



HELDENGUT
Spielzeug

ANGELSPIEL MIT TIEREN

Anleitung zum Spielen



WILLKOMMEN BEI HELDENGUT

mein Name ist Maria und ich möchte dich herzlich bei uns in der HELDENGUT-Familie willkommen heißen.

Ich freue mich riesig zusammen mit dir auf den nächsten Seiten unser beliebtes Angelspiel näher kennenzulernen!

Bevor wir starten sollst du aber wissen, dass ich bei Fragen, Anmerkungen oder Probleme immer erreichbar bin - schreibe mir hierzu einfach eine Email an **info@heldengut.de**

Ich freue mich!

Deine Maria

VORTEILE DER HELDENGUT-FAMILIE

Als Teil der HELDENGUT-Familie sparst du auf deine nächste Bestellung* von HELDENGUT ganz einfach 5%. Nutze hierfür den Gutscheincode

HELDENFAMILY5

Unsere heldenhaften Produkte findest du hier:



Alternativ kannst du folgende Internetadresse eingeben:

www.amazon.de/heldengut

**Solange der Vorrat reicht*

ANLEITUNG AUCH ALS EBOOK ERHÄLTlich!

Unsere Anleitung kannst du auch jederzeit als eBook auf unserer Webseite downloaden. Hierzu kannst einfach den QR Code einscannen oder auf unsere Webseite gehen. Somit hast du die Anleitung mit allen Spielen jederzeit griffbereit!



Oder folgende Internetadresse eingeben:

www.heldengut.de/ebook

DAS SPIEL BEINHALTET

Spielbereiche für die Zoobewohner

HELDENGUT Paradies

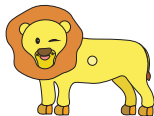
HELDENGUT Zoo



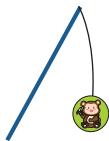
Falls etwas fehlen sollte oder du mit einzelnen Teilen nicht zufrieden bist, kontaktiere mich einfach direkt und ich werde dir schnellstmöglich helfen bzw. die fehlenden Teile schicken!

info@heldengut.de

12x magnetische Zoobewohner



1x Angel



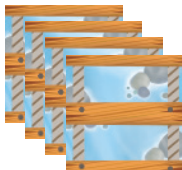
1x Zoowärter



1x Würfel



4x Brücke



UNSERE SPIELMÖGLICHKEITEN

Perfekt, dann lasst uns starten! Auf den nächsten Seiten schauen wir uns die verschiedenen Spielmöglichkeiten an:

1 RETTET DIE ZOUBEWOHNER

Alle Spieler versuchen gemeinsam die Zoobewohner in das PARADIES zu angeln, bevor es zu spät ist!

2 ANGELSPIEL MIT ZAHLEN

Welcher Spieler angelt die meisten Punkte, die sich auf der Rückseite der Zoobewohner befinden?

3 FREIES ANGELSPIEL

Die Spieler angeln ohne Regeln die Zoobewohner vom ZOO ins PARADIES und wieder zurück.

4 ANGELSPIEL MIT VORLESEN

Der Spieler muss nach einer Geschichte genau die Zoobewohner angeln, die in der Geschichte erwähnt werden!

TIPP

Bleib offen mit den Spielregeln. Wenn du glaubst, dass bestimmte Regeln für die Spieler nicht optimal sind, dann verändere diese oder lass sie raus.

SPIEL 1: RETTET DIE ZOOWOHNER (KOOPERATIONSSPIEL)

Vorgeschichte:

(Tipp: Lies die Geschichte den Spielern laut vor.)

Den Zoo-Bewohnern geht es nicht gut. Der liebe Zoo-Bewacher Max ist krank und deswegen hat sein böser Cousin Karl den Zoo übernommen. Als neuer Zoowärter will er mehr Geld verdienen, deswegen kümmert er sich nicht so gut um die Tiere. Er gibt ihnen weniger Essen und er lässt viel mehr Touristen tagtäglich in den Zoo. Die Tiere sind gestresst und brauchen unbedingt ganz schnell Hilfe!

Die Zoobewohner haben eine Brieftaube zu Max geschickt und von der Situation im Zoo berichtet. Max ist erschrocken, aber leider noch völlig krank - er kann seinen lieben Zoo-Freunden einfach nicht selber helfen. Aber Max hat eine Idee, denn er hat von den besten Rangern gehört, die ihm bestimmt helfen können!

Das Team der Ranger heißt: _____

Die Idee von Max ist, dass die Ranger die Tiere schnellstmöglich aus dem Zoo befreien und in das Paradies bringen, denn dort haben Sie genug Essen und können sich erholen bis Max wieder gesund ist und den Zoo von seinem Cousin übernehmen kann.

Die Ranger überlegen keine Sekunde und helfen sofort. Aber die Ranger müssen schnell sein, denn Sie müssen alle Tiere ins Paradies bringen, bevor der böse Zoowärter Karl am Paradies angekommen ist und die Tiere wieder zurück zum Zoo bringt.

Schaffen es die Ranger schneller als der böse Zoowärter Karl zu sein?



**..das ist Karl,
der böse Zoowärter!**

Lass dich nicht täuschen, Karl sieht zwar auf dem ersten Blick sehr nett aus, aber die Zoobewohner müssen trotzdem so schnell wie möglich vor ihm aus dem Zoo gerettet werden!

SPIELAUFBAU:

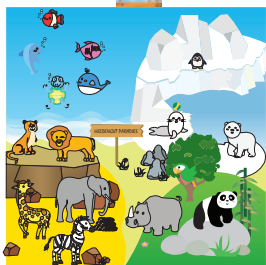
Auf der Innenseite der Kartons siehst du die beiden Spielflächen. Auf der einen Seite befindet sich der HELDENGUT ZOO und auf der anderen Seite das PARADIES, indem die Tiere gerettet werden müssen.

Vorbereitung zum Spiel:

1 Setze zusammen mit allen Spielern die Zoobewohner auf die dafür vorgesehene Bereiche im ZOO.

2 Zwischen ZOO und PARADIES legt ihr je nach Schwierigkeitsgrad die Brücken und positioniert den Zoowärter vor der Brücke.

3 Als letztes schaut ihr euch zusammen das PARADIES an und überlegt, wohin die Tiere gerettet werden müssen.



Perfekt, alles ist vorbereitet!

SPIELABLAUF:

Ziel: Das Team muss alle Zoobewohner ins PARADIES angeln, bevor Karl über die Brücke zum Paradies gekommen ist!

Ablauf:

1 Der 1. Spieler würfelt...

Eine Farbe:



Spieler angelt Zoobewohner mit gleicher Farbe wie auf dem Würfel aus dem ZOO in das PARADIES.

Den Affen:



Spieler kann sich den Zoobewohner selber aussuchen.

Karl den Zoowärter:



Spieler bewegt Zoowärter auf der Brücke einen Schritt vorwärts.

2 Der 2. Spieler würfelt

3 Wiederholt dies bis

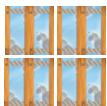
Gewonnen: Alle Tiere sind vor dem Zoowärter im Paradies angekommen!

Verloren: Der Zoowärter ist vor den Tieren im Paradies angekommen!

SCHWIERIGKEITSSTUFEN:

Mittels der Brücken kann die Schwierigkeit des Spiels angepasst werden. Fange am besten mit Stufe 1 an.

Schwierigkeitsstufe 1:



4 Stufen bis der Wärter am PARADIES angekommen ist. Die Spieler verlieren, wenn der Wärter 5x gewürfelt wurde

Schwierigkeitsstufe 2:



3 Stufen bis der Wärter am PARADIES angekommen ist. Die Spieler verlieren, wenn der Wärter 4x gewürfelt wurde

Schwierigkeitsstufe 3:



2 Stufen bis der Wärter am PARADIES anekommen ist. Die Spieler verlieren, wenn der Wärter 3x gewürfelt wurde

REGELN BEIM ANGELN:

Keine Tiere in gewürfelter Farbe im ZOO:

- Wurden alle Tiere einer Farbe geangelt, ist der nächste Spieler am Zug.
- **Falsche Farbe geangelt:** Wurde nicht die Farbe geangelt, die gewürfelt wurde, muss das Tier leider zurück in den Zoo.
- **Ins Leere geangelt:** Wurde beim Angelversuch kein Zoobewohner erwischt, ist der nächste Spieler am Zug.

SPIEL 2: ANGELSPIEL MIT ZAHLEN (Wettbewerbsspiel)



Angelspiel mit Zahlen wird ohne Zoowärter & Brücke gespielt.

Ziel:

Wer mehr Punkte sammelt, hat gewonnen. Die Punkte befinden sich auf der Rückseite der Tiere.

Ablauf:

1 Der 1. Spieler würfelt...

Eine Farbe:



Spieler angelt Zoobewohner mit gleicher Farbe wie auf dem Würfel aus dem ZOO in das PARADIES.

Den Affen:



Spieler kann sich den Zoobewohner selber aussuchen.

Karl den Zoowärter:



Spieler kann Figur von einem anderen Spieler angeln und zu seinen Tieren legen.

2 Der zweite Spieler würfelt

3 Wiederholt dies bis keine Zoobewohner im Zoo sind

4 Rechne die Punkte für jeden Spieler zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

REGELN BEIM ANGELN:

- **Keine Tiere in gewürfelter Farbe im ZOO:** Wurden alle Tiere einer Farbe geangelt, ist der nächste Spieler am Zug.
- **Falsche Farbe geangelt:** Wurde nicht die Farbe geangelt, die gewürfelt wurde, muss das Tier leider zurück in den Zoo.
- **Ins Leere geangelt:** Wurde beim Angelversuch kein Zoobewohner erwischt, ist der nächste Spieler am Zug.

VEREINFACHTE SPIELIDEE:



- Ohne Würfel kann das Spiel vereinfacht gespielt werden.
- Hierbei sind die Spieler nacheinander dran und können selber entscheiden, welcher Zoobewohner geangelt wird.
- Dies vereinfacht den Spielablauf und ist gerade für unsere Jüngsten genau das Richtige.

SPIEL 3: FREIES ANGELSPIEL

Das freie Angelspiel wird ohne Würfel, Zoowärter und der Brücke gespielt.



Ziel: Spaß haben! Es gibt hier keine Gewinner oder Verlierer. Es geht einfach nur darum das Spiel und das Angeln zu genießen und Zeit mit den Liebsten zu verbringen.

Ablauf:

Nacheinander versuchen die Spieler die Zoobewohner aus dem ZOO zu Angeln und diese in das PARADIES zu führen. Hierbei nehmen die Spieler abwechselnd die Angel und können frei entscheiden, welche Zoobewohner sie angeln möchten.

SPIEL 4: ANGELSPIEL MIT VORLESEN

Ablauf:

Der Spieler angelt genau die Zoobewohner aus dem ZOO in das PARADIES, die in der Geschichte vorgelesen werden.

Die Geschichte:

Die Ranger waren erfolgreich (siehe Spiel "Rettet die Zoobewohner") und haben alle Zoobewohner gerettet. Nun ist Max, der liebe Zoo-Bewacher, wieder gesund und hat den Zoo wieder zur alten Ordnung gebracht, sodass die Zoobewohner wieder in den Zoo kommen konnten.

➤ Spieler legen alle Zoobewohner in den ZOO.

„Endlich“, denkt sich Max, „alles ist wieder beim Alten!“, Auf einmal läuft Lisa die Löwin auf ihn zu und schreit von Weiten: „Max, Max, ich habe meinen Lieblings-Teddy im Paradies vergessen, ich brauche meinen Teddy unbedingt wieder!“, daraufhin sagt Max: „Kein Problem, du kannst dir den Teddy ganz einfach holen. Aber du musst vor dem Essen wieder Zuhause im Zoo sein.“

➤ Angel Lisa die **Löwin** aus dem ZOO ins PARADIES.

Max denkt nach und wirkt ein bisschen verunsichert: „Das hätte ich mir auch von Lisa denken können, sie ist immer so vergesslich. Aber nicht, dass ihr etwas passiert. Ich glaube, es ist besser, wenn ich Lisa Unterstützung schicke!“ Max geht zur Giraffe Gina, der Schildkröte Sven und dem Zebra Clara - die besten Freunde von Lisa. „Sagt mal, Lisa hat leider ihren Teddy im Paradies vergessen, könntet ihr Lisa unterstützen und im Paradies zusammen mit ihr nach dem Teddy suchen?“. Die Freunde von Lisa überlegen keine Sekunde und rufen zusammen: „Ja klar, wir gehen sofort!“



Angel zuerst die **Giraffe**, dann die **Schildkröte** und dann das **Zebra** aus dem ZOO ins PARADIES.

„Die erste Herausforderung des Tages schon einmal geschafft“, denkt sich Max. Und im gleichen Moment kommen Paul der Papagei, Erik der Eisbär und Rob die Robbe auf ihn zugehen. Von Weitem hört er: „Max, Nils ist zum Paradies gelaufen.“, „Oh nein“, denkt sich Max, „nicht auch das noch.“



Angel Nils das **Nashorn** aus dem ZOO ins PARADIES.

Die Freunde sagen weiter: „Ja, er wollte Lisa helfen, sie hat wohl ihren Teddy im Paradies vergessen.“, Max antwortet: „Ja, ich weiß, deswegen habe ich ja schon Gina, Sven und Clara zum Paradies geschickt.“, „Das wusste er wohl nicht“, sagen die drei völlig außer Atem. „Ok kein Problem, könnt ihr so schnell wie möglich zu Nils laufen und ihm sagen, dass er wieder zurückkommen kann?“, „Ja, klar“, sagen die Drei und laufen zum Paradies, um Nils zu finden.

➤ Angel zuerst den **Papagei**, dann den **Eisbär** und dann die **Robbe** aus dem ZOO ins PARADIES.

„Warum hatte Nils mir nur nichts gesagt“, rätselt Max. „Normalerweise sagt er mir doch immer alles, wenn er einen Ausflug macht. Komisch.“, Max geht weiter und sieht auf einmal Patrick den Panda und Dora den Delfin ganz traurig in einer Ecke sitzen. „Was ist denn mit euch?“, fragt Max. „Wir sind so alleine hier. Wir haben gehört, dass alle in das Paradies gehen durften. Wir sind traurig, dass wir nicht auch gehen dürfen.“, „Das liegt doch nicht an euch“, sagt Max und erzählt: „Lisa hatte ihren Teddy im Paradies vergessen, deswegen sind alle ins Paradies gelaufen.“, „Ach so“, sagen die beiden. „Dürfen wir dann auch mithelfen und nach dem Teddy suchen?“ Max überlegt kurz und sagt: „Ok, warum nicht, aber seid nicht zu spät daheim!“

➤ Angel zuerst den **Panda** und dann den **Delfin** aus dem ZOO ins PARADIES.

„Irgendwie ist der Zoo heute so leer.“, überlegt Max, „Es sind schon so viele los, um Lisa beim Suchen zu helfen. Aber komisch, dass sie immer noch nicht wieder da sind.“ Max geht zu Anne, dem Anemonenfisch und Paula dem Pinguin und fragt: „Habt ihr auch schon von Lisa und ihrem Teddy gehört?“, „Ja“, antworten die beiden gemeinsam und sagen: „Wir wundern uns, dass alle immer noch nicht wieder Zuhause sind.“, „Ja, ich mich auch“, sagt Max und fragt: „Wollen wir auch zum Paradies und einmal nachschauen, warum sie den Teddy noch nicht finden konnten?“, alle drei sagen gemeinsam: „Ja, das ist eine gute Idee, denn gemeinsam als Team ist man immer am schnellsten!“



Angel zuerst den **Anemonenfisch** und dann den **Pinguin** aus dem Zoo ins PARADIES.

NUN BIST DU DRAN.

- Was machen die Zoobewohner nur im Paradies?
- Wie kommen die Zoobewohner wieder zurück in den Zoo? Überleg dir zusammen mit den Spielern eine Geschichte, wie die Zoobewohner wieder zurück in den Zoo kommen? Findet Lisa ihren Teddy wieder und schaffen es alle pünktlich zum Abendessen zurück in den Zoo?

WAS UNSERE KLEINSTEN HIER SO ALLES LERNEN?

FEINMOTORIK



Die Zoobewohner zu angeln fördert enorm die Augen-Hand-Koordination und somit die Feinmotorik der Spieler.

KOGNITIVE FÄHIGKEITEN



Das Befolgen der Spielregeln fördert die Planung und Konzentrationsvermögen. Durch die Geschichten des Spiels fördern wir zusätzlich die Kreativität unserer Spieler.

SOZIALE KOMPETENZEN



Egal ob in Kooperation oder im Wettbewerb, mit den verschiedenen Spielen werden unsere soziale Kompetenz optimal trainiert.

FARBEN & TIERE LERNEN



Gerade für unsere Kleinsten ist das Lernen von Farben und Eigenschaften über Tiere besonders einfach, wenn dies spielerisch gemacht wird.

ICH FREUE MICH AUF DEIN FEEDBACK!

Sofern ich etwas nicht gut verständlich geschrieben habe oder du Fragen oder Probleme mit dem Angelspiel hast oder einzelne Spiele unverständlich erklärt wurden, schreib mir gerne eine Nachricht an:

info@heldengut.de

Natürlich würden wir uns auch über deine ehrliche Bewertung bei Amazon freuen!

Oder ganz einfach hier:



Oder im Internet auf:

www.amazon.de/review/review-your-purchases

