

GAME #2 – FAST FISHIN' WITH NUMBERS

For 2 players (or 2 teams) who can add and subtract simple numbers

This game is played as Fast Fishin', above, except as players try to catch the fish, they are attempting to collect the most points. Each fish is valued by its number: 3, 4 or 5 points, so the players try to capture the higher numbers first.

When all the fish are caught, players count the number of points they have earned. They must deduct one point on any creature they caught in error. The winner is the player or team with the most points.

GAME #4 – FISH ADDITION

For 2-4 players

BEFORE YOU BEGIN:

Place the "coral reef fishing pond" on the table where everyone can reach. Put all 12 fish and 2 creatures into the pond.

PLAYING THE GAME:

The youngest player begins. On your turn, use the fishing pole to catch a fish. Once you have caught one, "unhook" it and say aloud the number that appears on the fish. Now, try to catch another fish. When caught, add together the numbers on the 2 fish you have caught. If you have added correctly, you continue by trying to catch another fish and add the numbers on the three captured fish together. Your turn continues until (a) you add the numbers on your fish incorrectly, or (b) you catch a creature by mistake. It is now the next player's turn.

WINNING THE GAME:

When all the fish have been caught, whoever has the most fish wins the game!

NOTE TO PARENTS: There are many other games you can play with Magnetic Fishing Game. Use

the fish to teach counting and matching. Hide one of the fish to play a memory game! Perfect for team games. Magnetic Fishing Game is great for a birthday party, a family game night, on a rainy day or any time at all!

JEU #2 – PÊCHE RAPIDE AVEC DES CHIFFRES

Pour 2 joueurs (ou 2 équipes) qui peuvent additionner et soustraire des chiffres

Ce jeu est joué comme celui de pêche rapide ci-dessus, sauf que les joueurs en essayant d'attraper un poisson, essaient d'accumuler le plus grand nombre de points. Chaque poisson est évalué par son chiffre: 3, 4 ou 5 points, ainsi les joueurs essaient de pêcher les poissons aux chiffres les plus élevés en premier.

Quand tous les poissons sont pêchés, les joueurs comptent le nombre de points qu'ils se sont mérités. Ils doivent déduire un point pour chaque créature qu'ils ont attrapé en erreur. Le gagnant est le joueur ou l'équipe avec le plus de points.

JEU #3 – PÊCHEZ LES POISSONS À NUMÉRO

Pour 2 à 3 joueurs

AVANT DE DÉBUTER:

Placez "l'étang de pêche à récif corail" sur la table où tous les joueurs peuvent l'atteindre. Mettez tous les poissons et créatures dans l'étang.

COMMENT JOUER:

Le plus jeune joueur débute. À votre tour, essayez d'attraper un poisson. Si vous réussissez, gardez le poisson et essayez d'attraper l'autre poisson qui a le même nombre de points que celui que vous venez tout juste de pêcher. Si vous réussissez, vous gardez les deux poissons. Si, en essayant de pêcher le deuxième poisson, vous attrapez un poisson avec une autre valeur de point ou une créature par erreur, vous devez rejeter tous les poissons. C'est le tour du prochain joueur.

COMMENT GAGNER:

Quand tous les poissons sont pêchés, le joueur avec le plus grand nombre de paires de poissons à chiffres assortis gagne la partie. S'il y a une joute nulle entre deux joueurs, ils font une ronde finale.

JEU #4 – ADDITION DE POISSONS

Pour 2 à 4 joueurs

AVANT DE DÉBUTER:

Placez "l'étang de pêche à récif corail" sur la table où tous les joueurs peuvent l'atteindre. Mettez tous les 12 poissons et 2 créatures dans l'étang.

COMMENT JOUER:

Le plus jeune joueur débute. À votre tour, utilisez la canne à pêche pour attraper un poisson. Une fois que vous en avez pêché un, "décrochez-le" et dites tout fort le chiffre qui paraît sur le poisson. Essayez maintenant de pêcher un autre poisson. Une fois attrapé, additionnez ensemble les chiffres sur les 2 poissons que vous avez pêchés. Si vous avez additionné correctement, vous continuez en essayant de pêcher un autre poisson et additionnez les chiffres ensemble des trois poissons capturés. Votre tour se continue jusqu'à ce que (a) vous additionnez les chiffres sur vos poissons incorrectement, ou (b) vous attrapez une créature par erreur. C'est maintenant le tour du prochain joueur.

COMMENT GAGNER:

Quand tous les poissons ont été pêchés, le joueur qui a le plus grand nombre de poissons gagne la partie!

NOTE AUX PARENTS: Il y a un bon nombre d'autres jeux que vous pouvez jouer avec le jeu de pêche magnétique. Utilisez les poissons pour enseigner à compter et à assortir. Cachez un des poissons pour jouer un jeu de mémoire! Excellent pour les jeux d'équipe, le jeu de pêche magnétique est parfait pour les fêtes d'anniversaire, une soirée de jeu de famille, un jour de pluie ou en tout temps!

(Ce jeu peut également être joué en équipes. Un chef de jeu garde le temps avec la deuxième aiguille d'une montre ou horloge. Les membres des équipes ont 20 secondes chacun pour "pêcher", en remettant rapidement la canne à pêche au membre suivant de l'équipe quand leur temps est écoulé. Quand tous les poissons sont pêchés, l'équipe qui a pêché le plus de poissons gagne la partie!)

REMARQUE: Si les enfants préscolaires ne peuvent compter leurs poissons, ils peuvent les placer en une pile. Enlevez-en un de la pile pour chaque créature capturée. Comparez les piles. Le joueur avec la plus grande pile gagne la partie!

Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne la partie!

Quand tous les poissons sont capturés, le jeu se termine. Chaque joueur compte sa prise de poissons. Un point est donné à chaque poisson pêché. Un point est déduit pour toutes créatures qui ont été capturées.

COMMENT GAGNER:

Quand un poisson est "attrapé", le joueur l'enlève de "l'hamac" et le garde. Si, en essayant d'attraper un poisson, un joueur attrape accidentellement une créature, il/elle doit la garder

créatures dans l'étang.

Un joueur crie "1, 2, 3... allez-y!" et les deux joueurs se penchent sur l'étang et se servent de leur canne à pêche pour attraper un poisson le plus rapidement possible, en essayant d'éviter les autres

COMMENT JOUER:

l'illustration. Chaque joueur obtient une canne à pêche avec un vert magnétique.

tous les 12 poissons et 2 créatures dans l'étang. Assemblez les cannes tel que montré sur

Placez "l'étang de pêche à récif corail" sur la table où tous les joueurs peuvent l'atteindre. Mettez

AVANT DE DEBUTER:

Pour 2+ joueurs (ou 2 équipes)

JEU #1 - PÊCHE RAPIDE

RÈGLES DU JEU:

CONTENU: 1 récif de corail, 2 cannes à pêche, 12 poissons, 1 hippocampe, 1 tortue de mer

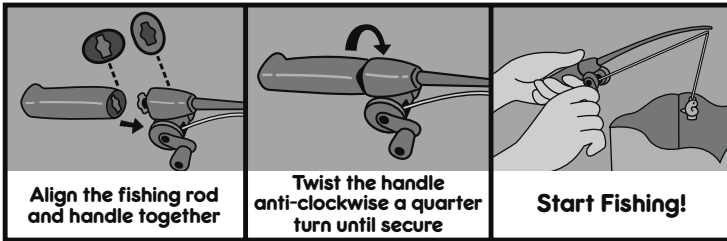


Jeu de pêche magnétique pour les enfants d'âge préscolaire, 3 ans et +
Un plaisir réel avec ce jeu de pêche pour les enfants d'âge préscolaire, 3 ans et +



Magnetic Fishing Game

A really fun fishing game for preschoolers, ages 3 & up



CONTENTS: 1 coral reef, 2 fishing rods, 12 fish, 1 sea horse, 1 sea turtle

GAME RULES:

GAME #1 – FAST FISHIN’

For 2+ players (or 2 teams)

BEFORE YOU BEGIN:

Place the “coral reef fishing pond” on the table where all players can reach. Put all 12 fish and 2 creatures into the “pond”. Assemble the rods as shown in illustration. Each player gets a fishing pole with magnetized worm.

PLAYING THE GAME:

One player shouts “1, 2, 3... go!” and both players lean over the pond and use their poles to catch the fish as quickly as they can, trying to avoid the other creatures in the pond.

As a fish is “caught”, the player removes it from the “hook” and keeps it. If, while trying to catch a fish, a player accidentally catches a creature, he/she must keep it.

WINNING THE GAME:

When all the fish are caught, the game is over. Each player counts his/her fish. One point is awarded for each fish caught. One point is deducted for any creatures that were caught.

The player with the most points wins the game!

NOTE: If preschoolers cannot count their fish, they can place them in a pile. Take one off the pile for every creature caught. Compare the piles. Whoever has the highest pile is the winner!

(This game can also be played in teams. A game leader keeps time with the second-hand of a watch or clock. Members of the teams get 20 seconds each to “fish”, quickly handing over the pole to the next team member when their time is up. When all the fish are caught, the team that catches the most fish wins the game!)