

# PAPINA

spelinstruktioner





# Spelet främjar:



**Somatisk utveckling:** Reaktions tid och minne stimuleras, eftersom barnen måste komma ihåg varmaten som passar ringormen är gömd, och den visuella motoriska koordinationen och motoriska färdigheterna stimuleras. Spelet är lämpligt för barn från 3 år.



**Social utveckling:** följa gruppregler, socialt beteende under spelet.



**Konstnärlig utveckling:** färgigenkänning: barnen lär sig att känna igen olika färger.



**Undervisning om naturen:** metamorfos, larvernas utveckling.

# PAPINA

Från små och runda till färgglada!



1x



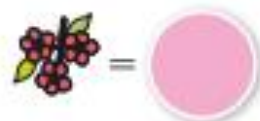
1x



1x



24 x



## Information om spelet



Game Info

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



# 22623 PAPINA

Låt oss tillsammans upptäcka den spännande metamorfosprocessen – när larver förvandlas till fjärilar! Det händer mycket i trädgården igen: skicka hungriga larver på jakt efter frukt, grönsaker, blommor och löv. Vilken larv kommer att äta först och förvandlas till en vacker fjärlil?

## Spel förberedelse

Spelbrädet "Leaf" läggs ut på bordet. Varje spelare väljer en fjärlil. Om det är två spelare kan de välja två fjärilar. Fjärilen placeras i en sluten position (som en larv) i mitten av bladet. Figurerna har olika motiv som motsvarar färgerna på rutorna på brädet.



Hitta rätt mat för dina små!

## Spelvariant 1

Spelarna tar en matmark (citron, apelsin, körsbär, blomma, bär, ärtor) och lägger den med framsidan nedåt på sin bricka i motsvarande fält. Nu kastar den första spelaren tärningarna och får visa en bricka från sin stapel som matchar motivet på tärningarna. Nästa spelare kastar tärningarna och vänder på motsvarande bricka. Om en spelare kastar ett motiv som redan har avslöjats kan hen välja att hjälpa den andra spelaren och vända en bricka med det motivet på sin spelplan. Om inte, får nästa spelare kasta tärningarna. Detta fortsätter tills en spelare har avslöjat alla brickor på sin spelplan. Vinnaren får avslöja fjärilen.



## Spelvariant 2

I denna version av spelet täcks de färgade pjäserna, blandas och sprids ut i mitten av spelbrädet. Fjärilen placeras på brädet i stängt läge. Nu kastar den första spelaren tärningarna och får öppna en slumpmässigt vald pjäs.



Om motivet på spelpjäsen och tärningen är detsamma, får spelaren ta spelpjäsen och placera den på motsvarande plats på sitt tåg.



Om en spelare inte kan hitta samma motiv har hen otur och markören ligger kvar med framsidan uppåt i mitten av kortet. Varje spelare får sedan chansen att kasta tärningarna och ta en markör som redan ligger med framsidan uppåt.

Om en spelare kasserar ett redan avslöjat motiv, vänder de ändå på den täckta brickan. Spelaren kan sedan välja att ge den till en medspelare som ännu inte har fått det motivet. Om inte, ligger brickan kvar synlig för alla i mitten av bordet. Detta fortsätter tills en spelare har avslöjat alla brickor på sitt tåg. Vinnaren får avslöja fjärilen.

## Slut på spelet

När alla lådor har fyllts med lämplig mat avslutas spelet. Fjärilen påbörjar sin förvandling, kläcks ur sin kokong och sprider slutligen sina vingar. Vinnaren är den person vars larv har ätit sig mätt – den personen får öppna fjärilen. Om barnen vill kan spelet fortsätta för att utse en andra och tredje vinnare.

## andra spelidéer

### Spelvariant 3 – Förenklat spel

De färgade pjäserna öppnas, blandas och placeras i mitten av bordet. Nu kastar den första spelaren tärningarna och letar efter det motiv som visas. Om de hittar rätt pjäs kan de ta den och placera den på sitt tåg på rätt plats. Om spelaren kastar ett motiv som hen redan har kan hen välja att ge det till en annan spelare som ännu inte har det motivet. Om inte, ligger pjäsen kvar i mitten. Spelet fortsätter tills en av spelarna hittar alla pjäser till sitt tåg. Vinnaren får öppna fjärilen.

### Spelvariant 4 – Memory spel

Denna version använder inte spelbräde eller tärningar. De färgade pjäserna kan användas för ett enkelt minnesspel som kan spelas ensam eller med upp till fyra personer. Målet med spelet är att hitta par av motiv. Eftersom det finns fyra exemplar av varje motiv är det alltid möjligt att hitta två par. Tärningarna placeras på bordet med baksidan uppåt. Spelaren får öppna två tärningar. Om de hittar ett par motiv får de ta bort dem från spelet och lägga dem bredvid sig. Om motiven inte matchar täcks de och nästa spelare får sin tur. Den spelare som hittar flest par i slutet vinner.



PLAY·EXPERIENCE·LEARN

# Så skapas en fjäril

Efter en till tre veckor kläcks små larver. Larverna livnär sig på blad, blommor och kvistar.

Efter parningen lägger fjärilar upp till 300 ägg på växter.

Ringen växer och skalas flera gånger.

Den förvandlas till en kokong och stannar där i upp till 4 veckor.

Den fjärde förändringen äger rum: alla organ upplöses och omformas.

En fjäril kläcks ur sin kokong. Den flyger från blomma till blomma och livnär sig på nektar.



# QUIZ



1.

Förvandlas  
alla larver  
till fjärilar?

2.

Hur  
övervin-  
trar  
fjärilar?

3.

Vilka är  
rånarnas  
fiender?

4.

Hur lång  
tid  
kommer  
omvandlin-  
gen att ta?

5.

Hur  
migrerar  
migranter  
?

**Råd till föräldrar**  
Berätta för dina barn om de olika varelser som lever i trädgården. Berätta också att vissa larver kan vara giftiga om man rör vid dem.

## Instruktioner till lärare



Förklara för barnen varför fjärilar är viktiga hjälpare vid växternas pollinering.

Fråga barnen vilka djur – förutom flyttfåglar och fjärilar – som genomgår en förvandling under sin livstid. Exempel inkluderar grodor, amfibier, flugor, bin, steklar och kräftdjur.



Fråga barnen vilka mönster och färger larver och fjärilar har. Förklara för dem att vissa larver har särskilt kamouflerande färger för att kunna gömma sig från rovdjur. Skapa tillsammans med barnen olika färgglada fjärilar och larver.

### Quiz svar

1. Nej, vissa av dem förvandlas till fjärilar eller andra bevingade insekter.
2. De letar efter ett gömställe och övervintrar under vintern.
3. Larver är föda för fåglar, möss, igelkottar, mullvadar, grodor och andra insekter.
4. Förvandlingen tar vanligtvis två till fyra veckor.
5. De förkläder sig till små kvistar, blommor, knoppar, lövfragment eller fågelspillning.

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 2025



Spara denna adress om du har några frågor.



SV: Varning! Lämplig för barn under 3 år. Små delar. Kvävningsrisk.

