

# Meine ersten Spiele

Dieses Spiel fördert:

- Erstes Regelverständnis
- Geschicklichkeit
- Konzentration



Ravensburger® Spiele Nr. 22 337 4

Illustration: Sabine Kraushaar

Design: DE Ravensburger

Redaktion: Wolfram Reichwein und Anne Lenzen

Ein Spiel für 2 – 4 kleine Angler von 2 – 5 Jahren

# Angelspiel

## Wer angelt die meisten Fische?

Mit der kleinkindgerechten Klett-Angel aus weichem, hochwertigem Material können schon die Aller kleinsten ihre Angelkünste unter Beweis stellen. Und ganz nebenbei ihre Geschicklichkeit trainieren.

### Inhalt:

- 1 Klett-Angel
- 9 Filz-Fische
- 3 Filz-Gegenstände
- 1 Meeresboden
- 1 Aquarium (2 Papp-Seitenwände)



## LUSTIGES MITMACH-ANGELN

### Ziel des Spiels ...

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

### So wird gespielt

Der jüngste Spieler beginnt. Danach angelt ihr der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Alle geangelten Filz-Fische werden neben dem Aquarium gesammelt. Wer einen Gegenstand angelt, muss eine Aktion ausführen:

- **Schuh:** Auf der Stelle hopsen
- **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.

### Vor dem allerersten Spiel

Entfernen Sie alle Verpackungsbestandteile sorgfältig. Sie sind kein Spielzeug und dürfen nicht in Kinderhand gelangen.

### Vor dem Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Klappt die beiden Seitenwände auf. Stellt sie rechtwinklig in die Ecken des Kartoneinsatzes. Legt von oben den Meeresboden ein. Zum Schluss legt ihr die Filz-Fische und Filz-Gegenstände hinein, sodass sie gut verteilt auf dem Meeresboden liegen.

**Allgemeine Angler-Etikette:** Wer an der Reihe ist, hält die Angel über das Becken, lässt das untere Ende langsam auf den Boden sinken und zieht sie dann zügig wieder nach oben. Alles, was am „Haken“ hängt, gilt als Fang. Hat beim ersten Angelversuch einmal nichts „angebissen“, darfst du es ein zweites Mal versuchen. Danach wird die Angel an den nächsten Spieler weitergegeben.

Ravensburger

Legt die Gegenstände im Anschluss auf einen getrennten Stapel neben das Aquarium.

### **Spielende**

Das Spiel endet, wenn alle neun Fische herausgeangelt wurden.

## **PSSST, 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 nacheinander im Uhrzeigersinn. Legt Fische und Gegenstände getrennt voneinander neben das Becken.

### **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 ist noch im Becken? Juhu, ihr habt alle gemeinsam gewonnen!

## **WETTANGELN – GRUNDVARIANTE (FÜR ETWAS ÄLTERE KINDER)**

---

### **Ziel des Spiels ...**

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

### **So wird gespielt**

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

**Danksagung:** Unser Dank geht an alle Fische, die sich unermüdlich und mit Freude wieder und wieder angeln lassen. Ein ganz besonderer Dank gilt dem Seepferdchen und dem Seestern, die es uns erlaubt haben, sie mit unter dem Sammelbegriff der „Fische“ zu führen.

© 2019 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
www.ravensburger.com

### **Spielende**

Sind alle neun Fische herausgeangelt, wird es spannend: Wer die meisten Fische 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 nacheinander im Uhrzeigersinn.

Wer einen Gegenstand angelt, schaut nach: Hat schon jemand das Seepferdchen oder den Seestern? Wenn ja, darf er es „räubern“ und zu seinem Fang legen. Der Gegenstand kommt zurück ins Wasser.

Ab drei Mitspielern kann ein Spieler das Seepferdchen und ein anderer den Seestern besitzen. Bei wem der Spieler „räubert“, darf er sich aussuchen. Es wird aber immer nur ein Tier „geräubert“, auch wenn du zwei Gegenstände geangelt hast.

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, werft ihr alle eventuell geangelt Gegenstände zurück ins Becken.

### **Spielende**

Sobald ein Spieler sowohl den Seestern als auch das Seepferdchen in seinem Fang vor sich liegen hat, ruft er laut „Angelkönig!“ und hat gewonnen.

