

goki



Angelspiel

Fishing game / Jeu de pêche à la ligne
Juego de pesca / Hengelspel / Fiskespil
Gioco della pesca / Jogo da pesca
Gra Wędkarska / Игра «Поймай рыбку»
钓鱼游戏



Peggy
Diggledey

Angelspiel

Inhalt:

- 1 Holzsee
- 3 Angeln mit Magneten

Zu angeln sind

- 1 Seestern, 1 Meeresschnecke, 1 Hering (je Punktzahl 1)
- 1 Scholle, 1 Flunder, 1 Muschel, 1 Krebs (je Punktzahl 2)
- 1 angeknabberter Apfel, 1 alter Stiefel, 1 Kaffeebecher (je Punktzahl 3)
- 1 Konservendose, 1 Plastikflasche (je Punktzahl 4)

Für 2 – 3 Mitspieler.



Ziel des Spieles

Jährlich gelangen zwischen 10 Millionen und 14 Millionen Tonnen Plastik in unsere Meere.

Das kostete im Jahr 2017 weltweit bis zu einer Million Seevögel und weit über 100 000 Meeressäugefieren das Leben.

Du findest, das muss nicht sein? Dann kannst Du hier helfen, Meere und Gewässer wieder etwas sauberer zu erhalten.

Nicht die Anzahl der geangelten Fische ist unbedingt für den Spielerfolg entscheidend, jeder Fisch, Stiefel oder Seestern bedeutet auch eine bestimmte Punktzahl. Die meisten Punkte erhältst Du aber für die geangelten schädlichen Fremdstoffe in Deinem Angelsee. Neben dem Angelkönnen gehört auch ein wenig Glück dazu, das Spiel zu gewinnen. Am Ende wird die Punktzahl zusammengezählt. Wer die meisten schädlichen Stoffe geangelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Zuerst musst Du den See auf einem Tisch aufbauen. Dort, wo die letzten Teile aneinander stoßen, bindest Du den See mit den Bändern zusammen. Dann kann er nicht mehr umfallen.

Alle 12 Seebewohner, die Fische ebenso wie der Krebs, die Muschel und der Seestern, die Plastikflasche, der Stiefel und auch der angebissene Apfel müssen jetzt den See bevölkern. Sie sind an dem metallenen Punkt magnetisch, und können so an der Angel halten. Ihr sollt dabei nicht in den See hinein schauen können. Sonst würde das Spiel ja auch viel zu einfach sein.

Die Regeln

Der erste Angler hält seine Angel in den See und versucht, einen möglichst „wertvollen“ Fang an den Haken zu bekommen und auch möglichst vorsichtig über den Beckenrand zu bekommen, ohne dass der Fang wieder von dem Haken springen kann. Erst wenn die Konservendose (der Krebs, der Fisch...) sicher außerhalb des Angelsees auf dem Tischboden liegt, kannst Du Dir die entsprechenden Punkte gutschreiben. Wenn Dir ein guter Fang gegückt ist, darfst Du gleich noch einmal das Angelglück herausfordern.

Fällt Dir der Fang aber wieder zurück in den See, darf der nächste Mitspieler versuchen, etwas zu fangen.

So geht es reihum, bis der See leer gefischt ist.

Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler seine geangelten Punkte zusammen. Sieger beim Wettangeln ist, wer die meisten Punkte zusammen hat. Der schöne schlanke Fisch zählt leider nur einen Punkt, ihr wollt ja schließlich den See vom Müll befreien..

Spielvariante

Ihr könnt auch von vorneherein abmachen, dass nach jedem Angelversuch der nächstfolgende Mitspieler an der Reihe ist, egal ob der Angelversuch erfolgreich war oder nicht.

Petri heil!

Wie lange dauert es eigentlich, bis Dein Müll verrottet?

Die Plastikteilchen, die Biologen häufig in Fischen oder Seevögeln finden, sind schon Jahrzehnte alt.



Apfel:
2 Wochen



Alter Stiefel:
50 Jahre



Kunststoffbecher:
50 Jahre
Einige Plastikbecher verrotten nie. Sie sind biologisch nicht abbaubar.



Konservendose:
50 Jahre



PET-Flasche:
450 Jahre

Eine PET Plastikflasche zerfällt erst in etwa 450 Jahren, dann sind aber noch nicht alle Plastikbestandteile verschwunden. Manchmal findest Du am Strand klitzekleine grüne, gelbe oder blaue Krümel im Sand, dass sind Mikroplastikteilchen.

Gollnest & Kiesel steckt den Gewinn der gesamten Peggy Diggledey-Produktlinie zu 100 % in Küsten-, Meeres- und Aufforstungsprojekte in Norddeutschland. Weitere Informationen über Umwelt- und Sozialprojekte, an denen wir ebenfalls beteiligt sind, finden Sie unter www.goki.eu oder www.peggydiggledey.eu

Fishing game

Contents:

- 1 wooden lake
- 3 fishing rods with magnets

You are fishing for

- 1 starfish, 1 sea snail, 1 herring (1 point each)
- 1 plaice, 1 flounder, 1 clam, 1 crab (2 points each)
- 1 nibbled apple, 1 old boot, 1 coffee cup (3 points each)
- 1 tin can, 1 plastic bottle (4 points each)

For 2 – 3 players.

Object of the game

Every year, between 10 million and 14 million tons of plastic enter our oceans.

In 2017, this cost up to one million seabirds and well over 100,000 marine mammals their lives worldwide.

You don't think this is right? Then you can help to make the oceans, lakes and rivers cleaner again.

The number of fish caught is not the most important thing when it comes to winning the game; each fish, boot or starfish also scores a certain number of points. But you get the most points for the harmful foreign objects caught in your fishing lake.

In addition to fishing skills, a little luck is also needed to win the game. At the end, the points are added up. Whoever has caught the most harmful objects wins the game.

Preparation

First you have to set up the lake on a table. At the point where the last parts meet, tie the lake together with the ribbons. Then it can no longer fall over.

All 12 sea dwellers, the fish as well as the crab, the clam and the starfish, the plastic bottle, the boot and also the nibbled apple now have to populate the lake. They are magnetic at the metal point, which is how they hold on to the rod.

You should not be able to look into the lake. Otherwise the game would be much too easy.

Rules

The first angler holds his line in the lake and tries to hook a "valuable" catch and to get it out and over the edge as carefully as possible, without the catch being able to jump off the hook again. Only when the tin can (the crab, the fish...) is lying safely on the table outside the fishing lake can you score the corresponding points. If you have succeeded in making a catch, you can try your fishing luck again.

However, if your catch falls back into the lake, the next player can try his or her luck.

Then you all take it in turns until the lake is empty.

At the end of the game, each player adds up his or her points. The winner is the angler with the most points. The beautiful slim fish unfortunately only scores one point – after all, you want to clear the lake of garbage...

Game variant

You can also agree from the outset that after each fishing attempt it is the next player's turn, regardless of whether the fishing attempt was successful or not.

Good fishing!



How long does it actually take for your rubbish to rot?

The plastic particles that biologists often find in fish or seabirds are often decades old.



Apple:
2 weeks



Old boot:
50 years



Plastic cup:
50 years
Some plastic cups never rot. They are not biodegradable.



Tin can:
50 years



PET bottle:
450 years

A PET plastic bottle will only disintegrate after about 450 years, but even then not all plastic components will have disappeared. Sometimes you will find tiny green, yellow or blue crumbs in the sand on the beach. These are microplastic particles.

Gollnest & Kiesel puts 100% of the profits from the entire Peggy Diggledey product line into coastal, marine and reforestation projects in northern Germany. For more information on other environmental and social projects in which we are also involved, please visit www.goki.eu or www.peggydiggledey.eu

F Jeu de pêche à la ligne

Contient:

- 1 décor en bois de fonds marins
- 3 cannes à pêche avec aimant

Les éléments à pêcher sont:

- 1 étoile de mer, 1 bulot, 1 hareng (1 point chacun)
- 1 plie, 1 flétan, 1 coquillage, 1 crabe (2 points chacun)
- 1 trognon de pomme, 1 vieille botte, 1 gobelet de café (3 points chacun)
- 1 boîte de conserve, 1 bouteille en plastique (4 points chacun)

Pour 2 – 3 joueurs.



But du jeu

Chaque année, entre 10 et 14 millions de tonnes de plastique finissent dans nos mers.

En 2017, cela a coûté la vie à un million d'oiseaux de mer et à plus de 100 000 mammifères marins dans le monde.

Tu penses que cela ne devrait pas exister? Dans ce jeu tu peux aider à rendre les mers et les eaux plus propres.

Ce n'est pas le nombre de poissons péchés qui est déterminant pour remporter la partie. Chaque poisson, botte ou étoile de mer te rapporte un certain nombre de points. Cependant, tu obtiens le plus grand nombre de points lorsque tu remontes au bout de ta ligne des déchets ou tout autre produit polluant.

Mis à part les talents de pêcheur, il faut aussi un peu de chance pour gagner à ce jeu. En fin de partie, on compte le nombre de points correspondant à sa pêche et c'est le plus grand nombre de produits polluants remontés qui l'emporte.

Préparation du jeu

Monte tout d'abord le décor sous-marin sur une table. C'est à l'endroit où les dernières plaques viennent buter l'une contre l'autre que tu dois assembler le décor sous-marin à l'aide des attaches. Ainsi, il ne peut plus basculer.

Les 12 éléments des mers, les poissons mais aussi le crabe, le coquillage, l'étoile de mer, la bouteille en plastique, la botte et aussi le trognon de pomme sont placés au fond de la mer. Ils sont magnétiques au point de métal et peuvent s'accrocher à ta canne à pêche. Durant la partie il ne faut pas regarder à l'intérieur de la mer, sinon le jeu deviendrait beaucoup trop facile.

Les règles

Le premier pêcheur plonge sa canne à pêche dans la mer, essaie si possible de ferrer une prise de valeur et de la faire remonter prudemment à la surface sans que celle-ci ne se détache de l'hameçon. C'est seulement une fois que la prise (le crabe, le poisson...) a été tirée de l'eau et ramenée sur la table que tu peux compter les points correspondants. Si tu as réussi une bonne prise, tu peux aussitôt retenir ta chance.

Si par contre ta pêche retombe dans l'eau, c'est au joueur suivant de tenter sa chance en lançant sa canne.

On continue à jouer jusqu'à ce que tous les éléments aient été pêchés.

À la fin du jeu, chaque joueur fait le décompte de ses points. Le vainqueur du concours de pêche est celui qui rassemble le plus grand nombre de points.

Le hareng ne compte malheureusement qu'un seul point car au final l'objectif est bien de repêcher des ordures!

Variante de jeu

Vous pouvez aussi convenir dès le début qu'après chaque tour de pêche, c'est au joueur suivant de jouer, que la pêche ait été fructueuse ou non.

Bonne pêche!

Combien de temps faut-il à ces déchets pour disparaître?

Les éléments de plastique que les biologistes trouvent souvent dans les poissons ou les oiseaux de mer datent souvent de plusieurs décennies.



Pomme:
2 semaines



Vieilles
bottes:
50 ans



Gobelet en
en plastique:

50 ans
Certains gobelets en plastique ne pourrissent jamais. Ils ne sont pas biodégradables.



Boîte de
conserve:
50 ans



Bouteille en
plastique:
450 ans

Une bouteille en plastique ne se désintègre pas avant environ 450 ans, mais tous ses composants en plastique ne disparaîtront pas. Parfois, vous pouvez trouver sur la plage de minuscules miettes vertes, jaunes ou bleues dans le sable, il s'agit de microplastiques.

Gollnest & Kiesel reverse 100% des bénéfices réalisés sur les articles de la gamme Peggy Diggledey à des actions visant à protéger les côtes, les mers et les forêts du nord de l'Allemagne. Pour plus d'informations sur les projets environnementaux et sociaux auxquels nous participons : www.goki.eu ou www.peggydiggledey.eu

E Juego de pesca

Contenido:

- 1 mar de madera
- 3 cañas de pescar con imanes

Puede pescarse

- 1 estrella de mar, 1 caracol marino, 1 arenque (1 punto)
- 1 solla, 1 platija, 1 molusco, 1 cangrejo (2 puntos)
- 1 manzana mordida, 1 bota vieja, 1 taza de café (3 puntos)
- 1 lata, 1 botella de plástico (4 puntos)

Para 2 – 3 jugadores.



Objetivo del juego

Cada año llegan entre 10 millones y 14 millones de toneladas de plástico a nuestros mares.

En el año 2017, esto costó la vida a nivel mundial hasta a un millón de aves acuáticas y a más de 100.000 mamíferos marinos.

¿Crees que esto no debería ser así? Entonces puedes ayudar a que los mares y las aguas vuelvan a estar limpios.

Lo decisivo para ganar el juego no es la cantidad de peces que se pescan; cada pez, bota o estrella de mar tiene una puntuación determinada. Sin embargo, obtendrás la mayoría de puntos de los objetos extraños y dañinos que pesques con tu caña.

Además de habilidades para la pesca, es necesario tener un poco de suerte. Al final se sumará la puntuación. Quien haya pescado más objetos perjudiciales ganará el juego.

Preparación para el juego

En primer lugar, debes colocar el mar encima de una mesa. Ahí donde las diferentes piezas coincidan, puedes atar el mar con las cintas. De esta manera, no se desplomará.

Deben colocarse dentro los 12 habitantes del mar, los peces, así como el cangrejo, el molusco y la estrella de mar, la botella de plástico, la bota y la manzana mordida. Tienen un punto metálico magnético gracias al cual pueden pescarse.

No podéis mirar en el interior del mar. De lo contrario, el juego sería demasiado fácil.

Normas del juego

El primer pescador mete la caña en el mar e intenta hacer una captura "valiosa" con el anzuelo a la vez que debe tener cuidado con el borde para que la presa no se escape del anzuelo. No podrás contar los puntos correspondientes hasta que las latas de conserva (el cangrejo, el pez...) estén seguros fuera del mar y sobre la mesa. Si has conseguido una buena captura, podrás volver a probar suerte con la caña.

Si la captura se vuelve a escapar al mar, será el turno del siguiente jugador.

Se seguirá jugando de esta forma por turnos hasta que el mar esté completamente vacío.

Al final del juego, cada jugador contará los puntos de sus capturas. El ganador del juego será aquel que haya conseguido mayor número de puntos. El bonito y esbelto pez solo cuenta un punto, ya que vuestro objetivo es liberar el mar de basura.

Variante del juego

También puede jugarse de forma que cada jugador tenga un intento de pesca y luego sea el turno del siguiente jugador, independientemente de si la captura ha tenido éxito o no.

¡Buena pesca!

¿Cuánto tarda en descomponerse tu basura?

Las partes de plástico que los biólogos encuentran a menudo en peces o aves marinas, a menudo ya tienen siglos de antigüedad.



Manzana:
2 semanas



Bota vieja:
50 años



Vaso de plástico:
50 años
Algunos vasos de plástico no se descomponen nunca.
No son biodegradables.



Boîte de conserve:
50 ans



Bouteille en plastique:
450 ans

Una botella de plástico PET se desintegra en unos 450 años y después no habrán desaparecido todos los componentes plásticos. A veces en la arena de la playa se encuentran partículas minúsculas verdes, amarillas o azules: los microcristales.

Gollnest & Kiesel invierte el 100% de sus ganancias de la línea de productos de Peggy Diggledey en costas, mares y proyectos de reforestación en el norte de Alemania. Puede encontrar más información sobre el medio ambiente y proyectos sociales en los que participamos en www.goki.eu o www.peggydiggledey.eu

Hengelspel

Inhoud:

- 1 houten zee
- 3 hengels met magneten

Te vangen zijn:

- 1 zeester, 1 zeeslak, 1 haring (elk 1 punt)
- 1 schol, 1 bot, 1 mossel, 1 kreeft (elk 2 punten)
- 1 half opgegeten appel, 1 oude laars, 1 koffiebeker (elk 3 punten)
- 1 conservenblik, 1 plastic fles (elk 4 punten)

Voor 2 – 3 spelers.



Doel van het spel

Jaarlijks komt tussen 10 miljoen en 14 miljoen ton plastic in onze zeeën terecht.

Dat kostte in 2017 wereldwijd het leven aan ongeveer een miljoen zeevogels en meer dan 100.000 zeezoogdieren.

Vind jij ook dat dit niet zou mogen? Dan kun je hier helpen de zeeën en rivieren weer iets schoner te maken.

Bij dit spel gaat het niet om het aantal gevangen vissen! Elke vis, laars of zeester heeft weliswaar een bepaald aantal punten, maar de meeste punten krijg je voor de schadelijke stoffen die je uit je zee opvist.

Om het spel te winnen, moet je niet alleen goed kunnen hengelen, maar heb je ook wat geluk nodig. Op het einde wordt alle punten opgeteld. Wie de meeste schadelijke stoffen heeft opgevist, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Eerst moet je de zee op een tafel opbouwen. Waar de eindstukken tegen elkaar komen, moet je de zee met de banden samenbinden. Zo kan je zee niet meer omvallen.

De 12 zeebewoners – dus zowel de vissen als de kreeft, de mossel en de zeester, de plastic fles, laars en ook de half opgegeten appel – moeten nu in de zee worden gegooid. Deze hebben elk een metalen punt en zijn magnetisch. Zo kunnen ze met de hengel worden opgevist.

Hierbij mogen jullie niet in de zee kunnen kijken. Anders zou het spel immers veel te eenvoudig zijn.

De regels

De eerste visser houdt zijn hengel in de zee en probeert een zo ‘waardevol’ mogelijke vangst aan de haak te slaan, die hij vervolgens zo voorzichtig mogelijk over de rand van het bassin trekt, zonder dat zijn vangst weer van de haak kan springen. Pas wanneer het conservenblik (de kreeft, de vis, ...) veilig buiten de zee op de tafel ligt, krijg je de bijbehorende punten. Als je een goede vangst gelukt is, mag je je hengelgeluk direct nog een keer beproeven.

Indien je vangst echter terug in zee valt, mag de volgende speler proberen iets te vangen.

Zo wordt om beurten verder gespeeld, tot de zee is leeggevist.

Op het einde van het spel tellen alle spelers hun verzamelde punten op. Wie de meeste punten heeft opgevist, is de winnaar van de hengelwedstrijd. De mooie, slanke vis telt helaas slechts voor één punt; het is jullie er immers om te doen het afval uit de zee te halen...

Spelvariant

Jullie kunnen ook afspreken dat na elke hengelpoging altijd de volgende speler aan de beurt is – of nu iets werd gevangen of niet.

Veel visplezier!

Hoelang duurt het eigenlijk voor je afval verteerd is?

De plastic deeltjes die biologen dikwijls in vissen of zeevogels aantreffen, zijn vaak al tientallen jaren oud.



Appel:
2 weken



Oude laars:
50 jaar



Plastic beker:
50 jaar
Sommige plastic bekers vergaan zelfs nooit. Ze zijn biologisch niet afbreedbaar.



Conserveblik:
50 jaar



Peteefles:
450 jaar

Het duurt ongeveer 450 jaar voor een petfles verteerd is en ook dan zijn nog niet alle plastic deeltjes helemaal verdwenen. Soms vind je op het strand piepkleine groene, gele of blauwe korreltjes in het zand. Dat zijn microplastics.

Gollnest & Kiesel steekt de winst van de volledige Peggy Diggledey-productlijn voor 100 % in kust-, zee- en herbebossingsprojecten in Noord-Duitsland. Meer informatie over de milieu- en sociale projecten waar wij eveneens bij betrokken zijn, vindt u onder www.goki.eu of www.peggydiggledey.eu

Fiskespil

Indhold:

- 1 træsø
- 3 fiskestænger med magnetter

Der skal fiskes

- 1 sørstjerne, 1 havsnegl, 1 sild (giver 1 point)
- 1 rødspætte, 1 skrubbe, 1 musling, 1 krebs (giver 2 point)
- 1 cæbleskrog, 1 gammel støvle, 1 kaffebæger (giver 3 point)
- 1 konervesdåse, 1 plastikflaske (giver 4 point)

Til 2 – 3 medspillere.

Meningen med spillet

Hvert år havner der mellem 10 og 14 mio. tons plastikaffald i vores have.

I 2017 kostede det på verdensplan op mod 1 mio. havfugle og langt over 100.000 havpattedyr livet.

Hvis du gerne vil gøre en forskel for miljøet, kan du her hjælpe med at holde have og vandløb mere rene.

Det er ikke antallet af fangede fisk, der er afgørende for spillets udfald, idet hver fisk, støvle eller sørstjerne også giver et bestemt pointtal. De fleste point får du for de skadelige stoffer, som du fanger i søen.

Udover at du skal være god til at fiske skal der også lidt held til at vinde spillet. Til sidst tælles alle point sammen. Den spiller, der har fanget de fleste skadelige stoffer, har vundet.

Forberedelse af spillet

Start med at samle søen på et bord. Der, hvor de sidste dele støder mod hinanden, samler du søen med båndene, så den ikke vælter.

Alle 12 havbeboere, dvs. fiskene, krebsen, muslingen og sørstjernen, men også plastikflasken, støvlen og cæblet, skal nu befolke søen. De nævnte genstande er magnetiske omkring metalpunktet, så de bliver siddende på fiskestangen.

Når I fisker, må I ikke kigge ned i søen, for så ville spillet være alt for nemt.

Spilleregler

Den første spiller sænker fiskesnøren ned i søen og forsøger at få en så „værdifuld“ fangst på krogen som mulig. Pas på, når fangsten skal hives op over bækkenkanten, den skulle nødigt glide ned i vandet igen. Når konervesdåsen(krebsen, fisken osv.) er hevet op fra søen og ligger på bordet, får du tildelt et tilsvarende antal point. Hvis du har fået en rigtig god fangst på krogen, må du kaste snøren ud igen umiddelbart efter.

Hvis du skulle være så uheldig at din fangst glider ned i søen igen, er det næste spillers tur til at prøve lykken.

I spiller videre efter tur, indtil søen er blevet tømt for genstande.

Til sidst tæller hver spiller sine point. Den, der har fået samlet flest point, har vundet. Den smukke slanke fisk giver desværre kun 1 point. Det giver flest point at befri søen for affald.

Spillevariant

I kan aftale på forhånd, at hver spiller kun får et forsøg inden det er næste spillers tur, uanset om der har været fangst på krogen eller ej.

God fornøjelse!



Hvor længe er dit affald om at rådne op?

Mange af de plastikdele, som biologer ofte finder i maven på fisk eller havfugle, er flere årtier gamle.



Æble:
2 uger



Gammel
støvle:
50 år



Plastikbæger:
50 år
Nogle plastikbægre
rådner aldrig, fordi de
ikke er nedbrydelige
i naturen.



Knoservesdåse:
50 år



PET-flaske:
450 år

En PET-plastikflaske er ca. 450 år om at blive nedbrudt, men det betyder ikke, at alle dens enkeltdele forsvinder. På stranden kan man ind imellem se bittesmå grønne, gule eller blå „krummer“ i sandet. Det er mikroplast, dvs. små dele af plastikmaterialet.

Hos Gollnest & Kiesel går hele overskuddet fra Peggy Diggledey-produktlinjen til kyst-, hav- og beplantningsprojekter i Nordtyskland. Nærmere informationer om miljø- og sociale projekter, som vi engagerer os i, finder du på www.goki.eu og www.peggydiggledey.eu

1 Gioco della pesca

Contenuto:

- 1 mare di legno
- 3 canne da pesca con magneti

Le prede da pescare sono

- 1 stella marina, 1 chiocciola marina, 1 aringa (1 punto ciascuna)
- 1 platessa, 1 passera di mare, 1 conchiglia, 1 granchio (2 punti ciascuno)
- 1 mela morsicata, 1 vecchio stivale, 1 bicchierino da caffè (3 punti ciascuno)
- 1 barattolo di conserva, 1 bottiglia di plastica (4 punti ciascuno)

Per 2-3 giocatori.



Obiettivo del gioco

Ogni anno giungono nei nostri mari tra i 10 e i 14 milioni di tonnellate di plastica.

Nel 2017 questo è costato la vita a un milione di uccelli marini e a più di 100.000 cetacei.

Pensi che non sia giusto? Allora con questo gioco puoi aiutarci a ripulire un po' i mari e i corsi d'acqua.

A determinare la vittoria non è il numero assoluto di pesci pescati, perché ogni pesce, stivale o stella marina comporta un punteggio diverso. Il maggior numero di punti però si ottiene pescando i materiali estranei e dannosi presenti nel proprio mare.

Al di là del saper pescare, per vincere il gioco ci vuole anche un po' di fortuna. Alla fine si sommano i punti. Vince il gioco chi ha pescato il maggior numero di materiali dannosi.

Preparazione del gioco

Prima di tutto devi montare il mare su un tavolo. Nei punti in cui i pezzi finali si trovano a toccarsi, chiudi il mare con i lacci.

In questo modo non rischierà di rovesciarsi.

A questo punto il mare deve essere popolato da tutti e 12 gli abitanti del mare, i pesci come il granchio, la conchiglia e la stella di mare, la bottiglia di plastica, lo stivale e anche la mela morsicata. Hanno un magnete sul punto metallico per poter attaccarsi all'amo.

Non dovete poter guardare dentro il mare, altrimenti il gioco sarebbe troppo facile.

Le regole

Il primo pescatore butta l'amo e cerca di far abboccare una preda più "preziosa" possibile e di portarla con molta cautela sopra il bordo della vasca in modo da non farla scappare via dall'amo. Solo dopo aver portato l'oggetto (il barattolo di conserva, il granchio, il pesce ecc.) definitivamente fuori dal mare e averlo posato sul tavolo, puoi conteggiare i punti ottenuti.

Se riesci a pescare qualcosa, puoi tornare subito a sfidare la fortuna.

Se però la preda ti ricade nel mare, il gioco passa al giocatore successivo.

Il giro continua finché il mare resta vuoto.

Alla fine del gioco ogni giocatore somma i punti realizzati. Vince la gara di pesca chi ha totalizzato il numero più alto di punti.

Il pesce bello e snello vale purtroppo solo un punto, perché in fondo quello che volete è liberare il mare dai rifiuti.

Variante di gioco

Prima di iniziare a giocare potete anche mettervi d'accordo sul passare il gioco al pescatore successivo dopo ogni tentativo, a prescindere dalla buona riuscita o meno della pesca.

Buona pesca!

Quanto tempo occorre perché i tuoi rifiuti vengano smaltiti?

Molte delle particelle di plastica che i biologi trovano spesso nei pesci o negli uccelli acquatici sono vecchie di decenni.



Mela:
2 settimane



**Vecchio
stivale:**
50 anni



Bicchiere die plastica:
50 anni
Alcuni bicchieri di plastica non si decompongono mai.
Non sono biodegradabili.



**Barattolo di
conserva:**
50 anni



**Bottiglia:
in PET:**
450 anni

Perché una bottiglia di plastica in PET si decomponga occorrono ben 450 anni, tempo dopo il quale non sono ancora spariti tutti i componenti della plastica. Ti può succedere di tanto in tanto di trovare sulla sabbia minuscoli detriti verdi, gialli o blu: sono le microplastiche.

Gollnest & Kiesel ha deciso di destinare il 100% degli utili dell'intera linea di prodotti Peggy Diggledey a progetti di protezione delle coste e del mare e di rimboschimento nel Nord della Germania. Per ulteriori informazioni sugli altri progetti ambientali e sociali a cui partecipiamo, vi invitiamo a consultare i siti www.goki.eu o www.peggydiggledey.eu

Jogo de pesca

Conteúdo:

- 1 lago
- 3 canas com íman

Para pescar

- 1 estrela-do-mar, 1 búzio, 1 arenque (valem 1 ponto cada)
- 1 solha, 1 linguado, 1 mexilhão, 1 caranguejo (valem 2 pontos cada)
- 1 maçã trincada, 1 bota velha, 1 copo de café (valem 3 pontos cada)
- 1 lata de conserva, 1 garrafa de plástico (valem 4 pontos cada)

Para 2 – 3 jogadores.

Objetivo do jogo

Todos os anos, entre 10 milhões e 14 milhões de toneladas de plástico acabam nos nossos oceanos.

No ano de 2017, isto custou a vida a cerca de um milhão de aves marinhas e a mais de 100 000 mamíferos marinhos.

Achas que isto não deve acontecer? Então, podes ajudar a manter os oceanos e as massas de água do planeta mais limpos. O êxito do jogo não depende apenas do número de peixes que conseguires pescar. Cada peixe, bota ou estrela-do-mar vale um determinado número de pontos. Podes ganhar mais pontos pelos poluentes que conseguires pescar no lago.

Além da habilidade para a pesca, é também preciso um pouco de sorte para ganhar o jogo. No final, somam-se os números de pontos. Ganhá o jogo quem pescar mais poluentes.

Preparação do jogo

Em primeiro lugar, deves montar o lago sobre uma mesa. Prende o lago com as fitas onde as últimas peças se juntam.

Assim, o lago não cai.

Agora, o lago deve ser povoado com todos os 12 habitantes: os peixes, o caranguejo, o mexilhão e a estrela-do-mar, a garrafa de plástico, a bota e a maçã trincada. Estes estão magnetizados nos pontos de metal e agarram-se à cana de pesca.

Não é permitido olhar para o lago, ou o jogo fica muito fácil.

As regras

O primeiro pescador lança a cana ao lago, tenta agarrar uma pescaria "valiosa" e passar com ela com cuidado sobre o rebordo do lago sem que salte do anzol. Os pontos só podem ser contados depois da lata de conserva (ou o caranguejo ou o peixe...) estiverem em segurança, fora do lago e sobre a mesa. Se tiveres sucesso, podes tentar novamente a tua sorte.

No entanto, se a tua pescaria saltar de volta para o lago, é a vez do jogador seguinte tentar pescar.

Os jogadores tentam, na sua vez, até que o lago fique vazio.

No final do jogo, cada jogador soma os pontos que pescou. O vencedor da competição de pesca é o jogador que tiver mais pontos. Infelizmente, o peixe vale apenas um ponto, porque o mais importante é tirar o lixo todo do lago.

Variante do jogo

Os jogadores podem também decidir que, após cada tentativa, o jogador passa a vez ao próximo, independentemente se tiver sucesso ou não.

Boa pesca!



Quanto tempo demora o lixo a decompor-se?

Muitas vezes, as partículas de plástico que os biólogos costumam encontrar em peixes ou em aves marinhas têm já décadas.



Maçã:
2 semanas



Bota velha:
50 anos



Copo de plástico:
50 anos
Alguns recipientes de plástico nunca se decompõem. Não são biodegradáveis.



Lata de conserva:
50 anos



Garrafa de plástico:
450 anos

Uma garrafa de plástico PET demora 450 anos a decompor-se, mas nem todos os seus componentes desaparecem.

Muitas vezes, encontras na areia da praia umas pequenas migalhas de cor verde, amarela ou azul que são micropartículas de plástico.

A Gollnest & Kiesel doa 100% dos lucros de toda a linha de produtos Peggy Diggledey a projetos costeiros, marinhos e florestais no norte da Alemanha. Para mais informações sobre os projetos ambientais e sociais em que estamos também envolvidos, consulte www.goki.eu ou www.peggydiggledey.eu

Gra Wędkarska

Zawartość:

- 1 drewniane jeziorko
- 3 wędki z magnesami

Przedmioty do łowienia

- 1 rozgwiazda, 1 ślimak morski, 1 śledź (każde za 1 punkt)
- 1 płastuga, 1 flagra, 1 małż, 1 krab (każde za 2 punkty)
- 1 nadgryzione jabłko, 1 stary but, 1 kubek do kawy (każde za 3 punkty)
- 1 puszka aluminiowa, 1 butelka plastikowa (każde za 4 punkty)



Gra dla 2 – 3 graczy.

Cel gry

Każdego roku, do naszych oceanów dostaje się od 10 do 14 milionów ton plastikowych odpadów.

W roku 2017, kosztowało to życie blisko milion ptaków wodnych oraz znacznie powyżej 100.000 ssaków wodnych na całym świecie.

Chyba zgodzisz się, że to nie jest słuszne. Możesz pomóc, aby oceany, jeziora i rzeki były znowu czystsze.

Ilość złowionych ryb nie jest najważniejszą rzeczą, jeśli chodzi o zwycięstwo w grze; każda ryba, but czy rozgwiazda oznaczają zdobytne punkty. Jednak najwięcej punktów można zdobyć za złowienie najbardziej szkodliwych przedmiotów.

Oprócz umiejętności wędkarskich, konieczna jest również odrobina szczęścia. Na koniec gry punkty są sumowane. Gracz, który złowił najbardziej szkodliwe przedmioty zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

Zaczynamy od ułożenia jeziorka na stole. W miejscu złączeń elementów, zwiąż je za pomocą wstążki. Jezioro wtedy nie przewróci się. Wszyscy mieszkańcy morza - ryba, krab, małż, butelka i nadgryzione jabłko muszą być umieszczone w jeziorze. Metalowe punkty są magnetyczne, co umożliwia ich złowienie na wędkę. Nie należy patrzyć na jezioro, aby gra nie była zbyt łatwa.

Zasady

Pierwszy gracz trzyma wędkę z linką w jeziorze i próbuje złowić "cenny" okaz i wyciągnąć go tak ostrożnie jak to możliwe, tak aby zdobycz nie spadła z wędką. Gracz otrzymuje punkty, jeśli złowiony przedmiot leży już bezpiecznie na stole poza obszarem jeziorka. Po prawidłowym połówie, gracz może spróbować ponownie.

Jeśli zdobycz spadnie znów do jeziorka, szczęścia próbuje kolejny gracz.

Następnie, gra toczy się po kolejno aż jeziorko zostanie puste.

Na koniec gry, gracze podliczają swoje punkty. Zwycięzca zostaje gracz, który zdobył największą ilość punktów. Piękna rybka daje jedynie jeden punkt, w końcu chodzi o oczyszczenie jeziorka ze śmieci...

Wariant gry

Gracze mogą umówić się, że po każdej próbie łowienia następuje tura kolejnego gracza, bez względu czy poprzedni coś złowił czy nie.

Udanego wędkowania!

Jak długo rozkładają się śmieci?

Częsteczki plastiku, które biolodzy często znajdują w rybach lub ptakach mają często kilkadziesiąt lat.



Jabłko:
2 tygodnie



Stary but:
50 lat



Kubeczek plastikowy:
50 lat
Niektóre kubeczki nigdy się nie rozkładają, ponieważ nie są biodegradowalne.



Puszka aluminiowa:
50 lat



Butelka PET:
450 lat

Butelka PET rozłoży się dopiero po około 450 latach, ale nawet wtedy nie wszystkie jej plastikowe elementy całkowicie znikną. Czasami można dojrzeć w piasku małe zielone, żółte czy niebieskie okruchy. Są to właśnie częsteczki plastiku.

Firma Gollnest & Kiesel przeznacza 100% zysków ze sprzedaży linii produktów Peggy Diggledey na projekty przybrzeżne, morskie oraz dotyczące ponownego zalesiania realizowane w północnych Niemczech. Więcej informacji dotyczących innych projektów środowiskowych oraz społecznych, w których bierzemy udział można uzyskać na stronach www.goki.eu oraz www.peggydiggledey.eu

RUS Игра «Поймай рыбку»

Комплект:

- 1 деревянное море
- 3 удочки с магнитами

Выловить можно:

- 1 морскую звезду, 1 морскую улитку, 1 селедку (1 очко)
- 1 морскую камбала, 1 речную камбалу, 1 моллюска, 1 краба (2 очка)
- 1 огрызок яблока, 1 старый ботинок, 1 стаканчик из-под кофе (3 очка)
- 1 консервную банку, 1 пластиковую бутылку (4 очка)

Данная игра рассчитана на 2 – 3 игроков.

Цель игры

Каждый год в Мировой океан выбрасывается от 10 до 14 млн. тонн пластика.

В 2017 году это стало причиной смерти около 1 млн. морских птиц и более чем 100 тыс. морских млекопитающих во всем мире.

Ты считаешь, что так не должно быть? Тогда, играя в эту игру, ты можешь помочь немного очистить моря и другие водоемы от мусора. Победа в игре не обязательно зависит от количества пойманной рыбы; за каждую выловленную рыбку, ботинок или морскую звезду также начисляется определенное количество очков. Наибольшее количество очков ты получаешь за выловленные посторонние предметы, которые наносят вред морю, в котором ты ловишь рыбку.

Кроме умения ловить рыбку победа в игре также немного зависит и от обычного везения. В конце игры происходит подсчет очков. Побеждает тот игрок, который поймал наибольшее количество оказывающих вредное воздействие предметов.

Подготовка к игре

Сначала необходимо собрать море и установить его на столе. В месте соединения последних частей моря его нужно связать специальной лентой. Тогда оно не развалится.

После этого все 12 морских жителей – рыбы, а также краб, моллюск, морская звезда, пластиковая бутылка, ботинок и даже огрызок яблока – должны населять море. Они все имеют металлический элемент, благодаря которому их можно поймать на удочку.

Игрокам не разрешается заглядывать в море во время рыбной ловли. Иначе игра будет слишком уж простой.

Правила игры

Первый игрок забрасывает удочку в море и пытается поймать на крючок наиболее «ценный» предмет, после чего он должен очень осторожно перетянуть свой улов через край моря, чтобы тот не соскочил с крючка. Только после того, как ты вытащил консервную банку (краба, рыбку...) из моря и положил свой улов на стол, тебе начисляются соответствующие очки. Если тебе удалось выловить что-нибудь из моря, ты можешь снова попытаться счастья в рыбной ловле.

Если же морской житель или предмет упадет обратно в море, ход переходит к следующему игроку.

Таким образом игра продолжается до тех пор, пока море не опустеет.

В конце игры каждый игрок подсчитывает свои очки в соответствии с очками, обозначенными на его улове. Побеждает игрок, который набрал наибольшее количество очков. К сожалению, за красивую изящную рыбку можно получить только одно очко, ведь конечной целью игры является очищение моря от мусора.

Вариант игры

Вы можете договориться перед началом игры, что после каждой попытки что-нибудь выловить ход переходит к следующему игроку, независимо от успеха попытки.

Хорошего улова!

Сколько на самом деле требуется времени твоему мусору, чтобы разложиться?

Возраст частичек пластика, которые биологи нередко находят в желудках рыб или морских птиц, часто составляет несколько десятков лет.



Яблоко:
2 недели



А старый
ботинок:
50 лет



Стаканчики из
искусственных материалов:
50 лет
Некоторые пластиковые
стаканчики вообще не
разлагаются. Они изготовлены
из биологически нерасщепляемых
материалов.



Консервная
банка:
50 лет



Пластиковая
бутылка:
450 лет

Пластиковая бутылка распадается только через 450 лет, но и к этому времени не все компоненты пластика исчезают полностью. Крошечные зеленые, желтые или синие частицы, которые ты иногда находишь в песке на пляже, являются микрочастицами пластика.

Компания «Gollnest & Kiesel» перечисляет 100% своей прибыли от продажи продуктовой линейки «Peggy Diggledey» на развитие проектов по очистке берега, моря, а также лесонасаждения в Северной Германии. Более подробную информацию о проектах по защите окружающей среды, а также о социальных проектах, в которых мы принимаем участие, Вы можете получить, перейдя по нижеприведенным ссылкам: www.goki.eu или www.peggydiggledey.eu



(CN) 钓鱼游戏

包含:

- 1 个木制海洋
- 3 根带有磁铁的钓鱼竿

钓鱼的对象有

- 1 只海星、1 只海蜗牛、1 条鲱鱼（钓到分别得 1 分）
- 1 条高眼鲽、1 条比目鱼、1 个贝壳、1 只螃蟹（钓到分别得 2 分）
- 1 颗被咬过的苹果、1 只旧靴、1 个咖啡杯（钓到分别得 3 分）
- 1 个罐头、1 个塑料瓶（钓到分别得 4 分）

适合 2-3 人同时游戏。



游戏目标

每年均有 1000-1400 万吨的塑料垃圾被扔进海洋中。

2017 年全球有高达一百万只海鸟以及十万多只海洋哺乳生物因此而丧命。

如果你也觉得必须避免造成这种灾难，那么你可以贡献出你的力量，还海洋和水体一个干净的世界。

这场游戏的获胜不在于钓到多少条鱼，每条鱼、靴子或海星都有特定的分数。你在钓鱼海洋中钓到的外来有害物质越多，得到的分数也越高。

除了体验钓鱼的乐趣之外，也需要一些运气来赢得游戏胜利。游戏最后统计总分数。钓到的有害外来物质越多表示分数越高，分数最高者获胜。

游戏准备

首先必须在桌面上搭建木制钓鱼海洋。最后两块木板连接后，用桶箍将钓鱼海洋箍紧。这样钓鱼海洋就不会倾倒了。

将所有居住在海洋中的鱼、螃蟹、贝壳和海星等 12 种生物以及塑料瓶、靴子和被咬过的苹果等海洋垃圾放入钓鱼海洋中。这些物体的金属一端装有磁铁，钓到后可以粘在钓鱼竿上。

游戏者无法看到钓鱼海洋中的物体。否则将失去这个游戏的乐趣。

玩法

第一个钓鱼者将钓鱼竿放入游戏池中并尝试钓出“分数最高”的生物，尽量小心谨慎地将钓鱼竿移动到游戏池边，避免钓鱼钩上的物体掉落回游戏池。只有罐头（螃蟹、鱼等）掉到钓鱼海洋外面的桌面后，游戏者才可以获得相应的分数。如果你已成功捕获，就可以再次挑战钓鱼游戏。

如果你所钓到的物体很遗憾地再次掉回钓鱼海洋中，将轮到下一个游戏者钓鱼。

以此顺序轮流游戏，直到游戏池中的所有物体都被钓完。

游戏结束时，每名游戏者统计其所钓到的总分数。分数最高者为游戏获胜者。钓到漂亮的小鱼时只能得一分，因为我们的游戏任务是清理海洋中的垃圾。

其他玩法

游戏者也可以事先约定每人每次只能钓一次鱼，无论成功或失败都必须轮到下一名游戏者钓鱼。

耶！钓到了！

你所钓到的垃圾要经过多久才会腐烂？

生物学家在鱼或海鸟肚子里发现的塑料垃圾往往都是几十年前就漂浮在海中的垃圾。



苹果:
2 周



旧靴子:
50 年



塑料杯:
50 年
有些塑料杯永远不会腐烂。
这些垃圾无法进行生物分解。



罐头:
50 年



PET（聚对苯二甲酸类塑料）
塑料瓶:
450 年

PET 塑料瓶分解需要 450 年，即使已经完全分解，也仍然存在某些塑料成分。我们在沙滩上的砂砾中发现的绿色、黄色或蓝色微粒碎屑，就是微塑料污染。

Gollnest & Kiesel 公司将整条 Peggy Diggledey 生产线所带来的利润 100% 全部捐给德国北部的海岸、海洋和绿化环保项目。
有关我们所参与的环境和社会贡献项目的详细信息，请参见 www.goki.eu 或 www.peggydiggledey.eu



Peggy Diggledey

www.peggydiggledey.eu

join th

the family

goki

Roseburger Str. 30
21514 Güster
GERMANY
Art.-No: 56782

Batch-No.:

