

## Art.Nr. 22440 Papilio

### Förderung:



Konstnärlig utbildning: färguppfattning, färgsortering



Somatisk utbildning: finmotorik



Naturvetenskaplig och teknisk utbildning: igenkänna olika blommor och utvecklingssteg (larv – fjärl)



Kognitiv utbildning: Minnesfunktioner

### Innehåll:

- 4 Larver
- 8 Blomblad = fjärilsvinge
- 15 Blombrickor
- 1 Blompistill
- 1 Blad
- 5 Färg - & symboltärningar

**Ålder:** 4+

**Deltagare:** 2-4

**Varaktighet:** ca. 15-20 min.

**Skapad av:** Udo Peise

Udo Peise är socialpedagog och ledare av ett fritidshem och en särskola. Han spelar gärna men uppfinnar ännu hellre nya spel. Han berättar helst små historier med sina spel och framför allt ställer han leken i förgrunden, så att barnen får lära sig genom lek och spel. Hans största nöje är att se hur barnen då strålar upp.

Förutom "Papilio" har Udo Peise också skapat spelet "Zig Zag" för beleduc.

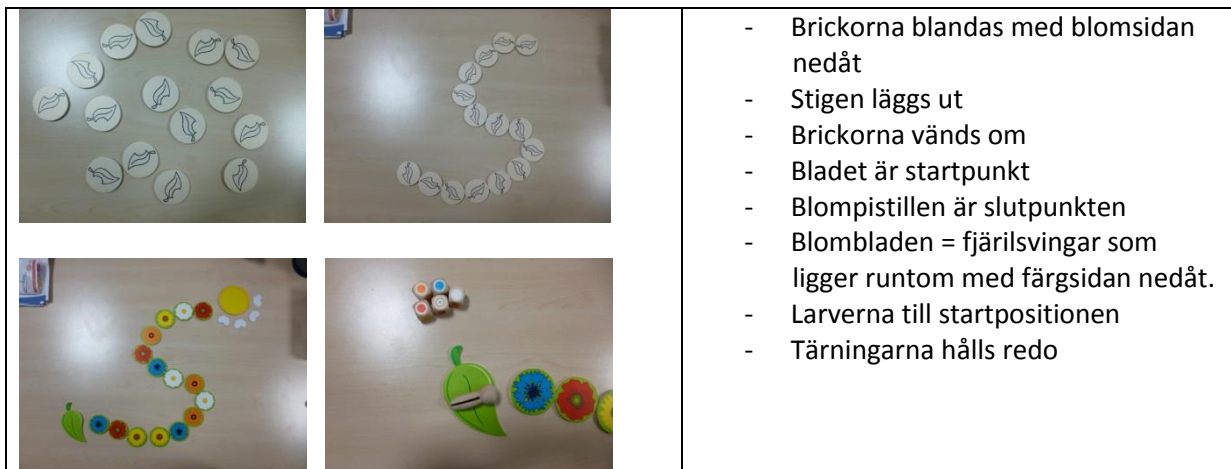
För att se till att det blir en ny generation lägger fjärilar oftast sina ägg, på bladen på den växt som de tycker allra bäst om. På ett stort blad mitt på en praktfull blomsteräng ger sig fyra små larver ut på en lång resa, så att de sedan skall kunna bli vackra fjärilar. De skuttar från blomma till blomma, alla i de mest skilda färger, tills de äntligen når fram till den största och vackraste blomman.på hela ängen. Hjälp din larv att nå fram till den stora blomman så snabbt som möjligt..

### Kort spelanvisning:

Vi startar från bladet. De fem tärningarna bestämmer hur långt varje larv får gå. Tärningens färger måste stämma överens med blommorna på vägen. När man kommit fram till den stora blomman måste man hitta rätt par vingar – och så förvandlas den lilla larven till en väldigt fin fjäril. Nu kan fjärilen börja flyga tillbaka. Vilken av fjärilarna kommer först tillbaka till det stora bladet?


### Förberedelse för spelet:

Först blandas alla 15 brickorna med blomsidan nedåt. Sedan läggs de som en stig på mitten av bordet och vänds om, så att man kan se blommorna. Vid ena änden lägger vi det stora bladet som startpunkt, och vid den andra änden läggs den gula blompistillen. Runtom denna placeras blombladen (fjärilsvingar) med den tryckta sidan nedåt. Nu tar varje spelare varsin larv och sätter den på det stora bladet.. Den spelare som har de mest färgrika kläderna får börja. Spelet går medurs..



### Så går spelet till:

Den första deltagaren kastar alla fem tärningarna. Nu ser ni efter hur långt larven får krypa. För att få bättre överblick kan man lägga tärningen intill den blomman. Men se upp! Larven kryper alltid bara från blomma till blomma och får inte hoppa över någon färg. Det betyder att du får dra den till varje blomma som ligger direkt framför din larv och har en färg som du kastat med tärningarna.

|                                |  |   |
|--------------------------------|--|---|
| Tärningen kastas               |  | = Rätt: Larven får krypa till den gula blomman. |
| Lägg tärningarna vid blommorna |  |   |

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
| Tärningarna kastas             |  | = Fel: Larven får bara krypa till den första gula blomman. De blåa och vita tärningarna gäller inte, eftersom det finns ytterligare en gul, vars färg inte hade kastats. |
| Lägg tärningarna vid blommorna |  |  |

Om du kastar blomman (joker) kan du lägga den vid varje valfri blomma som leder din larv närmare målet.

|   |  |   |
|---|--|---|
| Tärningarna (färger + joker) kastas                   |  | = Rätt: Blomman som joker hjälper dig att gå ett stycke till. |
| Lägg tärningarna vid blommorna. med jokern däremellan |  |   |

Kapplöpningen kan bli mycket ansträngande. Då kan det passa bra med en paus. Så får en blomma också beläggas av flera larver,

**OBS:** Blomfärgerna och tärningsfärgerna har inte med larvens färg att göra.

Du har kastat tärningarna, men det finns ingen färg eller joker som låter dig flytta på larven?

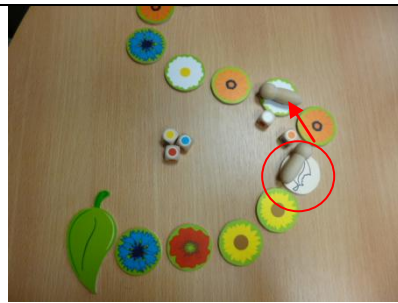
Då får du kasta en gång till. Om det inte heller fungerar så måste du tyvärr stå över och inte försöka förrän det blir din tur nästa gång.

Om det sitter två larver på en blomma och en av dem lämnar blomman, så skall du vända på den. Nu visar den bara ett uppätet blad. Sedan besöks inte detta ställe av larver som kommer senare och inte heller av en fjäril som flyger tillbaka.

På ditvägen:



Två larver på en blomma



Så snart som den första larven lämnar blomman vänder vi på den blomman.



Sedan hoppar alla över den blomma som har vänts om.

När fjärlarna flyger tillbaka:



Uppättna blad uppsöks inte.

Den stora blomman vid slutet av blomsterängen uppnår du bara när du antingen kastat en blomjoker eller rätt färgkombination, i vilken gul ingår för den stora blomman. Sök nu upp de vingarna som har rätt färg för dig och förvandla dig till en vacker fjärl.

Kasta tärningarna



Tärningen läggs vid blomman,



= Rätt: Du får hoppa till den stora blomman.



Sök upp vingarna



= Rätt: Sätt på dig vingarna.

|  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
|  | <p>utan joker, reguljär tärningskombination</p>  |  |  |  <p>≠ Tyvärr fel: Gör ett nytt försök i nästa runda. Vingarna söks utan tärningskast.</p> |
|--|---|--|--|--|

När du hittat rätt vingar och satt på dig dem, kan du flyga tillbaka med din fjäril i nästa runda. Du flyger nu bara på de blommor som ligger öppet. Brickorna behöver inte vändas på tillbakavägen.

För att du skall komma först till det stora bladet med din fjäril, måste du återigen kasta minst en joker.

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <p>Kasta tärningarna</p>                     |  |  | <p>= Rätt: Du får flyga till det stora bladet.</p> |
| <p>Lägg tärningarna vid blommorna, joker</p> |  |   |  |

### Och till slut...

Den fjäril som kommer först till det stora bladet har vunnit kappflygningen.

### Variant för mindre barn (3+):

Spelet löper på samma sätt som beskrivits härövan. Blombladen och fjärilsvingarna läggs synligt med färgen uppåt kring den stora blomman. Spelaren behöver inte söka sina fjärilsvingar som han eller hon minns dem utan får sätta dem på sig omedelbart och har vunnit. Tillbakaflygningen till det stora bladet slopas.

### Tips för dagispersonal etc.:

**Blomsterlära: (ålder 4+ / 5+)**

Bara fem olika blombrickor behövs. Dessutom bör man skaffa äkta blommor eller plastplommor av samma sort. Det är lämpligt att ge de olika blommorna namn i samarbete med barnen. Man kan då också uppmärksamma deras färger, blad och växtplatser. Ett helt herbarium kan läggas upp tillsammans med barnen.

**Så utvecklas en fjäril: (ålder 4+)**

På ett sätt som barnen förstår visar spelet hur en fjäril utvecklas. Säkert kommer de att ställa frågor om hur en larv kan bli en fjäril. Därför kan det vara lämpligt att läsa på lite om sådant. Som lämplig komplettering passar också vårt pussel "Fjärilen", som klargör hur en fjäril kan komma till i fem steg från ägg via larv och till en färdig fjäril. Likaså kan man ju besöka en fjärilsfarm tillsammans med barnen

**Färglära: (ålder 3+)**

Bara fem olika blommor och fem tärningar behövs. När man kastat tärningarna bör barnen passa ihop tärningarnas färg med blommornas och ge dessa namn. Då lär de känna olika färger och kan passa ihop olika föremål med samma färg.

**Färgstrategi: (ålder 3+)**

Alla 15 blombrickorna läggs upp i mitten av bordet på samma sätt som i spelet.. Sedan kastar man alla fem tärningarna. Vilken av de färger som tärningarna visar ger det största steget framåt? Lägg tärningen intill den tillhörande blomman. Den deltagare som kommer först till den stora blomman har vunnit.

**Räkning: (ålder 3+)**

Lägg alla blommor med en viss färg intill varandra. Och så räknar vi - först varje färg för sig. Äldre barn kan sedan räkna ihop alla blommorna. De kan också öva räkning under pågående spel. Räkna alltså tillsammans med barnen de blommor som larven kunde förflytta sig i ett och samma drag.

**Minnesvariant: (ålder 3+)**

Här används tio blombrickor (fem olika brickor, två i varje färg). Lägg dessa med det delvis uppättna bladet uppåt och blanda dem ordentligt. Sedan får den första deltagaren vända två valfria blommor. Om blomman och färg stämmer överens, så får man lägga paret framför sig och göra ett nytt drag. Om inget stämmer överens, så vänds båda brickorna tillbaka och det blir nästa deltagares tur.

**Tips för föräldrar:**

Gå ut i naturen med barnen. Kanske hittar ni de mest skilda blommor på nära håll? Plocka ihop en brokig bukett tillsammans och gör barnen uppmärksamma på de olika blomstertyperna. Torkade blommor passar bra för pyssel därhemma och för dekoration av föremål. Bilder som man själv pysslat

ihop stimulerar fantasin och blir roliga att prata om. Även när det handlar om hur en fjäril uytvecklas kan man försöka få barn att besvara de frågor som blir aktuella. Var läggs frärlarnas ägg? Vilket djur kryper fram ur ägget? När förvandlas larven till en vacker fjäril?

**Lådtext = katalogtext**

På ett stort blad i mitten av en praktfull blomsteräng ger sig fyra små larver ut på en lång resa till den största och vackraste blomman på ängen. Genom kast med tärningar avgörs hur långt varje larv får krypa. På den stora blomman måste man dessutom hitta rätt par vingar – och så förvandlas den lilla larven strax till en vacker fjäril. Nu kan fjärilen börja flyga tillbaka till startplatsen. Vilken fjäril kommer först tillbaka till det stora bladet?

**Befrämjar:** Färguppfattning, färgsortering, finmotorik, första insikter om evolutionen

**Ett sagolikt färgspel.**