

Angelspiel

Für beliebig viele Spieler von 3-6 Jahren.

Ravensburger Spiele® Nr. 00 042 5

Inhalt: 1 Bassin, 3 Angelstecken, Schnüre und Magnete, Fische.

Liebe Kinder,

denkt Euch, Ihr steht an einem Wasserbecken, in dem viele Fische schwimmen, die Ihr Euch angeln wollt. Als Wasserbassin stellt Ihr den viereckigen Kasten – vielleicht in die Schachtel hinein – auf den Tisch.

(Bei dem neugekauften Spiel trennen wir die aus Karton gestanzten Figuren vorsichtig mit der Schere voneinander und ziehen durch jeden Gegenstand ein Ringlein). Die Fische und die anderen Figuren schütten wir jetzt in den Kasten. Wenn alles vorbereitet ist, beginnen wir: Es gilt, möglichst viele Fische zu angeln. Der Reihe nach lassen wir – ohne hineinzuschauen – die Angel in das Bassin hinunter. Jeder darf sein Glück zweimal hintereinander versuchen in der Erwartung, daß die Fische anbeißen. Die Angel wird jedesmal wieder vorsichtig hochgezogen. Dabei nimmt man die Beute, die man herausgezogen hat, an sich. Wenn das Bassin leer ist, ist das Spiel beendet.

Zum Schluß schauen wir unsere Beute genauer an. Alle Fische werden gezählt, Frösche oder ähnliche Beute zählen nicht. Gewinner ist, wer die meisten Fische geangelt hat.

Wenn nur 2 oder 3 Spieler teilnehmen, können diese auch gleichzeitig angeln. Ebenso kann man vor Beginn dieses Spieles bestimmte Punktwerte für die Fische festlegen, z. B. Plastikfische je 10 Punkte und Kartonfische entsprechend den aufgedruckten Werten.

© 1952 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

