

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Mathematik & Naturwissenschaften – Ausgabe 57

Angelspiel

Anja Mohr



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Kindergarten“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



Angelspiel

Ein Angelspiel ist für heiße Sommertage eine tolle Abwechslung und dieses fördert nicht nur die Geschicklichkeit, sondern kann gleichzeitig mit Mathematik verbunden werden.

Hintergrundwissen:

Ein Angelspiel ist ein Kinderspiel, bei dem aus einem künstlichen Teich Fische geangelt werden. Wer dieses Spiel erfunden hat, ist nicht bekannt. Es wurde jedoch schon Ende des 19. Jahrhunderts gespielt. Meist beruht es auf dem magnetischen Prinzip und die Spielregeln sind relativ einfach.

Benötigte Materialien:

- Schwammtücher
- Kopiervorlage
- Schere
- 10 Büroklammern
- 10 Magnetpinns
- Wanne mit Wasser
- Stöcke
- Schnur
- Kärtchen mit den Zahlen 1–10
- Kärtchen mit Punkten von 1–10
- wasserfester Stift



Vorbereitung:

Zeichnen Sie 10 Fische auf Schwammtücher. Bereiten Sie auch die Angeln schon vor, dazu ca. 40 Zentimeter Schnur an einem Stock befestigen und am anderen Ende den Magnetpinn anbringen. Fertigen Sie die Kärtchen mit den Zahlen und Punkten an (siehe Kopiervorlage Seite 19).

Einstimmungsphase:

Versammeln Sie sich mit den Kindern um die mit Wasser gefüllte Wanne und halten Sie die Angel in der Hand. Die Kinder werden sehr schnell wissen, welches Spiel gemeint ist und was dazu fehlt: die Fische, die man angeln kann.

Lassen Sie die Kinder die aufgemalten Fische ausschneiden; dann wird in jeden Fisch eine Büroklammer gesteckt. Bevor die Fische ins Wasser dürfen, werden sie mit dem wasserfesten Stift noch durchnummeriert von 1 bis 10.