

ERSTELLT VON
Markus.Sigrist

ON
18.03.2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 5 Stimmen

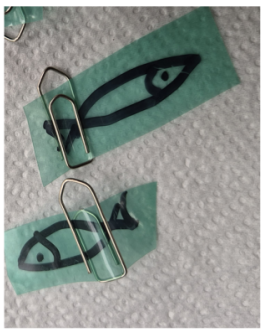
Fischen mit Magnet



Mit einem starken Magneten kannst du einen spannenden Fisch-Wettkampf machen. Fixiere eine Büroklammer an einen kleinen Plasticfolien-Fisch, sodass er im seichten Wasser versinkt. Dann kannst du ihn mit einem Magneten herausfischen.

Material:

- 2 starke Magnete. Wichtig: Achte gut darauf, dass die Magnete nicht zusammen kommen, da sie sonst fast nicht mehr zum Auseinanderbringen sind. Sind sie zusammen, sollen mindestens zwei dicke Kartonstücke dazwischen sein.
  Bezugsmöglichkeiten: z.B. bei www.udobaer.ch oder www.hagemann.de , ganz starke bei www.supermagnete.ch
- Farbige Plasticfolie (z.B. von einem alten farbigen Sichtmäppchen), wasserfesten Filzstift
- Büroklammern
- Schnur
- 2 Plasticsäcklein zum Fixieren der Magnete





Vorbereitung

- Zeichne mit einem wasserfesten Filzstift etwa 40 Fische auf eine farbige Plasticfolie und schneide sie aus (Ausschneiden muss nicht allzu genau sein)
- Fixiere an jedem Fisch eine Büroklammer
- Teste, ob die Fische im Wasser versinken
- Mach 2 Fischruten: Gib je einen Magneten in ein Plasticsäcklein, binde ihn damit an eine Schnur (ca. 1.5 m lang) und das andere Ende an einen Stecken.



Spiel ausstecken:

- Mach es an einem seichten Tümpel (muss ganz ruhig sein, höchstens 20 cm tief), genügend Platz für 2 Fischgründe
- Platziere je 20 Fische an eine Stelle. Die beiden Stellen sollen mindestens 2 m auseinander sein, damit sich die Gruppen bei der anschliessenden Stafette nicht in die Quere kommen.

Alternative:

Wenn kein seichter Tümpel verfügbar ist, kannst du auch zwei gleich grosse Wasserkübel nehmen und die Fische dort in ca. 20 cm Tiefe versenken.

Verlauf des Spiels:

Es ist eine typische Stafette:

Stelle 2 Gruppen in einer Linie auf, das vorderste Kind bekommt die Fischrute.

Beim Startsignal rennen die ersten zum Tümpel, fischen einen Fisch und deponieren diesen dann an einem dafür vorgesehenen Platz neben der Gruppe. Hat jemand 2 Fische am Magneten, muss der eine wieder in den Tümpel zurückgegeben werden. Deshalb ist es wichtig, dass ein Leiter beim Tümpel gut kontrolliert.

Dann wird die Fischrute dem nächsten Kind der Gruppe übergeben, das sofort losrennt und den nächsten Fisch holt.

Die Gruppe, die zuerst alle Fische herausgezogen hat, hat gewonnen.

Biblischer Bezug:

Du kannst das Spiel gut im Anschluss an einen Input über den Fischzug des Petrus machen (Lukas 5, 1-11 oder auch Johannes 21, 1-23).

Quellennachweis:

Alle Bilder wurden vom Autor gemacht. Das Spiel ist eine Abwandlung des allzeit bekannten Stafettenspiels

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Kunsthandwerk
Wasser
Geschicklichkeit
Spiel
Kinder

Alter
4–7 Jahre
8–12 Jahre
13–16 Jahre

Anzahl Teilnehmer
1–20

Bibel
Thema:

Dauer
Bis zu 1 Stunde

Gelände / Umgebung
Gewässer
Stadt
Wald
Wiese

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Keine Dateidownloads

KI Generierter Inhalt
Contents
Tags

Mitwirkende
Markus.Sigrist
admin_eeo

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/fischen-mit-magnet