Schwebende Ringe klein: Spielideen

Mit vier Ringen und einer Halterung mehr anfangen, als man denkt

Beim großen Set zeigen 40 Vorlagenkarten, wie die Ringe gestapelt werden sollen. Das kleine Set kommt ohne Karten aus. Deshalb finden Sie hier Spielideen nach demselben Prinzip: einen Turm nachbauen, vorhersagen, ausprobieren. Auf der zweiten Seite liegen acht Vorlagenkarten zum Ausschneiden.

Das Grundprinzip

Jeder Ring hat zwei Seiten. Steckt man einen Ring auf die Halterung und legt den nächsten darüber, passiert eins von beiden:

Er schwebt

Gleiche Pole stoßen sich ab. Der obere Ring wird nach oben gedrückt und bleibt mit Abstand in der Luft stehen.

Er schnappt

Ungleiche Pole ziehen sich an. Die Ringe springen zusammen und liegen dicht aufeinander.

Welche Seite oben liegt, entscheiden Sie selbst: Einfach den Ring umdrehen, und es passiert das Gegenteil.

Die Spielideen

1 **Schwebt oder schnappt?** ab 3 Jahren · 1 Kind

Stecken Sie einen Ring auf die Halterung. Das Kind hält den nächsten Ring bereit und rät: Schwebt er gleich oder schnappt er? Dann ablegen und nachsehen. Danach den Ring umdrehen und noch einmal. Immer wieder ein Erlebnis.

2 **Nachbauen** ab 3 Jahren · 1 bis 2 Kinder

Schneiden Sie die Vorlagenkarten von Seite 2 aus. Ziehen Sie eine Karte und bauen Sie den Turm nach: Wo auf der Karte eine Lücke zwischen den Ringen ist, muss der Ring schweben. Wo die Ringe dicht aufeinander liegen, muss er schnappen. Die Farben stimmen mit den Ringen überein. Tipp: Ring von unten nach oben aufstecken und bei Bedarf umdrehen.

3 **Der Schwebe-Turm** ab 4 Jahren · 1 Kind

Alle vier Ringe sollen schweben, ohne dass einer auf den anderen schnappt. Schafft das Kind es? Dann Aufgabe zwei: genau ein Ring schnappt, der Rest schwebt. Das ist ein schönes Knobelspiel für ungeduldige Hände.

4 **Drück ihn runter!** ab 3 Jahren · 1 Kind

Baut das Kind einen Schwebe-Turm, darf es vorsichtig von oben auf den obersten Ring drücken und spüren, wie die Ringe dagegenhalten. Das ist Magnetismus zum Anfassen. Bitte nur von oben drücken und die Finger nicht zwischen die Ringe bringen.

5 **Der Zaubertrick** ab 5 Jahren · 2 Personen

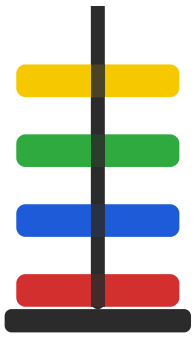
Das Kind schließt die Augen. Sie drehen heimlich einen Ring um. Jetzt darf das Kind die Augen öffnen und herausfinden, welcher Ring es war: Wo hat sich etwas verändert, wo schwebt oder schnappt es plötzlich anders?

Vorlagenkarten zum Ausschneiden

Acht Türme zum Nachbauen, von unten nach oben: Rot, Blau, Grün, Gelb

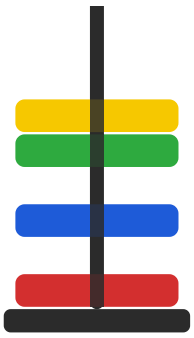
Lücke zwischen den Ringen: der Ring schwebt **Kein Abstand**: der Ring schnappt

Karte 1



Blau schwebt
Grün schwebt
Gelb schwebt

Karte 2



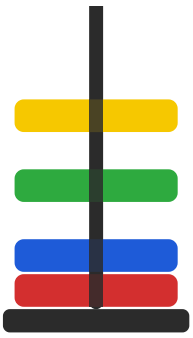
Blau schwebt
Grün schwebt
Gelb schnappt

Karte 3



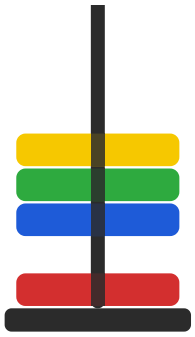
Blau schwebt
Grün schnappt
Gelb schwebt

Karte 4



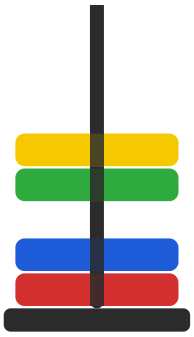
Blau schnappt
Grün schwebt
Gelb schwebt

Karte 5



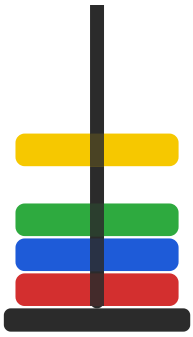
Blau schwebt
Grün schnappt
Gelb schnappt

Karte 6



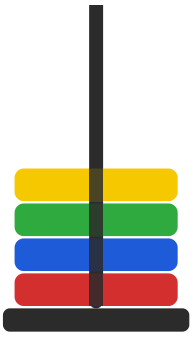
Blau schnappt
Grün schwebt
Gelb schnappt

Karte 7



Blau schnappt
Grün schnappt
Gelb schwebt

Karte 8



Blau schnappt
Grün schnappt
Gelb schnappt

Die Karten zeigen nur, ob zwischen den Ringen eine Lücke ist oder nicht. Wie groß der Abstand der schwebenden Ringe ist, hängt vom Gewicht der Ringe darüber ab und kann bei Ihnen anders aussehen als auf der Karte.

Zum Selbermachen

6 **Erfinde dein eigenes Muster** ab 4 Jahren · alle zusammen

Jede Person baut einen Turm, den sich die anderen nicht ansehen. Dann malt sie eine eigene Vorlagenkarte dazu, mit Lücken, wo etwas schweben soll. Karten tauschen und nachbauen: Wer löst die erfundene Aufgabe zuerst?

Bitte beachten Sie: Wegen verschluckbarer Kleinteile (Erstickungsgefahr) ist das Set nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Magnete gehören nicht in die Nähe von Herzschrittmachern, Kompassen, Monitoren, Speichermedien oder mechanischen Uhren. Vorsicht beim Zusammenschnappen der Ringe: Finger nicht dazwischenhalten.