

22440 Papilio

Papilio

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书



belsoduc

Das Spiel fördert:

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



Künstlerische Bildung: Farberkennung, Farbuordnung
Art Education: recognition of colours, colour coordination
L'enseignement des arts : Détection des couleurs, assignation des couleurs
Educación artística: Detección del color, asignación de color
Artistieke ontwikkeling: kleurherkenning, kleur rangschikking
Educazione artistica: identificazione dei colori, attribuzione dei colori
艺术领域: 颜色的认知和协调



Naturwissenschaftliche und technische Bildung: Kennenlernen verschiedener Blumenarten und Entwicklungsstufen (Raupe – Schmetterling)
Scientific and technical development: learning different flower types and stages of development (caterpillar to Butterfly)
L'enseignement des sciences naturelles et techniques : Apprendre à connaître les différents types de fleurs et les stades de développement (chenille- papillon)
Educación de ciencias naturales y técnicas: Aprendizaje sobre diversos tipos de flores y etapas de desarrollo (oruga- mariposa)
Ontwikkeling van natuurwetenschappen en techniek: kennis maken met diverse bloemsoorten en stadia van ontwikkeling (rups – vlinder)
Educazione naturalistica e tecnica: conoscenza dei diversi tipi di fiori e delle fasi di sviluppo (bruco- farfalla)
自然科学和技能拓展: 学习不同类型的花儿和昆虫成长的不同阶段 (从毛毛虫变成蝴蝶)



Somatische Bildung: Feinmotorik
Health Education: fine motor skills
Formation somatique: Motricité fine
Desarrollo somático: Motricidad fina
Somatische ontwikkeling: fijne motoriek
Educazione somatica: motricità fine
健康领域: 手指精细动作



Kognitive Bildung: Gedächtnis
Social Education: Memory
Sociabilisation: Mémoire
Desarrollo social: Memoria
Sociale ontwikkeling: Geheugentraining
Educazione sociale: memoria
社会交往能力: 记忆力

Spielinformationen:

Game informations/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



4+



2-4



15-20 min

Papilio



Inhalt

- a) 4 Raupen
- b) 8 Blütenblätter = Schmetterlingsflügel
- c) 15 Blumenchips
- d) 1 Blütenstempel
- e) 1 Blatt
- f) 5 Farb- & Symbolwürfel



a)



c)



b)



e)

f)



Contents

- a) 4 Caterpillars
- b) 8 Lower petals = Butterfly wings
- c) 15 Floral chips
- d) 1 Pistil
- e) 1 Sheet
- f) 5 Colour & Symbol Cube



Contenu

- a) 4 Chenilles
- b) 8 Pétales = ailes de papillon
- c) 15 Jetons de fleurs
- d) 1 Pistil
- e) 1 Feuille
- f) 5 Dés de couleurs et de symboles



Contenido

- a) 4 Orugas
- b) 8 Pétalos = Alas de mariposa
- c) 15 Fichas de flores
- d) 1 Pistilo
- e) 1 Hoja
- f) 5 Dados de colores y símbolos



Inhoud

- a) 4 Rupsen
- b) 8 Bloemblaadjes = vlindervleugels
- c) 15 Bloem kaarten
- d) 1 Bloemstamper
- e) 1 Bloemblad
- f) 5 Kleur- & symbool dobbelstenen



Contenuto

- a) 4 Bruchi
- b) 8 Petali = ali di farfalla
- c) 15 Petali di fiori
- d) 1 Pistillo
- e) 1 Foglia
- f) 5 Dadi colorati & con simboli



游戏配件

- a) 4 只毛毛虫
- b) 8 片花瓣 = 蝴蝶翅膀
- c) 15 片花朵
- d) 1 片花蕊
- e) 1 片树叶
- f) 5 粒骰子



Autor

Udo Peise ist Sozialpädagoge und Leiter eines Kinderhortes sowie einer heilpädagogischen Tagesstätte. Er spielt gerne, aber noch viel lieber erfindet er neue Spiele. Er mag es mit seinen Spielen kleine Geschichten zu erzählen und vor allem den Spaß in den Vordergrund stellen, sodass Kinder spielerisch lernen können. Die strahlenden Kinderaugen sind dabei seine größte Freude.

Neben „Papilio“ veröffentlichte Udo Peise auch das Spiel „Zig Zag“ bei beleduc.



Author

Udo Peise is a social worker, director of a crèche and a special education day care centre. He enjoys playing but he prefers creating new games. In his games he likes telling short stories and above all presenting the stories while having fun so that the children can playfully learn and develop. He gets the most joy from seeing the excitement in the children's eyes.

Besides "Papilio", Udo Peise has also published the game "Zig Zag" by Beleduc.



Auteur

Udo Peise est un pédagogue social et directeur d'une école maternelle et d'une garderie d'éducation spéciale. Il aime jouer, mais il préfère encore plus inventer de nouveaux jeux. Il aime jouer avec ses petites histoires à raconter, offrant principalement le plaisir au premier plan, de sorte que les enfants puissent apprendre par le jeu. Les yeux brillants des enfants sont sa plus grande joie.

En plus de «Papilio», Udo Peise a également sorti le jeu «Zig Zag» chez beleduc.



Autor

Udo Peise es un asistente social y director de una guardería así como del centro de cuidado diurno de educación especial. Le encanta jugar, pero aún mucho más inventar nuevos juegos. Le gusta con sus juegos contar unas pequeñas historias y principalmente poner en el primer plano la diversión, para que los niños puedan aprender a través del juego. Los ojos radiantes de los niños son su mayor alegría.

Además de „Papilio“ Udo Peise también lanzó el juego „Zig Zag“ en Beleduc.



Auteur

Udo Peise is sociaal pedagoog en leider van een kindercrèche en een pedagogisch kinderdagverblijf. Hij houdt van spelen, maar nog liever vindt hij nieuwe spellen uit. Hij houdt ervan om met zijn spellen kleine verhaaltjes te vertellen met de nadruk op plezier, zodat kinderen spelend kunnen leren. Stralende kinderoogen geven hem het grootste plezier.

Naast „Papilio“ heeft Udo Peise ook het spel „Zig Zag“ uitgebracht bij Beleduc.



Autore

Udo Peise si occupa di pedagogia sociale ed è responsabile di un asilo nido e di un asilo a tempo pieno per la pedagogia curativa. Ama giocare, ma ama soprattutto inventare nuovi giochi. Con i suoi giochi desidera raccontare delle piccole storie, mettendo sempre in primo piano il divertimento, in modo che i bambini possano apprendere giocando. Gli sguardi entusiasti dei bambini sono la sua più grande gioia. Oltre a „Papilio“, Udo

Peise ha pubblicato con beleduc anche il gioco „Zig Zag“.



游戏作者

乌德·佩斯是一位社工，是一家孤儿院和日托所的主管。他很喜欢玩游戏，但更喜欢发明新的游戏。他喜欢在玩游戏之前讲述一个小故事，这样幼儿可以用游戏的形式来学习和拓展。从孩子们喜悦、兴奋的目光中，他得到了最大的快乐。

除了“蝴蝶赛跑”，贝乐多的“缝扣子游戏”也是乌德·佩斯的作品。



22440 Papilio

Um ihren Nachwuchs gut versorgt zu wissen, legen Schmetterlinge ihre Eier meist auf Blättern ihrer „Lieblingspflanze“ ab. Auf einem großen Blatt inmitten einer prachtvollen Blumenwiese machen sich vier kleine Raupen auf eine große Reise, damit aus ihnen später wunderschöne Schmetterlinge werden. Sie hüpfen dabei von Blume zu Blume, alle in den unterschiedlichsten Farben, bis sie endlich die größte und schönste Blume der Wiese erreichen.

Hilf deiner Raupe dabei so schnell wie möglich die große Blume zu erreichen.

Kurzanleitung

Vom Blatt aus wird gestartet. Die fünf Würfel entscheiden wie weit jede Raupe ziehen darf. Die Farben der Würfel müssen mit den Farben der Blumen auf dem Weg übereinstimmen. Auf der großen Blume angekommen, muss nun noch das richtige Flügelpaar gefunden werden – und schon verwandelt sich die kleine Raupe in einen wunderschönen Schmetterling. Nun kann der Schmetterling den Rückflug antreten. Welcher Schmetterling schafft es als Erster auf das große Blatt zurück?

Spielvorbereitung

Zuerst werden alle 15 Blütenchips verdeckt, mit der Blütenseite nach unten, gemischt. Danach legt ihr sie als Pfad in der Tischmitte aus und dreht sie um, sodass die Blüten nach oben zeigen. An das eine Ende legt ihr das große Blatt als Startpunkt, an das andere Ende legt ihr den gelben Blütenstempel. Um den Blütenstempel herum platziert ihr die Blütenblätter (Schmetterlingsflügel) mit der bedruckten Seite nach unten. Nun nimmt sich jeder Spieler noch eine Raupe und setzt sie auf das große Blatt. Der Spieler mit der farbigsten Kleidung beginnt das Spiel. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

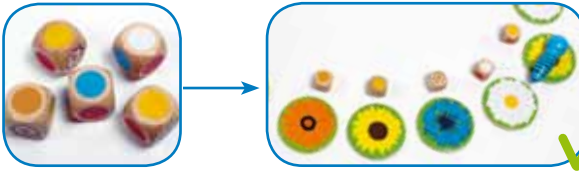


- ① Blütenchips verdeckt mischen.
- ② Pfad bilden.
- ③ - Blütenchips umdrehen
- Blatt als Startpunkt
- Blütenstempel als Endpunkt
- Blütenblätter = Schmetterlingsflügel verdeckt darumlegen
- Raupen in Startposition bringen
- Würfel bereit legen

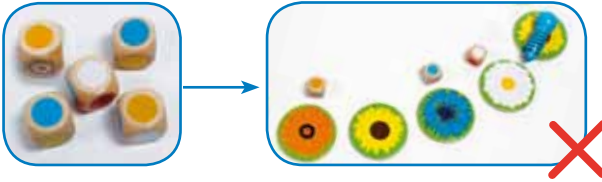


Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt mit allen fünf Würfeln. Nun schaut ihr, wie weit die Raupe krabbeln darf. Für einen besseren Überblick empfehlen wir die Würfel an die passende Blume zu legen. Aber Achtung! Die Raupe krabbelt immer nur von Blume zu Blume und darf keine Farbe auslassen. Das heißt auf jede Blume die direkt vor deiner Raupe liegt und deren Farbe du gewürfelt hast, darfst du ziehen.



Richtig: Die Raupe darf bis zur gelben Blüte krabbeln.



Nicht richtig: Die Raupe darf nur bis zu der ersten orangenen Blüte krabbeln. Der blaue und der weiße Würfel verfallen, da vor der blauen Blüte noch eine gelbe liegt, deren Farbe nicht gewürfelt wurde.

Würfelst du die Blume (Joker) kannst du sie an jede beliebige Blume legen, die deine Raupe näher ans Ziel bringt.



Richtig: Die Blume als Joker verhilft dir einen weiteren Weg zu gehen.

Der Raupenwettbewerb kann sehr anstrengend sein. Da kommt eine Pause in geselliger Runde ganz gelegen. So darf eine Blume auch von mehreren Raupen besetzt sein.

Hinweis: Die Blumen- und Würfelfarben haben nichts mit der Farbe der Raupe zu tun. Du hast gewürfelt, aber es ist keine Farbe oder Joker dabei, welche dir hilft, deine Raupe zu versetzen? Dann darfst du es nochmal versuchen. Klappt es auch diesmal nicht, musst du leider aussetzen und darfst es erst in der nächsten Runde wieder versuchen.

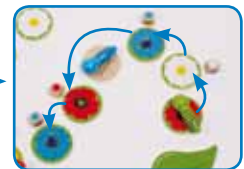
Sitzen zwei Raupen auf einer Blume und verlässt die erste Raupe die Blume, drehst du die Blume um. Sie zeigt nun nur noch ein angefressenes Blatt. Diese Stelle wird von weiter zurückliegenden Raupen bzw. auf dem Rückflug des Schmetterlings nicht mehr angefliegen.



Zwei Raupen auf einer Blume.

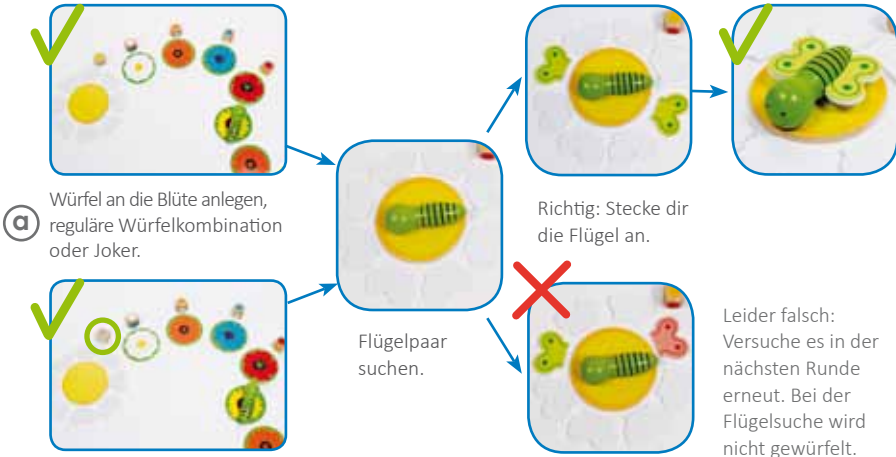


Sobald die erste Raupe die Blume verlässt, wird diese Blume umgedreht.



Die verlassene, umgedrehte Blume wird nun übergangen.

Die große Blume am Ende der schönen Blumenwiese erreichst du nur, wenn du entweder einen Blumenjoker oder die richtige Farbkombination(a) würfelst, in der gelb für die große Blüte enthalten ist. Finde jetzt gleich noch dein farblich passendes Flügelpaar und verwandle dich in einen wunderschönen Schmetterling.



Nachdem du das passende Flügelpaar gefunden und angesteckt hast, kannst du dich mit deinem Schmetterling in der nächsten Runde auf den Rückweg machen. Du fliegst nun nur noch die offen liegenden Blumen an. Ein Umdrehen der Blütenkarten ist auf dem Rückweg nicht nötig.

Damit du als Erster mit deinem Schmetterling das große Blatt erreichst, musst du wieder mindestens einen Joker würfeln.



Spielende

Der Schmetterling, der als Erster das grüne Blatt erreicht, ist der Gewinner des Wettflugs.

Variante für Kleinere (3+)

Das Spiel verläuft wie in der Ausgangsvariante beschrieben. Die Blütenblätter bzw. Schmetterlingsflügel werden sichtbar mit der Farbe nach oben um die große Blume gelegt. Der Spieler muss sein passendes Flügelpaar nicht über das Memoprinzip suchen, sondern darf sich seine Flügel sofort anstecken und hat gewonnen. Auf den Rückflug zum großen Blatt kann verzichtet werden.



Tipps für Erzieher/-innen



Farbenlehre (3+):

Es werden nur fünf verschiedene Blüten und fünf Würfel benötigt. Nachdem gewürfelt wurde sollen die Kinder die Würfelfarben den Blumen zuordnen und diese benennen. So werden die Kinder mit den unterschiedlichen Farben vertraut gemacht und können sich zusätzlich ein Objekt, in der gleichen Farbe einprägen.

Farbenstrategie (3+):

Alle 15 Blumenchips werden wie in der Grundspielvariante in der Tischmitte platziert. Nun wird mit allen 5 Würfeln gewürfelt. Welche der gewürfelten Farben bringt mich am weitesten nach vorn? Lege den Würfel an die dazugehörige Blume. Der Spieler, der als Erster die große Blüte erreicht, gewinnt.



Zählen (3+):

Legen Sie alle Blumen einer Farbe nebeneinander. Nun wird gezählt- zunächst jede Farbe einzeln. Ältere Kinder können dann alle Blüten zusammenzählen. Sie können auch während der Grundspielvariante mit den Kindern das Zählen üben. Zählen Sie also mit den Kindern die Blüten, welche die Raupe in ihrem Spielzug zurücklegen konnte.



Memo-Variante (3+):

Es werden zehn Blütenkarten (fünf verschiedene je zweimal) benötigt. Legt diese mit dem angefressenen Blatt nach oben und mischt gut durch. Danach darf der erste Spieler zwei beliebige Blüten umdrehen. Stimmen Blüte und Farbe überein, darfst du das Paar vor dir ablegen und bist erneut am Zug. Gibt es keine Übereinstimmungen werden beide Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist am Zug.



Entwicklung eines Schmetterlings (4+):

Das Spiel führt auf kindhafte Weise an die Thematik Entwicklung eines Schmetterlings heran. Sicherlich tauchen Fragen auf, warum aus einer Raupe ein Schmetterling wird. Sie sollten sich im Vorfeld zu diesem Thema belesen. Ergänzend dazu eignet sich auch sehr gut unser Lagen-Puzzle „Schmetterling“, welches die Entstehung vom Ei über die Raupe bis hin zum Schmetterling in fünf Schritten verdeutlicht. Auch ein Besuch auf einer Schmetterlingsfarm, zusammen mit den Kindern, bietet sich an.

Blumenlehre (4+ / 5+):

Es werden nur fünf verschiedene Blumenkarten benötigt. Zusätzlich sollten echte Blumen oder Kunstblumen der gleichen Sorte bereitgestellt werden. Wir empfehlen, zusammen mit den Kindern die unterschiedlichen Blumen zu benennen. Sie können hierbei auch auf deren Farben, Blütenblätter und Standorte eingehen. Fertigen Sie doch zusammen mit den Kindern ein Herbarium an.

Tipps für Eltern

Gehen Sie mit Ihrem Kind in die Natur. Vielleicht finden Sie auch in Ihrem Garten die unterschiedlichsten Blumen? Pflücken Sie zusammen einen bunten Blumenstrauß und verweisen Sie auf die verschiedenen Blumenarten. Getrocknete Blumen eignen sich gut zum Basteln oder Verzieren von Gegenständen. Selbstgebastelte Bilder aus Naturmaterialien regen die Fantasie und animieren zum Sprechen. Auch zum Thema Entwicklung eines Schmetterlings sollten Sie versuchen Ihrem Kind alle Fragen zu beantworten. Wo werden die Schmetterlingseier abgelegt? Welches Tier krabbelt aus dem Ei? Wann wird aus der Raupe ein schöner Schmetterling?



22440 Papilio

In order to be sure their offspring are being well cared for, butterflies lay their eggs mostly on the leaves of their "favourite plants". In the midst of a splendid flower meadow, 4 small caterpillars go on a big journey, so that they will later become beautiful butterflies. They hop from flower to flower, all in a great variety of colours, until they finally arrive at the prettiest flower in the meadow. Help your caterpillar to reach the big flower as quickly as possible.

Brief Game instructions

The game is started at the leaf. The five dice decide how far each caterpillar can move. The colours indicated on the dice must agree with the flower colours on the way. To arrive at the large flower, the correct pair of wings must now be found – and then the small caterpillar transforms into a beautiful butterfly. Now the butterfly can make the return flight. Which butterfly will make it back to the big leaf in first place?

Game preparation

First all 15 floral chips are covered and jumbled up, with the flower side underneath. Then you set a path in the middle of the table and turn it round, so that the flowers are showing their upper sides. At the end of it, you place the large leaf as a starting point and at the other end you place the yellow flower pistil. Lay the flower leaves around the flower pistil (butterfly wings), with the printed side facing downwards. Now each player takes one caterpillar each and sets it on the large leaf. The player with the most colourful clothes starts the game. The game is played in a clockwise direction.

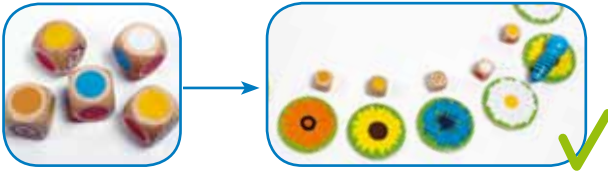


- ① Jumble up and cover the flower chips.
- ② Make the path.
- ③ - Turn over the flower chips
 - Leaf as starting point
 - Flower pistil as end point
 - Flower petals: lay the butterfly wings and so they are concealed
 - Bring caterpillars to starting position
 - Have the dice ready

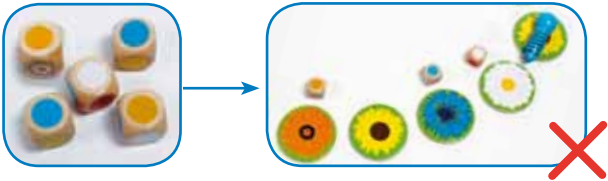


Game

The first player rolls all five dice. Now they look at how far the caterpillar can crawl. For a better overview, we recommend setting the dice at the relevant flower. But be careful! The caterpillar only crawls from flower to flower and cannot leave out any colours. That means for each flower that lies directly before your caterpillar and whose colour is rolled, then you can move.



Correct: The caterpillar may crawl to the yellow flower.



Incorrect: The caterpillar may only crawl to the first orange flower. The blue and white dice have been rolled, as there is another yellow flower before the blue one, whose colour wasn't rolled.

If you roll the flower (joker), you can set this joker at any flower, which brings the caterpillar one step closer to the large flower.



Correct: The flower as a joker helps you to go another step.

The caterpillar race can be very tough. So taking a break in friendly company comes in handy. So a flower may also be occupied by several caterpillars at a time.

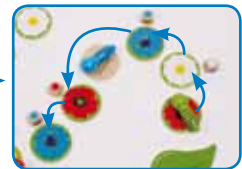
Note: The flower and dice colours have nothing to do with the colour of the caterpillar. You have rolled but there is no colour or joker that helps you to move your caterpillar? Then you can try again. If this also doesn't work, you must miss a turn unfortunately and you can try again in the next round. Sit two caterpillars on a flower and leave the first caterpillar on the flower and turn it over. This now only shows an eroded leaf. This position will not be available for the caterpillars coming behind or for the butterfly's return journey.



Two caterpillars on one flower.



As soon as the first caterpillar leaves the flower, this flower is turned over.



The abandoned, overturned flower is now ignored.

The large flower at the end of the pretty flower path can only be reached, if you roll a flower joker or the correct colour combination, in which yellow is included (a) for the large flower. Now find your suitably coloured pair of wings and transform into a beautiful butterfly.

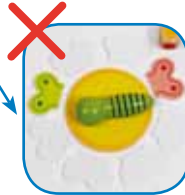


a Put dice at flowers, regular dice combination or Joker.

Correct: Attach the wings.



Search for pair of wings.



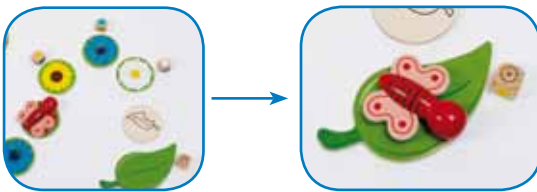
Incorrect: Try again in the next round. While looking for wings the dice are not rolled.



b

After you have found the appropriate pair of wings and attached them, you can use your butterfly in the next round on your return journey. Now you only fly to the open exposed flower. Turning over the flower cards is not required on the return journey.

In order to reach the big leaf first with your butterfly, you must roll at least a joker.



Correct: you may fly to the big leaf.

Game ending

The butterfly that reaches the green leaf is the winner of the race.

Variations for smaller children (3+)

The game is played as described in the output version. The flower petals and the butterfly wings are placed on the big flower, with their colours visible and facing upwards. The player does not have to look beyond the memo principle for a suitable pair of wings; rather he can immediately stick on the wings and has won. The return flight to the large leaf can be omitted.



Tips for kindergarten teachers



Colour lessons (3+):

Only five different flowers and five dice are needed for this. After rolling the dice, the children have to arrange the dice colours on the flowers and name these. In doing so, the children become comfortable with the various colours and can additionally memorise an object in the same colour.

Colour strategy (3+):

All 15 flower chips are placed in the middle of the table like in the original game. Now all 5 dice are rolled. Which of the colours rolled bring you the furthest forward? Set the dice at the corresponding flower. The player that reaches the big flower first wins.



Counting (3+):

Set out all flowers the same colour beside each other. Now count and then count each colour individually. Older children can then count all flowers together. During the core game, you can also practise counting with the children. Therefore count the flowers with the children, which the caterpillar can travel across on its journey.



Memory games (3+):

Ten flower cards (five different types, each twice) are required. Set these with the eroded leave facing upwards and mix them up. Then the first player may turn over two of his favourite flowers. If the colours and flowers agree, then you can set the pair before you and you're on the way again. If there are no matches to be made, then both cards are turned over again and it's the next player's turn.



Development of a butterfly (4+):

This game introduces the theme of a butterfly's development in a childlike manner. Certainly questions will come up, as to why a butterfly can form out of a caterpillar. You should read up on this theme just before playing. Complementing this very nicely is our 'Butterfly' puzzle, which covers and illustrates the existence of an egg, to a caterpillar, through to becoming a butterfly in 5 steps. There's also the option of visiting a butterfly farm with the children.

Flower lessons (4+ / 5+):

Only five different flower cards are required. Additionally, real flowers or artistic flowers of the same type should be made available. We recommend naming the various flowers together with the children. In this way they can also explore their colours, petal leaves and locations. Complete a herbarium together with the children.

Tips for parents

Go and explore nature with your child. Perhaps you'll find the different types of butterflies in your garden. Gather a bright bouquet of flowers together and reference them with the various types of flowers. Dried flowers are well suited for crafting or decorating objects. Self-crafted pictures made from natural materials stimulate the imagination and encourage them to talk. Also on the butterfly development theme, you should try to answer all your child's questions. Where are the butterfly eggs laid? Which creature crawls out of the egg? When does the caterpillar transform into a beautiful butterfly?

22440 Papilio

Pour être sûrs que leurs enfants soient bien pris en charge, les papillons pondent leurs œufs la plupart du temps sur les feuilles de leur «plante préférée». De dessus une grande feuille au milieu d'une magnifique prairie de fleurs, quatre petites chenilles vont faire un grand voyage, afin de devenir plus tard de beaux papillons. Elles rebondissent de fleur en fleur, le tout dans une variété de couleurs, jusqu'à ce qu'elles atteignent finalement la plus grande et la plus belle fleur de la prairie. Aidez votre Chenille à atteindre la grande fleur en objectif le plus tôt possible.

Instructions courtes

Le lancement se fait à partir de la feuille. Les cinq dés décident de combien peut se déplacer chaque chenille. Les couleurs des dés doivent correspondre aux couleurs des fleurs le long du chemin. Une fois sur la grande fleur, on doit juste trouver la bonne paire d'ailes- et la petite chenille se transforme en un beau papillon. Maintenant, le papillon peut effectuer son vol de retour. Quel papillon va revenir en premier sur la grande feuille ?

Préparation du jeu

Tout d'abord, les 15 jetons fleurs sont mélangés couverts, avec les fleurs en face cachée. Ensuite, vous les posez comme un chemin au milieu de la table et les tournez de sorte que les fleurs fassent face vers le haut. À une extrémité, vous posez la grande feuille comme un point de départ et à l'autre extrémité vous posez le pistil jaune. Tout autour du pistil se placent les pétales (les ailes de papillon) avec le côté imprimé vers le bas. Maintenant, chaque joueur prend encore une chenille et la place sur la grande feuille. Le joueur avec les vêtements les plus colorés commence le jeu. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



- ① Mixer les jetons de fleurs recouverts.
- ② Former le chemin.
- ③ - Retourner les jetons de fleurs
- Feuille en point de départ
- Pistil en point d'arrivée
- Pétales = Ailes de papillons masquées déjà placées
- Amener les chenilles en position de départ
- L'ensemble est ainsi prêt



Déroulement du jeu

Le premier joueur lance les cinq dés. Maintenant vous regardez, jusqu'où doit ramper la chenille. Pour une meilleure vue d'ensemble, nous recommandons les dés pour créer la fleur parfaite. Mais attention! La chenille rampe uniquement de fleur en fleur et ne peut manquer aucune couleur. Cela signifie que la couleur dans chaque fleur qui est juste en face de votre chenille et une des couleurs que vous avez tirées aux dés doivent correspondre.



Correct : La chenille peut ramper jusqu'à la fleur jaune.



Incorrect : La chenille peut ramper seulement jusqu'à la première fleur orangée. Le dé bleu n'est pas pris en compte car avant la fleur bleue il y a encore un dé blanc avec une fleur jaune, une couleur qui n'a pas été roulée.

Si vous obtenez la fleur (joker), vous pouvez la mettre devant n'importe quelle fleur qui rapprochera votre chenille encore plus de la cible.



Correct : La fleur en tant que joker vous permet d'avancer d'une autre manière.

La course de chenilles peut être très stressante. Ainsi une pause en agréable compagnie est très pratique. Donc, une fleur peut aussi être occupée par plusieurs chenilles.

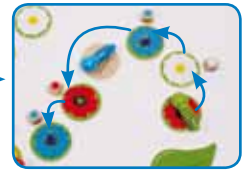
Conseil : Les couleurs des fleurs et des dés n'ont rien à voir avec la couleur de la chenille. Vous avez roulé les dés, mais il n'y a pas de couleur ou de joker qui puissent vous aider à placer votre chenille? Vous devez alors essayer de nouveau. Si cela ne fonctionne pas bien pas cette fois, vous devez malheureusement prendre une pause, et n'êtes autorisé qu'à attendre le prochain tour pour essayer de nouveau. Deux chenilles se placent sur une fleur, dès que la première chenille quitte la fleur, il faut la retourner. Maintenant vous ne voyez qu'une feuille mangée. Cette position n'est plus desservie par les chenilles plus loin sur le chemin ou par le vol de retour du papillon.



Deux chenilles sur une fleur



Une fois que la première chenille quitte la fleur, cette fleur est retournée.



La fleur retournée et abandonnée est maintenant ignorée.

Vous ne pouvez quitter la grande fleur à la fin de la magnifique prairie de fleurs prairie que si vous obtenez en roulant les dés un joker ou la bonne combinaison de couleurs dans laquelle est inclus le jaune (a) pour la grande fleur. Trouvez donc votre paire d'ailes de couleurs assorties et transformez-vous en un beau papillon.



a

Lancement des dés dans les fleurs, combinaison régulière de dés ou un joker.

Correct : Mettez votre paire d'ailes.

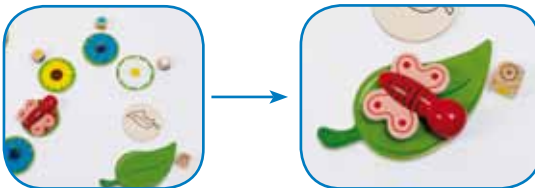
Chercher la paire d'ailes.

Malheureusement incorrect: Prière de réessayer au prochain tour. La recherche d'ailes ne se joue pas aux dés.



Une fois que vous avez trouvé et mis la bonne paire d'ailes, vous pouvez maintenant prendre le chemin du retour avec votre papillon au prochain tour. Vous survolez maintenant uniquement les fleurs exposées. Un renversement des cartes de fleurs n'est pas nécessaire sur le chemin du retour.

Donc, pour atteindre en premier avec votre papillon la grande feuille, vous devez lancer les dés à nouveau et obtenir au moins un joker.



Correct : Vous pouvez voler sur la grande feuille.

Fin du jeu

Le premier papillon à atteindre la feuille verte, est le gagnant de la course de vol.

Variante pour les plus jeunes (3+)

Le jeu se joue comme dans la version originale décrite. Les pétales et les ailes de papillon sont définies avec la couleur visible à la grande fleur. Le joueur ne doit pas rechercher la paire d'ailes correspondante sur le principe de mémoire, mais est autorisé à mettre ses ailes instantanément et à gagner. Le vol de retour vers la grande feuille peut être ignoré.



Conseils pour les éducateurs



Apprentissage des couleurs (3+):

On a uniquement besoin de cinq fleurs différentes et de cinq dés. Après avoir roulé les dés, les enfants devraient attribuer des couleurs aux fleurs et les renommer. Ainsi, les enfants se familiarisent avec les différentes couleurs et peuvent en outre mémoriser un objet de la même couleur.

Stratégie des couleurs (3+):

Les 15 jetons de fleurs sont placés comme dans la version de base du jeu au milieu de la table. Maintenant les 5 dés sont roulés ensemble. Lesquelles de ces couleurs de dés m'amènent le plus en avant ? Placez les dés devant les fleurs associées. Le joueur qui a atteint en premier la grande fleur a gagné.



Compter (3+):

Mettez toutes les fleurs d'une couleur l'une à côté de l'autre. Maintenant est comptée d'abord chaque couleur. Les enfants plus âgés peuvent ensuite ajouter toutes les fleurs. Vous pouvez pratiquer le comptage lors de la version de base du jeu avec les enfants. Comptez donc également avec les enfants les fleurs que la chenille pourrait couvrir à son tour.



Variante mémoire (3+):

Il y a dix cartes fleurs nécessaires (deux de chaque cinq différentes). Mettez les avec la feuille rongée vers le haut et mélangez les bien. Ensuite, le premier joueur peut retourner deux fleurs. En associant la fleur et la couleur appropriées, vous pouvez mettre le couple en face de vous et c'est nouveau votre tour. S'il n'y a aucune correspondance les deux cartes sont de nouveau retournées et c'est au tour du joueur suivant.



Développement d'un papillon (4+):

Le jeu conduit de façon enfantine à mettre l'accent sur le sujet du développement des papillons. Certes, des questions sont soulevées : pourquoi un papillon est-il une chenille ? Nous vous conseillons de bien vous documenter à la perspective de ce sujet. En plus de cela notre puzzle de position «Papillon» se prête très bien au sujet, puisqu'il illustre le développement de l'œuf à la chenille au papillon en cinq étapes. Même une visite à un élevage de papillons, avec les enfants, est conseillée.

Apprentissage des fleurs (4+ / 5+):

Il y a uniquement cinq cartes florales nécessaires. En outre, de vraies fleurs ou des fleurs artificielles de la même espèce devraient être fournies. Nous vous recommandons de désigner avec les enfants les différentes fleurs. Ici vous pouvez également interagir avec leurs couleurs, leurs pétales et leurs emplacements. Personnalisez l'herbier, mais avec l'aide des enfants.

Conseils pour les parents

Allez avec votre enfant dans la nature. Vous pouvez également trouver une grande variété de fleurs dans votre jardin ? Cueillez ainsi un bouquet coloré et attirez l'attention sur les différents types de fleurs. Les fleurs séchées sont bonnes pour l'artisanat ou la décoration des objets. Les images bricolées et auto-construites à partir de matériaux naturels stimulent l'imagination et encouragent les enfants à parler. Également au sujet du développement d'un papillon, vous devriez tenter de répondre à toutes les questions de votre enfant. Où sont stockés les œufs de papillons ? Quel animal se traîne hors de l'œuf ? Quand est-ce que la chenille se transforme en un beau papillon ?



22440 Papilio

Para tener su descendencia bien atendida, las mariposas ponen sus huevos en general en las hojas de su „planta favorita“. En una hoja grande en medio de un magnífico prado de flores, cuatro pequeñas orugas emprenden un viaje largo, para convertirse posteriormente en hermosas mariposas. Además saltan de flor en flor, todas en colores diferentes, hasta que finalmente llegan a la flor más grande y más hermosa de la pradera. Por esa razón ayuda a tu oruga a alcanzar la flor grande tan rápido como sea posible.

Instrucciones breves del juego

Se inicia desde la hoja. Los cinco dados deciden hasta qué punto se puede arrastrar cada oruga. Los colores de los dados deben coincidir con los colores de las flores en el camino. Una vez que haya llegado a la flor grande, ahora hay que encontrar el par de alas correctas- y la pequeña oruga se convierte en una hermosa mariposa. Ahora, la mariposa puede volar de regreso. ¿Cuál de las mariposas vuelve la primera a la hoja grande?

Preparación del juego

Para empezar, se mezclan todas las 15 fichas de flores tapadas, con la cara de la flor abajo. A continuación, colocarlas en forma de camino en medio de la mesa y darles la vuelta de manera que las flores estén orientadas hacia arriba. En un extremo se coloca la hoja grande como punto de partida y en el otro extremo el pistilo amarillo. Alrededor del pistilo se colocan los pétalos (alas de mariposa), con la cara impresa hacia abajo. Ahora, cada jugador coge una oruga y la coloca en la hoja grande. El jugador con la ropa más colorida comienza el juego. El juego transcurre en sentido horario.

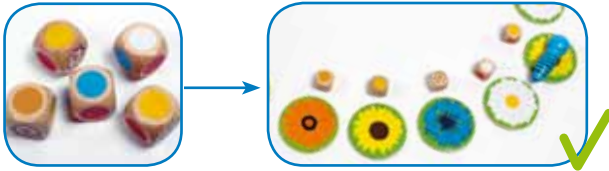


- ① Mezclar las fichas de flores tapadas.
- ② Formar camino.
- ③ - Voltear las fichas de flores
- Hoja como punto de partida
- Pistilo como punto final
- Pétalos = colocar las alas de mariposa tapadas
- Colocar las orugas en la posición inicial
- Disponer de los dados

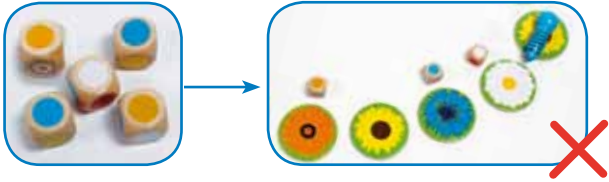


Juego

El primer jugador tira los cinco dados. Ahora miren hasta dónde debe arrastrarse la oruga. Para una mejor visualización, recomendamos colocar los dados junto a la flor adecuada. Pero ¡cuidado! La oruga se arrastra sólo de flor en flor y no se puede saltar ningún color. Eso significa que para cada flor que se encuentre justo delante de tu oruga y cuyo color saliese al tirar los dados, puedes mover.



Correcto: La oruga puede arrastrarse hasta la flor amarilla.



Incorrecto: La oruga puede arrastrarse sólo hasta la primera flor naranja. El dado azul y blanco se descarta, ya que delante de la flor azul todavía hay una amarilla, el color que no salió al tirar los dados.

Si al tirar los dados sale el dado con flor (Comodín), se puede colocarlo a cualquier flor que acerque la oruga a su meta.



Correcto: La flor Comodín te ayuda a ir por otro camino.

La carrera de la oruga puede ser muy estresante. Un descanso en compañía de amigos es muy útil. Así que una flor también puede ser ocupada por varias orugas.

Nota: Las flores y los colores de los dados no tienen nada que ver con el color de la oruga. ¿Has tirado los dados, pero no hay ningún color o Comodín que ayude a mover a tu oruga? A continuación, debes volver a intentarlo. Si tampoco funciona esta vez, por desgracia tienes que interrumpir y sólo puedes volver a intentarlo en la siguiente ronda. Cuando dos orugas estén sentadas sobre una flor y la primera oruga abandone la flor, voltea la.

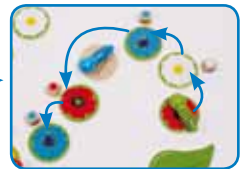
Ahora sólo indica una hoja mordida. Este punto ya no será usado ni por las orugas que todavía no han llegado por el camino de ida, ni por la mariposa para posarse durante el vuelo de regreso.



Dos orugas en una flor.

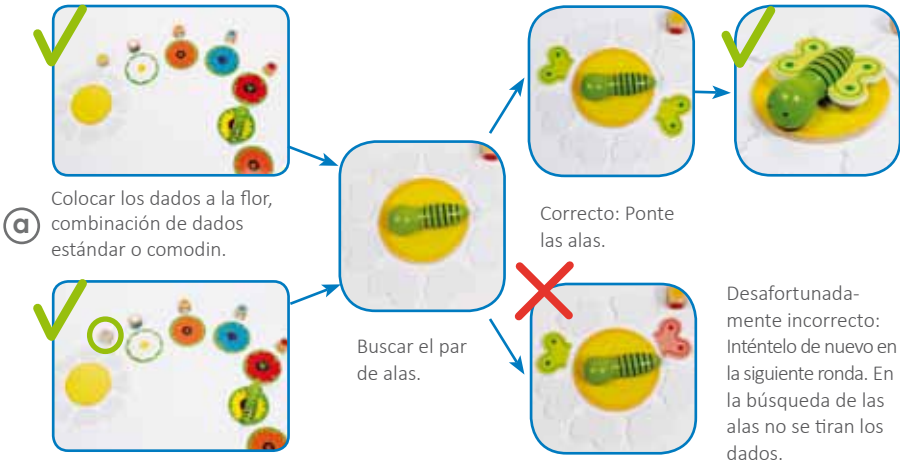


Tan pronto como la primera oruga abandona la flor, voltea la.



La flor abandonada y volteada ahora será omitida.

Puedes alcanzar la flor grande al final de la hermosa pradera de flores sólo si tiras los dados y sale ya sea una flor Comodín o la combinación de colores correcta, incluido el color amarillo (a) para la flor grande. Encuentra ahora mismo un par de alas que correspondan a tu color y conviértete en una hermosa mariposa.



Una vez que hayas encontrado y colocado el adecuado par de alas, en la siguiente ronda puedes hacer el camino de vuelta con tu mariposa. Ahora póstate sólo en las flores descubiertas. En el camino de regreso no es necesario voltear las tarjetas de flores.

Para llegar primero con tu mariposa a la hoja grande, tienes que obtener tirando los dados al menos un Comodín.



Final del juego

La mariposa que llega primera a la hoja verde, es la ganadora de la competencia de vuelo.

Versión para más pequeños (3+)

Se juega como descrito en la versión original. Los pétalos o las alas de mariposa se colocan con el color descubierto alrededor de la flor grande. El jugador ya no está obligado a buscar su par de alas adecuadas siguiendo las reglas memorísticas, si no que puede ponerse directamente las alas, habiendo ganado. Durante el vuelo de regreso la hoja grande puede ser omitida.



Consejos para educadores/as



Enseñanza de colores (3+):

Sólo son necesarios cinco pétalos y cinco dados. Después de tirar los dados, los niños deben asignar los colores de los dados a las flores y nombrarlas. De esta manera los niños se familiarizan con los diferentes colores y pueden además memorizar un objeto del mismo color.

Estrategia de colores (3+):

Todas las 15 fichas de flores se colocan como en la versión básica del juego en el centro de la mesa. Ahora se juega con todos los 5 dados. ¿Cuál de los colores, que salen tirando los dados, me lleva más adelante? Coloca el dado a la flor correspondiente. Gana el jugador que llega primero a la flor grande.



Contar (3+):

Coloque todas las flores de un mismo color una al lado de la otra. Ahora se cuenta- primero individualmente cada color. Los niños mayores pueden luego sumar todas las flores. Se puede practicar el conteo con los niños durante la versión básica del juego. Cuento junto con los niños las flores que podría recorrer la oruga en su turno.



Variante memorística (3+):

Se necesitan diez tarjetas de flores (cinco diferentes, cada dos veces). Se colocan con la hoja mordida hacia arriba y se mezclan bien. Entonces, el primer jugador puede voltear cualquier par de flores. Si la flor y color coinciden, puedes colocar la pareja en frente de ti y de nuevo es tu turno. Si no hay coincidencias, se voltean de nuevo ambas cartas y es el turno del siguiente jugador.



Desarrollo de una mariposa (4+):

El juego acerca de forma infantil al tema del desarrollo de una mariposa. Ciertamente, surgen preguntas por qué una mariposa es una oruga. Usted debe estar bien informado antes sobre este tema. Para complementarlo es muy apropiado nuestro rompecabezas de ubicación „Mariposa“ que ilustra el desarrollo de huevo a oruga y hasta la mariposa en cinco pasos. Incluso es aconsejable junto con los niños hacer una visita a una granja de mariposas.

Enseñanza sobre flores (4+ / 5+):

Sólo se necesitan cinco tarjetas diferentes de flores. Además, se deben proporcionar las flores de verdad o las flores artificiales de la misma especie. Le recomendamos que nombren con niños las diferentes flores. Aquí también se pueden abordar sus colores, pétalos y ubicación. No obstante, elaboren junto con los niños un herbario.

Consejos para los padres

Pasee con su hijo en la naturaleza. ¿Puede también encontrar una gran variedad de flores en su jardín? Recolecten juntos un ramo colorido de flores e indique los diferentes tipos de flores. Las flores secas son aptas para bricolaje o para decorar objetos. Imágenes auto construidas de materiales naturales estimulan la imaginación y animan el habla. También sobre el tema del desarrollo de una mariposa, se debe de tratar a responder a su hijo todas las preguntas. ¿Dónde se almacenan los huevos de las mariposas? ¿Qué animal sale del huevo? ¿Cuándo se convierte la oruga en una hermosa mariposa?

22440 Papilio

Om hun nakomelingen goed verzorgd achter te laten leggen vlinders hun eieren meestal op de bladeren van hun 'lievelingsplant'. Op een groot blad midden in een prachtig bloemenveld beginnen vier kleine rupsjes aan een grote reis zodat ze later in beeldschone vlinders kunnen veranderen. Ze kruipen van de ene naar de andere bloem met de meest verschillende kleuren, tot ze eindelijk de grootste en mooiste bloem bereiken. Help je rups om zo snel mogelijk de grote bloem te bereiken.

Korte spel uitleg

Er wordt gestart vanaf het grote blad. De vijf dobbelstenen beslissen hoe ver elke rups mag kruipen. De kleuren van de dobbelstenen moeten overeenkomen met de kleur van de bloemen op het pad. Op de grote bloem aangekomen moet nu het juiste stel vleugels gevonden worden – en daar verandert de kleine rups al in een beeldschone vlinder. Nu kan de vlinder aan de terugreis beginnen. Welke vlinder komt als eerste terug op het grote blad?

Spelvoorbereiding

Als eerste worden alle 15 bloem kaarten met de bloem naar beneden door elkaar gemengd. Daarna leg je ze als een pad in het midden van de tafel en draai je ze om zodat de bloemen naar boven liggen. Aan het einde leg je het grote blad als startpunt, en aan het andere einde de gele bloemstamper. Om de stamper heen leg je de bloemblaadjes (vlindervleugels) met de bedrukte kant naar beneden. Nu neemt iedere speler een rups en zet die op het grote blad. De speler met de fleurigste kleren begint het spel. Er wordt met de richting van de wijzers van de klok mee gespeeld.



① Bloem kaarten mengen.

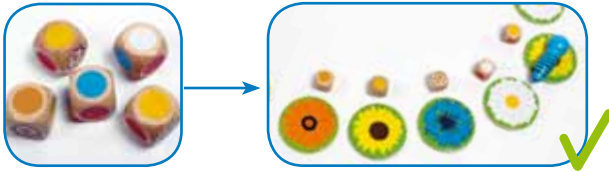
② Pad leggen.

③ - Bloem kaarten omdraaien
- Blad als startpunt
- Bloemstamper als eindpunt
- Bloemblaadjes = vlindervleugels omgedraaid er omheen leggen
- Rupsen aan de start zetten
- Dobbelstenen klaar leggen

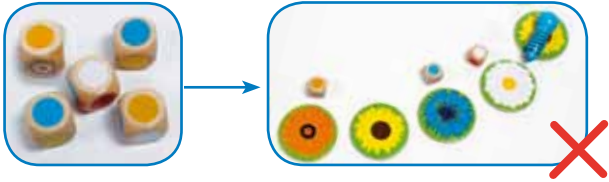


Speelwijze

De eerste speler dobbelt met alle vijf dobbelstenen. Dan kijk je hoe ver de rups mag kruipen. Voor een goed overzicht bevelen we aan om de dobbelstenen bij de bijpassende bloemen te leggen. Maar let op! De rups kruip van bloem naar bloem en mag geen kleur overslaan. Dat betekent dat je naar elke bloem mag kruipen die direct voor je rups ligt, en waarvan je de kleur geworpen hebt.



Goed: De rups mag tot op de eerste gele bloem kruipen.



Fout: De rups mag maar tot op de eerste oranje bloem kruipen. De blauwe en witte dobbelsteen vervallen omdat voor de blauwe bloem nog een gele bloem ligt, waarvan de kleur nog niet geworden is.

Als je de bloem gooit (joker), dan mag je die bij elke bloem leggen die je rups dichterbij het eind brengt.



Goed: de bloem met de joker helpt je om verder te komen op je weg.

De rupsenwedstrijd kan heel vermoeiend zijn. Dan komt een pauze in een gezellige kring van pas. Op een bloem mogen meerdere rupsen bij elkaar zitten

Aanwijzing: De kleur van de bloemen en de dobbelstenen heeft niets te maken met de kleur van de rups. Heb je gedubbeld, maar is er geen kleur of joker die je helpt om je rups te verplaatsen? Dan mag je het nog een keer proberen. Als het dan nog niet lukt moet je een beurt overslaan en mag je het pas in de volgende ronde opnieuw proberen.

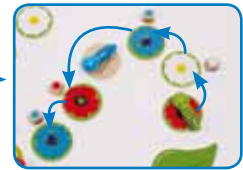
Als er twee rupsen op een bloem zitten, en de eerste rups vertrekt, dan draai je de kaart om. Je ziet nu alleen nog een aangevreten blad. Deze plek wordt door de achterop komende rupsen en terug vliegende vlinders overgeslagen.



Twee rupsen op één bloem.



Zo gauw als de eerste rups vertrekt, wordt de bloem omgekeerd.



De bloem die is verlaten en omgedraaid wordt overgeslagen.

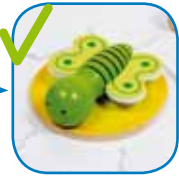
De grote bloem aan het einde van het mooie bloemenveld bereik je alleen maar als je of de joker gooit, of de juiste combinatie van kleuren met daarin geel voor de grote bloem. Dan moet je ook nog een bijpassend stel vleugels vinden om in een (a) prachtige vlinder te veranderen.



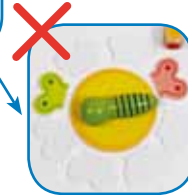
a Dobbelstenen naast de bloemen gelegd, gewone kleurcombinatie of de joker.



Goed: de vleugels insteken.



stel vleugels zoeken.



Helaas fout: probeer het in de volgende ronde opnieuw.



b



Nadat je het bijpassende stel vleugels heb gevonden en ingestoken, kan je als vlinder in de volgende ronde aan de terugreis beginnen. Je vliegt alleen maar langs de nog open liggende bloemen. Het omdraaien van de bloemkaarten is niet meer nodig.

Om met je vlinder als eerste op het grote blad terecht te komen moet je weer minstens een joker gooien.



Goed: Je mag naar het grote blad vliegen.

Eind van het spel

De vlinder die als eerste het grote blad bereikt is de winnaar van de wedstrijd.

Variante voor de kleintjes (3+)

Het spel verloopt zoals in de basis uitvoering. De bloembladeren, d.w.z. de vlindervleugels worden zichtbaar met de kleur naar boven om de grote bloem heen gelegd. De speler hoeft het bijpassen van de stel vleugels niet op geheugen te zoeken maar mag ze meteen insteken en heeft gewonnen. De vlucht terug naar het grote blad kan achterwege blijven.



Tips voor leerkrachten



Kleurenleer (3+):

Er zijn slechts vijf verschillende bloemen en vijf dobbelstenen nodig. Nadat er gedobbeld is moeten de kinderen de kleuren van de dobbelstenen bij de bloemen leggen en deze benoemen. Op deze manier worden de kinderen vertrouwd gemaakt met de verschillende kleuren, en kunnen ze zich daarnaast een object in dezelfde kleur inprenten.

Kleurenstrategie (3+):

Alle 15 bloemen kaarten worden als in de basis variant in het midden van de tafel gelegd. Dan wordt met alle vijf stenen gedobbeld. Met welke kleur kan ik het verst komen? Leg de dobbelsteen bij de bijbehorende bloem. De speler die als eerste de grote bloem bereikt heeft gewonnen.



Tellen (3+):

U legt alle bloemen van een kleur bij elkaar. Nu wordt er geteld, eerst iedere kleur afzonderlijk. Oudere kinderen kunnen alle kleuren bij elkaar optellen. U kunt ook in de basis variant van het spel met de kinderen het tellen oefenen. Daartoe telt u met de kinderen de bloemen waar de rups per speelbeurt overheen kruipt.



Geheugen variant (3+):

Er zijn tien bloemen kaarten nodig (twee maal vijf verschillende). Leg deze met de het aangevreten blad naar boven, en meng ze goed door elkaar. Daarna mag de eerste speler twee willekeurige kaarten omdraaien. Als de bloem en de kleur overeenkomen worden ze opzij gelegd en mag dezelfde speler nog een keer spelen. Als de kaarten verschillend zijn, dan worden ze terug gelegd en is de volgende speler aan de beurt.



De ontwikkeling van een rups (4+):

Het spel richt zich spelenderwijs op de thematiek van de ontwikkeling van rups tot vlinder. Er zal zeker gevraagd worden waarom een rups in een vlinder verandert. U dient zich hier in de voorbereiding op in te lezen. Onze lagen-puzzel "Vlinder" is erg geschikt als aanvulling, deze verduidelijkt de ontwikkeling van het ei via de rups tot de vlinder in vijf stappen. Een bezoek met de kinderen aan een vlinderboerderij dient zich hierbij ook aan.

Bloemenleer (4+ / 5+):

Er zijn maar vijf verschillende bloemenkaarten nodig. Daarnaast moeten echte bloemen of kunstbloemen beschikbaar gesteld worden. Wij bevelen aan om samen met de kinderen de verschillende bloemen te benoemen. Daarbij kunt u ingaan op de kleuren, en de bladeren van de bloemen, en de plaats waar ze groeien. Ook kunt u met de kinderen een herbarium aanleggen.

Tip voor ouders

Gaat u met uw kind de natuur in. Wellicht vindt u ook nog een tuin met verschillende soorten bloemen. Maak een gemengd boeket en wijs op de verschillende soorten bloemen. Gedroogde bloemen zijn erg geschikt om mee te knutselen of om voorwerpen te versieren. Zelfgemaakte afbeeldingen met natuurlijke materialen stimuleren de verbeelding en vormen gespreksstof. Ook vragen van uw kind met betrekking tot het thema van de ontwikkeling van rups tot vlinder moet u proberen te beantwoorden. Waar worden vlindereitjes gelegd, welk dier kruipt uit het ei? Wanneer verandert een rups in een mooie vlinder?



22440 Papilio

Per garantire alla propria prole un sufficiente sostentamento, le farfalle depongono le loro uova solitamente sulle foglie della loro „pianta preferita“. Su una grande foglia al centro di un magnifico prato fiorito, quattro piccoli bruchi partono per un grande viaggio, alla fine del quale diventeranno delle splendide farfalle. Balzano da un fiore all'altro, tutti nei più variopinti colori e finalmente raggiungono il fiore più grande e più bello del prato. Aiuta il tuo bruco a raggiungere il più velocemente possibile il grande fiore.

Istruzioni di gioco sintetiche

Si parte dalla foglia. I cinque dadi stabiliscono di quanto possa avanzare ogni bruco. I colori dei dadi devono coincidere con i colori dei fiori che si trovano sul percorso. Arrivati al grande fiore, si deve ancora trovare la corretta coppia di ali – e a questo punto il piccolo bruco si trasforma in una meravigliosa farfalla. Adesso la farfalla può cominciare il volo di ritorno. Quale farfalla raggiungerà per prima la grande foglia?

Preparazione del gioco

Per prima cosa si coprono i 15 petali, con il lato del fiore rivolto verso il basso e si mischiano. Poi si mettono al centro del tavolo a formare un sentiero e si voltano, in modo che i fiori siano rivolti verso l'alto. Ad un'estremità si posiziona la grande foglia che rappresenta il punto di partenza, all'altra estremità il pistillo giallo. Intorno al pistillo si posizionano i petali (ali di farfalla) con il lato stampato rivolto verso l'alto. A questo punto, ogni giocatore prende un bruco e lo posa sulla grande foglia. Comincia il giocatore che ha l'abbigliamento più colorato. Il gioco si svolge in senso orario.



① Mischiare i petali coperti.

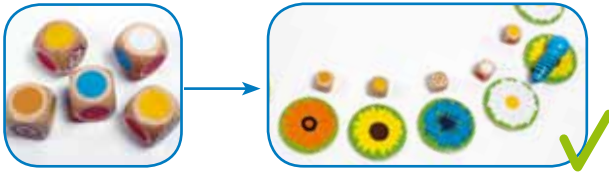
② Creare il percorso.

- ③ - Voltare i petali
- La foglia dalla quale si parte
 - Il pistillo come traguardo
 - Petali = foglie di farfalla da sistemare girate verso il basso
 - Portare i bruchi in posizione di partenza
 - Preparare i dadi

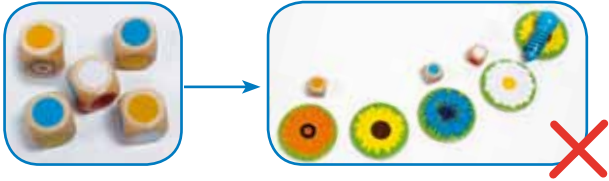


Svolgimento

Il primo giocatore lancia tutti e cinque i dadi. A questo punto vedete di quanto possa avanzare il bruco. Per una migliore chiarezza, consigliamo di mettere i dadi vicino al fiore corretto. Ma attenzione! Il bruco deve strisciare sempre e solo da un fiore all'altro e non deve saltare nessun colore. Vale a dire che puoi passare su ogni fiore che si trova davanti al tuo bruco e il cui colore sia uscito quando hai tirato il dado.



Corretto: il bruco può strisciare fino al fiore giallo.



Errato: il bruco adesso può strisciare solo fino al primo fiore arancione. Il dado blu e quello bianco vengono meno, poiché prima del fiore blu c'è ancora un fiore giallo il cui colore non è uscito nei dadi.

Se ai dadi lanci il fiore (jolly), puoi metterlo vicino a qualunque fiore che porti il tuo bruco più vicino alla meta.



Corretto: il fiore, essendo un jolly, ti aiuta a percorrere un'altra via.

Il palio dei bruchi può essere molto faticoso. Quindi, una pausa in compagnia è l'ideale. Il fiore può essere occupato in questo caso anche da più bruchi.

Avvertenza: i colori dei fiori e dei dadi non hanno nulla a che vedere con il colore del bruco. Hai tirato il dado, ma non è uscito nessun colore o il jolly, che ti aiutino a fare avanzare il tuo bruco? Puoi riprovare. Se non riesci neppure stavolta, purtroppo devi saltare il turno e potrai provare di nuovo solo nei round successivi. Se due bruchi si trovano su un fiore e il primo bruco lascia il fiore, il fiore va voltato.

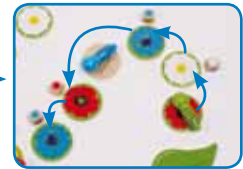
Girando il fiore si vede solo una foglia mangiucchiata. Questo punto sarà saltato dai bruchi rimasti nel percorso di andata o nel volo di ritorno della farfalla.



Due bruchi su un fiore.

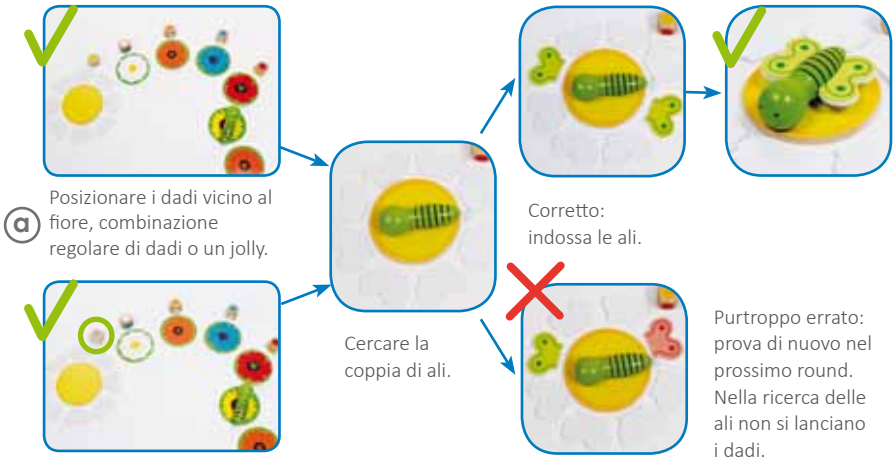


Non appena il primo bruco lascia il fiore, questo fiore viene voltato.



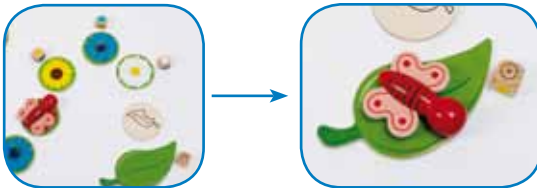
Il fiore abbandonato e rivoltato viene saltato.

Il grande fiore alla fine del bel prato lo raggiungi se lanci ai dadi un jolly fiore oppure la giusta combinazione di colori, nella quale sia contenuto il giallo (a) per il grande fiore. A questo punto devi trovare la coppia di ali che si adatta al tuo colore e ti trasformi in una meravigliosa farfalla.



Dopo aver trovato la giusta coppia di ali e averle indossate, puoi partire con la tua farfalla per il prossimo giro verso il ritorno. Adesso voli toccando solo i fiori aperti. Nel volo di ritorno non è necessario girare le tessere dei fiori.

Per far sì che tu raggiunga per primo la grande foglia con la tua farfalla, devi lanciare coi dadi di nuovo almeno un jolly.



Corretto: puoi volare sulla grande foglia.

Fine del gioco

La farfalla che raggiunge per prima la foglia verde, è la vincitrice del gioco.

Variante per bambini più piccoli (3+)

Il gioco si svolge come nella variante di partenza descritta. I petali ovvero ali di farfalla vengono posizionati intorno al grande fiore con il colore visibile rivolto verso l'alto. Il giocatore deve cercare la coppia giusta di ali, non col principio mnemonico, bensì deve subito attaccare le ali e a quel punto ha vinto. Si può fare a meno del volo di ritorno verso la grande foglia.



Consigli per gli educatori



Lezione sui colori (3+):

Servono solo cinque diversi fiori e cinque dadi. Dopo aver gettato i dadi, i bambini devono attribuire ai fiori i colori dei fiori e denominare questi colori. In questo modo, i bambini familiarizzano con i diversi colori e possono memorizzare un oggetto che abbia lo stesso colore.

Strategia dei colori (3+):

Al centro del tavolo si mettono tutti e 15 i petali, come nella variante base del gioco. Si lanciano tutti e 5 i dadi. Quale dei colori lanciati mi fa avanzare di più? Poggia il dado vicino al rispettivo fiore. Vince il giocatore che per primo arriva al grande fiore.



Contare (3+):

Posizionare in sequenza tutti i fiori dello stesso colore. Adesso si conta - prima ogni colore singolarmente. I bambini più grandicelli possono contare insieme tutti i fiori. Si può contare coi bambini anche durante lo svolgimento della variante base del gioco. Contare quindi con i bambini i fiori che il bruco ha toccato lungo il suo percorso.



Variante memo (3+):

Servono dieci tessere di fiori (due gruppi di cinque diverse tessere). Posare le tessere con la foglia mangiucchiata rivolta verso l'alto e mischiare. Il primo giocatore può voltare due fiori a sua scelta. Se fiore e colore coincidono, puoi appoggiare la coppia davanti a te e tiri di nuovo. Se fiori e colori non coincidono, si voltano entrambe le tessere e il turno passa al successivo giocatore.



Sviluppo della farfalla (4+):

Il gioco introduce i bambini in modo consono all'infanzia, nella tematica dello sviluppo della farfalla. Di certo ci saranno delle domande su come faccia un bruco a trasformarsi in farfalla. Sarebbe meglio informarsi su questo tema prima di trattarlo. Si può inoltre integrare molto bene anche il nostro puzzle a pomelli „Farfalla“, che illustra l'evoluzione dall'uovo, fino al bruco e poi alla farfalla in cinque passaggi. Sarebbe inoltre molto interessante anche visitare con i bambini una fattoria delle farfalle.

Lezione sui fiori (4+ / 5+):

Servono solo cinque tessere di fiori diverse. Si dovrebbero inoltre utilizzare anche fiori veri o artificiali dello stesso tipo. Consigliamo di denominare con i bambini i diversi fiori. Nel farlo, si può parlare anche del colore, dei petali, dell'ambiente in cui si trovano. Creare un erbario con i bambini.

Consiglio per i genitori

Portate i vostri figli a contatto con la natura. Forse anche nel vostro giardino ci sono vari fiori: raccoglieteli insieme e create un mazzo colorato, parlando dei diversi tipi di fiori. I fiori essiccati possono essere utilizzati per il bricolage o per decorare degli oggetti. I quadretti fatti da sé, utilizzando materiali naturali, stimolano la fantasia e il linguaggio. Anche per quanto riguarda il tema dello sviluppo di una farfalla, cercate di rispondere a tutte le domande poste dal vostro bambino. Dove vengono deposte le uova delle farfalle? Quale animale striscia fuori dall'uovo? Quando il bruco si trasforma in una bella farfalla?



22440 “蝴蝶赛跑”

蝴蝶为了保证后代得到较好的照顾，它们通常会在“最喜爱的植物”叶子上产卵。在盛开的花丛中，4只毛毛虫为了能变成漂亮的蝴蝶，开始了一场漫长的旅行。它们在各种颜色的花儿间跳跃，直到最后停留在最漂亮的花儿上。来吧，请帮助你的毛毛虫尽快到达大花朵上吧！

游戏简介

游戏起点从树叶开始。毛毛虫能走多远由5颗骰子来决定。骰子的颜色需与排列的花朵颜色一致，当毛毛虫到达大花朵上时，请找到相应的翅膀，插上翅膀后小毛毛虫就变成美丽的蝴蝶并飞回树叶上，谁的蝴蝶会第一个飞回树叶上呢？

游戏准备

首先，把15片花朵翻过来并打乱，有花朵图案的一面朝下。然后在桌面上把花朵片排成一条路径并每片翻到正面，使带花朵图案的一面朝上。在其中一个末端放上树叶作为游戏的起点，在另外一端放上黄色的花蕊。把花瓣（蝴蝶翅膀）放在花蕊的周边，花瓣带图案一面朝下。接下来，每个游戏者拿一只毛毛虫并放在树叶上。游戏参与者谁的衣服颜色最多，谁先开始游戏，然后按顺时针方向进行。

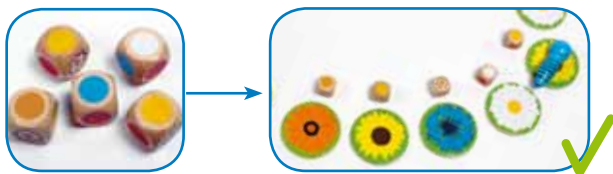


- ① 打乱花朵并使带花朵图案一面朝下。
- ② 排列路径。
- ③ - 把花朵翻到正面，带花朵图案一面朝上
- 树叶作为游戏的起点
- 花蕊作为游戏的终点
- 花瓣：带图案一面朝下隐藏起来
- 把毛毛虫放到起点
- 准备好骰子

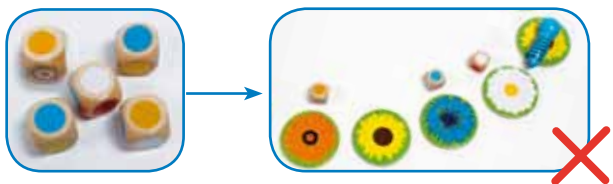


游戏开始

第一个游戏者同时投5颗骰子，然后根据骰子与花朵颜色的匹配情况决定毛毛虫能爬多远。建议把骰子放在相同颜色的花朵旁边。请注意：毛毛虫只能在花朵间爬动，不能跳过任何一片花朵。也就是说，排在毛毛虫前面的花朵，只有投到的骰子颜色与花朵一致时才可以爬过去。



如左图：毛毛虫可以爬到第一片黄色的花朵上。



如左图：毛毛虫只能爬到第一个黄色花朵上。剩下还有蓝色和白色骰子，但是蓝色花朵前面的黄色花朵和白色骰子不匹配，所以毛毛虫不能越过黄色花朵移到蓝色花朵上。



如果骰子投到花朵图案一面，可以当作任何一种颜色放在花朵旁边，使毛毛虫离大花蕊更近一步。



正确：很幸运地投到花朵图案有助于你再往前走一步。

毛毛虫激烈的赛跑着，“中途休息”对友善团队的形成是非常有帮助的，最终有可能几只一起到达同一片花朵上。

注：花朵和骰子的颜色与毛毛虫的颜色没有任何关系。当投骰子后，颜色不符合规则而无法移动毛毛虫时怎么办？这时你可以重新投一次骰子，但是如果结果还是不符合，那么只能等到下轮了。当两只毛毛虫同时到达一片花朵上，并在首次到达的那只离开这片花朵后，翻过卡片使黑色叶子那面朝上。黑色叶子表示这片花朵腐烂并失效，之后的毛毛虫和返程的蝴蝶都不可用。

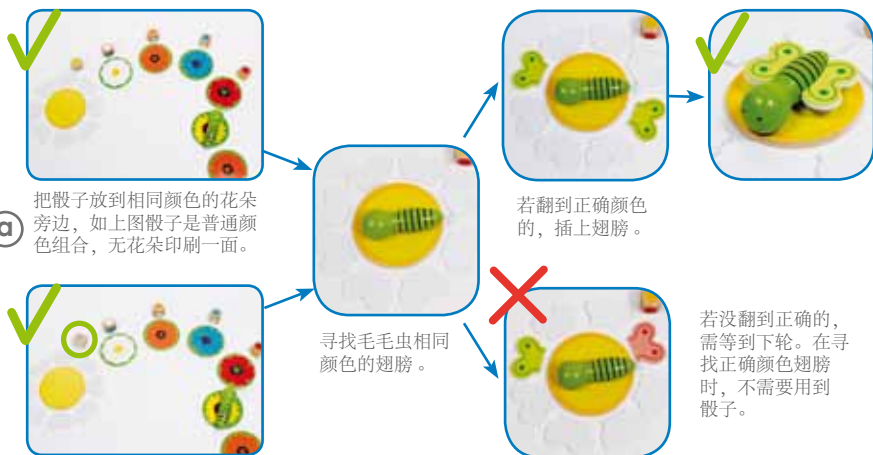


两只毛毛虫同时在一片花朵上。

首次到达的那只毛毛虫离开这片花朵后，马上翻过卡片使黑色的叶子那面朝上。

被翻过来的卡片失效。

只有在投到正确颜色组合的骰子时，也就是花蕊相对应的骰子颜色是黄色或者花朵印刷那面时，毛毛虫才能爬到花径尽头的黄色大花蕊上。现在请你找到一对颜色相同的翅膀，让毛毛虫蜕变成美丽的蝴蝶吧！



把骰子放到相同颜色的花朵旁边，如上图骰子是普通颜色组合，无花朵印刷一面。

若翻到正确颜色的，插上翅膀。

寻找毛毛虫相同颜色的翅膀。

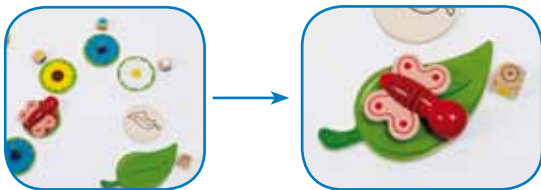
若没翻到正确的，需等到下轮。在寻找正确颜色翅膀时，不需要用到骰子。





蝴蝶插上配套的翅膀后就可以开始返程了，只需在花朵上飞行，已经被翻过来腐烂叶子一面朝上的卡片回程时可忽略，跳过。

游戏者至少投到一面花朵图案的骰子时，他的蝴蝶才能第一个到达树叶上。



如左图，蝴蝶就可以飞到树叶上了。

游戏结束

第一只到达绿色叶子的蝴蝶为游戏胜利者。

简易版本-给年龄较小的孩子玩 (3+)

以下是相对简易版本的玩法。把花瓣/蝴蝶翅膀放在黄色大花蕊上，带印刷一面朝上。省去记忆的游戏规则，也就是游戏者不需要记住花瓣的印刷颜色以快速地帮毛毛虫找到相匹配的翅膀。在这个版本的游戏里，第一只毛毛虫到达终点并把正确翅膀插上就是胜利者。蝴蝶返程到绿叶这一环节可省略。

给老师的小贴士



颜色教育 (3+)

先准备五种不同的花朵卡片和五颗骰子，然后同时投五颗骰子，幼儿把骰子放到相应颜色的花朵卡片上并说出颜色名称。这样能使孩子熟悉各种颜色，并加强记忆物体的颜色。

颜色认知策略 (3+)

跟原始游戏一样，把15张花朵卡片放在桌面上，然后同时投5颗骰子。哪个颜色的骰子能带你走的最远，把骰子放到对应颜色花朵边上。谁最快到达大花蕊上谁就是胜利者。



算数教育 (3+)

拿出所有的花朵卡片，把同颜色的放在一起，然后根据颜色分别数数。对于年龄比较大的孩子，可以所有花朵一起数。游戏过程中可以与孩子先一起练习数数，然后再一起数那些毛毛虫旅途经过的花朵。



记忆游戏: (3+)

先准备好十张花朵卡片 (五种不同的花朵x2)，花朵一面朝下然后打乱顺序排列。第一个游戏者翻开其中两张卡片，如果两张卡片的颜色是一致的，那他就可以拿走这两张卡片并继续游戏。如果刚才翻开的两张卡片颜色不一致，则需放回卡片并花朵一面朝下，轮到另外一个游戏者。



花朵教育: (4+/5+)

先准备好5张不同的花朵卡片，另外，还需要一些与卡片相同品种的鲜花或者工艺花朵，和孩子们一起命名各种花朵的名称，同时也可以了解到它们的各种颜色、花瓣、叶子和生长位置等。最后和孩子们一起完成标本制作。

蝴蝶的演变 (4+)

这个游戏的主题是以充满童趣的方式讲述蝴蝶演变的过程。那为什么蝴蝶是由毛毛虫变的呢？所以在游戏之前应该先了解一些相关知识。我们有款“蝴蝶”拼图就很详细的讲述了这些，分成5个步骤并通过图片的方式说明从虫卵，到毛毛虫，最后变成蝴蝶的过程。另外，也可以带着孩子一起去参观蝴蝶农场来了解相关知识。

给家长的小建议

与孩子们一起去探索大自然吧！也许你们会在花园中发现不同种类的蝴蝶。收集一束鲜花，然后与其他的花做比较，找出它们的不同。干花可以用来装饰和制作工艺品，用自然材料来制作图片，能激励孩子的想象力并鼓励他们说话。另外，关于蝴蝶演变的主题，当孩子们提出各种疑问时，请尽力回答他们。比如说，蝴蝶是在哪里产卵的？哪些动物是由蛋孵化出来的？毛毛虫是什么时候会变成美丽的蝴蝶的？



beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2014



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。

