

Mein erstes Angelspiel

**Ein allererstes Geschicklichkeitsspiel aus Plüsch
für 2-4 Kinder ab 24 Monaten**

Wer angelt die meisten Fische? Mit dem einzigartigen Klettprinzip und dem hochwertigen, weichen Spielmaterial können schon die Aller kleinsten unbeschwert ihre Geschicklichkeit trainieren.

Inhalt

- 9 flauschige Meeresbewohner
- 3 flauschige Gegenstände
- 1 Stoff-Angel
- 1 Meeresboden
- 2 Seitenwände



Aufbau des Aquariums

Entleeren Sie den Schachtelboden. Klappen Sie die Seitenteile rechteckig auf und stellen Sie sie mit den Bildern nach außen im Schachtelboden auf. Legen Sie von oben den Meeresboden und dann die Stoff-Kärtchen ein. Schütteln Sie das Aquarium etwas, um die Kärtchen zu verteilen.

Pädagogische Hinweise

Machen Sie zunächst sich und Ihr Kind mit den Spielmaterialien vertraut. Für die ersten freien Angelversuche lassen Sie die Seitenwände noch beiseite. Das Angeln geht kinderleicht: Egal an welcher Stelle der Klett-Haken die Stoff-Kärtchen berührt, sie bleiben sofort daran hängen.

Für den Einstieg empfehlen wir die beiden kooperativen Spielformen, die das Wir-Gefühl stärken und das Befolgen erster einfacher Spielregeln trainieren. Fortgeschrittene Angler wagen sich ans klassische Wettangeln bzw. an die Profi-Variante.

Beim Angeln sollte niemand ins Becken hineinschauen. Berücksichtigen Sie hierbei jedoch auch den Entwicklungsstand der Kinder.

Vor dem allerersten Spiel

Entsorgen Sie bitte umgehend alle Kunststoffbeutel und -folien. Sie sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

So wird geangelt

Wer an der Reihe ist, hält die Angel über das Becken, lässt den Haken langsam auf den Boden sinken und zieht ihn dann zügig wieder heraus. Alles, was am Haken hängt, gilt als Fang. Hat beim ersten Mal nichts „angebissen“, darf man es ein zweites Mal versuchen. Danach wird die Angel an den nächsten Spieler weitergegeben.

Wenn Ihr Kind noch klein ist:

Lustiges Mitmach-Angeln

Ziel des Spiels

... ist es, gemeinsam und mit viel Bewegung alle 9 Fische zu angeln.

So wird gespielt

Wer am besten einen Fisch nachahmen kann, beginnt. Können sich die Spieler* nicht einigen, beginnt das jüngste Kind. Die Mitspieler angeln abwechselnd im Uhrzeigersinn. Alle geangelteten Stoff-Kärtchen werden neben dem Aquarium abgelegt.

Wer einen Gegenstand angelt, muss eine lustige Aktion ausführen:

- Schuh: Auf einem Bein hüpfen
- Reifen: Sich auf dem Boden hin und her rollen
- Flaschenpost: Sich auf der Stelle im Kreis drehen

Wer mehrere Gegenstände angelt, macht die Aktionen einfach nacheinander.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle neun Meeresbewohner herausgeangelt wurden.

„Psst, das Seepferdchen schläft!“

Ziel des Spiels

... ist es, das Becken von den Gegenständen zu reinigen, ohne dabei das schlafende Seepferdchen zu wecken.

So wird gespielt

Die Mitspieler angeln abwechselnd im Uhrzeigersinn. Meeresbewohner und Gegenstände werden auf getrennten Stapeln neben dem Aquarium abgelegt.

Spielende

- Das Seepferdchen hängt am Haken? Oje, jetzt ist es wach! Alle Spieler haben gemeinsam die Runde verloren.
- Alle drei Gegenstände wurden geangelt und das Seepferdchen war nicht dabei? Juhu, das Becken ist sauber und alle Spieler haben gemeinsam gewonnen.

Wenn Ihr Kind schon etwas größer ist:

„Wettangeln: Grundvariante“

Ziel des Spiels

... ist es, die meisten Fische aus dem Becken zu angeln.

So wird gespielt

Die Spieler angeln abwechselnd reihum. Jeder legt seinen Fang vor sich ab.

Spielende

Sind alle neun Meeresbewohner herausgeangelt, wird es spannend: Wer die meisten Bewohner herausgefischt hat, ist der Angelkönig und hat gewonnen. Gegenstände zählen nicht mit. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

„Wettangeln: Für Profis“

Ziel des Spiels

... ist es, Seestern und Seepferdchen als Erster in seinem Fang zu haben.

So wird gespielt

Die Spieler angeln abwechselnd reihum. Jeder Spieler legt seinen gesamten Fang offen vor sich aus.

Wer einen Gegenstand angelt, schaut nach: Hat schon jemand das Seepferdchen oder das Seesternchen? Wenn ja, darf man es „räubern“ und zu seinem eigenen Fang legen!

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, werden alle eventuell geangelten Gegenstände zurück ins Becken geworfen.

Ab drei Mitspielern kann ein Spieler das Seepferdchen und ein anderer den Seestern besitzen. Bei wem man „räubert“, darf man dann aussuchen. Es wird aber immer nur ein Stoffkärtchen „geräubert“, auch wenn man zwei Gegenstände geangelt hat.

Spielende

Wer sowohl Seestern als auch Seepferdchen hat, ruft laut „Angelkönig“ und hat gewonnen.

Wir wünschen Petri Heil und fröhliches Angeln!

Weitere Spiele, Spielsachen und Bücher für Kleinkinder finden Sie auf: www.ministeps.de

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Warenadresse Deutschland:

Ravensburger Verlag GmbH
Robert-Bosch-Str. 1
88214 Ravensburg
Telefon: (07 51) 86 17 17

Für Österreich:

Ravensburger Ges.m.b.H.
Ricoweg 24
2351 Wiener Neudorf

Für die Schweiz:

Carlit + Ravensburger AG
Grundstrasse 9
5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

© 2020

238536

Ravensburger