

Fish N' Spell Race - RULES

English

Pond x 1 • Rods x 2 • Letters x 80 • Spellcard x 2 • Cards x 100

Race Spelling Game (2 players)

Object of the game: to be the first player to spell 10 words from the spelling cards.

- Spread out all fish face-down on the fabric pond. If playing with the English words, take out the 6 accented letters. Each player has a spelling board.
- Turn over a card to spell (both players will race to complete the spelling of this word).
- Using only one hand on the rod and the other to take off the fish, use the rods to find the fish with the correct letters to spell the word.
- When a player finds a letter that is needed to spell the word, it is placed on the player's spelling board in the appropriate position. The "star fish" can be used as a substitute to any letter needed.
- If a player finds a letter that is already on the spelling board, they must replace it on the fabric pond for the other player to find. Any letters that are fished but are not needed to spell the word on the card must be placed to the side of the pool, face-up.
- The winner of each round is the first player that completes the spelling of the word on the card. Use the arrow pointers to mark the score on the spelling board.
- Reposition all the fish on the fabric board faced-down and race to spell another word.
- The winner is the first player that reaches 10 spelt words.

Variation

The fish can be spread out face-up on the fabric pond (the "star fish" is taken out). The players can fish the face-down letters in turn, one letter at a time, instead of the frantic race.

Word Creations game

Object of the game: to be the first player to spell a word using the fish picked up.

Spread out all the fish face-down on the fabric pond. Take out the "star fish". No need for the rods in this game.

Simultaneously, each player picks up a letter and places it face-up in front of them.

All players keep picking up letters simultaneously, until any of the players has enough letters to spell a word of at least 3 letters.

The player who is able to spell a word before all other players is the winner.

Variation

You can create words of a minimum of 4 or 5 letters, if playing with older children.

Mare x 1 • Canne à pêche x 2 • Lettres x 80 • Carton d'épellation x 2 • Cards x 100

A la pêche aux lettres Epeler en faisant la course (2 joueurs)

But du jeu: être le premier à épeler 10 mots illustrés sur des cartes.

- Placer les poissons à l'envers sur la mare en tissu. Si on joue avec les mots anglais, retirer les 6 lettres avec accents. Chaque joueur reçoit un carton d'épellation.
- Retourner une carte de mot (les deux joueurs feront la course pour épeler ce mot le plus vite possible).
- A l'aide des cannes à pêche, pêcher les poissons représentant les lettres nécessaires pour épeler le mot. Tenir la canne d'une main et décrocher le poisson de l'autre. Lorsqu'un joueur trouve une lettre nécessaire pour épeler le mot, il la place sur son carton d'épellation à la place correcte. L'étoile de mer peut être utilisée à la place d'une lettre nécessaire.
- Si un joueur pêche une lettre déjà présente sur son carton d'épellation, il doit la replacer sur la mare en tissu où elle servira pendant le reste de la partie. Toute lettre pêchée mais qui n'est pas nécessaire pour épeler le mot choisi doit être placée, à l'endroit, sur le côté de la mare.
- Le gagnant de chaque tour est le joueur qui réussit le premier à épeler le mot illustré sur la carte. Les flèches sur le carton d'épellation permettent de calculer le score.
- Replacer tous les poissons à l'envers sur la mare en tissu et faire la course pour pêcher et épeler un autre mot.
- Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à épeler 10 mots.

Variations du jeu:

- Les poissons peuvent être placés à l'endroit sur la mare en tissu (dans ce cas, retirer l'étoile de mer du jeu).
- Au lieu de se livrer à une course folle, les joueurs peuvent pêcher les poissons placés à l'envers, à tour de rôle et une lettre à la fois.

Création de mot (2-6 joueurs)

But du jeu : être le premier à épeler un mot à l'aide des poissons pêchés.

- Placer les poissons à l'envers sur la mare en tissu. Retirer l'étoile de mer du jeu. Les cannes à pêche ne sont pas nécessaires pour ce jeu.
- Les joueurs prennent simultanément une lettre et la placent, à l'endroit, devant eux.
- Les joueurs continuent de prendre des lettres simultanément, jusqu'à ce qu'un d'eux ait assez de lettres pour épeler un mot de trois lettres au minimum.
- Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à épeler un mot.

Variations du jeu:

Créer des mots de 4 ou 5 lettres au minimum, dans le cas de joueurs plus âgés.

Laghetto x 1 • Canne da pesca x 2 • Lettere x 80 • Tavola di scrittura x 2 • Carte Parola x 100

Gara di spelling (2 giocatori)

Scopo del gioco: essere il primo giocatore a formare 10 parole usando le “carte parola”.

- Disporre tutti i pesci sul laghetto di stoffa, rivolti verso il basso. Per giocare con le parole inglesi, togliere le 6 lettere accentate. Ogni giocatore ha una tavoletta di scrittura.
- Rivoltare una “carta parola” per formarne correttamente la parola (i due giocatori faranno a gara per completare per primi lo spelling della parola).
- Usando una sola mano sulla canna e l'altra mano per staccare il pesce, usare le canne per trovare i pesci con le lettere giuste per formare correttamente la parola.
- Quando un giocatore avrà trovato una lettera necessaria per formare la parola, dovrà metterla nel posto giusto sulla sua tavoletta di scrittura. La “stella di mare” può essere usata al posto di qualsiasi lettera che occorre. Se un giocatore trova una lettera già messa sulla sua tavoletta di scrittura dovrà rimetterla sul laghetto di stoffa per farla trovare dall'altro giocatore. Le lettere pescate ma non necessarie per formare la parola indicata sulla carta vanno messe a lato del laghetto, rivolte verso l'alto.
- Il vincitore di ogni turno di gioco sarà il primo giocatore a completare lo spelling della parola indicata sulla “carta parola”. Usare le freccette per indicare il punteggio sulla tavoletta di scrittura.
- Rivoltare di nuovo tutti i pesci, disporli sul laghetto di stoffa e fare a gara per formare
- un' altra parola.
- Il vincitore sarà il primo giocatore a formare correttamente 10 parole.

Varianti del gioco:

- I pesci si possono disporre sul laghetto di stoffa rivolti verso l'alto (eliminando la “stella di mare”).
- I giocatori possono pescare le lettere a turno, una lettera alla volta, invece di fare una corsa frenetica.

Gioco di creazione delle parole (2-6 giocatori)

Scopo del gioco: essere il primo giocatore a formare una parola usando i pesci raccolti.

- Disporre tutti i pesci sul laghetto di stoffa, rivolti verso il basso. Eliminare la “stella di mare”. Per questo gioco non servono le canne.
- I giocatori scelgono contemporaneamente una lettera ciascuno e la mettono davanti a loro, rivolta verso l'alto.
- I giocatori continuano a prendere contemporaneamente una lettera ciascuno finché uno di essi abbia un numero sufficiente di lettere per formare una parola di almeno 3 lettere.
- Vince il giocatore che riesce a formare una parola prima di tutti gli altri giocatori.

Varianti del gioco:

- Se si gioca con bambini più grandi si possono creare parole che abbiano un minimo di 4 o 5 lettere.

Estanque x 1 • Cañas x 2 • Letras x 80 • Tarjeta de deletrear x 2 • Tarjetas x 100

Competición de deletreo (2 jugadores)

Objetivo del juego: ser el primer jugador en deletrear 10 palabras a partir de las tarjetas.

- Repartan todos los peces boca abajo sobre el estanque de tela. Si están jugando con palabras inglesas, eliminen las 6 letras con acento. Cada jugador tendrá un panel de deletrear.
- Den la vuelta a una carta para deletrear (ambos jugadores competirán deletreando la palabra).
- Con una mano en la caña y otra para soltar el pez, utilicen las cañas para pescar los peces con las letras correctas y deletrear la palabra.
- Cuando un jugador encuentra una letra que necesita para deletrear la palabra, la colocará en su panel en la posición apropiada. La “estrella de mar” puede utilizarse como comodín de cualquier letra necesaria.
- Si un jugador encuentra una letra que ya está en el panel, deberá volver a colocarla en el estanque de tela para que la pesque otro jugador. Todas las letras pescadas pero que no se necesiten para deletrear la palabra se deben colocar boca abajo a un lado.
- El ganador de cada ronda será el jugador que deletee la palabra de la tarjeta. Utilicen los punteros de flecha para marcar la puntuación en el panel.
- Vuelvan a colocar todos los peces en el estanque de tela boca abajo y jueguen con otra palabra.
- El ganador será el primer jugador que deletee 10 palabras.

Variación del juego:

- Lo peces pueden colocarse boca arriba en el estanque de tela (sacando la “estrella de mar”).
- Los jugadores pueden pescar las letras boca abajo por turnos, una letra cada vez, en lugar de en una carrera frenética.

Creación de palabras (2-6 jugadores)

Objetivo del juego: ser el primer jugador en deletrear una palabra utilizando los peces pescados.

- Repartan todos los peces boca abajo sobre el estanque de tela. Eliminen la “estrella de mar”. En este juego no se necesitan las cañas.
- Simultáneamente, cada jugador cogerá una letra y la colocará boca arriba delante de él.
- Todos los jugadores seguirán cogiendo letras a la vez hasta que alguno tenga letras suficientes para deletrear una palabra de al menos 3 letras.
- El jugador que deletee una palabra antes que los demás será el ganador.

Variación del juego:

Pueden crear palabras de un mínimo de 4 o 5 letras si están jugando con niños más mayores.