



ІГРОВИЙ НАБІР РИБОЛОВЛЯ

Для від 1 до 4 гравців віком від 2 років.

Артикул No. 56305

Комплектність: 4 панелі/огорожі для створення ставка, що з'єднуються між собою, 4 магнітні вудки та 20 магнітних рибок чотирьох кольорів, кожна з яких пронумерована від 1 до 5 на зворотній стороні.

Переваги для розвитку: покращує навички розпізнавання кольорів і чисел, розвиває координацію очей і рук та швидкі рефлекси, а також сприяє розвитку просторового сприйняття, моторики, мовлення та додаткових навичок.

Значення: пропонує 6 різних способів гри для неперевершених розваг!

Початок: з'єднайте 4 панелі, прикрашеною стороною назовні, щоб побудувати ставок для риболовлі. Розташуйте усі 20 магнітних рибок у ставку, номерами до гори. Якщо є лише 2 або 3 гравці, відкладіть вудку або вудки, які не будуть використовуватися. Вирішіть, чи залишите ви рибу того ж кольору, що і невикористана вудка чи вудки.

Швидка ловля

Гравці намагаються зловити якомога більше риби, незалежно від її кольору чи кількості. Ви можете використовувати таймер (не входить у комплект) і ловити рибу, поки не закінчиться час, або поки не виловите всю рибу. Потім гравці підраховують свою рибу. Перемагає гравець, у якого найбільше риби.

Спіймати та відпустити

Те саме, що і «Швидка ловля», але за однієї умови: гравці повинні повернути до ставка будь-яку рибу, яка не відповідає кольору їх вудки.

Додавання чисел

Те саме, що і «Швидка ловля», але за однієї умови: наприкінці гри гравці додають цифри, надруковані на спині риб, яких вони спіймали. Перемагає гравець з найбільшою сумою.

Спіймати задане число або колір

Призначте кожному гравцеві номер або колір. Потім гравці повинні ловити тільки ту рибу, яка відповідає їх призначеному номеру або кольору. Перемагає перший гравець, який збере серію з 5 риб.

Ловля за порядком номерів

У цій грі гравці ловлять рибу за порядком від 1 до 5, незалежно від їх кольору. Будь-яку рибу, яка порушує порядок номерів, повертають до ставка. Наприклад, якщо гравець спіймав 1 і 2, тепер він повинен зловити 3. Якщо замість цього він спіймає 4 або 5, він повинен повернути цю рибу у ставок і продовжувати ловити, поки не зловить 3 і так далі. Перемагає перший гравець, який збере серію з 5 риб.

Спіймати суму

Призначте кожному гравцеві суму. Потім гравці повинні ловити тільки ту рибу, яка при складанні відповідає призначеній їм сумі, незалежно від кольору риби. Перемагає той, хто першим завершив свою суму.

*Форми слів у чоловічому роді використовуються лише для спрощення тексту.