



Spielend Neues Lernen Logi Geister

Spielanleitung – kurz erklärt

Logi Geister aus der Reihe Spielend Neues Lernen ist ein Kinder- und Familienspiel rund um eine kaputte Geisterbahn. In der Geschichte geht das Licht aus, es rumpelt, und die Bahn steht still. Ihr steckt Zahnräder so zusammen, dass sich alles wieder dreht und die Geister weiter Besucher erschrecken können.

Spielziel

Ihr bringt die Geisterbahn wieder zum Laufen, indem ihr die Zahnräder richtig ineinandergreifen lasst.

Vorbereitung

Der Kunststoffeinsatz, der Spielplan und die Spielplan-Unterlage bilden die Grundlage. Steckstifte, Zahnräder, Gespenster und Autos gehören zum Material. Die Bauplankarten geben die Aufgaben vor. Wie genau aufgebaut wird, steht in der beiliegenden Spielanleitung; die hier ausgewertete Quelle beschreibt das nicht.

So spielt ihr

- 1 Ihr nehmt euch eine Bauplankarte vor.
- 2 Ihr steckt Steckstifte auf den Spielplan.
- 3 Ihr setzt die Zahnräder mit Gesicht und die lila Zahnräder mit Drehknopf auf die Stifte.
- 4 Ihr dreht am Drehknopf und prüft, ob sich die Zahnräder bewegen.
- 5 Der Symbolwürfel gehört zum Material und kommt im Spiel zum Einsatz; die genaue Verwendung nennt die Quelle nicht.

So gewinnt ihr

Die Quelle nennt keine Gewinnbedingung. Erfolg bedeutet, dass die Geisterbahn wieder funktioniert.

Spielziel

Ziel ist es, die zerstörte Geisterbahn wieder in Gang zu setzen. Dafür müsst ihr die Zahnräder so anordnen und aufstecken, dass sie ineinandergreifen und die Bewegung weitergeben. Gelingt das, drehen sich die Räder wieder und die Gespenster können ihre Arbeit aufnehmen. Nebenbei trainiert ihr Feinmotorik und ein erstes Verständnis für Technik.

Spielmaterial

1 Kunststoffeinsatz

1 Spielplan

1 Spielplan-Unterlage

32 Steckstifte

12 Zahnräder mit Gesicht

4 Lila Zahnräder mit Drehknopf

3 Gespenster

4 Autos

16 Bauplankarten

1 Symbolwürfel

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt die Spielplan-Unterlage bereit und setzt den Spielplan darauf.
- Haltet den Kunststoffeinsatz mit dem Material griffbereit.
- Sortiert die 32 Steckstifte, die 12 Zahnräder mit Gesicht und die 4 lila Zahnräder mit Drehknopf.
- Legt die 3 Gespenster, die 4 Autos, die 16 Bauplankarten und den Symbolwürfel dazu.
- Die genaue Startaufstellung beschreibt die ausgewertete Quelle nicht, sie steht in der beiliegenden Spielanleitung.

Spielbeginn

Die Quelle sagt nicht, wer beginnt und wie die erste Runde eingeleitet wird. Klärt das vor dem Start anhand der Originalanleitung.

Spielablauf

Die Ausgangslage

Alle sitzen in der Geisterbahn, als das Licht ausgeht. Es rumpelt, und die Technik ist kaputt. Eure Aufgabe ist es, die Zahnräder wieder passend zusammenzusetzen.

Womit ihr arbeitet

Auf den Spielplan kommen Steckstifte. Auf diese Stifte setzt ihr die Zahnräder. Es gibt Zahnräder mit Gesicht und lila Zahnräder mit einem Drehknopf. Über den Drehknopf lässt sich die Bewegung erzeugen. Die Bauplankarten liefern die Aufgabenstellungen, der Symbolwürfel gehört ebenfalls zum Spielmaterial. Gespenster und Autos gehören zur Geisterbahn.

Was die Quelle offenlässt

Die ausgewertete Quelle ist nur eine Kurzbeschreibung. Sie nennt weder eine Zugreihenfolge noch, wie der Symbolwürfel eingesetzt wird, wie viele Personen mitspielen oder wie eine Partie endet. Diese Punkte müsst ihr der Originalanleitung entnehmen.

Spielende und Gewinn

Die Quelle beschreibt keine Siegbedingung. Sie nennt als Ziel nur, die Geisterbahn wieder zum Laufen zu bringen.

Tipps

- Schaut euch die Bauplankarte genau an, bevor ihr den ersten Steckstift setzt.
- Achtet darauf, dass benachbarte Zahnräder wirklich ineinandergreifen, sonst bleibt die Bewegung stehen.
- Nutzt den Drehknopf am lila Zahnrad zum Testen, ob sich die ganze Kette mitdreht.
- Setzt die Stifte erst locker und prüft die Abstände, bevor ihr alle Zahnräder auflegt.

Häufige Fragen

Worum geht es bei Logi Geister?

Die Geisterbahn ist kaputt, weil die Technik ausgefallen ist. Ihr steckt die Zahnräder so zusammen, dass die Bahn wieder läuft und die Geister weiter Besucher erschrecken können.

Wie werden die Zahnräder befestigt?

Zum Material gehören 32 Steckstifte und der Spielplan. Die Zahnräder werden ineinandergesteckt beziehungsweise auf dem Plan angeordnet, damit die Geisterbahn funktioniert.

Wofür sind die lila Zahnräder mit Drehknopf?

Sie besitzen als einzige einen Drehknopf. Die Quelle nennt sie im Materialteil, erklärt ihre genaue Funktion im Spiel aber nicht.

Wie viele Bauplankarten gibt es?

Dem Spiel liegen 16 Bauplankarten bei.

Wozu dient der Symbolwürfel?

Der Symbolwürfel gehört zum Material. Wie er eingesetzt wird, steht in der ausgewerteten Quelle nicht.

Für wen ist das Spiel gedacht?

Die Quelle ordnet Logi Geister als Familienspiel ein. Eine konkrete Spieleranzahl oder Altersempfehlung wird nicht genannt.

Was fördert das Spiel?

Laut Quelle trainiert es die Feinmotorik und vermittelt ein grundlegendes Technikverständnis.

Wie viele Zahnräder sind enthalten?

Es gibt 12 Zahnräder mit Gesicht und zusätzlich 4 lila Zahnräder mit Drehknopf, also 16 Zahnräder insgesamt.

Wer beginnt die Partie?

Dazu macht die Quelle keine Angabe. Schaut in die beiliegende Spielanleitung.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 26.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/spielend-neues-lernen-logi-geister/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/spielend-neues-lernen-logi-geister/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026