

## Inhalt

---

1. Fall: <b>Die Spieluhr</b> .....	7
2. Fall: <b>Der Fall Sandmann</b> .....	13
3. Fall: <b>Ein wichtiger Augenzeuge</b> .....	30
4. Fall: <b>Der Fall Koralle</b> .....	38
5. Fall: <b>Smogalarm</b> .....	55
6. Fall: <b>Der Dieb mit den pechschwarzen Haaren</b> .....	67
7. Fall: <b>Das diebische Gespenst</b> .....	78
8. Fall: <b>Der Spezialist für alles</b> .....	90
9. Fall: <b>Der Sprühteufel</b> .....	98
10. Fall: <b>Blüten, Blüten überall</b> .....	109
11. Fall: <b>Das halbe Klavier</b> .....	118

## 1. Fall: Die Spieluhr

---



*Kriminalfälle kommen nicht nur im Kino, im Fernsehen oder in der Zeitung vor. Manchmal muss ein Detektiv auch im Klassenzimmer ermitteln. Wie zum Beispiel Martin, der Lieblingsneffe von Kommissar Kugelblitz ...*

Martin hat eine tolle Armbanduhr zum Geburtstag bekommen. Nicht nur als Stoppuhr und als Kalender ist sie zu benutzen, sondern auch als Wecker.

Sie weckt nicht mit einem hässlichen Schnarren oder Rasseln, sondern mit einer Melodie.

„Fast noch schöner als meine Uhr“, sagt Martins Freund Rainer, als sie in der großen Pause die Armgelenke nebeneinanderhalten und die Uhren vergleichen. Es klingt ein bisschen neidisch.

Aber zwei Stunden später ist Rainers Uhr verschwunden.

„Wer hat meine Uhr geklaut?“, ruft Rainer empört am Ende der Turnstunde. „Ich hab sie dort auf die Fensterbank gelegt, wo alle Uhren liegen, – und jetzt ist sie weg!“ Tränen schießen ihm in die Augen.

„Es muss einer aus der Klasse gewesen sein!“, sagt Olaf finster.

„Oder einer aus der Fünften. Die waren nämlich vorhin da und haben die Fuß-

bälle aus der Kiste neben dem Fenster geholt“, bemerkt Roland. Aber was nützt der Verdacht? Die Uhr ist und bleibt spurlos verschwunden.

„Es ist schon die dritte Uhr, die im Turnunterricht weggekommen ist“, berichtet Martin seinem Onkel, dem berühmten Kommissar Isidor Kugelblitz, als der ihn am darauffolgenden Wochenende besucht. „Ich mag meine Uhr schon gar nicht mehr mit in die Schule nehmen. Denn beim Turnen müssen wir sie immer ausziehen, damit nichts passiert. Und dann passiert’s!“

„Einen Augenblick“, sagt Kugelblitz nachdenklich. „Ich glaube, ich habe eine Idee, wie du deine Uhr ganz unbesorgt

im Turnunterricht ablegen kannst. Und du kannst sie sogar dazu verwenden, den Dieb zu fangen, falls er sich an ihr vergreift.“



In der übernächsten Turnstunde ist es so weit: Martins Uhr fehlt am Ende der Stunde. Martin geht zum Turnlehrer und sagt seelenruhig: „Wenn Sie jetzt bitte fünf Minuten lang niemanden aus der

Turnhalle lassen, dann weiß ich, wer meine Uhr gestohlen hat!“

Martin behält recht!

Fünf Minuten später zieht Roland mit knallrotem Kopf die geklaute Uhr aus seiner Trainingshosentasche!



## 1. Fall: Die Spieluhr

---



**Und jetzt die Frage an alle Detektive, die nicht erst mit einer Melodie aufgeweckt werden müssen:**

Welchen tollen Tipp hatte Kugelblitz für Martin?

## 2. Fall: Der Fall Sandmann

---



*Polizeiobermeister Pommes und Kriminalhauptmeister Zwiebel waren die ersten Assistenten von Kommissar Kugelblitz. Hier erfährst du, wie es war, als Sonja Sandmann zum ersten Mal ins Kommissariat kam. Zuerst hat es die „Neue“ gar nicht so leicht. Aber dann löst sie kugelblitzschnell ihren ersten Fall ...*

„Sie ist da!“, ruft Polizeiobermeister (POM) Pommes seinem Kollegen durch den Türspalt zu.

„Die Post?“, erkundigt sich Kriminalhauptmeister Zwiebel, der zwischen