

PÊCHE MAGNÉTIQUE ET MEMORY MAGNET AND MEMORY GAME

MAGNETANGELSPIEL UND MEMORY
MAGNETISCH VISSPEL EN GEHEUGENSPEL
PESCA MAGNÉTICA Y MEMORY
PESCA MAGNÉTICA E MEMORY
مغناطيسي الصيد والذاكرة / 磁性钓鱼套件



La pêche classique

Votre enfant se munit de la canne à pêche et doit repêcher les poissons aimantés. Si l'exercice est trop difficile, ne commencez que par les poissons numérotés 3 qui sont les plus gros. Au fur et à mesure de ses progrès, rajoutez les poissons numérotés 2 puis 1.

Lorsqu'il est à l'aise, vous pouvez lui demander de ne pêcher que les poissons d'une couleur. Commencez par les poissons de couleur bleue qui sont en plus grand nombre. Puis essayez avec le rouge et le jaune. Ceci développera son sens de l'observation tout en lui faisant réviser les couleurs.

Apprenez-lui les noms des poissons qu'il pêche pour développer son langage. Ensuite, faites l'inverse et demandez-lui de pêcher tel poisson !

Nom des animaux du coffret :

Taille 1



Pieuvre



Crabe



Homard



Calamar



Hippocampe

Taille 2



Poisson chirurgien bleu



Poisson ange Australien



Poisson clown



Poisson-pincette à bandes cuivrées

Taille 3



Baleine



Orque



Dauphin



Requin

Le memory (de 1 à 4 joueurs)

Disposez tous les poissons face cachée, hors de la boîte. Chacun son tour, un joueur retourne 2 poissons face visible. Si c'est une paire, il les conserve. Si ce n'en est pas une, il replace les poissons face cachée. Lorsqu'il n'y a plus de poissons, chaque joueur compte son nombre de paires. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Défis (de 1 à 4 joueurs)

Chaque joueur se munit d'une canne à pêche et se répartit autour de la boîte.

Défi 1 : le défi de rapidité

Le but est de pêcher des poissons le plus rapidement possible. Lorsque la boîte est vide, chaque joueur compte ses poissons. Celui qui en a le plus remporte le défi !

Défi 2 : le défi des paires

Chaque poisson est en double. Le but est de pêcher les paires. Lorsque la boîte est vide, chaque joueur compte son nombre de paires. Celui qui en a le plus remporte le défi !



Regular fishing

Your child uses the fishing rod to pick up the magnetic fish. If this is too difficult, start with the number 3 fish which are the biggest. As he progresses, add the number 2 then the number 1 fish.

When he is comfortable, you can ask him to pick up one colour of fish. Start with the blue fish as there are more of them. Then try the red and yellow fish. This will develop his observation skills while helping him revise his colours.

Teach him the names of the fish he is fishing to develop his language. Afterwards, ask him to pick up a specific fish!

Name of the animals in the set:

Size 1



Octopus



Crab



Lobster



Squid



Seahorse

Size 2



Blue surgeonfish



Australian angelfish



Clownfish



Copperband butterflyfish

Size 3



Whale



Orca



Dolphin



Shark

Memory game (1 to 4 players)

Put all the fish face down outside the box. Each player has a go at turning over 2 fish. If the fish make a pair, he keeps them. If they don't make a pair, he puts them back face down. When there are no more fish left, each player counts how many pairs they have. The one with the most wins the game.

Challenge game (1 to 4 players)

Each player has a fishing rod.

Challenge 1: speed

The aim is to fish as many fish as possible as quickly as possible. When the box is empty, each player counts how many fish they have. The one with the most wins the challenge!

Challenge 2: pairs

Each fish has a pair. The aim is to pick them up in pairs. When there are no more fish left, each player counts how many pairs they have. The one with the most wins the challenge!



Klassisches Angelspiel

Mit der Angelrute angelt Ihr Kind die Magnet-Fische. Sollte diese Übung zu schwer sein, können Sie mit den größten Fischen beginnen, die mit der Zahl 3 gekennzeichnet sind. Je nach Fortschritt können Sie zunächst die Fische mit der Zahl 2, dann die Fische mit der Zahl 1 hinzufügen.

Wenn Ihrem Kind die Übung gelingt, können Sie es auch auffordern, nur die Fische einer Farbe zu angeln. Beginnen Sie mit den blauen Fischen, die am häufigsten vorkommen. Probieren Sie es dann mit den roten und den gelben Fischen. Damit trainiert das Kind seine Beobachtungsgabe und lernt zugleich die Farben.

Bringen Sie ihm die Namen der geangelten Fische bei, damit es seine Sprache weiterentwickelt. Fordern Sie es dann umgekehrt auf, einen spezifischen Fisch zu angeln!

Im Set enthaltene Tiere:

Größe 1



Tintenfisch



Krabbe



Hummer



Krake



Seepferdchen

Größe 2



Blauer Doktorfisch



Australischer Engelfisch



Clownfish



Kupferstreifen-Pinzettfisch

Größe 3



Wal



Schwertwal



Delfin



Hai

Memory (1 bis 4 Spieler)

Legen Sie alle Fische verdeckt vor sich hin. Es wird reihum gespielt. Jeder Spieler darf 2 Fische aufdecken. Ist es ein Paar, darf er es behalten. Ist es kein Paar, legt er die Fische wieder verdeckt zurück. Sind alle Fische gefunden, zählt jeder Spieler seine Paare. Wer die meisten Paare hat, hat das Spiel gewonnen.

Zusatzaufgaben (1 bis 4 Spieler)

Alle Spieler nehmen sich eine Angelrute und verteilen sich um die Schachtel.

Zusatzaufgabe 1: Schnelligkeit

Ziel ist es, die Fische so schnell wie möglich zu angeln. Ist die Schachtel leer, zählt jeder Spieler seine Fische. Wer die meisten Fische hat, hat gewonnen!

Zusatzaufgabe 2: Paare

Jeder Fisch ist doppelt vorhanden. Ziel ist es, Paare zu angeln. Ist die Schachtel leer, zählt jeder Spieler seine Paare. Wer die meisten Paare hat, hat gewonnen!



Klassiek visspel

Mit der Angelrute angelt Ihr Kind die Magnet-Fische. Sollte diese Übung zu schwer sein, können Sie mit den größten Fischen beginnen, die mit der Zahl 3 gekennzeichnet sind. Je nach Fortschritt können Sie zunächst die Fische mit der Zahl 2, dann die Fische mit der Zahl 1 hinzufügen.

Wenn Ihrem Kind die Übung gelingt, können Sie es auch auffordern, nur die Fische einer Farbe zu angeln. Beginnen Sie mit den blauen Fischen, die am häufigsten vorkommen. Probieren Sie es dann mit den roten und den gelben Fischen. Damit trainiert das Kind seine Beobachtungsgabe und lernt zugleich die Farben.

Bringen Sie ihm die Namen der geangelten Fische bei, damit es seine Sprache weiterentwickelt. Fordern Sie es dann umgekehrt auf, einen spezifischen Fisch zu angeln!

Naam van de dieren in het koffertje:

Maat 1



Octopus



Krab



Kreeft



Inktvis



Zeepaardje

Maat 2



Doktersvis



Australische keizersvis



Clownvis



Forcipiger met koperstrepen

Maat 3



Walvis



Orca



Dolfijn



Haai

Memoryspel (1 tot 4 spelers)

Haal alle vissen uit de doos en leg ze met de afbeelding naar beneden. Iedereen mag elk om beurt 2 vissen omdraaien. Als het twee dezelfde afbeeldingen zijn, mag de speler ze houden. Als het twee verschillende zijn, draait hij ze terug. Als er geen vissen meer zijn, telt elke speler hoeveel paren hij heeft. De persoon met de meeste paren, wint het spel.

Uitdaging (van 1 tot 4 spelers)

Elke speler neemt een vislijn en gaat rond de doos zitten.

Uitdaging 1: snelheid

Het is de bedoeling dat de vissen er zo snel mogelijk uit worden gevisst. Wanneer de doos leeg is, telt elke speler zijn vissen. De persoon die de meeste vissen heeft, wint de uitdaging!

Uitdaging 2: paren maken

Elke vis zit er twee keer in. Het is de bedoeling dat de spelers paren vissen. Wanneer de doos leeg is, telt elke speler hoeveel paren hij heeft. De persoon die de meeste paren heeft, wint de uitdaging!



La pesca clásica

Tu hijo está equipado con una caña de pescar y debe pescar los peces imantados. Si el ejercicio es demasiado difícil, comenzad con los peces numerados en 3, pues son los más grandes. A medida que progrese, añadid los peces numerados en 2 y, luego, en 1.

Cuando se sienta bien, podéis pedirle que sólo pesque los peces de un color. Comenzad por los peces de color azul, que hay en mayor número. Luego, probad con el rojo y el amarillo. Esto desarrollará su sentido de la observación al hacer que revise los colores.

Enseñadle los nombres de los peces que pesca para desarrollar su lenguaje. ¡A continuación, haced lo contrario y pedirle que pesque un determinado pez!

Nombre de los animales de la caja:

Tamaño 1



Pulpo



Cangrejo



Bogavante



Calamar



Caballito de mar

Tamaño 2



Pez cirujano azul



Pez ángel australiano



Pez payaso



Pez mariposa

Tamaño 3



Ballena



Orca



Delfín



Tiburón

El memory (de 1 a 4 jugadores)

Coloca todos los peces por la cara oculta, fuera de la caja. Por turnos, cada jugador gira 2 peces por la cara visible. Si es un par, los conserva. Si no es un par, coloca los peces por la cara oculta. Cuando no haya más peces, cada jugador cuenta su número de pares. Quien tiene más, gana la partida.

Desafíos (de 1 a 4 jugadores)

Cada jugador se equipa con una caña de pescar y se distribuye alrededor de la caja.

Desafío 1: el desafío de la rapidez

La finalidad es pescar peces lo más rápidamente posible. Cuando la caja está vacía, cada jugador cuenta sus peces. ¡Quién tiene más, gana!

Desafío 2: el desafío de los pares

Cada pez tiene un doble. La finalidad es pescar los pares. Cuando la caja está vacía, cada jugador cuenta su número de pares. ¡Quién tiene más, gana!



La pesca classica

Con la canna da pesca in mano, il tuo bambino dovrà ripescare i pesciolini magnetici. Se dovesse risultargli troppo difficile, potrà iniziare con i pesci più grandi, indicati dal numero 3. A seconda dei suoi progressi, passerà poi ai pesci con il numero 2 e infine a quelli con il numero 1.

Quando si troverà completamente a suo agio, potrete chiedergli di pescare solamente i pesci di un colore specifico. Cominciate con i pesci blu, che sono più numerosi. Poi passate ai rossi e infine ai gialli. In questo modo potrà sviluppare il senso dell'osservazione imparando, contemporaneamente, i colori.

Insegnategli i nomi dei pesci che pesca, in modo che possa ampliare il suo vocabolario. Poi, al contrario, chiedetegli di pescare un pesce specifico!

Nome degli animali del cofanetto:

Misura 1



Piovra



Granchio



Aragosta



Calamaro



Ippocampo

Misura 2



Pesce Chirurgo blu



Pesce Angelo australiano



Pesce pagliaccio



Pesce pinzetta

Misura 3



Balena



Orca



Delfino



Squalo

Il memory (da 1 a 4 giocatori)

Posizionate tutti i pesci fuori dalla scatola sul lato nascosto. Ognuno, a turno, dovrà girare 2 pesci sul lato visibile. Se si tratta di una coppia, il giocatore potrà conservarli. Se non si tratta di una coppia, dovrà riposizionarli sul lato nascosto. Quando non ci saranno più pesci, ogni giocatore conterà le coppie trovate. Chi ne ha di più, vince la partita.

Sfida (da 1 a 4 giocatori)

Ogni giocatore si munisce di una canna da pesca e si posiziona intorno alla scatola.

Sfida 1: rapidità

L'obiettivo è quello di pescare i pesci il più rapidamente possibile. Quando la scatola è vuota, i giocatori contano i pesci pescati. Chi ne ha di più, vince la partita!

Sfida 2: coppie

I pesci si trovano in coppia. L'obiettivo è, appunto, quello di pescare le coppie. Quando la scatola è vuota, i giocatori contano le coppie di pesci pescate. Chi ne ha di più, vince la partita!



经典钓鱼套件

您的孩子可以拿起钓竿钓起这些磁性鱼。如果还不熟练，可以先从最大的 3 号鱼开始。慢慢进步，逐渐开始钓 2 号鱼，然后是 1 号鱼。

等熟练之后，您可以要求他只钓一种颜色的鱼。从数量最多的蓝色鱼开始。然后尝试红色和黄色鱼。这将培养他的观察力，同时让他复习颜色。

钓起鱼之后，可以教他鱼的名称，以提升他的语言能力。然后重复练习，请他钓起相同种类的鱼！

盒子中的动物名称：

尺寸 1



章鱼



蟹



龙虾



乌贼



海马

尺寸 2



蓝刺尾鱼



澳大利亚天使鱼



小丑鱼



铜色条纹锯口鱼

尺寸 3



鲸



虎鲸



海豚



鲨鱼

记忆游戏 (1 到 4 名玩家)

将所有鱼从箱子中拿出，正面朝下。每一轮，一个玩家翻开 2 条鱼。如果它们是一对，则保持正面朝上。如果不是，则恢复正面朝下。当所有鱼配对成功，每位玩家计算自己的对数。对数最多的玩家赢得游戏。

挑战 (1 到 4 名玩家)

每个玩家都拿着钓竿，并分布在盒子周围。

挑战 1：速度挑战

目标是尽快钓上鱼。当盒子空了之后，每位玩家计算自己钓上的鱼。鱼数量最多的玩家获胜。

挑战 2：配对挑战

每种鱼都是配对的。目标是钓上这些配对的鱼。当盒子空了之后，每位玩家计算对数。对数最多的玩家获胜。

الصيد التقليدي

يقوم طفلك بصيد السمك، مدعومًا بصنارة الصيد. إذا كان التميرين صعبًا للغاية، فابدأ بالسمكة رقم 3 التي تُعد الأكبر. وخلال تقدمه في الصيد في كل مرة، أضف الأسماك التي تحمل رقم 2 ثم رقم 1.

وعندما يشعر طفلك بالارتياح في هذا التميرين، يمكنك أن تطلب منه ألا يصطاد سوى السمك الملون فقط. ابدأ بالأسماك الزرقاء التي تشكل العدد الأكبر. ثم حاول مع الأحمر والأصفر. ومن هنا، سيطور هذا الأمر من إحساسه بالملاحظة مع مراجعة الألوان في نفس الوقت.

ومن أجل تطوير لغته، أخبره بأسماء الأسماك التي يصطادها. ثم قم بعكس ذلك واطلب منه أن يصطاد سمكة معينة!

أسماء الحيوانات في الصندوق:

مقاس 1



حصان البحر



حبار



سرطان البحر



سلطعون



سمكة قرش أخطبوطية

مقاس 2



سمكة الملقط ذات الخطوط النحاسية



سمكة المهرج



سمكة الملاك الأسترالي



سمكة الجراح الأزرق

مقاس 3



حوت



حوت أورك القاتل



دولفين



سمكة القرش

لعبة الذاكرة (من 1 إلى 4 لاعبين)

ضع بطاقات جميع الأسماك خارج اللعبة، بحيث يكون وجهها لأسفل. كل في دوره، يقوم أحد اللاعبين بقلب 2 بطاقة للأسماك بحيث يكون وجهها لأعلى وظاهرًا. وفي حالة وجود بطاقتين متطابقتين (زوج)، فسوف يحتفظ اللاعب بها. إذا لم يمثل ذلك زوجًا، يقوم اللاعب بوضع وجه بطاقات الأسماك لأسفل. في حالة عدم وجود المزيد من الأسماك، يحسب كل لاعب عدد أزواج البطاقات المتطابقة لديه. ومن يكون لديه أزواج أكثر من البطاقات المتطابقة، يكون هو الفائز في المباراة.

لعبة التحديات (من 1 إلى 4 لاعبين)

يتم تزويد كل لاعب بصنارة للصيد، ويتم توزيعه حول الصندوق.

التحدي رقم 1: تحدي السرعة

الهدف هو صيد الأسماك في أسرع وقت ممكن. عندما يكون الصندوق فارغًا، يحسب كل لاعب أسماكه. ومن يكون لديه أسماك أكثر، يكون هو الفائز في التحدي!

التحدي رقم 2: تحدي الأزواج

كل سمكة لديها السمكة المتطابقة لها. الهدف هو صيد الأزواج. عندما يكون الصندوق فارغًا، يحسب كل لاعب عدد أزواجه. ومن يكون لديه أزواج أكثر، يكون هو الفائز في التحدي!



Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

335541