

SUBMITTED BY
Markus.Sigrist

ON
18.03.2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 5 Stimmen

# Pescuit cu magnet

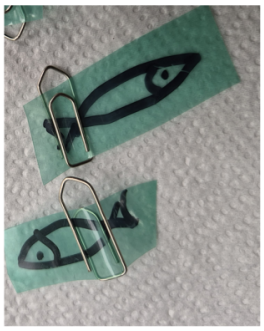


**Rezumat**

Cu un magnet puternic puteți face o competiție interesantă de pești. Atașați o agrafă de hârtie la un pește mic din film de plastic, astfel încât acesta să se scufunde în apa puțin adâncă. Apoi îl puteți pescui cu un magnet.

**Material:**

- 2 magneți puternici. Important: Asigurați-vă că magneții nu vin împreună, altfel este aproape imposibil să îi separați. Dacă sunt împreună, trebuie să existe cel puțin două bucăți groase de carton între ei.
  De unde se pot cumpăra: de exemplu de la www.udobaer.ch sau www.hagemann.de, cei foarte puternici de la www.supermagnete.ch
- Folie de plastic colorată (de exemplu, de la un dosar vechi colorat), stilou cu vârful de pâslă rezistent la apă
- Agrafe de birou
- Șnur
- 2 pungi de plastic pentru a ține magneții în loc





**Pregătire**

- Desenați aproximativ 40 de pești pe o foaie de plastic colorată, cu un creion rezistent la apă și decupați-i (decupajul nu trebuie să fie prea precis)
- Atașați o agrafă de hârtie la fiecare pește
- Testați dacă peștii se scufundă în apă
- Creați 2 undițe de pește: Puneți un magnet într-o pungă mică de plastic, legați-l de o sfoară (de aproximativ 1,5 m lungime), iar celălalt capăt de un băț.



**Deconectați jocul:**

- Fă-o la un iaz puțin adânc (trebuie să fie foarte calm, nu mai mult de 20 cm adâncime), suficient spațiu pentru 2 locuri de pescuit
- Puneți câte 20 de pești într-un loc. Cele două locuri trebuie să fie la cel puțin 2 metri distanță, astfel încât grupurile să nu se încurce reciproc în timpul ștafetei ulterioare.

Alternativă:

Dacă nu aveți la dispoziție un iaz puțin adânc, puteți folosi și două găleți cu apă de aceeași mărime și scufundați acolo peștii la o adâncime de aproximativ 20 cm.

**Cursul de joc:**

Este o ștafetă tipică:

Aliniați 2 grupuri în linie, copilul din față primește undița.

La semnalul de start, primii copii aleargă la iaz, prind un pește și apoi îl depun într-un loc desemnat lângă grup. Dacă cineva are 2 pești pe magnet, unul trebuie să fie returnat la iaz. Prin urmare, este important ca un lider să supravegheze îndeaproape iazul.

Undița de pescuit este apoi înmânată următorului copil din grup, care fuge imediat și aduce următorul pește.

Grupul care scoate primul toți peștii este câștigător.

**Referință biblică:**

Puteți juca jocul după o introducere despre expediția de pescuit a lui Petru (Luca 5, 1-11 sau Ioan 21, 1-23).

**Sursa de referință**:

Toate fotografiile au fost făcute de autor. Jocul este o variație a binecunoscutului joc de ștafetă

## Weitere Informationen

*Categorii*
Jocuri și activități

*Etichete*
Artizanat artistic
Apă
Desteptăciune
Jocul
Copii

*Vârsta*
4–7 ani
8–12 ani
13–16 ani

*Număr de participanți*
1–20

*Biblia*
Subiect:

*Durată*
Până la 1 oră

*Teren / împrejurimi*
Cursuri de apă
Oraș
Pădure
Pajiște

*Material*
Multă muncă

*Descărcare fișier*
Nu există descărcări de fișiere

*KI Generierter Inhalt*
Conținut
Etichete

*Contributori*
Markus.Sigrist
admin_eeo

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/pescuit-cu-magnet