

# PAPINA

Upute za igru





# Igra promiče:



**Somatni razvoj:** Potiču se vrijeme reakcije i pamćenje, jer djeca moraju zapamtiti gdje je skrivena topla hrana pogodna za žižak, a potiču se i vizualno-motorička koordinacija i motoričke vještine. Igra je pogodna za djecu od 3 godine naviše.



**Socijalni razvoj:** pridržavanje pravila grupe, socijalno ponašanje tijekom igre.



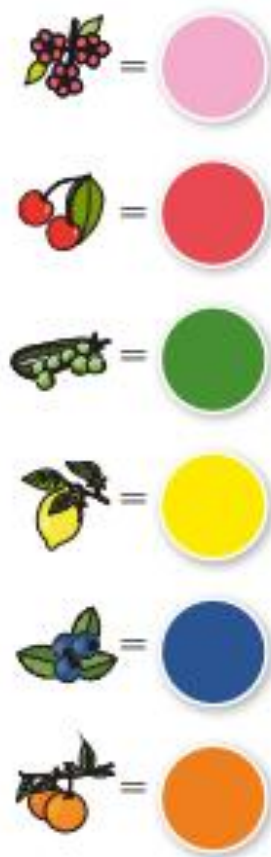
**Umjetnički razvoj:** prepoznavanje boja: djeca uče prepoznavati različite boje.



**Podučavanje o prirodi:** metamorfoza, razvoj gusjenica.

# PAPINA

Od malih i okruglih do šarenih!



## Informacije o igri



Game Info

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



# 22623 PAPINA

Otkrijmo zajedno uzbudljiv proces metamorfoze – kada se gusjenice pretvaraju u leptire! U vrtu se opet događa mnogo toga: pošaljite gladne gusjenice u potragu za voćem, povrćem, cvijećem i lišćem. Koja će gusjenica prva pojesti i pretvoriti se u prekrasnog leptira?

## Priprema za igru

Igraća ploča "List" postavljena je na stol. Svaki igrač bira leptira. Ako su dva igrača, mogu odabrati dva leptira. Leptir se postavlja u zatvoren položaj (kao gusjenica) u sredinu lista. Figura ima različite uzorke koji odgovaraju bojama polja na ploči.



**Pronađite pravu hranu za svoje mališane!**

## Varijanta igre 1

Igrači uzimaju žeton hrane (limun, naranča, trešnja, cvijet, bobica, grašak) i postavljaju ga licem prema dolje na svoju ploču u odgovarajuće polje. Sada prvi igrač baca kocku i mora pokazati pločicu iz svog sloja koja odgovara motivu na kocki. Sljedeći igrač baca kocku i okreće odgovarajući žeton. Ako igrač baci motiv koji je već otkriven, može odlučiti pomoći drugom igraču i okrenuti žeton s tim motivom na svojoj ploči. Ako ne, sljedeći igrač baca kocku. Igra se nastavlja dok jedan igrač ne otkrije sve žetone na svojoj ploči. Pobjednik otkriva leptira.



## Varijanta igre 2

U ovoj verziji igre obojeni su dijelovi prekriveni, pomiješani i raspoređeni u sredini ploče za igru. Leptir se postavlja na ploču u zatvorenom položaju. Sada prvi igrač baca kocku i otvara nasumično odabrani dio.



Ako je motiv na figuri i kocki isti, igrač može uzeti figuru i postaviti je na odgovarajuće polje na svom vlaku.



Ako igrač ne može pronaći isti motiv, nema sreće i žeton ostaje okrenut licem prema gore na sredini karte. Svaki igrač zatim dobije priliku baciti kocku i uzeti žeton koji je već okrenut licem prema gore.

Ako igrač odbaci motiv koji je već otkriven, on i dalje okreće prekrivenu pločicu. Igrač potom može odlučiti dati je drugom igraču koji još nije dobio taj motiv. Ako ne, pločica ostaje vidljiva svima na sredini stola. Ovo se nastavlja dok jedan igrač ne otkrije sve pločice u svom vlaknu. Pobjednik otkriva leptira.

## Kraj igre

Kad su sve kutije napunjene odgovarajućom hranom, igra završava. Leptir započinje svoju preobrazbu, izlazi iz kukuljice i naposljetku raširi krila. Pobjednik je osoba čija je gusjenica pojela dovoljno – ta osoba smije otvoriti leptira. Ako djeca žele, igra se može nastaviti kako bi se odredili drugi i treći pobjednik.

## Ostale ideje za igre

### Varijanta igre 3 – Pojednostavljena igra

Obojene kockice se otvaraju, miješaju i postavljaju na sredinu stola. Sada prvi igrač baca kockice i traži prikazani motiv. Ako pronade pravu kockicu, može je uzeti i postaviti na svoj vlak na odgovarajuće mjesto. Ako igrač baci motiv koji već ima, može ga dati drugom igraču koji taj motiv još nema. Ako ne, komad ostaje u sredini. Igra se nastavlja dok jedan od igrača ne pronade sve komade za svoj vlak. Pobjednik otvara leptira.

### Varijanta igre 4 – Igra memorije

Ova verzija ne koristi ploču za igru niti kockice. Šarene figure mogu se koristiti za jednostavnu igru memorije koja se može igrati samostalno ili s do četiri osobe. Cilj igre je pronaći parove motiva. Budući da postoje četiri primjerka svakog motiva, uvijek je moguće pronaći dva para. Kockice se postavljaju na stol sa šarama okrenutima prema gore. Igrač može otvoriti dva kockasta. Ako pronade par motiva, može ih ukloniti iz igre i staviti ih pokraj sebe. Ako motivi ne odgovaraju, ponovno se pokrivaju i na potezu je sljedeći igrač. Igrač koji na kraju pronade najviše parova pobjeđuje.



PLAY·EXPERIENCE·LEARN



# Kako napraviti leptira

Nakon jednog do tri tjedna izlegnu se male larve. Larve se hrane lišćem, cvijećem i grančicama.

Nakon parenja, leptiri polože do 300 jaja na biljkama.

Prsten raste i nekoliko puta se ljušti.

Pretvara se u kukuljicu i ostaje tamo do četiri tjedna.

Četvrta promjena se događa: svi organi se rastapaju i preoblikuju.

Leptir izlazi iz kukuljice. Leti s cvijeta na cvijet i hrani se nektarom.



# QUIZ



1.

Pretvaraju li se sve gusjenice u leptire?

2.

Kako leptiri prezimljuju?

3.

Tko su neprijatelj i razbojnika?

4.

Koliko će dugo trajati konverzija?

5.

Kako migranti migriraju?

## Savjeti za roditelje

Recite svojoj djeci o različitim stvorenjima koja žive u vrtu. Također im recite da neke gusjenice mogu biti otrovne ako ih dotaknu.

## Upute za nastavnike



Objasnite djeci zašto su leptiri važni pomagači u oprašivanju biljaka. Pitajte djecu koja životinje – osim ptica selica i leptira – doživljavaju preobrazbu tijekom svog života. Primjeri uključuju žabe, vodozemce, muhe, pčele, ose i rakove.



Pitajte djecu koje uzorke i boje imaju gusjenice i leptiri. Objasnite im da neke gusjenice imaju posebne kamuflažne boje kako bi se sakrile od grabežljivaca. Zajedno s djecom izradite različite šarene leptire i gusjenice.

### Odgovori na kviz

1. Ne, neki od njih pretvaraju se u leptire ili druge krilate kukce.
2. Traže skrovište i prezimljuju tijekom zime.
3. Gusjenice su hrana za ptice, miševе, ježeve, krtice, žabe i druge kukce.
4. Preobrazba obično traje dva do četiri tjedna.
5. Prikrivaju se kao male grančice, cvjetovi, pupoljci, komadići lišća ili ptičji izmet.



LIKE US ON FACEBOOK!  
@BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:  
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!  
@BELEDUC\_LERNSPIELWAREN  
@BELEDUC\_EUROPE



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!  
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN



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



beleduc<sup>+</sup>plus

ZUSATZMATERIAL  
ADDITIONAL MATERIAL

**DOWNLOAD HERE!**

Sačuvajte ovu adresu ako imate bilo kakvih pitanja.



HR: Upozorenje! Pogodno za djecu mlađu od 3 godine. Mali dijelovi.  
Opasnost od gušenja.

beleduc