ROYLCO

R78251

Spectrum Go Fish!

Explore colors and learn numbers! The large, die-cut cards are perfect for younger children. Each deck comes in a spectrum of twelve colors plus black and white. Refer to the cards by color or number. Use the cards to play Color Concentration and a range of other card games. Includes: 56 jumbo cards, 7.5 x 12.5 cm.

Use our technically precise names for each color, or create your own descriptive words!

Color Key: #1. Red, #2. Red-orange, #3. Orange, #4. Yellow-orange, #5. Yellow, #6. Yellow-green, #7. Green, #8. Blue-green, #9. Blue, #10. Blue-violet, #11. Violet, #12. Red-violet, #13. White, #14. Black

Go Fish Instructions:

Spectrum Go Fish is a color matching game. The objective of the game is to get the most four-of-a-kind sets of any player.

The Dealer:

Any player can start by dealing one card to each player face up. The player with the lowest number on their card is the dealer.

The dealer shuffles the cards. When two or three people are playing, each player gets seven cards. If four or five people are playing, each player gets five cards.

The remaining cards are placed face down on the table in a deck.

The Game:

Imagine three people are playing, Suzanne, Juan and Heinrich. Suzanne deals the cards. Because Juan is sitting to her left, he begins the game. Juan looks directly at Heinrich and asks, “Do you have any Yellow Fish?” or “Do you have any 5's.” If Heinrich has one or more of the yellow fish cards with the number 5, he must hand them over to Juan. When Juan gets all four yellow cards, he lays them down on the table face up. If Heinrich doesn't have any yellow fish cards, he says “Go Fish!” and Juan must pick up a card from the pile and Heinrich, sitting to his left, gets a turn.

When a player runs out of cards, he or she picks up five new cards from the pile on their next turn and continues.

he game finishes when all fourteen four-of-a-kind sets are laid down on the table. The player with the most four-of-a-kinds wins.

Black Flap Instructions:

Black Flap can be played by two or more players.

The dealer shuffles the deck and deals cards, one by one, face down to each of the other players until the entire deck is used. Players do not look at their cards: They remain face down in a pile.

The Game:

The player to the left of the dealer lifts his top card and places it in the center of the table. The player to his left then places the top card from her pile on top of the first card. This continues with each player revealing a card from his or her pile as quickly as possible on the center pile.

When a black card is place on top of the pile, any player can Flap the pile. This means she places her hand over the black card. This quick player then picks up the pile and shuffles them into her pile.

The winner is the player who collects all of the cards in his or her pile.

Color Concentration

Play this with two of each colored card.

Shuffle the cards and lay them face down in a grid pattern on a table top.

The first player flips over two cards to reveal their hidden colors. If the two colors match, the player collects the cards and gets another turn. If the cards do not match, the player must turn them face down. The next player then gets a turn to flip over two cards.

This continues until all cards are collected by the players. The player with the most matching pairs wins.

Other Ideas:

1. Shuffle the deck and ask a student to sort the cards by color.
2. Shuffle the deck and ask a student to organize the cards in sequence from 1-14 in four piles.
3. Ask a child to toss the entire deck into the air and let them flutter onto the floor. Direct children to pick up the cards in groups by color or number.

La pêche aux couleurs

Découvrez les couleurs et apprenez les nombres ! Les grandes cartes prédécoupées sont parfaites pour les jeunes enfants. Chaque jeu est disponible dans un spectre de douze couleurs plus le noir et le blanc. Référez-vous aux cartes par couleur ou par numéro. Utilisez les cartes pour jouer au jeu de mémoire des couleurs et à une multitude d'autres jeux de cartes. Comprend : 56 cartes géantes de 7,2 x 12,5 cm.

La pêche aux couleurs

Utilisez nos noms techniques précis pour chaque couleur, ou créez vos propres mots descriptifs !

Légende des couleurs : 1. rouge, 2. rouge-orange, 3. orange, 4. jaune-orange, 5. jaune, 6. jaune-vert, 7. vert, 8. bleu-vert, 9. bleu, 10. bleu-violet, 11. violet, 12. rouge-violet, 13. blanc, 14. noir

Règles du jeu de la pêche aux couleurs :

La pêche aux couleurs est un jeu de correspondance des couleurs. L'objectif du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de jeux de quatre de n'importe quel joueur.

Le donneur :

N'importe quel joueur peut commencer par distribuer une carte à chaque joueur face visible. Le joueur avec le plus petit nombre sur sa carte est le donneur.

Le donneur mélange les cartes. Lorsque deux ou trois personnes jouent, chaque joueur reçoit sept cartes. Si quatre ou cinq personnes jouent, chaque joueur reçoit cinq cartes.

Les cartes restantes sont placées face cachée sur la table en une pile.

Le jeu :

Imaginez que trois personnes jouent : Suzanne, Juan et Heinrich. Suzanne distribue les cartes. Parce que Juan est assis à sa gauche, il commence le jeu. Juan s'adresse à Heinrich et demande : « Est-ce que tu as un poisson jaune ? » ou « Est-ce que tu as un 5 ? » Si Heinrich a une ou plusieurs des cartes de poisson jaune avec le numéro 5, il doit les remettre à Juan. Lorsque Juan obtient les quatre cartes jaunes, il les pose face visible sur la table. Si Heinrich n'a pas de cartes de poissons jaunes, il dit « Va pêcher ! » et Juan doit prendre une carte sur la pile et c'est au tour de Heinrich, assis à sa gauche, de jouer.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il prend cinq nouvelles cartes de la pile lorsque c'est son tour de jouer et continue.

Le jeu se termine lorsque les quatorze jeux de quatre sont posés sur la table. Le joueur avec le plus de jeux de quatre gagne.

Règles du jeu Black Flap :

Black Flap peut être joué par deux joueurs ou plus.

Le donneur mélange le paquet de cartes et distribue les cartes, une par une, face cachée à chacun des autres joueurs jusqu'à ce qu'il ne reste aucune carte. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes : elles restent en pile face cachée.

Le jeu :

Le joueur à gauche du donneur soulève sa première carte et la place au centre de la table. Le joueur à sa gauche place ensuite la carte du haut de sa pile sur la première carte. Le jeu continue avec chaque joueur révélant une carte de sa pile le plus rapidement possible sur la pile centrale.

Lorsqu'une carte noire est placée au-dessus de la pile, n'importe quel joueur peut battre la pile. Cela signifie qu'il pose sa main sur la carte noire. Ce joueur rapide ramasse ensuite la pile et la mélange avec sa pile.

Le gagnant est le joueur qui ramasse toutes les cartes dans sa pile.

Jeu de mémoire des couleurs

Jouez avec deux cartes de chaque couleur.

Mélangez les cartes et posez-les face cachée en forme de grille sur une table.

Le premier joueur retourne deux cartes pour révéler leurs couleurs cachées. Si les deux couleurs correspondent, le joueur récupère les cartes et rejoue. Si les cartes ne correspondent pas, le joueur doit les retourner face cachée. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été ramassées par les joueurs. Le joueur avec le plus de paires de couleurs gagne.

Autres idées :

1. Mélangez le paquet de cartes et demandez à un élève de trier les cartes par couleur.
2. Mélangez le paquet de cartes et demandez à un élève d'organiser les cartes dans l'ordre de 1 à 14 en quatre piles.
3. Demandez à un enfant de lancer tout le paquet en l'air et de le laisser tomber par terre. Demandez aux enfants de ramasser les cartes en groupes par couleur ou par numéro.

Printed in Canada/Made in Canada

R78251

Spectrum Go Fish!

Ve a pescar con colores

¡Aprende los números explorando los colores! Tarjetas troqueladas de gran tamaño ideales para niños pequeños. Cada paquete viene en una gama de doce colores, más blanco y negro. Nombra las tarjetas por el color o por el número. Usa las tarjetas para jugar a la memoria con colores y a varios otros juegos de naipes. Incluye: 56 tarjetas gigantes de 7,5 x 12,5 cm.

Ve a pescar con colores

Utiliza nuestros nombres técnicos precisos para cada color o inventa tus propias palabras descriptivas.

Clave de color: #1. Rojo, #2. Rojo-naranja, #3. Naranja, #4. Amarillo-naranja, #5. Amarillo, #6. Amarillo-verde, #7. Verde, #8. Azul-verde, #9. Azul, #10. Azul-violeta, #11. Violeta, #12. Rojo-violeta, #13. Blanco, #14. Negro

Instrucciones para Ve a pescar:

Ve a pescar con colores es un juego de correspondencia de colores. El objetivo del juego es conseguir de los otros jugadores la mayor cantidad de series de cuatro de un mismo tipo.

El repartidor de cartas:

Cualquier jugador reparte a los demás una carta boca arriba. El jugador cuya tarjeta tenga el número más bajo es el repartidor.

El repartidor mezcla las cartas. Cuando juegan dos o tres personas, cada jugador recibe siete cartas. Cuando juegan cuatro o cinco personas, cada jugador recibe cinco cartas.

Las cartas restantes se colocan en un mazo boca abajo sobre la mesa.

El juego:

Imagina que juegan tres personas, Suzanne, Juan y Heinrich. Suzanne reparte las cartas. Juan comienza el juego, por estar sentado a la izquierda de ella. Juan mira a Heinrich a los ojos y le pregunta: "¿Tienes un pez amarillo?" o bien "¿Tienes un cinco?" Si Heinrich tiene una o más cartas de pez amarillo con el número 5, debe entregárselas a Juan. Una vez que Juan consigue las cuatro cartas amarillas, las coloca boca arriba sobre la mesa. Si Heinrich no tiene ninguna carta de pez amarillo, dice "¡Ve a pescar!" y Juan debe tomar una carta de la pila y el turno pasa a Heinrich, que está sentado a su izquierda.

Cuando un jugador se queda sin cartas, en su próximo turno toma cinco cartas nuevas de la pila y continúa.

El juego termina cuando las catorce series de cuatro cartas están sobre la mesa. Gana el jugador con la mayor cantidad de cuatro de un mismo tipo.

Instrucciones de Black Flap:

En Black Flap pueden jugar dos o más jugadores.

El repartidor mezcla y reparte las cartas, una por una boca abajo, a cada uno de los otros jugadores hasta repartir todas las cartas. Los jugadores no miran sus cartas: estas quedan boca abajo en una pila.

El juego:

El jugador a la izquierda de quien reparte toma su carta de más arriba y la coloca en el centro de la mesa. El jugador a su izquierda toma la carta de más arriba de su pila y la coloca sobre la primera carta. Así continúa cada jugador, colocando una carta de su pila lo más rápido posible sobre la pila central.

Cuando alguien coloca una carta negra sobre la pila, cualquier jugador puede golpear la pila. Es decir, el jugador apoya su mano sobre la carta negra. Este veloz jugador luego toma la pila de a mesa y la junta con su pila.

Gana el jugador que ha juntado todas las cartas en su pila.

Memoria con colores

Este juego se juega con dos cartas de cada color.

Mezcla las cartas y colócalas boca abajo sobre la mesa, formando una grilla.

El primer jugador voltea dos cartas para revelar sus colores ocultos. Si los dos colores coinciden, el jugador se lleva las cartas y vuelve a jugar. Si los colores no coinciden, el jugador debe voltearlas y dejarlas boca abajo. Es el turno del siguiente jugador, a quien le toca voltear dos cartas.

Esto continúa hasta que los jugadores se han llevado todas las cartas. Gana el jugador con la mayor cantidad de pares del mismo color.

Otras ideas:

1. Mezcla el mazo y pídele a un alumno que clasifique las cartas por color.
2. Mezcla el mazo y pídele a un alumno que ordene las cartas del 1 al 14 en cuatro pilas.
3. Pídele a un niño que lance el mazo al aire para que las cartas revoloteen y caigan al suelo. Pídele a los niños que recojan las tarjetas en grupos por color o número.

Spectrum Vissen

Ontdek kleuren en leer getallen! De grote, gestanste kaarten zijn perfect voor jongere kinderen. Elk spel bestaat uit een spectrum van twaalf kleuren plus zwart-wit Verwijs naar de kaarten met de kleur of het getal. Gebruik de kaarten voor het spelen van Kleurconcentratie en een reeks andere kaartspellen. Bevat: 56 grote kaarten, 7,5 x 12,5 cm.

Gebruik onze technisch exacte namen voor elke kleur, of verzin je eigen beschrijvende woorden!

Kleursleutel: #1. Rood, #2. Rood-oranje, #3. Oranje, #4. Geel-oranje, #5. Geel, #6. Geel-groen, #7. Groen, #8. Blauw-groen, #9. Blauw, #10. Blauw-violet, #11. Violet, #12. Rood-violet, #13. Wit, #14. Zwart

Spelregels Ga toch vissen:

Ga toch vissen Spectrum is een kleuren-kwartetspel. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk setjes van vier kaarten te verzamelen (kwartetten).

De deler:

Elke willekeurige speler kan beginnen door aan elke andere speler een kaart te delen met de beeldzijde naar boven. De speler met het laagste nummer op zijn kaart is nu de deler.

De deler schudt de kaarten. Als er twee of drie personen spelen, krijgt elke speler zeven kaarten. Als er vier of vijf personen meespelen, krijgt elke speler vijf kaarten.

De overgebleven kaarten worden met de beeldzijde naar onder op een stapeltje op tafel gelegd.

Het spel:

Stel je voor dat er drie mensen meedoen: Suzanne, Juan en Heinrich. Suzanne deelt de kaarten. Omdat Juan links van haar zit, begint hij het spel. Juan kijkt Heinrich aan en vraagt: "Heb jij gele vissen?" of: "Heb je vijven?" Als Heinrich een of meerdere van de gele vis-kaarten met het getal 5 heeft, moet hij die aan Juan geven. Wanneer Juan kwartet heeft (alle vier de gele kaarten), legt hij ze open op tafel. Als Heinrich geen gele vis-kaarten heeft, zegt hij "Ga toch vissen!" en moet Juan een kaart van de stapel pakken. Heinrich, die links van hem zit, is vervolgens aan de beurt.

Als een speler geen kaarten meer heeft, pakt hij of zij bij de volgende beurt vijf nieuwe kaarten van de stapel en gaat verder.

Het spel is afgelopen als alle veertien setjes van vier (kwartetten) open op tafel liggen. De speler die de meeste kwartetten heeft is de winnaar.

Spelregels Zwartflappen:

Zwartflappen kan gespeeld worden door twee of meer spelers.

De deler schudt het kaartspel en deelt de kaarten één voor één met de beeldzijde naar beneden uit aan de andere spelers totdat het hele kaartspel is gebruikt. De spelers kijken niet naar hun kaarten: de kaarten blijven met de afbeelding naar beneden op een stapel liggen.

Het spel:

De speler links van de deler tilt zijn bovenste kaart op en legt die in het midden van de tafel. De speler links van hem legt dan de bovenste kaart van haar stapel bovenop de eerste kaart. Zo gaat het verder: elke speler legt zo snel mogelijk een kaart van zijn of haar stapel open op de middelste stapel.

Wanneer een zwarte kaart bovenop de stapel wordt gelegd, kan elke speler de stapel 'flappen'. Dit betekent dat ze haar hand over de zwarte kaart legt. Deze snelle speler pakt dan de stapel op en schudt ze in haar stapel.

De winnaar is de speler die alle kaarten van zijn of haar stapel verzamelt.

Kleurenconcentratie

Speel dit met twee van elke gekleurde kaart.

Schud de kaarten en leg ze met de beeldzijden naar beneden in een raster op een tafelblad.

De eerste speler draait twee kaarten om om de verborgen kleuren te onthullen. Als de twee kleuren overeenkomen, verzamelt de speler de kaarten en krijgt hij een nieuwe beurt. Als de kaarten niet overeenkomen, moet de speler ze omdraaien. De volgende speler krijgt dan de beurt om twee kaarten om te draaien.

Dit gaat zo door totdat alle kaarten door de spelers zijn verzameld. De speler met de meeste gelijke paren wint.

Andere ideeën:

1. Schud de stapel en vraag een leerling om de kaarten op kleur te sorteren.
2. Schud de stapel en vraag een leerling om de kaarten te sorteren in vier stapeltjes, in volgorde van 1-14.
3. Vraag een kind om de hele stapel in de lucht te gooien en op de grond te laten dwarrelen. Vraag de kinderen om de kaarten in groepjes op te rapen volgens kleur of nummer.