

Globi Aquarium

für 1–6 Kinder ab 3 Jahren

Inhalt:	2 Angeln mit Magneten
	13 Fische und Gegenstände
	13 Metallringe
	1 Bassin zum Aufstellen

Vor dem ersten Spiel

Steckt das Bassin zusammen und stellt es in die Schachtel. Löst die Fische vorsichtig aus der Stanztafel. Durch jedes Loch gehört einer der stabilen Metallringe. Lasst sie bitte von euren Eltern anbringen. Die Metallringe werden vorsichtig mit einer kleinen Zange aufgebogen und nach dem Anbringen wieder zusammengedrückt. Auch Dinge wie Flasche, Dose und Schatztruhe bekommen einen Ring.

Die Fische und die anderen Dinge legt ihr jetzt in das Bassin. Schon könnt ihr mit dem Wettangeln anfangen.

Ziel des Spiels

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel geht es darum, alle Fische und Gegenstände aus dem Meer (Bassin) zu angeln.

Wichtig: Beim Angeln darf nicht in das Bassin geschaut werden!

Das Wettangeln

Es gilt, möglichst viele Fische zu angeln. Wenn nur zwei Spieler teilnehmen, können diese auch gleichzeitig angeln. Bei mehr als zwei Mitspielern werden die Angeln reihum weitergereicht. Es wird im Uhrzeigersinn geangelt. Wenn du an der Reihe bist, darfst du mit deiner Angel zweimal den Grund des Meers (im Bassin) berühren. Dann ziehst du die Angel vorsichtig hoch, damit ein Fisch, der schon «angebissen» hat, nicht wieder herunterfällt.

Hast du schon beim ersten Mal Glück und es hängt etwas an der Angel, darfst du den Fisch oder Gegenstand behalten und noch einmal mit deiner Angel eintauchen. Nach dem zweiten Mal gibst du die Angel an deinen Mitspieler weiter und dieser versucht sein Anglerglück.

Ende des Spiels

Habt ihr alle Fische und Gegenstände aus dem Meer (Bassin) geangelt, ist das Spiel zu Ende. Wer hat den besten Fang gemacht? Für jeden geangelten Fisch erhältst du 1 Punkt. Wer eine Flasche oder eine Dose angelt, hat unserer Umwelt etwas Gutes getan. Da diese Dinge nicht ins Wasser gehören, bekommt der Spieler für jeden Gegenstand auch 1 Punkt. Die Schatztruhe ist reich gefüllt mit Münzen, Juwelen und Perlen. Dafür gibt es satte 3 Punkte. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat. Viel Spass beim Angelwettbewerb!

Das Schatztruhenspiel

Bei dieser Spielvariante bringt die Schatztruhe zusätzlich Glück. Gespielt wird wie beim Wettangeln. Wer von euch die Truhe angelt, ist gleich noch einmal an der Reihe. Anschließend wirfst du sie wieder zurück ins Meer. Wer die Schatztruhe als Letzter angelt, bekommt 3 Punkte.

Für jüngere Angler

Hier kann Gewinner sein, wer die meisten Fische geangelt hat.

Globi Aquarium

pour 1–6 enfants de 3 ans

Contenu:

- 2 cannes à pêche magnétiques
- 13 poissons et autres objets
- 13 anneaux métalliques
- 1 bassin à installer

Avant la première partie

Assemblez le bassin et placez-le dans la boîte. Détachez avec précaution les poissons de la plaquette pré-découpée. Placez un anneau métallique stable à chaque trou. Pour cela, demandez l'aide de vos parents. Les anneaux métalliques sont d'abord ouverts avec précaution à l'aide d'une petite pince, puis refermés une fois mis correctement. Les objets tels que bouteilles, boîtes de conserve et coffre au trésor sont également pourvus d'un anneau. Mettez ensuite les poissons et autres objets dans le bassin. Maintenant, la pêche peut commencer.

But du jeu

Le but de ce jeu d'adresse est de pêcher tous les poissons et objets qui sont dans la mer représentée par le bassin.

Important: lors de la partie de pêche, il est interdit de regarder dans le bassin!

Le concours de pêche

Il s'agit de pêcher le plus de poissons possibles. Si deux joueurs seulement participent, alors ils peuvent pêcher en même temps. S'il y a plus de deux participants, alors ils pêchent à tour de rôle. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, tu as le droit de toucher deux fois le fond de la mer (dans le bassin) avec ta canne à pêche. Ensuite, tu

retires ta canne avec précaution afin que le poisson ayant déjà mordu à l'hameçon ne retombe pas accidentellement dans l'eau. Si tu as de la chance dès la première fois et que tu as quelque chose au bout de la ligne, alors tu peux conserver ta prise et relancer ta canne à pêche. A la deuxième fois, tu passes la canne à ton adversaire qui tente alors sa chance.

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand les joueurs ont pêché tous les poissons et objets de la mer (bassin). Qui a la meilleure pêche? Tu reçois 1 point par poisson pris. Celui qui a attrapé une bouteille ou une boîte de conserve a fait du bien à notre environnement. Ces objets n'ayant rien à faire dans l'eau, le joueur reçoit également 1 point par objet attrapé. Le coffre au trésor est rempli de pièces, de bijoux et de perles. Sa prise rapporte 3 points. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points. Amuse-toi bien durant cette partie de pêche!

Le jeu du coffre au trésor

Avec cette variante de jeu, le coffre au trésor apporte une dose de chance en plus. La règle du jeu est la même que pour le concours de pêche. Celui qui attrape le coffre a le droit de rejouer tout de suite. Ensuite, le coffre est rejeté à la mer. Celui qui pêche le coffre au trésor en dernier reçoit 3 points.

Globi Aquarium

per 1–6 bambini da 3 anni

Contenuto:

- 2 ami con calamite
- 13 pesci e altri oggetti
- 13 anelli metallici
- 1 bacinella da montare

Prima di giocare

Montate la bacinella e mettetela nella scatola. Staccate con attenzione i pesci dal supporto perforato. In ogni foro deve essere introdotto un anello metallico. Per farlo, chiedete aiuto ai vostri genitori.

Gli anelli metallici vanno aperti attentamente, usando una piccola pinza e richiusi dopo averli inseriti nei fori. Applicate un anello anche a oggetti come bottiglie, lattine e al forziere. Mettete i pesci e gli altri oggetti nella vasca. La gara di pesca ha inizio!

Scopo del gioco

In questo gioco d'abilità bisogna pescare tutti i pesci e gli oggetti dal mare (bacinella).

Attenzione: Mentre pescate non potete guardare nella bacinella!

La gara di pesca

Bisogna pescare quanti più pesci riuscite. Se siete solo in due a giocare, potete anche pescare contemporaneamente. Se i pescatori sono più di due dovete passarvi le canne da pesca, passate la vostra canna al giocatore seduto alla vostra sinistra.

- Quando è il vostro turno potete toccare il fondo del mare (della bacinella) due volte. Poi dovete sollevare con attenzione la canna in modo che i pesci che hanno «abboccato» non cadano nell'acqua.

- Se siete fortunati e avete pescato qualcosa già la prima volta, potete tenere il pesce o l'oggetto e usare la vostra canna ancora una volta. Dopo aver usato la canna per due volte, passatela agli altri giocatori.

Fine del gioco

Quando avete pescato tutti i pesci e gli oggetti dal mare (bacinella) il gioco è finito. Chi ha fatto la pesca più ricca? Assegnate 1 punto per ogni pesce. Le bottiglie e le lattine non possono stare nell'acqua, chi le ha pescate ha contribuito al benessere dell'ambiente: riceverà quindi 1 punto. Il forziere contiene monete, gioielli e perle. Chi lo pesca riceve 3 punti. Vince chi ha più punti. Buon divertimento con la gara di pesca!

Il gioco del forziere

In questa variante il forziere è ancora più ricco. Si gioca come nella gara di pesca. Chi ha pescato il forziere ha diritto a un doppio turno, ma deve ributtare il forziere in mare. Chi pesca il forziere per ultimo, riceve 3 punti.



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.