

## Zauberkreisel

## Ravensburger Mitbringspiel



24 quadratischen Bildkarten werden offen auf dem Tisch verteilt. Die 24 runden Kreiselchips, welche die gleichen Bilder zeigen wie die quadratischen Karten, werden verdeckt bereitgelegt. Jeder Spieler sucht sich einen Glitzerchip einer Farbe aus und schon kann es losgehen.

Ein Spieler nimmt einen runden Chip und legt ihn in den Kreisel, sodass niemand (auch er selbst nicht) das Motiv erkennen kann. Der Kreisel wird nun in schnelle Drehbewegung versetzt. Wenn sich dir Kreisel dreht wird das Oberteil abgehoben. Das Motiv ist nun sichtbar, aber durch die Kreiselgeschwindigkeit noch nicht zu erkennen. Je langsamer sich der Kreisel dreht, desto klarer ist das Motiv erkennbar. Wer es erkennt, legt seinen Glitzerchip auf das entsprechende quadratische Bild. Da immer nur ein Chip auf einer

Karte liegen darf, muss man sich schnell entscheiden. Wer richtig liegt, bekommt als Belohnung das quadratische Blättchen. So werden alle 24 Bilder durchgespielt. Wer am Ende die meisten Kärtchen hat hat gewonnen.

### Kategorie:

Reaktionspiel

### Schwerpunkt:

Feinmotorik zum Andrehen des Kreisels  
Genaueres Hinsehen und Vergleichen des Motives

### Alter:

ab 6 (geht bis auf das Andrehen des Kreisels  
auch ab 4 Jahren)

### Spieleranzahl:

2-8

### Spieldauer:

ca. 15 Minuten

### Preis:

6-10 Euro

### Empfehlung:

Zauberkreisel lebt von einer einfachen und gleichzeitig genialen Idee! Es macht einen Riesenspaß den Kreisel zu drehen und das Motiv langsam entstehen zu sehen. Die Motive aus der Zauberwelt gefallen mir nicht besonders. Die alte Version hatte ansprechendere Bilder aus allen Bereichen.

Erstellt im April 2021 von I. Bassler Mitarbeiterin der Frühförderung