

Angelspiel mit Magnet

Ihr bemalt bunte Pappfische und klemmt eine Büroklammer ans Maul. Am Ende einer Schnur hängt ein großer Kühlschrankmagnet, und der Wohnzimmerboden wird zum Teich, ab etwa drei Jahren und mit euch am Tisch.

ALTER	DAUER	MATERIAL	SAUEREI
ab 3 Jahren	20 Min Basteln + 15 Min Spielen	Nur Haushaltsmaterial	gering

Das braucht ihr

- ☐ **Dickes Papier oder dünne Pappe**
Zum Beispiel die Rückseite eines Müslikartons oder Tonkarton. Darauf malt euer Kind die Fische, ihr Erwachsenen schneidet sie aus oder helft dabei.
- ☐ **Wachsmalstifte oder Buntstifte**
Für die Fischkörper und ein gemaltes Auge je Fisch. Mehrere kräftige Farben lassen sich später gut auseinanderhalten.
- ☐ **5–6 Büroklammern**
Je eine pro Fisch, schräg ans Maul geklemmt. Nach dem Spiel zählt ihr sie nach und räumt sie weg, denn sie sind ein Kleinteil.
- ☐ **1 Kochlöffel oder ein glatter Stock**
Das wird der Griff der Angel. Ein Holzlöffel aus der Küchenschublade reicht völlig.
- ☐ **Schnur, etwa eine Armlänge**
Küchengarn oder eine alte Kordel. Kürzer wird unhandlich, länger verheddert sich in der Angel.
- ☐ **1 großer Kühlschrankmagnet**
Je größer und kräftiger, desto besser hält er die Büroklammer. Kleine, besonders starke Magnete gehören nicht in dieses Spiel, mehr dazu im Kasten unten.
- ☐ **Für den Teich**
Ein blaues Tuch, eine große flache Schüssel oder ein Wäschekorb-Deckel. Darauf oder darin liegen die Fische, bis sie gefangen werden.
- ☐ **Schere**
Für euch Erwachsene zum Ausschneiden. Grundschulkinder schneiden mit einer stumpfen Kinderschere selbst.

So geht's

Die Fische malen und ausschneiden

Euer Kind malt fünf bis sechs Fische auf die Pappe, am besten groß und in verschiedenen Farben. Ein gemaltes Auge reicht völlig, Schuppen oder Muster sind nur ein Zusatz. Ihr Erwachsenen schneidet die Fische aus. Grundschulkinder übernehmen das mit einer stumpfen Schere selbst. An jedes Maul klemmt ihr eine Büroklammer. Sie soll so weit über den Rand stehen, dass sie absteht und nicht flach auf dem Papier liegt.

Die Angel bauen

Bindet die Schnur fest an einen Kochlöffel oder einen glatten Stock, etwa eine Handbreit unter dem Löffelkopf. Am anderen Ende befestigt ihr einen großen Kühlschrankmagnet, festgeknotet oder mit stabilem Klebeband umwickelt. Zieht einmal kräftig an der Schnur, bevor ihr spielt. Löst sich dabei etwas, bindet lieber neu, statt mit einer losen Angel weiterzumachen.

Der Teich

Ein blaues Tuch auf dem Boden oder eine große flache Schüssel macht aus eurem Wohnzimmer einen Teich. Legt die Fische mit der Büroklammer nach oben hinein, nicht mit dem Bauch nach oben. So trifft der Magnet die Klammer gleich beim ersten Versuch und nicht erst nach langem Herumstochern.

Spiel 1

Die meisten Fische fangen

Jeder angelt nacheinander, bis der Teich leer ist oder eine Minute vorbei ist. Am Ende zählt ihr die Fische in jedem Eimer. Gewonnen hat, wer am meisten gefangen hat. Bei kleinen Geschwistern zählt ihr lieber gar nicht und freut euch einfach über jeden Fang.

Spiel 2

Alle Fische in einer Runde

Für die ganze Familie zusammen läuft die Zeit nur einmal. Wie schnell ist der Teich leer, wenn jeder nacheinander einen Fisch fängt? Schreibt die Zeit auf und versucht es am nächsten Regentag noch einmal. Mit der Übung werdet ihr als Gruppe schneller.

Wenn der Fisch nicht hängt

Manchmal springt die Klammer beim Antippen gleich wieder ab. Meistens liegt das an der Klammer oder am Magnet. Steht die Büroklammer flach auf dem Fisch, findet der Magnet keinen Halt. Dann biegt ihr sie leicht nach oben. Ist der Magnet zu schwach, nehmt ihr einen stärkeren oder klebt zwei übereinander. Ganz kleine Kinder angeln ohnehin lieber mit der Hand statt mit der Angel. Das ist normal.

Nach dem Spiel

Sammelt ihr die Büroklammern wieder ein und zählt sie nach, damit keine liegen bleibt. Büroklammern sind ein Kleinteil. Sie gehören nicht auf den Boden, vor allem wenn jüngere Geschwister in der Nähe sind. Räumt die ganze Angel nach dem Spiel weg, statt sie irgendwo liegen zu lassen.

Punktezettel

RUNDE	NAME	NAME	NAME	NAME
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
Summe				

Gelingt sicher

Die Büroklammer richtig anklebmen

Klemmt die Büroklammer schräg über die Fische Schnauze, nicht mittig auf den Bauch. Dann steht ein Stück ab, und euer Magnet erwischt sie auch im Vorbeiziehen. Liegt sie dagegen flach auf dem Papier, rutscht der Magnet oft nur darüber.

Ein kräftiger Magnet statt vieler kleiner

Nehmt lieber einen einzigen großen Kühlschrankmagnet als mehrere kleine Magnete zusammen. Ein großer Magnet reicht für jede Büroklammer, und ihr müsst nicht ständig nachjustieren. Kleine, besonders starke Magnete bleiben ohnehin draußen, dazu steht mehr im Kasten unten.

Fünf Fische reichen

Mehr als sechs Fische verwirren beim Spielen nur, und euer Teich wird unübersichtlich. Fünf oder sechs große Fische in kräftigen Farben sind leichter auseinanderzuhalten als zehn kleine. Für Nachschub malt ihr an einem anderen Regentag einfach weitere Fische dazu.

Die Schnur passend kürzen

Eine Armlänge Schnur reicht für die meisten Kinder aus, mehr verheddert sich nur in der Angel. Probiert die Länge einmal ohne Fisch aus, bevor ihr losspielt. Ist die Angel zu lang, schneidet ihr sie einfach kürzer.

Sicherheitshinweise

- Kleine, besonders starke Magnete wie Neodym-Magnete oder Magnetkugeln gehören nicht in dieses Spiel. Kinderchirurginnen und Kinderchirurgen warnen vor mehreren verschluckten Magneten. Dasselbe gilt für einen Magneten zusammen mit einem Metallteil wie einer Büroklammer. Im Körper ziehen sie sich gegenseitig an und können Löcher in die Darmwand reißen. Verschluckt euer Kind einen Magneten oder habt ihr den Verdacht, geht sofort in eine Kinderklinik. Das gilt auch ohne Beschwerden.
- Die Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung rät, bei Kindern unter drei Jahren ganz auf Magnetspielzeug zu verzichten. Ältere Kinder spielen nur mit einem einzigen großen Magneten, der zu groß zum Verschlucken ist. Nehmt deshalb genau einen großen Kühlschrankmagnet. Spielt bei jüngeren Kindern nur mit euch am Tisch.
- Büroklammern sind Kleinteile. Nach dem Spiel sammelt ihr alle Büroklammern ein und zählt sie nach. Bei Kindern unter drei Jahren bleibt während des ganzen Spiels jemand direkt daneben.
- Die Schnur der Angel gehört nicht um den Hals, auch nicht im Spiel. Kinderärzte und Unfallkassen nennen Kordeln und Bänder am Hals eine der Ursachen für tödliche Strangulationsunfälle bei Kindern. Schneidet die Schnur deshalb nicht länger als eine Armlänge.

Bitte selbst einschätzen: Wir recherchieren jede Idee sorgfältig und prüfen sie vor der Veröffentlichung. Wie geübt euer Kind ist und wie es bei euch zu Hause aussieht, können wir aber nicht wissen: Die Aufsicht und die Entscheidung, ob eine Idee zu eurem Kind passt, liegen bei euch. Dass etwas gelingt, können wir nicht garantieren. Es gelten unsere AGB, weekend-willi.de/agb.