

# PAPINA

peliohjeet





# Peli edistää:



**Somaattinen kehitys:** Reaktioaika ja muisti stimuloituvat, koska lasten on muistettava missä renkaanmuotoinen lemmikki on piilotettu, ja visuaalinen motorinen koordinaatio ja motoriset taidot stimuloituvat. Peli sopii 3-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.



**Sosiaalinen kehitys:** ryhmän sääntöjen noudattaminen, sosiaalinen käyttäytyminen pelin aikana.



**Taiteellinen kehitys:** värien tunnistaminen: lapset oppivat tunnistamaan eri värejä.



**Opetus luonnosta:** metamorfoosi, toukkien kehitys.

# PAPINA

Pienistä ja pyöreistä värikkäisiin!



1x



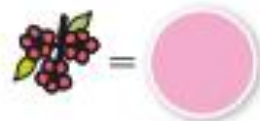
1x



1x



24 x



Tietoa pelistä



Game Info

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



# 22623 PAPINA

Tutustutaan yhdessä jännittävään metamorfoosiprosessiin – kun toukat muuttuvat perhosiksi! Puutarhassa tapahtuu jälleen paljon: lähetä nälkäiset toukat etsimään hedelmiä, vihanneksia, kukkia ja lehtiä. Mikä toukka syö ensin ja muuttuu kauniiksi perhoseksi?

## Pelin valmistelu

Leaf-pelilauta asetetaan pöydälle. Jokainen pelaaja valitsee yhden perhosen. Jos pelaajia on kaksi, he voivat valita kaksi perhosta. Perhonen asetetaan suljetussa asennossa (kuin toukka) lehden keskelle. Hahmoissa on erilaisia kuvioita, jotka vastaavat pelilaudan ruutujen värejä.



**Löydä oikea ruoka pienokaisillesi!**

## Pelivariaatio 1

Pelaajat ottavat ruokakortin (sitruuna, appelsiini, kirsikka, kukka, marja, herne) ja asettavat sen kuvapuoli alaspäin pelilaudalle vastaavalle ruudulle. Nyt ensimmäinen pelaaja heittää nopaa ja saa näyttää korttipinostaan kortin, joka vastaa noppien kuviota. Seuraava pelaaja heittää nopaa ja kääntää vastaavan pelimerkin. Jos pelaaja heittää kuvion, joka on jo paljastettu, hän voi päättää auttaa toista pelaajaa ja kääntää pelilaudallaan olevan pelimerkin, jossa on sama kuvio. Jos ei, seuraava pelaaja saa heittää nopaa. Tätä jatketaan, kunnes yksi pelaaja on paljastanut kaikki pelilaudallaan olevat pelimerkit. Voittaja saa paljastaa perhosen.



## Peli variantti 2

Tässä peliversiossa värilliset pelinappulat peitetään, sekoitetaan ja levitetään pelilaudan keskelle. Perhonen asetetaan laudalle suljetussa asennossa. Nyt ensimmäinen pelaaja heittää nopaa ja saa avata satunnaisesti valitun pelinappulan.



Jos pelinappulan ja nopan kuvio on sama, pelaaja saa ottaa pelinappulan ja sijoittaa sen vastaavalle paikalle junassaan.



Jos pelaaja ei löydä samaa kuviota, hänellä on huono tuuri ja merkki jää kuvapuoli ylöspäin kortin keskelle. Jokainen pelaaja saa sitten mahdollisuuden heittää noppaa ja ottaa merkki, joka on jo kuvapuoli ylöspäin.

Jos pelaaja hylkää jo paljastetun kuvion, hän kääntää silti peitetyn kortin. Pelaaja voi sitten päättää antaa sen toiselle pelaajalle, joka ei ole vielä saanut kyseistä kuviota. Muussa tapauksessa kortti jää kaikkien nähtäväksi pöydän keskelle. Tätä jatketaan, kunnes yksi pelaaja on paljastanut kaikki kortit omalla vuorollaan. Voittaja saa paljastaa perhosen.

## Loppu pelissä

Kun kaikki laatikot on täytetty sopivalla ruoalla, peli päättyy. Perhonen aloittaa muodonmuutoksensa, kuoriutuu kotelostaan ja levittää lopulta siipensä. Voittaja on se henkilö, jonka toukka on syönyt itsensä kylläiseksi – tämä henkilö saa avata perhosen. Jos lapset haluavat, peliä voidaan jatkaa toisen ja kolmannen voittajan valitsemiseksi.

# muuta peli-ideoita

## Pelivariaatio 3 – Yksinkertaistettu peli

Värilliset pelinappulat avataan, sekoitetaan ja asetetaan pöydän keskelle. Nyt ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja etsii kuvassa näkyvää kuviota. Jos hän löytää oikean pelinappulan, hän voi ottaa sen ja asettaa sen junaan oikealle paikalle. Jos pelaaja heittää kuvion, joka hänellä jo on, hän voi antaa sen toiselle pelaajalle, jolla ei vielä ole kyseistä kuviota. Muussa tapauksessa pala jää keskelle. Peli jatkuu, kunnes joku pelaajista löytää kaikki palat junalleen. Voittaja saa avata perhosen.

## Pelivariaatio 4 – Muistipeli peli

Tässä versiossa ei käytetä pelilautaa tai noppia. Värillisiä pelinappuloita voidaan käyttää yksinkertaisessa muistipelissä, jota voi pelata yksin tai jopa neljän hengen ryhmässä. Pelin tavoitteena on löytää kuvioiden parit. Koska jokaisesta kuvasta on neljä kappaletta, on aina mahdollista löytää kaksi paria. Nopat asetetaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Pelaaja saa avata kaksi noppaa. Jos he löytävät kuvaparit, he saavat poistaa ne pelistä ja laittaa ne viereensä. Jos kuvat eivät täsmää, ne peitetään ja seuraava pelaaja saa vuoronsa. Eniten pareja lopussa löytänyt pelaaja voittaa.



# Kuinka perhonen syntyy

Pienet toukat kuoriutuvat 1–3 viikon kuluttua. Toukat syövät lehtiä, kukkia ja oksia.

Parittelun jälkeen perhoset munivat jopa 300 munaa kasveille.

Ringin kasvaa ja kuoritaan useita kertoja.

Se muuttuu koteloksi ja pysyy siinä jopa 4 viikkoa.

Neljäs muutos tapahtuu: kaikki elimet hajoavat ja muotoutuvat uudelleen.

Perhonen kuoriutuu kotelostaan. Se lentää kukasta kukkaan ja ruokkii itseään mettä.



# QUIZ



1. Muuttuvatko kaikki toukat perhosiksi?

2. Kuinka perhokset talvehtivat?

3. Keitä ovat ryöstäjien viholliset?

**Neuvoja vanhemmille**  
Kerro lapsillesi puutarhassa elävistä erilaisista olennoista. Kerro myös, että jotkut toukat voivat olla myrkyllisiä, jos niitä koskettaa.

4. Kuinka kauan muutos kestää?

5. Miten maahan muuttajat muuttavat?

## Ohjeet opettajille



Selitä lapsille, miksi perhokset ovat tärkeitä auttajia kasvien pölyttämisessä. Kysy lapsilta, mitkä eläimet – muuttolintujen ja perhosten lisäksi – käyvät läpi muodonmuutoksen elinaikanaan. Esimerkkejä ovat sammakot, sammakkoeläimet, kärpäset, mehiläiset, hyönteiset ja äyriäiset.



Kysy lapsilta, millaisia kuvioita ja värejä toukilla ja perhosilla on. Selitä heille, että joillakin toukilla on erityisen hyvin naamioivia värejä, jotta ne voivat piiloutua saalistajilta. Luo yhdessä lasten kanssa erilaisia värikkäitä perhosia ja toukkia.

### Kysely vastaukset

1. Ei, osa niistä muuttuu perhosiksi tai muiksi siivekkäiksi hyönteisiksi.
2. Ne etsivät piilopaikan ja talvehtivat talven yli.
3. Toukat ovat lintujen, hiirien, siilien, myyrien, sammakoiden ja muiden hyönteisten ravintoa.
4. Muutos kestää yleensä kahdesta neljään viikkoa.
5. Ne naamioituvat pieniksi oksiksi, kukiksi, silmuiksi, lehtien palasiksi tai lintujen ulosteiksi.

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



Säilytä tämä osoite, jos sinulla on kysyttävää.



FI: Varoitus! Sopii alle 3-vuotiaille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.

