



Quick Magneta

Der magische Wirbel.

- Schnelle Spielideen
- Allein & in Gruppen spielbar
- Spaßige Förderung von Sprache, Mathematik & Feinmotorik

Einleitung

Der magnetische Kreisel zieht die Metallspirale magisch an. Das Andrehen fördert die Feinmotorik und belohnt das Geschick – nun wandert der Magnetkreisel so lange um die Metallspirale, bis er an einer der Zahlen oder Buchstaben verweilt. Die zwei verschiedenen Seiten der Metallspirale laden zu kreativen Spielideen ein, die ganz nebenbei das Zahlen- und Buchstabenverständnis der Kinder stärken. Ob drinnen oder draußen – mit einer glatten Oberfläche kannst Du Quick Magneta praktisch überall spielen. Hier findest Du ein paar leicht verständliche Spielideen. Wir wünschen Dir spannende Umdrehungen!

Inhalt

- 1 Magnetkreisel
- 1 Metallspirale mit Zahlen & Buchstaben
- Spielanleitung für Gruppen- & Einzelspaß

Einsatz

- Kinder von 5-10 Jahren
- Spielerisches Lernen in Vorschule & Grundschule
- Einzel- & Gruppenarbeit

Gruppenspaß

Vor Spielbeginn:

Die Kinder dürfen selbst festlegen, was passiert, wenn der Magnetkreisel auf einer Linie zwischen zwei Zahlen oder Buchstaben stoppt. Wir schlagen folgende Varianten vor:

Die Joker-Variante:

Das Kind darf frei zwischen einem der beiden wählen.

Die Challenge-Variante:

Das Kind nimmt die Challenge an, mit beiden Zahlen oder Buchstaben zu spielen.

Spielideen mit Buchstaben:

ABC-Rennen

Ziel: Schnell den Buchstaben im Alphabet finden.

So geht's: Schreibe das Alphabet als lange Linie auf ein Blatt/mehrere Blätter. Dieses Alphabet muss für alle Kinder gleich gut erreichbar liegen.

Der Kreisel wird angedreht.

Sobald er stoppt, heißt es schnell sein!

Wer den Buchstaben als Erster im Alphabet entdeckt, zeigt darauf und kassiert einen Punkt. Dann wird der Kreisel reihum weitergedreht, bis das erste Kind 10 Punkte erreicht hat.

Variante mit Bewegung: Du kannst das Alphabet an einen anderen Platz legen, zu dem die Kinder geschwind rennen müssen, um die gesuchten Buchstaben zu finden. Dabei könnt ihr auch verschiedene Bewegungsformen pro Runde festlegen. Bsp.: hüpfen, kriechen, rückwärtsgehen.

Fördert: Feinmotorik, Verständnis von Buchstaben & Reihenfolge Alphabet, Fokus, Reaktionsvermögen, Bewegungsabläufe

Schnell benannt!

Ziel: Buchstaben erkennen und benennen, sobald der Magnetkreisel stoppt.

So geht's: Der Kreisel wird angedreht.

Sobald er an einem Buchstaben stoppt, ist Reaktionsschnelligkeit gefragt: wer den Buchstaben zuerst benennt, bekommt einen Punkt.

Dann wird der Kreisel erneut angedreht.

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Kind 10 Punkte erreicht hat.

Variante: Je nach Alter und Lernziel können die Kinder auch ein Wort mit dem Buchstaben nennen.

Fördert: Feinmotorik, Konzentration & Reaktionsvermögen, Buchstabenverständnis, Lautbewusstsein, Wortschatz

Welcher Buchstabe bin ich?

Ziel: Buchstaben mit dem Körper formen und erraten.

So geht's: Ein Kind nach dem anderen dreht heimlich den Kreisel – ohne dass die anderen sehen, auf welchem Buchstaben er stehen bleibt.

Diesen Buchstaben formt das Kind anschließend mit seinem Körper – stehend, liegend oder mit Arm- und Beinbewegungen.

Die übrigen Kinder raten, um welchen Buchstaben es sich handelt.

Variante: Optional können zwei Kinder gemeinsam einen Buchstaben formen oder ihn mithilfe von Gegenständen (z.B. Seilen, Bauklötzen) legen.

Fördert: Körperwahrnehmung, visuelle Buchstabenerkennung, Fein- und Grobmotorik, Buchstabenverständnis, räumliches Denken, soziale Interaktion, Kreativität

Spielideen mit Zahlen:

Die Symbole kurz erklärt:

Kreative Köpfe können vor Spielbeginn eigene Regeln festsetzen. Ansonsten:

↺ Hier ist Fingertraining angesagt: Du darfst nochmal drehen

⊖ Ups - Eine Niete! Zählt wie eine 0.

Ich hab die 10 gestrichen voll!

Ziel: Alle Zahlen von 1-10 erreichen.

So geht's: Jedes Kind schreibt die Zahlen von 1-10 auf ein Papier.

Nacheinander drehen die Kinder den Kreisel. Bleibt er an einer Zahl von 1-10 stehen, darf das Kind diese Zahl von seinem Papier streichen.

Wer zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat, gewinnt.

Fördert: Feinmotorik, Schreiben & Erkennen von Zahlen, Verständnis für Reihenfolge

Schlag den Kreisel

Ziel: Eine höhere Gesamtpunktzahl erreichen, als der Kreisel.

So geht's: Da der Kreisel auf einer Linie zwischen zwei Zahlen stoppen kann, muss vor Beginn festgelegt werden, ob während des gesamten Spiels die höhere oder niedrigere Zahl verwendet wird.

In diesem Spiel treten die Kinder gegen den Kreisel an.

Der Kreisel beginnt – er wird so oft gedreht, wie viele Kinder gegen ihn spielen, und die erreichten Zahlen zusammengerechnet.

Schaffen es die Kinder mit ihren Drehversuchen, die Gesamtzahl des Kreisels zu übertreffen?

Oder gewinnt der Kreisel dieses Wirbelspiel?

Fördert: Feinmotorik, Grundrechenart Addition, Teamgeist

Die Fingerzähler

Ziel: Anzahl Finger benennen & Zahl mit dem Kreisel erreichen.

So geht's: Es spielen entweder zwei Kinder oder bei mehreren Kindern zwei Gruppen gegeneinander.

Ein Kind zeigt eine bestimmte Zahl mit einer oder beiden Händen. Die andere Gruppe benennt die Anzahl der gezeigten Finger und versucht diese Zahl mit dem Kreisel zu erreichen.

Haben sie es geschafft und der Kreisel stoppt an der Zahl oder der angrenzenden Linie, so bekommt die Gruppe einen Punkt.

Wer zuerst 3 Punkte erreicht, gewinnt.

Fördert: Feinmotorik, Verständnis von Zahlen & Mengen

Einzel Spaß - oder abwechselnd in der Gruppe spielbar

Vor Spielbeginn:

Die Kinder dürfen selbst festlegen, was passiert, wenn der Magnetkreisel auf einer Linie zwischen zwei Zahlen oder Buchstaben stoppt.

Wir schlagen folgende Varianten vor:

Die Joker-Variante:

das Kind darf frei zwischen einem der beiden wählen.

Die Challenge-Variante:

das Kind nimmt die Challenge an, mit beiden Zahlen oder Buchstaben zu spielen.

Spielideen mit Buchstaben:

Der Wortfinder

Ziel: Ein Wort mit diesem Anfangsbuchstaben finden.

So geht's: Das Kind dreht den Kreisel. Sobald der Kreisel an einem Buchstaben stoppt, muss das Kind ein passendes Wort mit diesem Anfangsbuchstaben nennen - Beispiel: „B“ = „Ball“.

Variante mit Bewegung: Im Rennen gegen die Zeit: eine kleine Sanduhr mit einer Laufzeit von einer Minute gibt den Rahmen vor, in dem das Kind so viele Worte wie möglich nennt oder aufschreibt.

Fördert: Feinmotorik, Buchstabenverständnis, Wortschatz, Lautbewusstsein, Konzentration, Zeitgefühl

Mein Quatschwort

Ziel: Buchstaben schreiben und daraus ein Quatschwort lesen.

So geht's: Das Kind dreht den Kreisel. Sobald der Kreisel an einem Buchstaben stoppt, schreibt das Kind diesen Buchstaben (z.B. „S“). Dies wird zehnmal wiederholt, sodass zehn verschiedene Buchstaben notiert werden. Am Ende versucht das Kind, die aneinandergereihten Buchstaben wie ein Quatschwort zu lesen.

Fördert: Feinmotorik, Buchstabenverständnis, Schreibenlernen, Lautbewusstsein, Lesefreude, spielerischen Umgang mit Sprache

Buchstaben-Schnitzeljagd

Ziel: Ein Objekt im Raum finden, das mit dem gedrehten Buchstaben beginnt.

So geht's: Das Kind dreht den Kreisel. Zeigt dieser z.B. auf den Buchstaben „K“, sucht das Kind im Raum einen Gegenstand, der mit diesem Buchstaben beginnt – z.B. Kissen, Kugel oder Kleber.

Variante 1: Steht der Buchstabe fest, dreht das Kind die Spirale um und der Kreisel entscheidet, wie viele Gegenstände das Kind finden muss (es zählt stets die nächstgelegene einstellige Zahl).

Variante 2: Spiel mit Zeitlimit (z.B. Sanduhr mit Laufzeit von 1 Minute)

Fördert: Anlauterkennung, phonologisches Bewusstsein, Aufmerksamkeit, Wortschatz, Bewegung, Raumorientierung

Spielideen mit Zahlen:

Die Symbole kurz erklärt:

Kreative Köpfe können vor Spielbeginn eigene Regeln festsetzen. Ansonsten:

🌀 Hier ist Fingertraining angesagt: Du darfst nochmal drehen

⊖ Ups - Eine Niete! Zählt wie eine 0.

Zahlen-Reihe

Ziel: Zahlen der Größe nach ordnen.

So geht's: Das Kind dreht den Kreisel 10 mal und schreibt die Zahlen auf, an denen der Kreisel stoppt.

Anschließend bringt es die Zahlen in die richtige Reihenfolge – von klein nach groß.

Variante 1: Von groß nach klein sortieren

Variante 2: Die Zahlen in ihrer Reihenfolge untereinander schreiben und anschließend zusammenrechnen.

Fördert: Feinmotorik, Zahlenverständnis, Zahlenvergleich, Konzentration, Sortierfähigkeit, Addition

Der Zahlen-Wahrsager

Ziel: Richtig raten, wo der Kreisel stoppt.

So geht's: Das Kind schreibt eine Zahl auf. Dann dreht es den Kreisel. Stoppt der Kreisel an einer Zahl, die sich direkt neben der aufgeschriebenen Zahl befindet, kann sich das Kind bereits als Zauberlehrling bezeichnen. Stoppt der Kreisel direkt an der aufgeschriebenen Zahl, erhält das Kind den magischen Titel Zahlen-Wahrsager*in. Stoppt der Kreisel innerhalb von 10 Versuchen weder an der aufgeschriebenen Zahl, noch an einer danebenliegenden, braucht es wohl noch etwas Zeit, bis der Eintritt in den Club der Zahlen-Wahrsager gelingt.

Fördert: Zahlenverständnis, Schreiben von Zahlen, Frustrationstoleranz, Fantasie

Heute bin ich Punktekönig*in

Ziel: Die Anzahl der Punkte erkennen und innerhalb von 3 Versuchen die passende Zahl drehen.

So geht's: Das Kind wählt ein Punktbild von der nächsten Seite – z.B. ● ●

Das Kind zählt: 2 Punkte

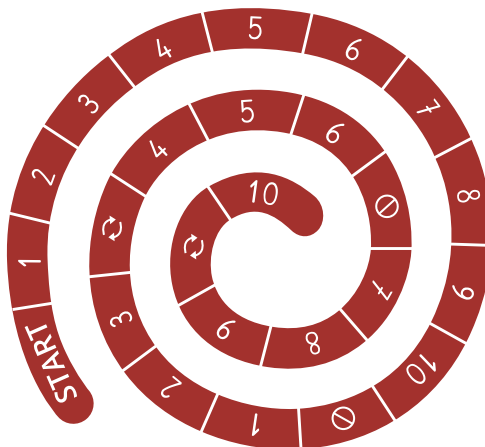
Nun versucht es, mit dem Kreisel die Zahl 2 zu erreichen. Das Kind hat immer genau drei Versuche, um die passende Zahl zu treffen.

Gelingt es dem Kind innerhalb dieser drei Versuche, bekommt es einen Punkt.

Dann folgt das nächste Punktbild. Mit dem Erreichen von 3 Punkten darf es sich Punktekönig*in nennen.

Variante: Eigene Punktbilder legen (z.B. mit Muggelsteinen, Knöpfen oder Plättchen)

Fördert: Zählen, Zahlverständnis, visuelle Mengenerfassung, Feinmotorik, Konzentration, Zielorientierung



Punktebilder:



Passend zum Quick Magneta

Magnet-Kreisel mit LED, 3-Farben-Set

Im Handumdrehen Drehzahl schaffen.

- Kreisel mit magnetischen Achsen
- Handgelenksbewegungen bringen den Kreisel zum Kreisen
- LEDs leuchten beim schnellen Drehen
- Stabile & stoßfeste Verarbeitung
- Für Mobilisation & Kraftdosierung mit faszinierendem Erfolgserlebnis

605-065



Comeco

Fokus. Aufdrehen. Highscore knacken.

- Einfache Spielregeln, selbstständig spielbar
- Geschicklichkeit & Koordination fördern
- Weckt Ehrgeiz & trainiert Frustrationstoleranz
- Ideales Pausenspiel, schnell & ohne Aufwand
- Leichtes Holzspielbrett hochwertig verarbeitet

105-170



Geschenke Set

Abwechslungsreich. Abgestimmt.
Genderneutral.

- Flexibel bleiben mit 5 Geschenken
- Sinnvoll ausgewählt & für Dich zusammengestellt
- Genderneutral, verschiedene Interessen abdecken
- Für kleine Forscher, Künstler & Actionliebhaber
- Ideal für Schultüten, Feste & Geburtstage

645-330



Zahlen und Buchstaben aus Silikon

Flexibel Zahlen & Buchstaben lernen.

- Softes Silikon haftet klebstofffrei an glatten Oberflächen
- Klare Abbildung für erstes Lernen von Zahlen & Buchstaben geeignet
- Ca. 2-3 cm breit & 4,5 cm hoch
- Abwischbar & langwährend wiederverwendbar
- Ideal um Buchstaben & Zahlen in Alltag & das Spiel zu integrieren

502-430



KRAFT GmbH

Von-Humboldt-Str. 9
74592 Kirchberg
Fon +49 7904 943 600

KRAFT GmbH

Gschwendthäuser 4
4722 Peuerbach
Fon +43 1 2121880

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren – Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Kein Spielzeug,
nur für betreute Lernaktivitäten. Nicht in den Mund nehmen. Vor Gebrauch auf Schäden prüfen.

CE
Art.Nr.:
102-240



Quick Magneta

The magic spinning top.

- Quick play ideas
- Playable individually & in groups
- Fun way to promote language, math & fine motor skills

Introduction

The magnetic top magically attracts the metal spiral. Spinning it promotes fine motor skills and rewards dexterity—then the magnetic top travels along the metal spiral until it stops at one of the numbers or letters. The two different sides of the metal spiral inspire creative play ideas that, at the same time, strengthen children's understanding of numbers and letters. Whether indoors or outdoors—with a smooth surface, you can play Quick Magneta practically anywhere. Here you'll find a few easy-to-understand play ideas. We wish you exciting spins!

Contents

- 1 magnetic top
- 1 metal spiral with numbers & letters
- Game instructions for group & solo play

Use

- Children aged 5–10 years
- Playful learning in preschool & primary school
- Individual & group activities

Group Fun

Before the game starts:

The children can decide for themselves what happens when the magnetic top stops on a line between two numbers or letters. We suggest the following variations:

The Joker Variation:

The child may freely choose between one of the two options.

The Challenge Variation:

The child accepts the challenge of playing with both numbers or letters.

Game Ideas with Letters:

ABC Race

Goal: Quickly find the letter in the alphabet.

How it works: Write the alphabet in a long line on a sheet (or several sheets). This alphabet must be placed so that all children can reach it equally well. Spin the top. As soon as it stops, it's time to be quick! Whoever finds the letter in the alphabet first points to it and earns a point. Then the top is spun in turn until the first child reaches 10 points.

Movement variation: You can place the alphabet in another location, where the children have to run quickly to find the letter. You can also choose a different type of movement for each round, e.g., hopping, crawling, or walking backward.

Promotes: fine motor skills, understanding of letters and alphabetical order, focus, reaction speed, motor skills.

Quickly Named!

Goal: Recognize and name letters as soon as the magnetic top stops.

How it works: Spin the top.

As soon as it stops on a letter, quick reactions are required: whoever names the letter first gets a point. Then the top is spun again. The game continues until one child reaches 10 points.

Variation: Depending on age and learning objectives, children can also say a word that starts with the letter.

Promotes: fine motor skills, concentration and reaction speed, understanding of letters, phonemic awareness, vocabulary.

Which Letter Am I?

Goal: Form letters with the body and guess them.

How it works: One child at a time secretly spins the top—without the others seeing which letter it stops on.

The child then forms this letter with their body—standing, lying down, or using arm and leg movements.

The other children guess which letter it is.

Variation: Optionally, two children can form a letter together or create it using objects (e.g., ropes, building blocks).

Promotes: body awareness, visual letter recognition, fine and gross motor skills, understanding of letters, spatial thinking, social interaction, creativity

Game Ideas with Numbers:

The symbols explained briefly:

Creative minds can set their own rules before the game begins. Otherwise:

↺ Finger training time: You may spin again.

⊖ Oops – a blank! Counts as 0.

I've Completely Crossed Out 10!

Goal: Reach all numbers from 1–10.

How it works: Each child writes the numbers 1–10 on a sheet of paper. One after another, the children spin the top. If it stops on a number from 1–10, the child may cross that number off their sheet. Whoever crosses off all numbers first wins.

Promotes: fine motor skills, writing and recognizing numbers, understanding of numerical order

Beat the Top

Goal: Achieve a higher total score than the top.

How it works: Since the top can stop on a line between two numbers, it must be decided before the game whether the higher or lower number will count throughout the entire game.

In this game, the children play against the top.

The top starts—it is spun as many times as there are children playing against it, and the resulting numbers are added together.

Can the children surpass the top's total score with their spins?

Or will the top win this whirling game?

Promotes: fine motor skills, basic addition, team spirit

The Finger Counters

Goal: Name the number of fingers and reach that number with the top.

How it works: Either two children play, or with more children, two groups compete against each other.

One child shows a certain number with one or both hands. The other group names the number of fingers shown and tries to reach that number with the top.

If they succeed and the top stops at the number or on the adjacent line, the group gets one point.

The first group to reach 3 points wins.

Promotes: fine motor skills, understanding of numbers and quantities

Solo Fun – or playable alternately in a group

Before the game starts:

The children can decide for themselves what happens when the magnetic top stops on a line between two numbers or letters.

We suggest the following variations:

The Joker Variation:

The child may freely choose between one of the two options.

The Challenge Variation:

The child accepts the challenge of playing with both numbers or letters.

Game Ideas with Letters:

The Word Finder

Goal: Find a word starting with the given letter.

How it works: The child spins the top. As soon as it stops on a letter, the child must say a word that begins with that letter—for example: “B” = “Ball.”

Movement variation: Race against time: a small sand timer with a one-minute duration sets the limit in which the child tries to say or write as many words as possible.

Promotes: fine motor skills, understanding of letters, vocabulary, phonemic awareness, concentration, sense of time

My Silly Word

Goal: Write letters and read them as a silly word.

How it works: The child spins the top. As soon as it stops on a letter, the child writes it down (e.g., "S"). This is repeated ten times so that ten different letters are noted.

In the end, the child tries to read the string of letters as a silly word.

Promotes: fine motor skills, understanding of letters, learning to write, phonemic awareness, joy of reading, playful interaction with language

Letter Scavenger Hunt

Goal: Find an object in the room that starts with the spun letter.

How it works: The child spins the top. If it points to the letter "K," for example, the child searches the room for an object starting with that letter—e.g., cushion, ball, or glue stick.

Variation 1: Once the letter is determined, the child flips the spiral, and the top decides how many objects the child must find (always using the nearest single-digit number).

Variation 2: Play with a time limit (e.g., sand timer with a duration of 1 minute).

Promotes: initial sound recognition, phonological awareness, attention, vocabulary, movement, spatial orientation

Game Ideas with Numbers:

The symbols explained briefly:

Creative minds can set their own rules before the game begins. Otherwise:

🔄 Finger training time: You may spin again.

⊘ Oops – a blank! Counts as 0.

Number Sequence

Goal: Arrange numbers in order of size.

How it works: The child spins the top 10 times and writes down the numbers where the top stops.

Then the child arranges the numbers in the correct order—from smallest to largest.

Variation 1: Sort from largest to smallest

Variation 2: Write the numbers in their original order in a column and then add them up.

Promotes: fine motor skills, understanding of numbers, comparing numbers, concentration, sorting ability, addition

The Number Fortune Teller

Goal: Correctly guess where the top will stop.

How it works: The child writes down a number, then spins the top.

If the top stops at a number directly next to the written one, the child can already call themselves an apprentice magician. If the top stops exactly at the written number, the child earns the magical title of Number Fortune Teller. If, within 10 attempts, the top stops neither at the written number nor at an adjacent one, it may take a little more time before gaining entry into the Number Fortune Teller Club.

Promotes: understanding of numbers, writing numbers, frustration tolerance, imagination

Today I Am the Points King/Queen

Goal: Recognize the number of dots and, within 3 attempts, spin the matching number.

How it works: The child chooses a dot pattern from the next page —
for example: ● ●

The child counts: 2 dots

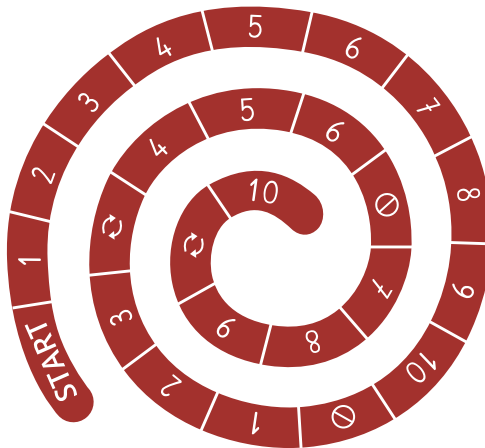
Now they try to spin the number 2 with the top. The child always has exactly three attempts to hit the correct number.

If the child succeeds within these three attempts, they earn one point. Then the next dot pattern follows.

After reaching 3 points, they may call themselves the Points King/Queen.

Variation: Create your own dot patterns (e.g., using glass pebbles, buttons, or counters).

Promotes: counting, number comprehension, visual quantity recognition, fine motor skills, concentration, goal orientation



Dot Patterns:



Compatible with Quick Magneta

Magnetic Top with LED, 3-Color Set

Achieve speed in no time.

- Top with magnetic axles
- Wrist movements set the top spinning
- LEDs light up when spinning fast
- Durable & shock-resistant design
- For mobilization & strength control with a fascinating sense of achievement

605-065



Comeco

Focus. Spin. Beat the high score.

- Simple rules, can be played independently
- Promotes dexterity & coordination
- Encourages ambition & trains frustration tolerance
- Ideal break-time game, quick & effortless
- Lightweight wooden game board, high-quality finish

105-170



Gift Set

Varied. Well-coordinated.
Gender-neutral.

- Stay flexible with 5 gifts
- Thoughtfully selected & put together for you
- Gender-neutral, covering a variety of interests
- For young explorers, artists & action lovers
- Ideal for school cones, celebrations & birthdays

645-330



Numbers and Letters Made of Silicone

Learn numbers & letters flexibly.

- Soft silicone adheres to smooth surfaces without adhesive
- Clear shapes suitable for early learning of numbers & letters
- Approx. 2-3 cm wide & 4.5 cm high
- Wipeable & durable for repeated use
- Ideal for integrating letters & numbers into everyday life and play

502-430



KRAFT GmbH

Von-Humboldt-Str. 9
74592 Kirchberg
Fon +49 7904 943 600

KRAFT GmbH

Gschwendthäuser 4
4722 Peuerbach
Fon +43 1 2121880

Warning. Not suitable for children under 3 years – choking hazard due to small parts. Not a toy, for supervised learning activities only. Do not put in the mouth. Check for damage before use.

CE
Art.Nr.:
102-240