

Nr art. 22440 Papilio

Gra rozwija:



Edukacja artystyczna: rozpoznawanie i nazywanie kolorów



Rozwój somatyczny: sprawność manualna



Edukacja przyrodnicza i techniczna: Poznawanie różnych gatunków kwiatów i etapów rozwoju owadów (od gąsienicy do motyla)



Edukacja kognitywna: ćwiczenie pamięci

Zawartość:

- 4 gąsienice
- 8 płatków = skrzydełek motyli
- 15 żetonów z kwiatami
- 1 żółty kwiat
- 1 kartka
- 5 kostek kolorystycznych i z obrazkami

Wiek: 4+

Ilość graczy: 2-4

Czas gry: ok. 15-20 Min.

Autor : Udo Peise

Udo Peise jest pedagogiem społecznym i kierownikiem przedszkola i instytutu pedagogicznego. Uwielbia grać w gry, ale jeszcze bardziej woli je wymyślać. Gry tego autora opowiadają często całe historie, ale przede wszystkim sprawiają dużo radości podczas grania, dzięki czemu dzieci mogą się uczyć przez zabawę. Radosne oczy bawiących się dzieci stanowią dla niego największą nagrodę. Poza grą „Papilio“ firma beleduc wydała również grę „Zig Zag“ autorstwa Pana Peise.


Motyle składają jajeczka na liściach swoich "ulubionych roślin", co zapewnia źródła pożywienia ich potomstwu. Na środku pięknej, kwiecistej łąki leży wielki liść. Na liściu spotykają się cztery małe gąsienice, które wybierają się w wielką podróż. U celu podróży z gąsienic rozwiną się przepiękne motyle. Gąsienice przechodzą z kwiatka na kwiatek, które mają najróżniejsze kolory, aż docierają w końcu do największego i najpiękniejszego kwiatu na całej łące. Pomóż gąsienicy dotrzeć do dużego kwiatka tak szybko, jak to tylko możliwe.

Skrócona instrukcja gry:

Startujemy z liścia. Oczka pięciu kostek decydują, ile kroków może pokonać gąsienica. Kolory wyrzucone na kostkach muszą zgadzać się z kolorami kwiatów na drodze. Po dotarciu do wielkiego kwiatu, czyli punktu mety należy jeszcze odnaleźć odpowiednią parę skrzydeł, a mała gąsienica zmieni się w przepięknego motyla. Teraz motylek może wrócić do domu. Który z motyli wyląduje jako pierwszy na wielkim liściu?

Przygotowanie do gry:

Mieszamy żetony, na stół wykładamy wszystkie 15 żetonów kwiatowych kolorową stroną w dół. Następnie układamy z żetonów ścieżkę na stole i odwracamy je w taki sposób, aby skierowane były stroną z kwiatkami do góry. Na początku ścieżki układamy duży zielony liść oznaczający punkt startowy, a na jej końcu żółty stempel kwiatowy (meta). Wokół dużego kwiatu układamy płatki (które są jednocześnie skrzydełkami motyli) stroną zadrukowaną w dół. Teraz każdy z graczy wybiera swoją gąsienicę i stawia ją na dużym liściu. Najbardziej kolorowo ubrany gracz może zaczynać grę. Kolejność graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

	<ul style="list-style-type: none">- Mieszamy żetony z kwiatami- Układamy ścieżkę- Obracamy żetony- Liść jest punktem początkowym- Duży kwiat stanowi metę- Płatki kwiatu = skrzydełka motyli układamy na około- Ustawiamy gąsienice na pozycji startowej- Przygotować również kostki
--	---

Przebieg gry:

Pierwszy gracz wyrzuca wszystkie pięć kostek. Patrzymy i oceniamy, jak daleko może przejść gąsienica. W celu zapewnienia lepszej orientacji dziecku zalecamy układanie kostek przy odpowiednim, dopasowanym kolorystycznie kwiatku. Ale uwaga! Gąsienica przechodzi z kwiatka na kwiatek i nie może przeskoczyć żadnego koloru. Oznacza to, że gąsienica może przejść na każdy kwiatek, który znajduje się bezpośrednio przed nią i którego kolor został wyrzucony na kostce.

<p>Wyrzucamy kostki</p>		<p>= prawidłowo: gąsienica może przejść tylko do żółtego kwitka.</p>
-------------------------	---	--

Ułóż kostki przy kwiatkach

<p>Wyrzucamy kostki</p>	 <p>Ułóż kostki przy kwiatkach</p>	<p>= nieprawidłowo: gąsienica może przejść tylko do pierwszego żółtego kwiatka. Niebieska i biała kostka nie mają znaczenia, gdyż przed niebieskim kwiatkiem znajduje się jeszcze żółty, którego kolor nie został wyrzucony.</p>
-------------------------	---	--

Jeśli wyrzucisz kwiatek na kostce (joker) to możesz położyć go przy dowolnym wybranym kwiatku, który umożliwi twojej gąsienicy dojście do celu.

<p>Wyrzucamy kostki (kolory + joker)</p>	 <p>Ułóż kostki przy kwiatkach, a jokera pomiędzy nimi</p>	<p>= prawidłowo: joker przy kwiatku pomaga pokonać dalszą drogę.</p>
--	---	--

Wyścig gąsienic może być bardzo męczący. Czasem można sobie zrobić krótką przerwę na wypoczynek. Na jednym kwiatku może przebywać kilka gąsienic.

Wskazówka: Kolory kwiatów i kostek nie mają żadnego związku z kolorem gąsienic.

Wyrzuciłeś kostki i nie wyrzuciłeś żadnego koloru, ani jokera, który pozwoliłby gąsienicy przejść do przodu?

No to spróbuj jeszcze raz. Jeśli znów się nie uda, to musisz opuścić kolejkę i spróbować szczęścia przy następnej rundzie.

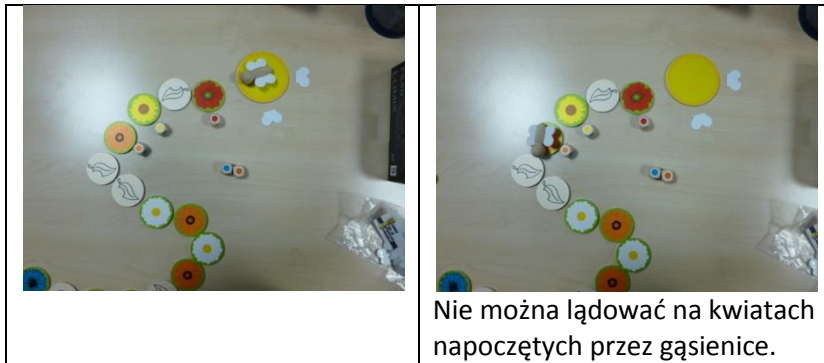
Jeśli dwie gąsienice siedzą na jednym kwiatku, a jedna gąsienica go opuszcza, to należy go obrócić.

Widoczny jest teraz tylko jeden napoczęty płatek. Kwiatek ten nie jest odwiedzany przez powracające gąsienice lub motyle na ich drodze powrotnej do domu.






Lot:

		
<p>Dwie gąsienice na jednym kwiatku</p>	<p>Po opuszczeniu kwiatka przez pierwszą gąsienicę kwiatek jest obracany.</p>	<p>Opuszczony obrócony kwiatek musi być od teraz ignorowany.</p>

Powrót:




Do dużego, żółtego kwiatka na końcu łąki z kwiatami można dojść wyłącznie wtedy, jeśli gracz wyrzuci jokera lub odpowiednią kombinację kolorystyczną, zawierającą również żółty kolor dużego kwiatka. Wyszukaj od razu dopasowaną kolorystycznie parę skrzydeł i zmień się w przepięknego motyla.

<p>Wyrzucamy kostki</p>	 <p>Położ kostki przy kwiatkach, bez jokera, regularna kombinacja kostek</p> 	<p>= prawidłowo: możesz przejść na duży kwiatek.</p>	 <p>Wyszukaj parę skrzydełek</p>	 <p>= prawidłowo: Załóż skrzydła.</p>  <p>≠ niestety nieprawidłowo: Spróbuj szczęścia w następnej rundzie. Wyszukiwanie skrzydeł odbywa się bez udziału kostki.</p>
-------------------------	--	--	--	---

Po znalezieniu dopasowanej pary skrzydeł i ich założeniu, w następnej kolejce możesz ruszyć ze swoim motylkiem w drogę powrotną. Teraz możesz przelatywać wyłącznie do otwartych jeszcze kwiatów. Obracanie kart kwiatowych na drodze powrotnej nie jest konieczne.

Gracz musi wyrzucić przynajmniej jednego jokera, aby mógł dotrzeć do liścia jako pierwszy swoim motylkiem.

<p>Wyrzucamy kostki</p>			<p>= prawidłowo: możesz przelecieć na duży liść.</p>
-------------------------	---	--	--



Ułóż kostki przy kwiatkach, a jokera pomiędzy nimi

Koniec gry:

Motyl, który dotrze jako pierwszy do dużego zielonego liścia jest zwycięzcą wyścigu.

Wariant dla mniejszych dzieci (3+):

Gra przebiega dokładnie tak samo, jak opisano dla wariantu wyjściowego. Płatki kwiatów czyli skrzydła motyli układane są stroną kolorową do góry wokół dużego kwiatka. Gracz nie musi wyszukiwać dopasowanej pary skrzydeł metodą zgadywania, może je od razu założyć i wygrywa. Można zrezygnować z powrotu do dużego liścia.

Wskazówki dla opiekunów:



Wiedza o kwiatkach: (wiek graczy 4+ / 5+)

Konieczne jest pięć różnych kart z kwiatami. Dodatkowo przygotować należy prawdziwe kwiaty cięte lub sztuczne tego samego gatunku. Zalecamy pokazać dzieciom kwiaty i nazwać je. Można opowiedzieć dzieciom o kolorach, płatkach i miejscach występowania roślin. Przygotuj razem z dziećmi zielnik.

Rozwój motyla: (wiek graczy 4+)

Gra wprowadza przez zabawę do tematu rozwoju motyli i owadów. Dzieci od razu stawiają pytania, jak to jest możliwe, że z gąsienicy powstaje motyl. Prowadzący powinien wcześniej zapoznać się z tematyką. W tym celu nadaje się doskonale nasze puzzle pt. „Motyl“, które przedstawia rozwój motyla w pięciu stadiach, począwszy od jajeczka, przez gąsienicę skończywszy na motyłu. Jeśli jest taka możliwość, można odwiedzić z dziećmi lokalną hodowlę motyli.



Nauka kolorów: (wiek 3+)

Używamy w grze pięciu różnych kwiatków i pięć różnych kostek. Po wyrzuceniu kostek dzieci muszą dopasować ich kolory do kolorów kwiatów i nazwać je. Dzięki temu dzieci poznają różne kolory i zapamiętują obiekty o identycznym kolorze.

Strategia kolorystyczna: (wiek 3+)

Wszystkie 15 żetonów z kwiatami układane jest na stole, podobnie jak w podstawowym wariacie gry. Następnie wyrzuca się 5 kostek. Który z wyrzuconych kolorów pozwoli mi przejść jak najdalej do przodu? Połóż kostkę koło odpowiedniego kwiatu. Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do dużego kwiatu.

**Liczenie: (wiek 3+)**

Ułóż wszystkie kwiatki w tym samym kolorze obok siebie. Teraz liczymy - najpierw każdy kolor osobno. Starsze dzieci mogą liczyć wszystkie kwiaty razem. W ramach podstawowego wariantu gry można również ćwiczyć liczenie z dziećmi. Policz z dziećmi kwiatki, na których przebywała gąsienica podczas swojej podróży do celu.

**Wariant pamięciowy: (wiek 3+)**

Wybieramy dziesięć sztuk kart z kwiatkami (pięć par w identycznym kolorze). Należy je ułożyć obrazkiem liścia do góry i dobrze przemieszać. Następnie pierwszy gracz może obrócić dwa żetony. Jeśli mają one identyczne kolory, to gracz wyciąga tę parę żetonów i ma następną kolejkę. Jeśli kolory na żetonach nie są identyczne, to gracz odkłada je na swoje miejsce a kolejka przechodzi na następnego gracza.

Wskazówki dla rodziców:

Wyjdź z dzieckiem na spacer. Być może nawet w przydomowym ogrodzie będzie można znaleźć wspaniałe kwiaty? Zbierz kolorowy bukiet kwiatów i pokaż dziecku różne gatunki kwiatów. Również suszone kwiaty nadają się znakomicie do zabaw plastycznych lub dekoracji. Wyklejanki z wysuszonych roślin pobudzają fantazję i zdolności komunikacyjne dzieci. Również w temacie rozwoju motyla należy spróbować odpowiedzieć na wszystkie pytania dziecka. Gdzie motyl składa jajeczka? Co wykluje się z jajeczka? Kiedy gąsienica zmienia się w pięknego motylka?

Tekst na pudełku = tekst w katalogu

Na środku pięknej łąki z kwitnącymi kwiatami leży wielki liść. Na liściu spotykają się cztery małe gąsienice, które wybierają się w wielką podróż. Ich celem jest najpiękniejszy i największy kwiat na całej łące. Ale to głównie kostki i szczęście decydują o tym, która gąsienica pierwsza osiągnie cel. Po dotarciu do wielkiego kwiatu, czyli punktu mety należy jeszcze odnaleźć odpowiednią parę skrzydeł, a mała gąsienica zmieni się w przepięknego motyla. Teraz motylek może wrócić do domu. Który z motyli wylądował jako pierwszy na wielkim liściu?

Gra rozwija: rozpoznawanie i różnicowanie kolorów, nazywanie kolorów, sprawność manualną, wstępne informacje o rozwoju owadów

Magicznie kolorowa gra.