

Angelspiel

Ein allererstes Geschicklichkeitsspiel aus Stoff für 1–4 Kinder ab 2 Jahren

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

Inhalt: 9 Filz-Meerestiere
3 Filz-Gegenstände
1 Klett-Angel
1 Meeresboden
2 Seitenwände für das Becken



Vor dem allerersten Spiel: Machen Sie 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 Filzteile berührt, sie bleiben sofort daran hängen.

Vorbereitung vor jedem Spiel: Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Klappt die beiden Seitenwände und ihre Bodenlaschen rechtwinklig auf und stellt sie in die passende rechteckige Vertiefung im Schachtelboden. Setzt nun von oben den Meeresboden ein. Zum Schluss legt ihr die Filz-Meerestiere und -Gegenstände ins Becken, sodass sie gut verteilt auf dem Meeresboden liegen.

Lustiges Mitmach-Angeln

ab 2 Jahren

Versucht gemeinsam und mit viel Bewegung alle 9 Fische zu angeln.

Spielverlauf: Wer am besten einen Fisch nachahmen kann, beginnt. Danach angelt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Dazu haltet ihr die Angel übers Becken, lasst den Haken ohne hineinzuschauen langsam auf den Boden sinken und zieht ihn dann in einem Zug wieder heraus. Alles, was am Haken hängt, gilt als Fang.

Du hast ein Meerestierchen geangelt? Super gemacht! Lege es neben dem Becken ab.

Du hast einen Gegenstand geangelt? Dann führe je nach Gegenstand eine dieser lustigen Aktionen aus:

- Schuh: Hüpfе auf einem Bein
- Reifen: Rolle dich auf dem Boden hin und her
- Flaschenpost: Drehe dich auf der Stelle im Kreis

Wer mehrere Gegenstände angelt, macht die jeweiligen Aktionen einfach nacheinander. Legt die geangelten Gegenstände ebenfalls neben dem Becken ab. Hat beim ersten Versuch nichts abgebissen, darfst du es ein zweites Mal versuchen. Gib danach die Angel an das nächste Kind weiter.

Ende des Spiels: Sobald alle 9 Meerestiere geangelt wurden, endet das Spiel und ihr habt gemeinsam gewonnen.

Psst, das Seepferdchen schläft!

ab 2 Jahren

Reinigt das Becken von den Gegenständen, ohne das schlafende Seepferdchen zu wecken!

Spielverlauf: Angelt abwechselnd reihum, doch sammelt nun Gegenstände und Meerestiere auf zwei getrennten Stapeln. Passt bei den Meerestieren gut auf, ob nicht das Seepferdchen am Haken hängt!

Illustration: MEIMO, Sabine Kraushaar
Art Direction: Chiara Bellavite, Steffi Hahn
Redaktion: Lena Burkhardt, Wolfram Reichwein
Technische Entwicklung: Bettina Fuchs

Ende des Spiels:

- Ihr habt den dritten Gegenstand herausgeangelt und das Seepferdchen war nicht dabei? Juhu, das Becken ist sauber und ihr habt alle gemeinsam gewonnen!
- Das Seepferdchen hängt am Haken? Oje, jetzt ist es wach! Diese Runde habt ihr gemeinsam verloren. Macht nichts, probiert es gleich noch einmal.

Hinweis: Diese Variante lässt sich auch prima alleine spielen.

Wettangeln für Profis

ab 3 Jahren

Wer schafft es, zuerst Seestern und Seepferdchen in seinem Fang zu haben?

Spielverlauf: Geangelt wird abwechselnd reihum. Breitet für diese Variante euren gesamten Fang immer offen vor euch aus.

Hast du einen Gegenstand geangelt? Dann schau nach, ob schon jemand das Seepferdchen oder das Seesternchen vor sich liegen hat. Wenn ja, darfst du es „räubern“ und zu deinem eigenen Fang legen! Den Gegenstand legst du wieder ins Becken zurück.

Ende des Spiels: Wer sowohl Seestern als auch Seepferdchen vor sich liegen hat, ruft laut „Angelkönig(in)“ und hat gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

Hinweis: Ab 3 mitspielenden Kindern kann es passieren, dass ein Kind das Seepferdchen und ein anderes den Seestern besitzt. Bei wem man räubert, darf man dann aussuchen. Es wird aber immer nur ein Stoff-Tierchen geräubert, auch wenn man zwei Gegenstände geangelt hat.

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

