

Angelspiel – Entwicklung und Beschreibung

Als wir am Dachboden nach unseren Lego-Duplo-Steinen suchten, fanden wir das Angelspiel – vielleicht kennt ihr es (noch)?



Da kam uns die Idee: man kann doch auch Elemente angeln. Und die hatten wir bereits magnetisiert: denn die Kühlschrankmagnete hatten wir schon angefertigt.

Nun ging es also ans Basteln einer Angel, die gerade passend für diese Kühlschrankmagnete (siehe www.chemie.land) war.

Der Anfang war leicht: ein Rundholz, ein Loch hinein gebohrt und eine Schnur daran geknotet.



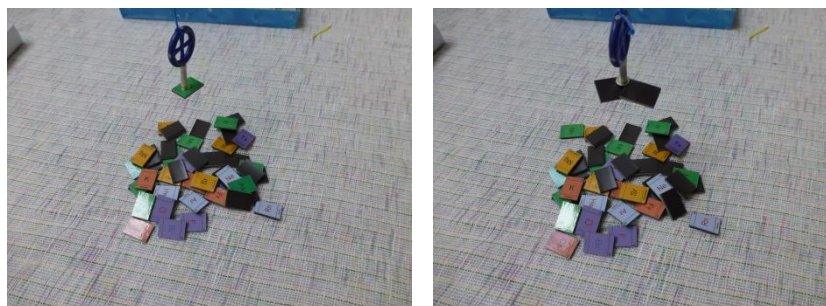
Dann suchten wir nach allen Magneten, die wir im Haus, in der Werkstatt und bei den Spielsachen so finden konnten:



Aber wie hängt man so einen Magnet an eine Schnur? Die größeren Neodym-Magnete waren einerseits viel zu stark und ließen sich andererseits wegen ihrer geringen Größe nicht gut an einer Schnur befestigen. Sehr praktisch waren hingegen die Magnete vom Geomag-Baukasten. Aber die waren wiederum zu schwach. Wir probierten herum ... bis wir schließlich auf folgende Konstruktion kamen:



Ein Geomag-Kreis-Teil, daran noch ein Geomag-Teil und daran ein kleiner ganz flacher Neodym-Magnet!



Dann wollten wir wie beim Aquarium-Spiel eine Art Zylinder („Becken“) basteln, sodass man beim Angeln nicht sehen und auch nicht wählen kann, was man angelt. Wir probierten alle möglichen Konstruktionen mit Papier, Moosgummi und Kleber ... es sollte ein Konstrukt werden, das man auch wieder flach zusammen legen konnte



... bis wir es uns schließlich – nach langem Hin- und Herbasteln für die einfachste Lösung entschieden. Zwei feste A4-Blätter, die mit Büro-Klammern zusammen gehalten werden!

Damit das Ganze hübscher aussieht, haben wir dazu eine Vorlage entworfen, die man auf www.chemie.land herunterladen kann.



Einfache Spielanleitung

- Die Mitspieler sitzen um den Zylinder („Becken“), in dem sich die Elementmagnete befinden, und zwar in so einer Entfernung, dass man nicht in das „Becken“ hinein sehen kann.
- Die Angel (wenn nur eine vorhanden ist) wird reihum gereicht. Nacheinander versucht jeder sein Glück und angelt ein Element.
- Wer in einer Runde die höchste Ordnungszahl geangelt hat, hat gewonnen.
- Es ist natürlich sehr sinnvoll, wenn man beim Ablesen der Ordnungszahl gleich dazu sagt, welches Element man geangelt hat, also z.B.:
Spieler A: „Oh, ich habe Eisen mit der Ordnungszahl 26 geangelt!“
Spieler B: „Und ich habe Platin geangelt! 78! Ich habe gewonnen!“

Man kann nun diese Grundregeln erweitern:

- Z.B. kann vereinbart werden, dass erst nach einer bestimmten Anzahl von Runden die Ordnungszahlen zusammen gerechnet werden.
- Weiters sollte vor Spielbeginn vereinbart werden, was passiert, wenn man gleich mehrere Elemente angelt: werden sie zusammen gezählt? Oder soll eines genommen und das andere zurück ins „Wasser“ geworfen werden?
- Weiters könnten die gefangenen Elemente gleich entsprechend der Vorlage aufgelegt werden, sodass zum Schluss – wenn alle Elemente gefischt wurde – das PSE fertig auf dem Boden ausgebreitet liegt. (Dazu eignet sich sehr gut eine magnetische Unterlage – Magnetplatten bekommt man beim Bastelbedarf.)



Petri Heil!

