

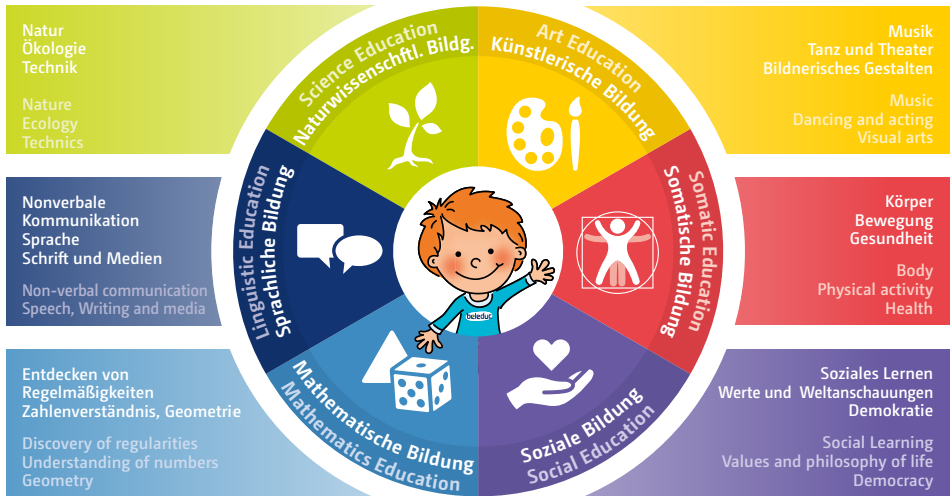
# PUNAKAI XXL

Spielanleitung \* Instruction



# BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.  
All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



## Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/  
Questo gioco stimola/ 游戏培养



**Künstlerische Bildung:** Erkennen und Benennen von Farben; Erkennen von Farbkombinationen  
**Art Education:** Identifying and naming colours, identifying colour combinations  
**Formation artistique:** Reconnaître et nommer les couleurs, reconnaître les combinaisons de couleurs

**Desarrollo artístico:** Reconocimiento y denominación de los colores; reconocimiento de combinaciones de colores

**Artistieke ontwikkeling:** Herkennen en benoemen van kleuren; herkennen van kleurencombinaties  
**Educazione artistica:** Riconoscimento e denominazione dei colori; riconoscimento delle combinazioni di colori

艺术和创新能力发展: 识别颜色的组合并命名颜色



**Somatische Bildung:** Feinmotorik beim Greifen der Fische  
**Health Education:** Fine motor skills grabbing the fish

**Formation somatique:** Motricité fine pour attraper les poissons  
**Desarrollo somático:** Motricidad fina al agarrar los peces

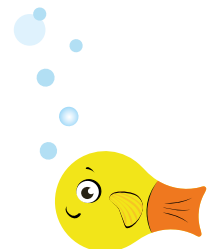
**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek bij het pakken van de vis  
**Educazione somatica:** Capacità motorie sottili nel prendere i pesci  
健康教育: 抓鱼有助于精细动作技能的发展



**Soziale Bildung:** Gemeinsames Spielen; Sozialverhalten  
**Social Education:** Playing together, social behaviour

**Sociabilisation:** Jeu en commun, comportement social  
**Desarrollo social:** Juego en común; conducta social

**Sociale ontwikkeling:** Samen spelen; sociaal gedrag  
**Educazione sociale:** Gioco collettivo; comportamento sociale  
语言教育: 通过一起游戏丰富幼儿的社会性



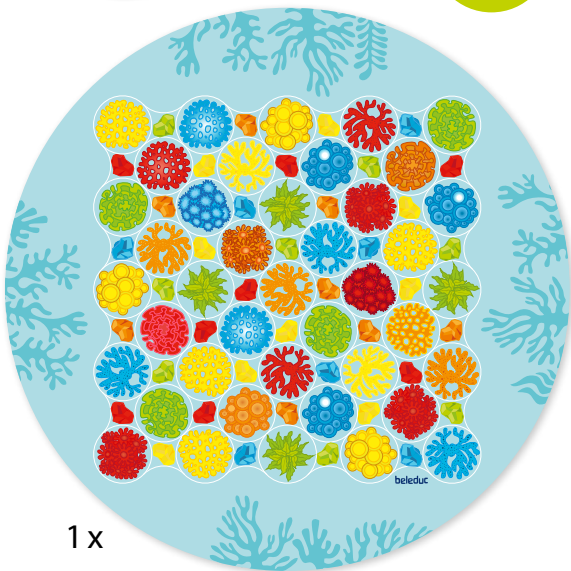
# PUNAKAI XXL

Ordne die Fische richtig zu!  
Match the fish correctly!

Die Spielmatte besteht aus einer textilen Oberfläche und einem gummierten Boden.

The play mat consists of a textile surface and a rubberized bottom.

Ø  
80 cm



FARBEN ERKENNEN  
UND ZUORDNEN!

RECOGNISE AND  
MATCH COLOURS!

44 x



## Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/  
Información sobre el juego/Spelinformatie/  
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Kids-Video

[www.beleduc.de/  
videos](http://www.beleduc.de/videos)

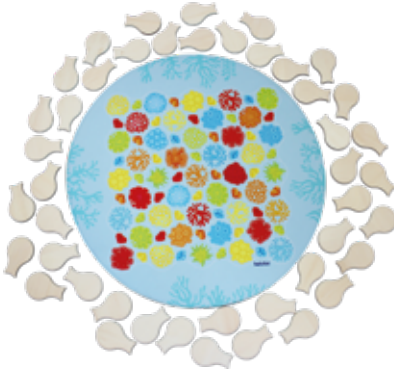


# 25583 PUNAKAI XXL

Farbenfrohe Fische tummeln sich im bunten Korallenriff. Doch im weiten Meer lauern überall Gefahren, weshalb sich die Fische stets tarnen müssen – was am besten vor farblich gleichem Hintergrund funktioniert. Außerdem schwimmen die Fische immer im Schwarm und niemals allein.

## Spielvorbereitung

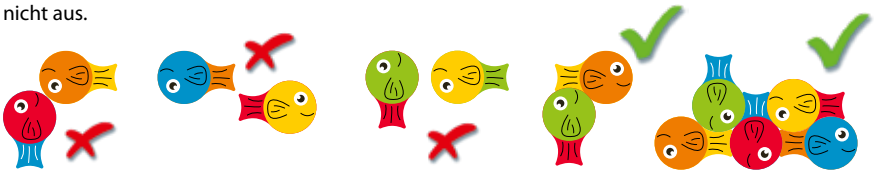
Legt die Spielmatte (Korallenriff) in die Mitte und platziert den komplett orangenen Fisch auf das farblich passende Feld in der Korallenmitte. Die anderen Fische werden gemischt und mit der bunten Seite nach unten um die Spielmatte herum verteilt.



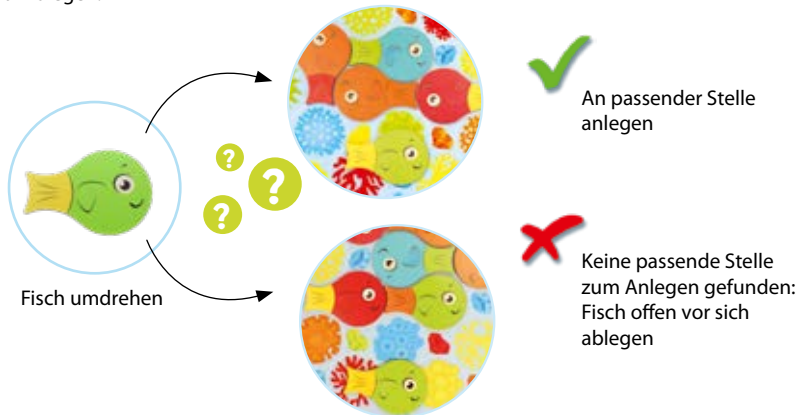
- Spielmatte in die Mitte legen
- Orangenen Fisch auf der Mitte der Spielmatte platzieren
- Die restlichen Fische umgedreht um die Spielmatte herum verteilen

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und dreht einen beliebigen Fisch um. Nun prüft er, ob er den gezogenen Fisch an den orangenen Fisch anlegen und auf einem farblich passenden Hintergrund platzieren kann – dabei reicht die Berührung des bereits liegenden Fisches in nur einem Punkt nicht aus.



Wenn keine Position zum Anlegen gefunden werden kann, wird der Fisch offen vor dem aktiven Spieler abgelegt und zählt als Minuspunkt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, deckt einen Fisch auf und versucht diesen an die bereits auf der Spielmatte liegenden Fische anzulegen.



## Spielende

Das Spiel endet, sobald es nicht mehr möglich ist, einen Fisch auf der Spielmatte zu platzieren. Es gewinnt der Spieler, der am wenigstens Minuspunkte (offen liegende Fische) gesammelt hat.

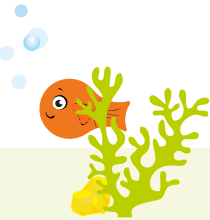
### Fische loswerden (Alter: 4+)

Die Spielmatte wird in die Mitte gelegt und der orangene Fisch auf dem Mittelfeld platziert. Jeder Spieler erhält 7 Fische – die übriggebliebenen Fische werden umgedreht und um das Spielfeld herum gelegt. Ziel ist es nun, der Reihe nach je einen Fisch abzulegen und seine Fische nun so auf der Spielmatte unterzubringen (auch hier müssen sich die Fische in mehr als einem Punkt berühren). Wenn ein Spieler an der Reihe ist und keinen Fisch anlegen kann muss er einen Fisch ziehen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Fische im Korallenriff unterbringen konnte.

### Fisch-Domino (Alter: 3+)

Die Spielmatte wird beiseitegelegt und jeder Spieler erhält 7 Fische. Die restlichen Fische werden gemischt und umgedreht ausgelegt. Ein Fisch wird gezogen und als Start in der Mitte platziert. Der jüngste Spieler beginnt und legt nun einen farblich passenden Fisch aus seinem Repertoire an – wobei eine Schwanzflosse immer an den folgenden Kopf des Fisches angelegt wird (oder andersrum), sodass keine Lücken entstehen. Wenn ein Spieler keinen passenden Fisch besitzt muss er einen Fisch ziehen, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Es gewinnt der Spieler, der all seine Fische erfolgreich anlegen konnte.

## PLAY · EXPERIENCE · LEARN



## TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN



### Bunte Fische gestalten (Alter: 4+)

Malen Sie die Außenform eines Fisches auf einem A4 Papier auf (oder lassen Sie das Kind die Form selbst aufmalen). Anschließend schneidet jedes Kind die Kontur des Fisches auf und gestaltet diesen nach seinen eigenen Vorstellungen. Stellen Sie dafür genug Materialien (Scheren, Kleber, Krepp-Papier, Glitzer-Papier, Wackelaugen, Moosgummi, Buntstifte etc.) zur Verfügung.



### Geschichte erfinden (Alter: 5+)

„Ein kleiner Fisch erkundet das Meer“: nehmen Sie diesen Titel zum Anlass, um sich gemeinsam mit den Kindern ein spannendes Abenteuer für einen kleinen Fisch auszudenken. Holen Sie sich dazu Bildmaterial, um mit den Kindern über Korallen, andere Meeresbewohner, sowie versunkene Schiffe zu sprechen.

## TIPPS FÜR ELTERN



Besuchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind ein Aquarium und bewundern Sie die Vielfalt der Fische. Reden Sie bei Ihrem Besuch mit Ihrem Kind über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Fische. Wie groß sind die unterschiedlichen Fische? Verstecken sich die Fische lieber oder zeigen sie direkt ihre volle Pracht? Welche Tiere leben noch im Wasser?

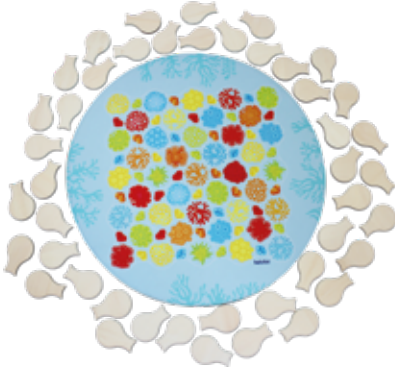


# 25583 PUNAKAI XXL

Colourful fish swim around in the colourful coral reef. But there are dangers lurking everywhere in the vast ocean, which is why the fish always have to camouflage themselves - which works best against a background of the same colour. In addition, the fish always swim in swarms and never alone.

## Game preparation

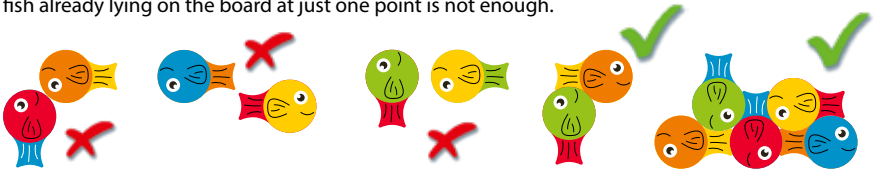
Place the game mat (coral reef) in the middle of the table and place the completely orange fish in the middle of the matching field in the middle of the coral. The other fish are mixed and spread around the mat with their coloured side down.



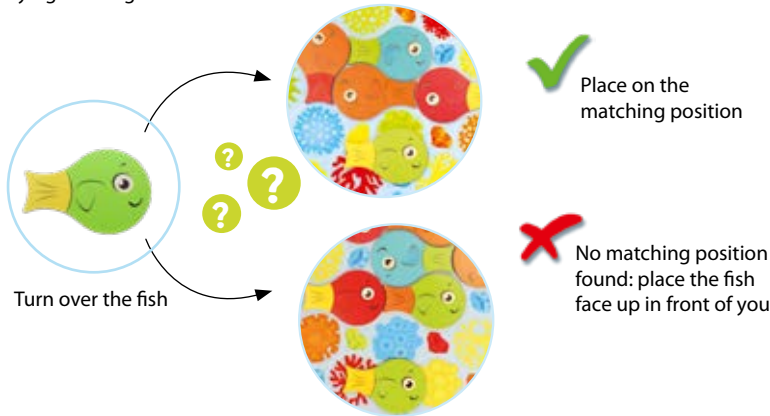
- Place the game mat in the middle
- Place the orange fish in the middle of the game mat
- Spread the rest of the fish around the game mat

## How to play

The youngest player starts and turns over any fish. Now he checks whether he can place the fish he picked up on the orange fish and place it on a background of matching colour - touching the fish already lying on the board at just one point is not enough.



If no position can be found, the fish is laid face up in front of the active player and counts as a minus point. Then it's the next player's turn to uncover a fish and try to put it on the fish already laying on the game mat.





## End of the game

The game ends when it is no longer possible to place a fish on the game mat. The winner is the player who has collected fewest minus points (open faced fish).

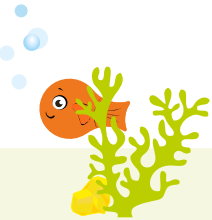
## Get rid of fish (age: 4+)

The game mat is placed in the middle and the orange fish is placed in the middle of the board. Each player receives 7 fish - the remaining fish are turned upside down and placed around the game mat. The goal is now to place one fish each in turn and to place your fish on the game mat (here too the fish must touch each other at more than one point). If it's a player's turn and he can't lay down a fish, he has to draw a fish. The game ends when a player has placed all his fish in the coral reef.

## Fish domino (age: 3+)

The game mat is set aside and each player receives 7 fish. The rest of the fish are shuffled and laid out upside down. One fish is drawn and placed in the middle to start. The youngest player starts and places a colour-matched fish from his 7 fish - whereby a tail fin is always placed on the following head of the fish (or the other way round) so that no gaps are left. If a player does not have a matching fish, he must draw a fish. Then it is the turn of the next player. The winner is the player who has successfully placed all his fish.

# PLAY · EXPERIENCE · LEARN



## TIPS FOR EDUCATORS



### Create colourful fish (age: 4+)

Paint the outer shape of a fish on A4 paper (or have the child paint the shape on his own). Each child then cuts the fish's silhouette and designs it as he or she wants. Provide enough materials (scissors, glue, crepe paper, glitter paper, googly eyes, foam rubber, coloured pencils, etc.).



### Invent a story (age: 5+)

„A small fish explores the sea“: take this title as an opportunity to think up an exciting adventure for a small fish together with the children. Get pictures to talk with the children about corals, other sea creatures and sunken ships.

## TIPS FOR PARENTS



Visit an aquarium with your child and admire the variety of fish. During your visit, talk to your child about the similarities and differences of the fish. How big are the different fish? Do the fish prefer to hide or do they show their full magnificence directly? Which animals still live in the water?

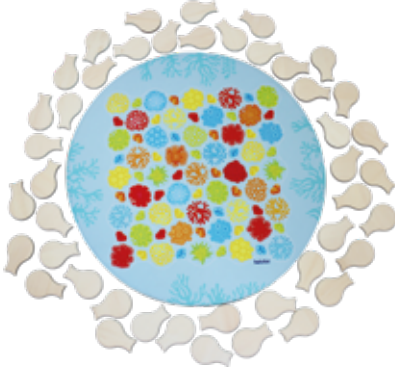


# 25583 PUNAKAI XXL

Des poissons colorés nagent autour du récif de corail. Mais le grand océan regorge de dangers et les poissons doivent constamment se camoufler (et un arrière-plan coloré est encore le meilleur endroit pour cela). De plus, les poissons nagent toujours en bancs et jamais seuls.

## Préparation au jeu

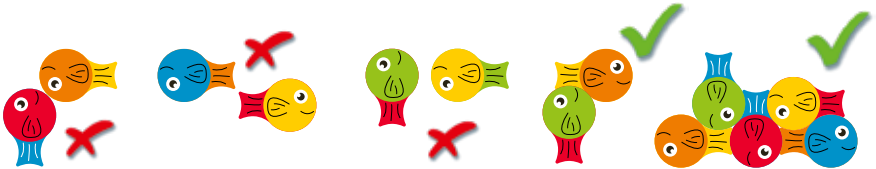
Placez le tapis de jeu (le récif de corail) au centre de la table et placez les poissons entièrement orange sur la case de couleur correspondante au milieu du corail. On mélange les autres poissons et on les répartit sur le tapis de jeu, avec la face colorée cachée.



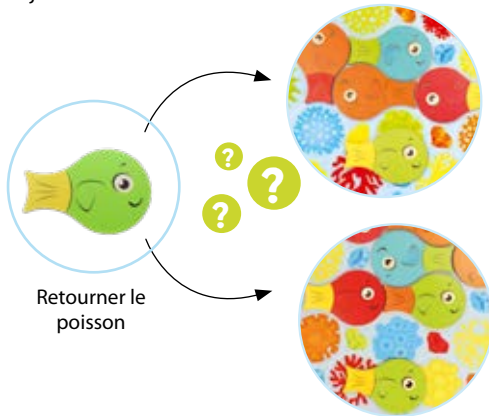
- Placer le tapis de jeu au milieu
- Placer le poisson orange au centre du tapis de jeu
- Répartir les autres poissons face cachée autour du tapis de jeu

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et retourne le poisson de son choix. Il vérifie alors s'il peut placer le poisson à côté des poissons oranges et sur une case de couleur correspondante. Pour cela, toucher les poissons déjà posés sur un point seulement ne suffit pas.



Si on ne peut trouver aucune position pour placer le poisson, on le pose face découverte devant le joueur actif et cela compte comme un point en moins. C'est ensuite au joueur suivant de jouer. Il retourne un poisson et essaie de le placer à côté des poissons déjà présents sur le tapis de jeu.



Retourner le poisson

Le placer sur la case correspondante

Aucune case correspondante trouvée pour poser le poisson : poser le poisson devant soi face vers le ciel



## Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'il n'est plus possible de placer des poissons sur le tapis de jeu. Le joueur qui a reçu le moins de points en moins (poissons retournés) gagne la partie.

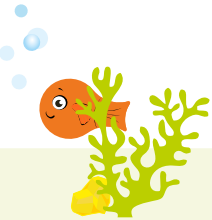
## Se débarrasser des poisson (âge : 4+)

On place le tapis de jeu au centre et on place les poissons orange au milieu. Chaque joueur reçoit sept poissons et on place les poissons restants autour du tapis de jeu. L'objectif est désormais de disposer les poissons tour à tour et de placer ses poissons de cette manière sur le tapis de jeu (là encore, les poissons doivent se toucher en plus d'un point). Quand c'est le tour d'un joueur et que celui-ci ne peut poser aucun poisson, il doit en tirer un. Le jeu prend fin quand un joueur a placé tous ses poissons sur le récif de corail.

## Domino des poissons (âge : 3+)

On met le tapis de jeu de côté et chaque joueur reçoit sept poissons. Les autres poissons sont mélangés et disposés face cachée. On tire un poisson et on le place au milieu comme premier pion. Le joueur le plus jeune commence et place un poisson de couleur correspondante à partir de son répertoire. On place la queue du poisson à côté de la tête du poisson suivant (ou l'inverse) afin d'éviter les vides. Si un joueur n'a pas de poisson correspondant, il doit piocher un poisson, puis c'est le tour du joueur suivant. Le premier joueur à avoir placé tous ses poissons a gagné.

# PLAY · EXPERIENCE · LEARN



## CONSEILS POUR LES ÉDUCATEURS



### Créer des poissons colorés (âge : 4+)

Dessinez la silhouette d'un poisson sur une feuille A4 (ou bien laissez l'enfant la dessiner lui-même). Ensuite, chaque enfant découpe le contour du poisson et le décore comme il le souhaite. Mettez pour cela suffisamment de matériel à leur disposition (ciseaux, colle, papier crépon, papier brillant, yeux mobiles, caoutchouc mousse, crayons de couleurs etc).



### Inventer des histoires (âge : 5+)

« Petit poisson deviendra grand » : servez-vous de ce proverbe pour imaginer les aventures palpitantes d'un petit poisson avec les enfants. Prenez également des images pour parler avec les enfants des coraux, des autres animaux marins ainsi que des épaves.

## CONSEILS POUR LES PARENTS



Visitez un aquarium avec votre enfant et émerveillez-vous devant la multitude de poissons différents. Lors de votre visite, parlez avec votre enfant des points communs et des différences entre les poissons. Quelle est la taille des différents poissons ? Les poissons préfèrent-ils se cacher ou bien montrent-ils toute la beauté de leurs écailles ? Quels autres animaux vivent dans l'eau ?

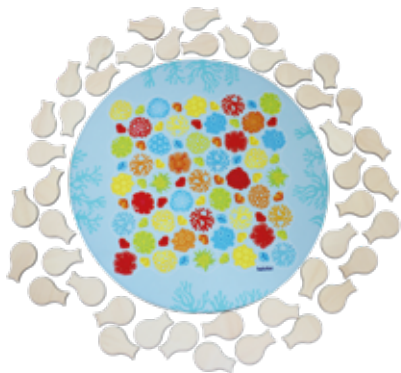


# 25583 PUNAKAI XXL

五颜六色的鱼在五彩缤纷的珊瑚礁里游来游去，但是浩瀚的海洋中到处都潜伏着危险，所以小鱼们都要伪装自己，而且发现在相同颜色的背景下伪装效果最好。还有就是，小鱼们总是成群结队游动，从不单独行动。

## 游戏准备

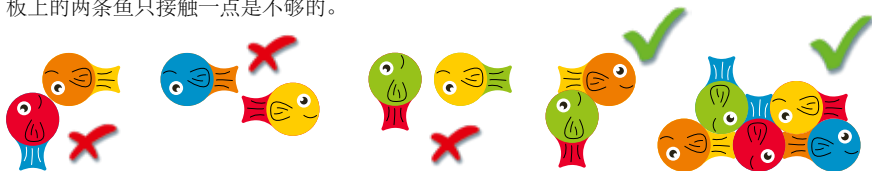
把游戏板（珊瑚礁）放在桌子中间，把橙色的鱼放在游戏板中间相匹配的位置。其他的鱼混在一起，颜色朝下铺在游戏板周围。



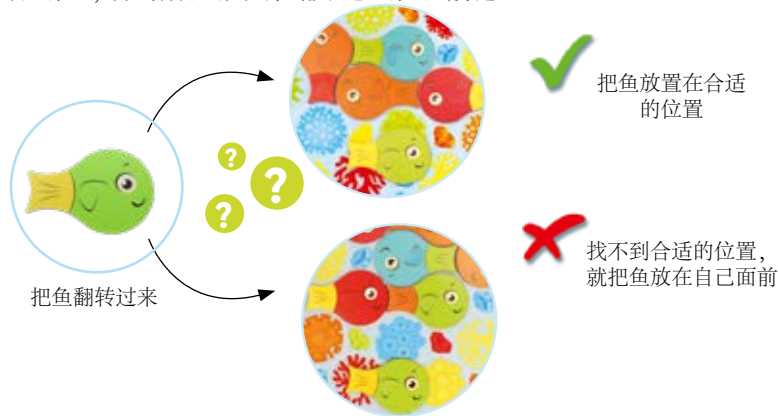
- 把游戏板放在中间
- 把橘色的鱼放在游戏板的中间
- 把剩下的鱼放在游戏板的周围

## 游戏开始

游戏从年龄最小的先开始。游戏者把一条鱼翻转过来，开始检查是否能够把捡到的鱼按照颜色匹配的要求放在橙色鱼的旁边，同时还要看看两条鱼的接触点是不是1点以上。放在游戏板上的两条鱼只接触一点是不够的。



如果找不到位置，则将鱼面朝上放置在游戏者的前面，记为减分。然后轮到下一位游戏者翻转一条鱼，并试着把它放在游戏板任意一条鱼的旁边。





## 游戏结束

当在游戏板上找不到合适的位置放置鱼时，游戏结束。赢家是减分最少的人，也就是面前放鱼最少的游戏者。

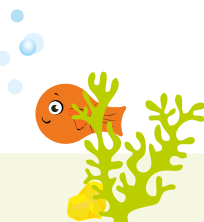
## 放鱼游戏（年龄：4+）

游戏板放在桌子中间，把橘色的鱼放在游戏板的中间。每个游戏者得到7条鱼，其余的鱼被翻转过来放在游戏板周围。现在的目标是幼儿轮流每次放置一条鱼，将鱼放置在游戏板上（鱼与鱼之间必须有一个以上相互接触的点）。如果游戏者手中的鱼不能放在游戏板上，他必须从周围公共的鱼中拿一条到自己手中。当游戏者将所有的鱼放入珊瑚礁时，游戏结束。

## 鱼多米诺骨牌（年龄：3+）

放置好游戏板，每个游戏者得到7条鱼。，其余的鱼被打乱并正面朝下放置，从中抽取一条鱼。放在游戏板中间，游戏开始。年龄最小的游戏者首先从他的7条鱼中放置一条颜色匹配的鱼，其中要求尾鳍要放在上一条鱼的下方或上方，这样就不会留下任何间隙。如果玩家没有匹配的鱼，则必须从公共的鱼群中拿一条鱼。然后轮到下一个游戏者。成功将手中的鱼放置完的幼儿获胜。

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## 给老师的小贴士



### 制作五颜六色的鱼（年龄：4+）

在A4纸上画好鱼的外形（或者让有人自己画）。然后请幼儿按轮廓把鱼剪下，并按照幼儿自己的创意进行设计。教师注意提供足够的材料（剪刀、胶水、绉纸、闪光纸、眼睛贴纸、泡沫橡胶、彩色铅笔等）。



### 创造故事（年龄：5+）

以“小鲤鱼历险记”动漫故事为契机，与小朋友一起谈论小鲤鱼那激动人心的冒险历程。找一些图片和孩子们一起谈论关于珊瑚、其它海洋生物以及海底沉船的话题。

## 给家长的小建议



和孩子一起去水族馆，欣赏各种各样的鱼类。在参观过程中和你的孩子谈谈各种鱼类的异同。不同鱼类之间的差别有多大？鱼是喜欢躲藏起来还是喜欢展示自己的魅力？那些动物还生活在水里？

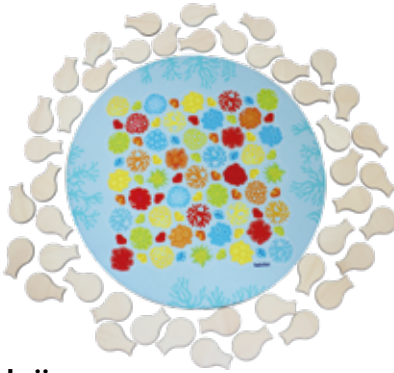


# 25583 PUNAKAI XXL

Kleurrijke vissen bewegen in het kleurrijke koraalrif. Maar overal in de uitgestrekte oceaan liggen gevaren op de loer, vandaar dat de vissen zich altijd moeten camoufleren omdat dat het beste werkt tegen een achtergrond van dezelfde kleur. Bovendien zwemmen de vissen altijd in een school en nooit alleen.

## Spelvoorbereiding

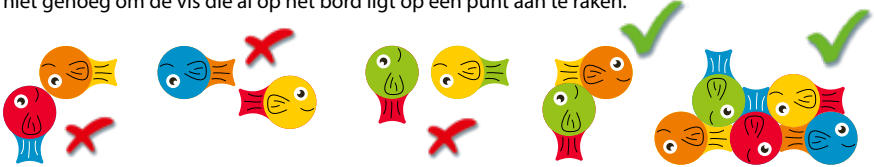
Plaats het speelbord (het koraalrif) in het midden van de tafel en plaats de volledig oranje vis op het bijbehorende gekleurde veld in het midden van het koraalrif. De andere vissen worden gemengd en verdeeld over het speelbord met de gekleurde kant naar beneden.



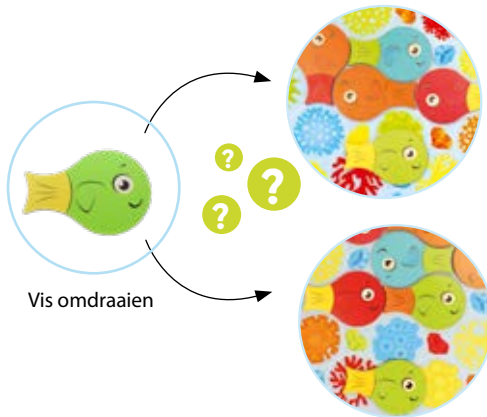
- Plaats het speelbord in het midden
- Plaats de oranje vis in het midden van het speelbord
- Verspreid de overige vissen rond het speelbord

## Speelwijze

De jongste speler begint en draait een willekeurige vis om. Nu controleert hij of hij de getrokken vis tegen de oranje vis kan plaatsen op een achtergrond van bijpassende kleur. Het is daarbij niet genoeg om de vis die al op het bord ligt op één punt aan te raken.



Als er geen aanlegpositie kan worden gevonden, wordt de vis voor de actieve speler weggelegd en telt het als minpunt. Dan is het de beurt aan de volgende speler om een vis open te leggen en te proberen deze tegen vissen te leggen die al op het speelbord liggen.



Vis omdraaien



Op een geschikte plaats aanleggen



Geen geschikte plaats om aan te leggen gevonden: leg de vis open voor je

## Einde van het spel

Het spel eindigt als het niet meer mogelijk is om een vis op het speelbord te plaatsen. De winnaar is de speler die de minste minpunten heeft verzameld (open liggende vissen).

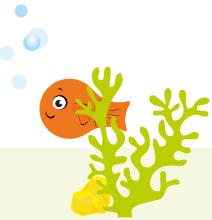
## Vissen verwijderen (leeftijd: 4+)

Het speelbord wordt in het midden geplaatst en de oranje vis in het midden van het speelbord. Elke speler krijgt 7 vissen - de overige vissen worden omgedraaid en rond het speelveld geplaatst. Het doel is nu om de ene vis na de andere weg te leggen en de vissen op deze manier op het speelbord te plaatsen (de vissen moeten elkaar op meer dan één punt raken). Als een speler aan de beurt is en hij kan geen vis aanleggen, moet hij een vis trekken. Het spel is afgelopen als een speler al zijn vissen in het koraalrif heeft geplaatst.

## Vis-domino (leeftijd: 3+)

Het speelbord wordt opzij gelegd en elke speler krijgt 7 vissen. De overige vissen worden gemengd en ondersteboven gelegd. Een vis wordt getrokken en in het midden geplaatst. De jongste speler begint en plaatst een bijpassende vis uit zijn verzameling. Daarbij moet de staartvin altijd tegen de kop van de volgende vis wordt geplaatst (of andersom) zodat er geen gaten ontstaan. Als een speler geen geschikte vis heeft, moet hij een vis trekken en is het de beurt aan de volgende speler. De winnaar is de speler die al zijn vissen met succes heeft kunnen aanleggen.

# PLAY · EXPERIENCE · LEARN



## TIPS VOOR LEERKRACHTEN



### Kleurrijk visontwerp (leeftijd: 4+)

Teken de omtrek van een vis op een A4-papier (of laat het kind de vorm zelf tekenen). Elk kind knipt daarna de contouren van de vis uit en knutselt de vis volgens zijn eigen ideeën. Zorg voor voldoende materiaal (schaar, lijm, crêpepapier, glitterpapier, wiebelogen, schuimrubber, kleuropstoden etc.).



### Verhalen maken (leeftijd: 5+)

„Een kleine vis verkent de zee”: gebruik deze titel als een kans om samen met de kinderen een spannend avontuur te bedenken voor een kleine vis. Zorg voor foto's om met de kinderen te praten over koralen, andere zeedieren en gezonken schepen.

## TIPS VOOR OUDERS



Bezoek samen met het kind een aquarium en bewonder de verscheidenheid aan vissen. Praat tijdens het bezoek met uw kind over de overeenkomsten en verschillen tussen de vissen. Hoe groot zijn de verschillende vissen? Willen de vissen zich het liefst verstoppen of laten ze zich zien in hun volle pracht? Welke andere dieren leven nog in het water?

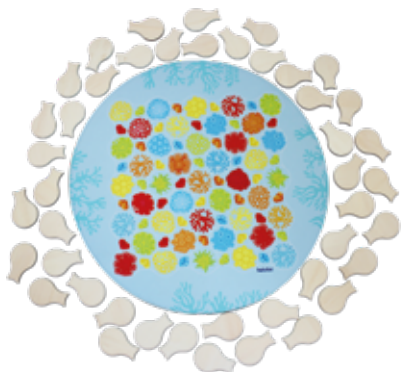


# 25583 PUNAKAI XXL

I pesci variopinti nuotano tra i colori della barriera corallina. Ma nell'oceano i pericoli sono sempre in agguato, per cui i pesci devono imparare a mimetizzarsi e possono farlo se si avvicinano ad uno sfondo del loro stesso colore. Inoltre, devono nuotare sempre in branchi e mai da soli.

## Preparazione del gioco

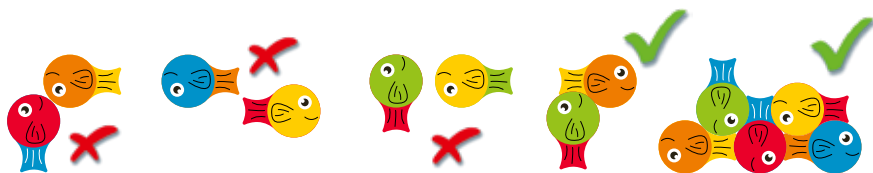
Posizionare il tabellone (la barriera corallina) al centro del tavolo e piazzare il pesce arancione nella casella colorata corrispondente, al centro della barriera corallina. Gli altri pesci vengono mescolati e sparsi attorno al tabellone, con il lato colorato rivolto verso il basso.



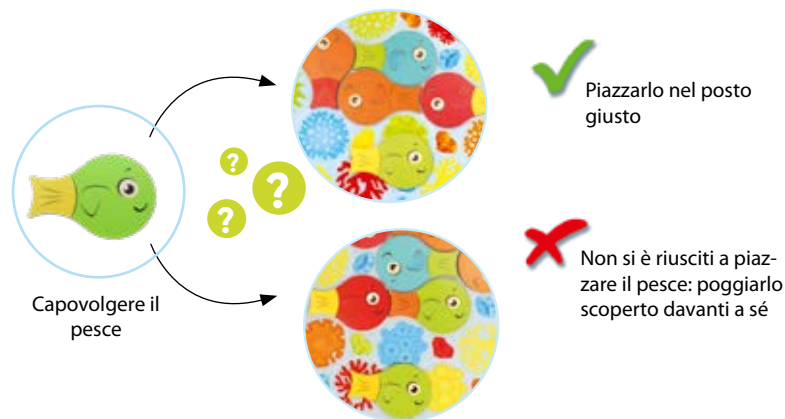
- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Piazzare il pesce arancione al centro del tabellone
- Spargere attorno al tabellone gli altri pesci capovolti

## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane e scopre un pesce a piacere. Ora deve stabilire se il pesce scoperto può essere associato a quello arancione e piazzato su uno sfondo adiacente del suo stesso colore. A tale scopo non è sufficiente che il pesce tocchi un solo punto di quelli già posizionati.



Se il giocatore di turno non riesce a piazzare il pesce, questo verrà scartato e dovrà poggiarlo scoperto davanti a sé, ricevendo un punto di penalità. Quindi il turno passa al giocatore successivo, che scoprirà un altro pesce e tenterà di abbinarlo a quello già presente sul tabellone.





## Fine del gioco

Il gioco termina quando non è più possibile posizionare ulteriori pesci sul tabellone. Vince il giocatore che ha collezionato meno punti di penalità (i pesci scoperti poggiati davanti a sé).

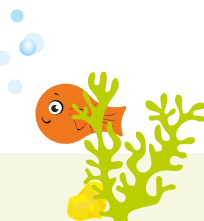
## Sbarazziamoci dei pesci (età: 4+)

Il tabellone viene piazzato al centro del tavolo e il pesce arancione nella casella centrale. Ciascun giocatore riceve 7 pesci e quelli rimanenti vengono capovolti e sparsi attorno al tabellone. Lo scopo del gioco è quello di sbarazzarsi ad ogni turno di un pesce, piazzandolo all'interno del tabellone (anche questa volta i pesci devono toccarsi in più punti). Se durante il proprio turno il giocatore non riesce a piazzare nessun pesce, deve pescarne uno tra quelli sparsi attorno al tabellone. Il gioco termina quando un giocatore riesce a piazzare nella barriera corallina tutti i suoi pesci.

## Domino dei pesci (età: 3+)

In questa versione il tabellone può essere messo da parte e i giocatori ricevono 7 pesci ciascuno. I restanti pesci vengono mescolati e capovolti. Quindi, si pesca un pesce che viene piazzato al centro del tavolo. Inizia il giocatore più giovane, che dovrà scegliere un pesce del colore corrispondente tra quelli che possiede ed incastrare la pinna caudale alla testa del pesce presente sul tavolo (o viceversa), in modo tale da non lasciare spazi vuoti. Se il giocatore non possiede nessun pesce del colore corrispondente, il turno passa al giocatore successivo. Vince colui che per primo riesce a piazzare tutti i propri pesci correttamente.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



## CONSIGLI PER EDUCATORI/EDUCATRICI



### Realizzare pesci colorati (età: 4+)

Disegnate il profilo di un pesce su un foglio A4 (o chiedete agli stessi bambini di disegnarlo). Ogni bambino poi ritaglia la sagoma del pesce e la decora come preferisce. Mettete a disposizione tutto il materiale necessario (forbici, colla, carta crespata, carta glitterata, occhi di plastica, gomma crepla, pastelli, ecc.).



### Inventare storie (età: 5+)

„Un pesciolino esplora il mare“: prendete spunto da questo titolo e inventate insieme ai bambini una fantastica avventura da far vivere al pesciolino. Fornite ai bambini del materiale visivo e parlate dei coralli e delle altre creature marine, oppure di misteriose navi nascoste sul fondo del mare.

## CONSIGLI PER I GENITORI



Visitate insieme ai vostri figli un acquario e ammirate le varie specie di pesci. Durante la visita, discutete insieme sulle somiglianze e sulle differenze tra i vari pesci. Quanto sono grandi i diversi pesci? I pesci preferiscono nascondersi oppure amano mettersi in mostra in tutto il loro splendore? Quali altri animali vivono in acqua?

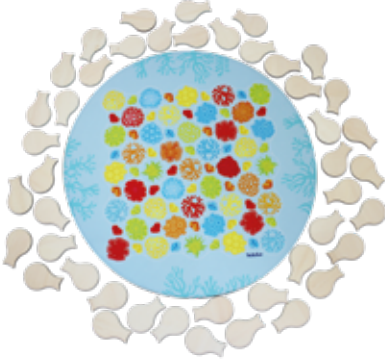


# 25583 PUNAKAI XXL

Los peces de colores alegres bullen en un colorido arrecife de coral. Sin embargo, en el mar abierto acechan peligros por doquier; por ello, los peces deben camuflarse sin cesar, siendo la mejor opción ponerse delante de un fondo del mismo color. Además, los peces siempre nadan en bancos, nunca solos.

## Preparación del juego

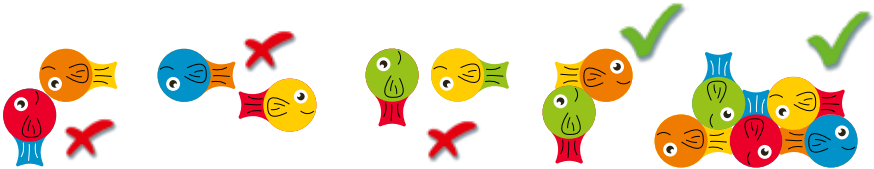
Poned el tablero de juego (arrecife de coral) en el centro de la mesa y colocad el pez de color completamente naranja sobre la casilla del mismo color, ubicada en el centro del coral. Mezclad el resto de peces y distribuidlos alrededor del tablero de juego poniendo el lado de color boca abajo.



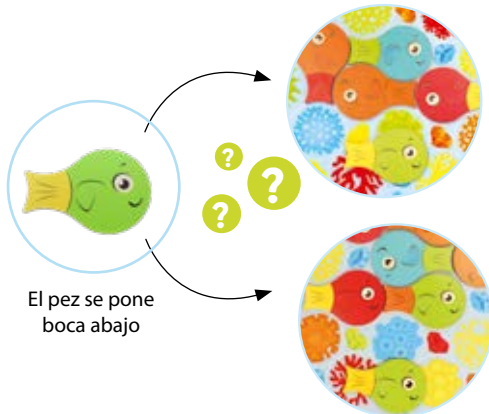
- Poned el tablero de juego en el centro.
- Colocad el pez naranja en el centro del tablero de juego.
- Distribuid boca a bajo el resto de peces alrededor del tablero de juego.

## Funcionamiento del juego

Empieza el jugador más joven, que dará la vuelta al pez que quiera; a continuación, comprueba si puede colocar el pez que ha tomado junto al pez naranja y sobre un fondo del mismo color (para ello, no bastará con tocar el pez que ya está colocado por solo un punto).



Si no se encuentra ningún lugar donde colocar el pez, este se pondrá boca arriba delante del jugador al que le toque y contará como un punto negativo. A continuación, le tocará al siguiente jugador, que, igualmente, dará la vuelta a un pez e intentará colocarlo junto a los peces que ya estén colocados sobre el tablero de juego.



Se coloca en el lugar correspondiente



Si no se ha encontrado ningún lugar donde colocarlo, el pez se pondrá boca arriba delante del jugador al que le toque

El pez se pone boca abajo





## Final del juego

La partida terminará en cuanto no sea posible poner un pez sobre el tablero de juego. Ganará el jugador que haya acumulado el menor número de puntos negativos, es decir, peces colocados boca arriba.

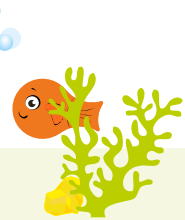
## Soltar los peces (edad: 4+)

Se pone el tablero de juego en el centro y el pez naranja sobre la casilla central. Cada uno de los jugadores recibirá siete peces (el resto de peces se pondrá boca abajo alrededor del tablero de juego). El objetivo consiste en que cada jugador coloque un pez por turno, poniendo todos sus peces sobre el tablero de juego (los peces también deben tocarse en más de un punto en esta modalidad de juego). Cuando un jugador no pueda colocar ningún pez, deberá tomar otro pez. La partida termina cuando un jugador haya podido colocar todos sus peces dentro del arrecife de coral.

## Dominó de peces (edad: 3+)

Se aparta el tablero de juego y cada jugador recibe siete peces; se mezcla el resto de peces y se ponen boca a bajo. Se toma un pez y, para comenzar, se coloca en el centro. Empieza el jugador más joven, que elegirá el correspondiente pez de su repertorio de peces y lo colocará sobre el tablero; al hacerlo, la cola del pez se coloca siempre junto a la cabeza del pez que ya esté sobre el tablero (o a la inversa), de modo que no queden huecos. Cuando un jugador se quede sin un pez válido para colocar sobre el tablero, deberá tomar un pez, y le tocará al siguiente jugador. Ganará el jugador que pueda colocar todos sus peces dentro del arrecife de coral.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



## CONSEJOS PARA EDUCADORES



### Crear peces de colores (edad: 4+)

Pinte el contorno de un pez en una hoja de papel A4 (o deje que los niños lo hagan). A continuación, los niños cortarán el contorno del pez y lo decorarán como más les guste; para ello, tenga a mano materiales suficientes (tijeras, pegamento, papel crepé, papel de purpurina, ojos móviles, caucho esponjoso, lápices de colores, etc.).



### Inventar una historia (edad: 5+)

«Un pecesito explora el mar»: este título puede servirle para imaginar con los niños la historia de un pecesito que vive una aventura llena de emociones. Para ello, disponga de material visual para hablar con los niños sobre corales, otros habitantes del mar o barcos naufragados.

## CONSEJOS PARA LOS PADRES



Visite un acuario con su hijo y admire la diversidad de peces que existe.

Durante la visita, charle con su hijo sobre las similitudes y diferencias entre los peces. ¿Qué tamaño tienen los peces? ¿Los peces prefieren esconderse o se muestran totalmente al descubierto? ¿Qué otros animales viven en el agua?



## Autor



Schon als Kind erfand Felix Beukemann eigene Brettspiele, Quartette und Rätsel - und das ist bis heute so geblieben. Als Schulbusfahrer und Vater einer Tochter verbrachte er immer viel Zeit mit Kindern. Seine Kinderspiele sind stets auf das Wesentliche reduziert und erfordern kein langwieriges Regelstudium. Privat spielt der Gießener am liebsten Bewährtes und Bekanntes wie Skat oder Schach.

## Author

*Already as a child, Felix Beukemann invented his own board games, quartets and puzzles - and he has kept doing that to this day. As a school bus driver and father of a daughter, he always spent a lot of time with children. His children's games are always reduced to the essentials and do not require any lengthy studying of the rules. In private, the Giessen-native prefers to play the well-known and familiar games, like Skat or chess.*



## Illustration




Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch interne/n beleduc Designer/in.

*Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.*

# FOLLOW US...

 **LIKE US ON FACEBOOK!**  
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN

 **MORE INFORMATION UNDER:**  
[WWW.BELEDUC.DE](http://WWW.BELEDUC.DE)

 **LIKE US ON INSTAGRAM!**  
[@BELEDUC\\_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/beleduc_lernspielwaren)

 **GAME VIDEOS ON YOUTUBE!**  
[YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN](https://www.youtube.com/playexperiencelearn)



**beleduc**

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2022



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations á conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
Informatie te bewaren.  
Conservare per future referenze.  
请保留包装材料上的产品信息。



**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

The beleduc logo, featuring the brand name in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' have a small red dot above them. The logo is set against a white, rounded rectangular background.