot liegen.
- die Musik wegen dieses schrecklichen Vorfalls natürlich sofort ausschalten
- der Detektiv hinter der Tür hört den Schrei und betritt den Raum, um zu ermitteln
- Verhör mit allen Anwesenden: Durch geschickte Fragen versucht der Detektiv herauszubekommen, wer zum Tatzeitpunkt wo und mit wem war und was er da getan hat.
- zweite Befragung: Der Detektiv stellt allen die gleiche Frage erneut und die Tänzer sollen immer genau die gleiche Geschichte erzählen, nur der Mörder darf sich zwei verschiedene Aussagen überlegen oder die erste Geschichte leicht verändern.
- Nur mit einem guten Gedächtnis kann der Detektiv den Mörder finden! Denn dieser hat gelogen und sich im Kreuzverhör in seinen Aussagen verzettelt ...
- Achtung: Mehr als zweimal nachzufragen ist nicht erlaubt!

**Tip:** Man kann das Spiel auch im Hellen spielen. Dann ist das „Blinzeln“ des Mörders das Zeichen für das Opfer, „ermordet“ zu Boden zu fallen.



## Hör-, Lese- und Spieletipps



### CDs:

#### Kirsten Boie: Thabo – Detektiv & Gentleman

Thabo lebt in einem kleinen Land im Südosten Afrikas. Seine große Leidenschaft sind Kriminalfälle. Und tatsächlich passieren direkt in seiner Umgebung einige Verbrechen, die er zusammen mit seinen Freunden Sifiso und Emma dringend aufklären muss!

NDR-Hörspiel / JUMBO, 4 CDs, ab 8 (auch als Buch bei Oetinger)

#### James Ponti: City Spies

„Mission Impossible“ meets „James Bond“: Die zwölfjährige Sara muss sich vor Gericht verantworten, weil sie das Computersystem der New Yorker Justizbehörde gehackt hat. In letzter Minute erreicht ein mysteriöser Anwalt einen Freispruch für sie. Kurz darauf findet sich Sara in einem schottischen Internat für Nachwuchsspieler wieder, denn der „Anwalt“ ist in Wirklichkeit Agent und sammelt auf der ganzen Welt Kinder mit besonderen Fähigkeiten, die als Spezial-Einsatztruppe für den Geheimdienst MI6 ausgebildet werden.

Gelesen von Philipp Schepmann. Silberfisch, 4 CDs, ab 11  
(auch als Buch bei Carlsen)

#### Martin Widmark: Detektivbüro Lassemaja – Das Goldgeheimnis

Eine große Ladung Goldbarren kommt in Valleby an und wird für eine Nacht zwischengelagert. Lasse und Maja sind beim Entladen des Schiffes dabei und sehen, wie der nervöse Bankdirektor die wertvolle Fracht übernimmt. Am folgenden Morgen ist das Gold aus dem Tresor verschwunden und die Überwachungskamera hat nichts aufgezeichnet. Auch die Mitarbeiter der Bank sind nicht mehr da. Irgendetwas stimmt hier nicht ...Spannendes Abenteuer zum Mitknobeln!

Gelesen von Jens Wawrczeck. Die Hörcompany, 1 CD, ab 6  
(weitere Fälle erhältlich auch als Buch im G&G Verlag)

### Spiele:

#### Codenames Pictures

Jedes der rivalisierenden Agententeams muss anhand von wenigen Hinweisen den Standort seiner Agenten erraten. Dazu bekommt das Team eine codierte Botschaft des Spymasters, die es zu entschlüsseln gilt. Einfache Spielregeln, kurze Spieldauer – und man kann zu zweit oder in Teams (fast egal, wie groß) spielen.

Czech Games, ab 10

#### EXIT – Das Spiel

Tolle Escape-Room-Spielreihe für Einsteiger. Codes knacken, Rätsel lösen, um die Ecke denken – so schafft man es, sich aus dem Wrack (der Geisterbahn, der Hütte etc.) zu befreien. Man kann allein oder mit Freunden (bis 4 Spieler) spielen – allerdings immer nur einmal. Denn das gesamte Material inklusive Karton wird mit einbezogen. Man muss knicken, beschreiben, zerschneiden, zerreißen, um zum Erfolg zu kommen.

Kosmos, ab 10

#### Heimlich & Co

Auf dem Spielbrett sind Häuser mit Hausnummern abgebildet. Dort laufen sieben farblich unterschiedliche Agentenfiguren umher. Jeder Mitspieler / jede Mitspielerin hat zu Beginn eine Agentenfarbe gezogen, die er/sie streng geheim halten muss. Wer an der Reihe ist, darf seine Würfelzahl als Schritte auf alle Figuren verteilen. Dabei sollte aber besonders darauf geachtet werden, dass keiner einen Hinweis bekommt, hinter welcher Figur man steckt. Wer also besonders gut die anderen verwirren und täuschen kann und seine Figur dennoch nach vorne bringt, hat die besten Chancen zu gewinnen.

Amigo, ab 8



### **Magic Maze**

Ein Magier, ein Elf, ein Zwerg und ein Krieger benötigen für ihre Suche nach Schätzen dringend eine Ausrüstung. Deshalb schleichen sie nachts heimlich ins Magic Maze-Einkaufszentrum, um sie zu stehlen. Alle Mitspieler spielen gleichzeitig und miteinander, dürfen aber auf der Suche nach den Gegenständen im Kaufhauslabyrinth nur ganz bestimmte Bewegungen ausführen. Zusätzlich läuft die Sanduhr und es darf während des Spiels nicht miteinander gesprochen werden. Schließlich wollen die Diebe das Kaufhaus unbemerkt wieder verlassen.

Pegasus, ab 8

### **Bücher:**



#### **Mac Barnett: Agent Mac – Klunker gesucht**

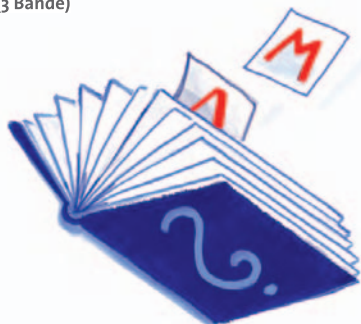
Als sich die Königin von England bei ihm meldet und ihn als Agenten engagiert, ist der zehnjährige Mac doch ziemlich überrascht. Er soll die wertvollsten Stücke der geklauten Kronjuwelen aufspüren! Mac glaubt erst an einen Scherz; aber dann kommt ein Bote und bringt einen Umschlag mit englischen Pfundnoten und einem Flugticket. Das Abenteuer kann beginnen.

cbj, ab 8 (2 Bände)

#### **Jennifer Chambliss Bertman: Mr Griswolds Bücherjagd**

Emily verbringt ihre Zeit meistens mit Lesen oder mit Mr. Griswolds Bücherjagd – eine Art Schnitzeljagd für Lesefreaks: Die Leute verstecken ihre Bücher an öffentlichen Plätzen und posten online ein Rätsel, um andere auf die Spur zu locken. Für gefundene Bücher bekommt man Punkte und kann verschiedene Level erreichen. Eines Tages finden Emily und ihr Freund James ein Buch, das gar nicht auf der Website verzeichnet ist, und entdecken darin ein Rätsel. Ein neues Spiel von Mr. Griswold? Aber irgendwas scheint hier faul zu sein ...

mixtvision, ab 10 (3 Bände)



#### **Caroline Carlson: Der weltbeste Detektiv**

Nach dem Tod seiner Eltern lebt Toby bei seinem Onkel in der Schnüfflergasse. Dort wohnen nur Detektive und genau das ist auch Tobys Traumberuf. Leider steht das Büro seines Onkels kurz vor der Pleite, denn alle beauftragen nur Hugo Abercrombie, den Star der Schnüfflergasse. Als Hugo einen Detektiv-Wettstreit in einem alten Herrenhaus ausruft, nimmt Toby heimlich daran teil. Und steckt bald in einem echten Kriminalfall!

Ueberreuter, ab 10

#### **Maria Engstrand: Code: Orestes**

Der neue Nachbarsjunge ist sehr verschlossen und nicht besonders freundlich, aber Malin ist sich sicher: Orestes ist das „Rutenkind“. Für ihn ist der geheimnisvolle Brief bestimmt, den ihr ein seltsamer Mann überreicht hat. Gemeinsam versuchen die beiden Kinder, ein altes Rätsel zu lösen und geraten dabei in Gefahr. Das perfekte Buch für alle Fans von Codes, verschlüsselten Botschaften und Schnitzeljagden!

mixtvision, ab 11 (2 Bände)

#### **Steffen Gumpert: Schnapp den Dieb!**

Der Knobelclub Kieselklein – das sind die Geschwister Lilo und Tilo, der pensionierte Inspektor Kurt und Lilos Gecko Gurke. Zusammen müssen sie in diesem Buch fünf spannende Fälle lösen. Alle Leserinnen und Leser sollen mitraten: Auf jeder Seite gibt es eine Rätselfrage und eine fantasievolle Illustration, in der sich die Lösung verbirgt.

Ravensburger, ab 10

#### **Lena Jones: Agatha Oddly – Das Verbrechen wartet nicht**

Agatha interessiert sich nicht für Mode, sondern für Tarnung, Spurensicherung und Krimis. Endlich ist sie wirklich einem Verbrechen auf der Spur: Eine alte Dame wurde angefahren und Agatha ist sich sicher, dass das kein Unfall war. Sie beginnt mit ihren Ermittlungen und gerät dabei mehr als einmal in Gefahr. Von der mutigen Meisterdetektivin mit der überbordenden Fantasie möchte man unbedingt mehr lesen – zum Glück ist es der Auftakt einer Reihe.

Loewe, ab 11

### Kate Wiseman: Gangster School

Milly und Charlie stammen aus berühmten Verbrecherfamilien. Wie alle Gangsterkinder müssen sie nach Blaggards, um dort ausgebildet zu werden. Auf dem Stundenplan stehen Fächer wie „Moderner Diebstahl“, „Professionelles Lügen“, „Intrigen im Wandel der Zeit“, oder „Computerhacking“. Charlie und Milly wollen aber gar keine Verbrecher werden und versuchen daher, kriminelle Handlungen an der Schule zu verhindern. Dabei müssen sie allerdings so tun, als seien sie besonders schlaue Gangster – ziemlich knifflig, vor allem als auch noch die Superschurkin Penunia Badpenny ins Spiel kommt.

you&ivi, ab 10 (4 Bände)

## Sachbücher:

### Nicola Edwards: Die Nacht ist voller Wunder. Das Buch über die Magie und die Geheimnisse der Dunkelheit

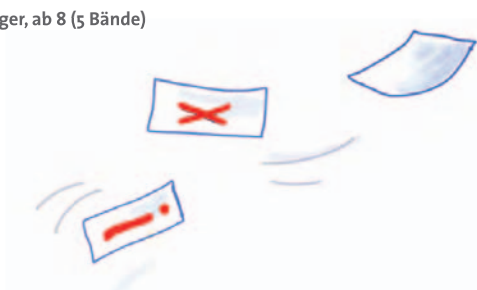
Mit diesem Buch lässt sich in die faszinierende Welt des Universums bei Nacht eintauchen: Mondzyklus, Sternschnuppen und Sternendust, Polarnacht, Nordlicht und die Geheimnisse der Träume. Erlebe, wie ganz verschiedene Lebensräume in Stadt und Natur lebendig werden, wenn die Sonne untergeht. Entdecke Tiere, die sich eigene Betten bauen, und solche, die beim Schwimmen oder Fliegen schlafen.

360 Grad Verlag, ab 7

### Exit Room Rätsel

Das Prinzip ist bekannt: Man ist in einem Raum gefangen und muss verschiedene Rätsel lösen, um sich zu befreien. Also Muster erkennen, Zahlen ordnen, geheime Botschaften entschlüsseln. Dafür wird das ganze Buch benutzt: Man muss Seiten knicken und falten, Schablonen ausschneiden und auch das Cover einer genauen Prüfung unterziehen. Macht zu zweit am meisten Spaß.

Ravensburger, ab 8 (5 Bände)



### Bernd Flessner: WAS IST WAS Band 98: Kriminalistik

Vom ersten dokumentierten Verbrechen in der Steinzeit bis zum virtuellen Phantombild – hier erfährt man (fast) alles, was man in einem Ermittlungsverfahren wissen muss. Außerdem gibt es Einblicke in die Rechtsmedizin und das Kommissariat, man kann Beschattern über die Schulter gucken, enttarnt Fälschungen und staunt über die besten Verstecke für Diebesgut.

Tessloff, ab 8

### Sabine Fritz, Astrid Otte, Elke Schwalm: Geheimwissen für Kinder. 333 x unfassbar, rätselhaft und streng vertraulich

Für echte Spürnasen, die hier mit viel Wissen ausgestattet werden, um die Geheimnisse unserer Welt zu erkunden. Historiker, Wissenschaftler und neugierige Forscher haben Fragen der Menschheit über Jahrhunderte hinweg behandelt und so bekommt man hier ein Agenten-Fitness-Programm, geheime Kommunikationsmethoden, Bastelanleitungen für Raketen, magische Tricks und Wissenswertes, um jede Pfadfinderprüfung zu bestehen.

Circon Verlag, ab 8

### memo Wissen entdecken

#### Kriminalistik: Tatort, Spuren, Detektive

Wie wird ein Tatort untersucht, mit welcher Ausrüstung arbeitet die Spurensicherung und wie können Insekten bei der Aufklärung eines Verbrechens helfen? Antworten auf diese und viele weitere Fragen bietet dieses Sachbuch mit vielen farbigen Fotos und Grafiken. Ein Clou: Im Anhang gibt es eine Chronik der Kriminalistik und ein Glossar mit den wichtigsten Vokabeln.

#### Spione: Codes, Agenten, Lauschangriff

Ein als Kugelschreiber getarntes Abhörgerät, eine Fallschirmtaube mit Geheimbotschaft, die berühmteste Chiffriermaschine der Welt, eine fast unsichtbare Pistole – die Welt der Spione ist spannend und mysteriös. Dieses Sachbuch ist voller Aha-Momente und fesselnd wie ein Krimi. Am Ende gibt es einen Überblick über die Geschichte der Spionage und die berühmtesten Agenten sowie ein Glossar mit den wichtigsten Begriffen.

Dorling Kindersley, ab 8

# radiomikro das Magazin für Kinder

Montag bis Samstag um 18.30 Uhr und  
an Sonn- und Feiertagen um 7.05 Uhr auf Bayern 2

**radioMikro-Reporterinnen und Reporter entdecken für euch die Welt:** Sie finden heraus, ob fleischfressende Pflanzen auch mal aufs Klo müssen. Sind beim Fällen von riesigen Bäumen dabei oder empfehlen spannende Bücher.

Und immer wieder seid ihr dran – stellt dienstags eure Fragen und diskutiert in der **Anrufsendung** mit, wenn dort Glücksforscher, Astronautinnen oder Naturfotografen zu Gast sind. Oder spielt donnerstags bei den **Rätselsendungen** mit. Die kostenlose Telefonnummer ins Bayern 2-Studio ist: **0800 246 246 7.**

Freitags klärt **Frag mich! Die Nachrichten und ich** wichtige Dinge für euch. Und samstags gibt es lange Lesungen und Hörspiele, bevor euch sonntags das **Lachlabor** und das **Sonntagshuhn** aufwecken.

Für die extra langen **Geschichten** lohnt es sich an den Feiertagen früh aufzustehen. Das kurze **Betthupferl** sagt euch dagegen fast täglich um 18.53 Uhr Gute Nacht!

Ihr braucht mehr für eure Ohren? Hört einfach unsere Podcasts: **radioMikro, Geschichten für Kinder, Betthupferl, Frag mich!, Checkpod, Anna und die wilden Tiere** oder **Do Re Mikro.**



# Zebra Vier

Jeden Sonntag auf Bremen Vier



Der Sonntagmorgen bei Bremen Vier gehört von 8:00h-11:00h ganz dir und dir und dir auch!  
Also: euch!

Denn da gibt's Zebra 4 - das ist das Kinderradio von Radio Bremen. Wir reden mit euch und es gibt Spiele, Buchtipps, lustige Erklärungen für das, von dem ihr vielleicht noch nicht wusstet, dass ihr's wissen wollt! Sind Schafe doof? Wieso haben Giraffen soooo lange Häse? Was ist der Nacktmull für ein Tier? Darüber sprechen wir!

Und natürlich haben wir unsere Kinderreporterinnen und -reporter! Die sind unter der Anleitung von Radio-Bremen Moderator Andree Pfitzner für euch mit dem Mikrofon in der Hand unterwegs und fragen viele Löcher in viele Bäume, gucken hinter und auch mal in die Kulissen ganz unterschiedlicher Orte. Also, die sind total neugierig und trauen sich eigentlich überall hin – auch wenn's hoch, nass oder kalt ist – und sogar wenn's mal ganz doll stinkt ... Und sie trauen sich alles zu fragen und sie reden drüber – im Radio!

Und wir forschen an jedem Sonntag! „Zebra 4 forscht“ – das ist eine Stunde lang – mit schlaunen Gästen, die alles Mögliche erklären können ... Darum wisst ihr natürlich, wie das auf der „Polarstern“ am Nordpol und auch am Südpol war, wie die Wikinger gelebt haben, wieso die Null so wichtig ist, warum der Mars rot und das Wetter im Winter kalt ist und wie so ein Virus eigentlich um die Welt wandert, wie das funktioniert, dass Vulkane ausbrechen – und noch viel viel viel mehr! Also kurz gesagt: Wir finden Expertinnen und Experten, die erklären können, wie die Welt tickt und funktioniert. Wir sprechen darüber - verständlich und ganz selbstverständlich auch über die heißen Themen innerhalb und außerhalb des Bremen-Vier-Landes.

Das alles und noch viel mehr ist Zebra Vier. Und wir freuen uns wie verrückt, wenn ihr uns mal das eine oder andere Ohr schenkt!

Hört doch mal rein! Uns könnt ihr nicht nur in Bremen und Bremerhaven hören. Nee! Das ist weltweit möglich – über unseren Livestream auf:

[www.bremenvier.de](http://www.bremenvier.de)





hr2  
kultur

Literarisches und musikalisches für Kinder

# Die Lauschinsel

Hörspiele, Lesungen und mehr aus der Welt der Bücher sowie Geschichten rund um die klassische Musik – sonn- und feiertags von 8.04 bis 9 Uhr. Außerdem: Der Wunderwigwam – ein Spaß- und Wissenspodcast für Grundschulkinder mit Fox Schlaufuchs und Polly Plapperschlange. Auf [hr2.kultur.de](http://hr2.kultur.de) und [wunderwigwam.de](http://wunderwigwam.de) sowie in der ARD Audiothek.

hr2-kultur. Schön zu hören!

# MDR TWEENS

WIR FUNKEN  DAZWISCHEN

**MDR TWEENS ist das Radio für euch Kids!**

Hört uns über DAB+ oder klickt euch zum Livestream auf [mdrtweens.de](http://mdrtweens.de).

Bei uns hört ihr eure Lieblingslieder, coole Wissensshows und Musiksendungen mit euren Stars. Live sind wir für euch von Montag bis Freitag von 16 bis 18 Uhr am Start.

Samstags zwischen 10 und 11 Uhr hört ihr Abenteuer aus "Figarinos Fahrradladen". Weitere spannende Geschichten gibt's auch sonntags für euch zwischen 10 und 11 Uhr.



[www.mdrtweens.de](http://www.mdrtweens.de)



**POST**  
MDR TWEENS  
Gerberstraße 2  
06108 Halle (Saale)

**TELEFON**  
0800 6886642

**EMAIL**  
[tweens@mdr.de](mailto:tweens@mdr.de)



**TWEENS**

## Beim NDR: MIKADO – Radio für Kinder

Jeden Sonntag und an Feiertagen auf NDR Info (im UKW-Radio)  
8:04 – 9:00 Uhr MIKADO  
Reportagen, Mitredezeit (Kinder am Telefon), Quizshow „Rätselhaft“  
Montag bis Donnerstag auf NDR Info Spezial (im DAB-plus-Radio)  
19:00 – 19:20 Uhr MIKADO Extra: Spaß haben und schlauer werden  
19:20 – 19.50 Uhr „Die Sendung mit der Maus – Zum Hören“ (WDR)  
Freitag auf NDR Info Spezial (im DAB-plus Radio)  
19.00 – 19.50 Uhr MIKADO Hörspiel, Krimi, Fantasy, Buchtipps  
Täglich auf NDR Info Spezial (im DAB-plus Radio)  
19:50 – 20:00 OHRENBÄR – Hörgeschichten für Kinder (rbb)

---

### MIKADO – Podcasts: Wer die nicht hört, macht was verkehrt!

Die gute Nachricht für Kinder, die nicht im Norden leben, wo der NDR sein Radioprogramm sendet:

Unsere Podcasts könnt ihr von überall her und zu jeder Tages- und Nachtzeit downloaden.  
Das Angebot ist riesig: Basteltipps, Hörspiele, Fantasy-Geschichten, Märchen, Knobel- und Rataufgaben. Außerdem unsere Weltraum-Serie: „SRS IMPALA – Per Hyperjump ins Sonnensystem“.

[www.ndr.de/mikadopodcast](http://www.ndr.de/mikadopodcast)

---

### ... und im Hörspiel: Die verrückteste Wohngemeinschaft der Welt!

„Onkel Stan und Dan und das gar nicht lieblich-niedliche Mondabenteuer“ von A.L. Kennedy  
3. und 10. Oktober, 8.04 bis 9 Uhr, NDR Info – zweiteiliges Hörspiel (gemeinsam mit SWR 2)

Onkel Stan lebt (im Ernst!) zusammen mit drei Lamas und Dan, dem Dachs. Plötzlich tritt die Liebe auf den Plan. Dachsfrau Miranda taucht auf und verdreht Dan den Kopf. Aber ACHTUNG: Alles Lüge! Gemeinsam mit dem bitterfiesigen Dr. P’Krall will Miranda alle ins Unglück stürzen. Haben die Bösen jetzt freie Bahn?

A.L. Kennedys Feuerwerk verrückter Einfälle musste unbedingt zu einem Hörspiel werden! Die schrägen Hauptpersonen verteidigen die pure Lust am wilden Leben gegen Regelungswut und Gleichmacherei. Dr. P’Krall ist ein mächtiger und düsterer Spielverderber. Herrlich, mitzuerleben, wie er krachend scheitert.



# »SWR2 SPIELRAUM ... ist dein Radio!

## SWR2 SPIELRAUM – Hörspiel

An allen Feiertagen gibt's in SWR2 von 14.05 bis 15.00 Uhr ein großes Kinderhörspiel! Neben Kinderbuchklassikern und Bestsellern bringen wir auch Originalstücke, die extra fürs Radio gemacht wurden. Dieses Hör-Kino richtet sich natürlich auch an die ganze Familie. Und an Menschen jeden Alters, die sich gern erzählen lassen, die mit Kindern zu tun haben oder das Kind in sich selbst entdecken möchten.

### Sendezeiten

SWR2 SPIELRAUM – HÖRSPIEL  
an allen Feiertagen  
von 14.05 bis 15.00 Uhr

## SWR2 SPIELRAUM online

SWR2 SPIELRAUM gibt es nicht nur im Radio, sondern auch im Internet:  
[www.SWR.de/swr2/spielraum](http://www.SWR.de/swr2/spielraum)

Dort könnt ihr Hörspiele anhören und herunterladen.

## SWR2 SPIELRAUM vor Ort

Wir sind unterwegs zu Schulklassen mit der Spielraum-Tour. Wir machen mit bei der ARD-Kinderradionacht, sind dabei beim ARD-Kinderhörspieltag, arbeiten zusammen mit Ohrenspitzer und dem Medien Kompetenz Forum Südwest.



## SWR2 SPIELRAUM Schule im Studio

Ihr wollt euer eigenes Stück schreiben und es mit professionellem Team im SWR Hörspiel-Studio entwickeln, hautnah bei der Entstehung dabei sein und natürlich auch selber sprechen? Dann bewerbt euch mit eurer Schulklasse für einen Termin! Wir freuen uns auf euch!  
Mail: [spielraum@swr.de](mailto:spielraum@swr.de)

## SWR2 SPIELRAUM Hörspiel-Baukasten

Mit dem SWR Hörspiel-Baukasten. Aus Musiken, Geräuschen und den Stimmen der Schauspieler\*innen selber ein Hörspiel montieren, schneiden und inszenieren? Das könnt ihr hier: <http://www.planet-schule.de/hoerspielbaukasten>

# OHRENBÄR

## HÖRGESCHICHTEN FÜR KINDER



### OHRENBÄR SENDUNG

Die Hörgeschichten für Kinder sind mal alltäglich, mal fantastisch, nachdenklich oder lustig. Alle Geschichten werden von Autor\*innen original für Kinder zwischen 4 und 8 Jahren geschrieben und von bekannten Schauspieler\*innen gelesen.

### IM RADIO:

- sonntags die komplette Hörgeschichte von 7:00 bis 8:00 Uhr auf rbbKultur
- tägliche Folge von 18:50 bis 19:00 Uhr und 19:50 bis 20:00 Uhr auf NDR Info Spezial

### ALS PODCAST:

- auf [www.ohrenbaer.de](http://www.ohrenbaer.de), in der ARD Audiothek, bei iTunes und spotify

Zum kostenpflichtigen Download u. a. bei Audible, kixi, hearooz u. a.  
Aktuell auf CD bei JUMBO: „Zwillinge im Doppelpass“ und „OHRENBÄR - Der Baum gehört mir! Und weitere Geschichten für die Weihnachtszeit“

### OHRENBÄR UNTERWEGS

- Lesungen und Bühnenfeste
- Workshops zur kreativen Medienerziehung in Bibliotheken
- Schreibwettbewerbe für Grundschulklassen

### KINDERHÖRSPIEL

24.12.2021, 14.04 Uhr auf rbbKultur:  
„Ich will kein Engel sein!“ von Frauke Angel

### KONTAKT

Rundfunk Berlin-Brandenburg  
rbbKultur / Redaktion OHRENBÄR  
Masurenallee 8-14  
14057 Berlin  
E-Mail: [ohrenbaer@rbb-online.de](mailto:ohrenbaer@rbb-online.de)  
[www.ohrenbaer.de](http://www.ohrenbaer.de)

Eine Gemeinschaftssendung von rbb und NDR

# SR 1

## SR1 DOMINO

### **Sendezeit**

Jeden Sonntag zwischen 6.00 und 10.00 Uhr auf SR 1

SR 1 DOMINO ist die sonntägliche Sendung (nicht nur) für Kinder. Herzstück sind die zweisprachigen »Nachrichten für dich - Les infos pour toi«. Sie klappen die wichtigsten Ereignisse der Woche in verständlicher Sprache nach – und das auch auf Französisch. Da werden auch so manche Eltern neugierig, ob aus ihrem Französischunterricht in der Schule denn noch etwas hängengeblieben ist ... Und über was redet ihr sonst noch so?

Jede Woche schicken wir unsere Reporter in saarländische Schulklassen, um herauszufinden, wie die DOMINO-Hörerinnen und -hörer fühlen und denken. Seid ihr Vegetarier oder esst ihr auch Fleisch? Glaubt ihr, dass Glücksbringer wirklich Glück bringen? Und wer fährt besser Auto – Mama oder Papa? Wir gehen den wirklich wichtigen Fragen des Alltags nach!

Jeden Sonntagmorgen stellen wir bei SR 1 DOMINO spannende Dinge zum Zeitvertreib vor. Das kann ein spannendes Kinderbuch sein, ein witziges Gesellschaftsspiel für die ganze Familie oder auch ein neues Theaterstück speziell für junge Leute. Zu gewinnen gibt es das Buch, das Spiel oder Theatertickets dann im DOMINO Quiz.

Zwischendurch hat »Professorin DOMINO« Antworten auf die Fragen der jungen Hörerinnen und Hörer. Warum stehen Flamingos oft nur auf einem Bein? Warum haben so viele Comicfiguren nur vier Finger an einer Hand? Und wieso drücken wir auf die Tube, wenn wir es eilig haben? Professorin DOMINO sammelt und beantwortet Fragen, die Kinder faszinieren, aber auf die auch Erwachsene nicht immer eine Antwort wissen. Das macht SR 1 DOMINO zu seiner Sendung für Kinder – aber nicht nur!

### **Internet**

[www.sr1.de](http://www.sr1.de)

### **Kontakt**

Telefon: 0681 6022321  
Email: [domino@sr1.de](mailto:domino@sr1.de)




### **Frequenzen**

Göttelborn	88,0
Blietal	92,3
Moseltal	91,9
Merzig	89,3
Mettlach	98,6
Saarbrücken	98,2

## Entdecke, was du hören willst!

WDR 5 KiRaKa ist das Live-Kinderradio des Westdeutschen Rundfunks für Kinder zwischen 8 und 13 Jahren.



-  **Täglich** von 19.04 bis 20.00 Uhr in WDR 5
-  **Samstag** 19.04 bis 20.00 Uhr Hörspiel  
Wiederholung Sonntag 14.04 bis 15.00 Uhr  
**Sonntag** 19.04 bis 20.00 Uhr Radiogeschichte
-  Mit vielen kostenlosen Podcasts auf [KiRaKa.de](https://www.kiraka.de)

# Lösungen

## Fußspuren im Heft:

AUFBLEIBEN

Seite 19

**Gut beobachtet**



Seite 19

## Für echte (Rätsel) Knackis

A: Handschellen

B: damit sie den Verdächtigen  
den Weg abschneiden können

C: der Schiedsrichter

D: den Wasserfall, den Reinform,  
den Durchfall

E: er nimmt den Eingang

## Dunkle Geheimnisse

1. Lama

2. Maulwurf

3. Fledermaus

4. Tiger

5. Koala

6. Chamäleon

7. Giraffe

Ziel: Ausgang

## Tierische Spuren

Pferd + Möhre

Bär + Honig

Maus + Käse

Hund + Wurst

Elster + Löffel

Seite 21

## Ein Fall für deinen Detektiv-Club

1. Bei einem alten Mann  
gibt's was zu holen.  
Nachts einbrechen!
2. Treffpunkt: Brunnen
3. Geht zum Bahnhof
4. 753
5. Brief unter der Rutsche
6. Eisbecher

# Impressum

## Hrsg.

ARD-Hörfunk,  
August 2021

## V.i.S.d.P.

Andreas Blendin (WDR)  
Gudrun Hartmann (hr)  
Stefanie Hatz (hr)  
Katharina Mahrenholtz (NDR)  
Inga Nobel (BR)  
Dr. Birgit Patzelt (rbb)

## Gestaltung

MichaelisDESIGN

## Illustration

Regina Kehn

## Foto auf Seite 3:

Lisa Hinder (BR)