

BETTY FLY

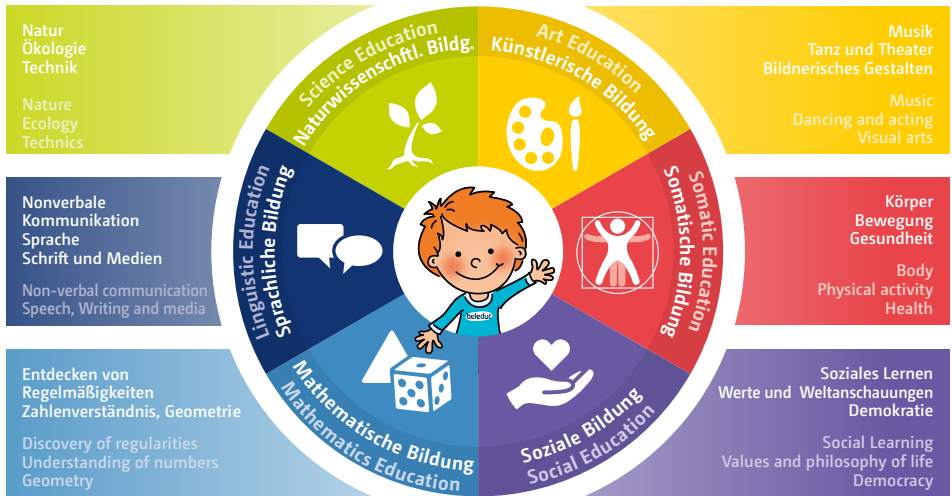
Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu
说明书 * Spelregels * Manuale * Regla del juego



beleduc

BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.
All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/
Questo gioco stimola/ 游戏培养



Erkennen und Benennen von Farben, Kombinieren von Farben, Unterscheiden von Primär- und Sekundärfarben

Recognising and naming colours, combining colours, distinguishing primary and secondary colours
Identification et désignation des couleurs, combinaison de couleurs, distinction des couleurs primaires et secondaires

Identificar y nombrar colores, combinar colores, distinguir entre colores primarios y secundarios
Herkennen en benoemen van kleuren, kleuren combineren, onderscheiden van primaire en secundaire kleuren
Riconoscere e identificare i colori, combinare i colori, distinguere tra colori primari e secondari
颜色的认识和命名, 色彩组合, 区分元色和混合色



Aktion-Reaktion, Feinmotorik beim Greifen der Schmetterlinge

Action-reaction, fine motor skills when picking up butterflies
Action et réaction, motricité fine lors de la préhension des papillons
Capacidad de reacción, motricidad fina al coger los mariposas
Actie-Reactie, fijne motoriek voor het oppakken van de vlinders
Azione-reazione, capacità motorie nel raccogliere delle farfalle
动作反应能力, 拿蝴蝶的精细动作训练



Gemeinsames Spielen, Sozialverhalten

Playing together, social behaviour
Jeu collectif, comportement social
Juego en común, conducta social
Samen spelen, sociaal gedrag
Giocare insieme, socializzare
团队游戏, 社会行为



BETTY FLY



Finde schnell die richtigen Schmetterlinge!
Find the right butterflies quickly!

MERKFÄHIGKEIT
& REAKTION

MEMORY
& REACTION



Ø
45 cm

1x

beleduc

3x



Kids-Video
[www.beleduc.de/
videos](http://www.beleduc.de/videos)

41x



Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Autör & Illustration

Entwicklung und Umsetzung des Spiels und der Illustration
durch internen beleduc Designer/in.

Author & Illustration

Development and implementation of the game and the illustration
by internal beleduc design.



22463 BETTY FLY

Hier sind Konzentration und schnelle Reaktion gefragt. Das spannende Schmetterlingsspiel fördert die Beobachtungsgabe und das Erkennen von Farbkombinationen.

Spielidee

Was für ein Durcheinander! Alle bunten Schmetterlinge fliegen wild in der Luft herum. Jetzt heißt es schnell die richtigen Schmetterlinge einzusammeln! Wer wird wohl am schnellsten sein?

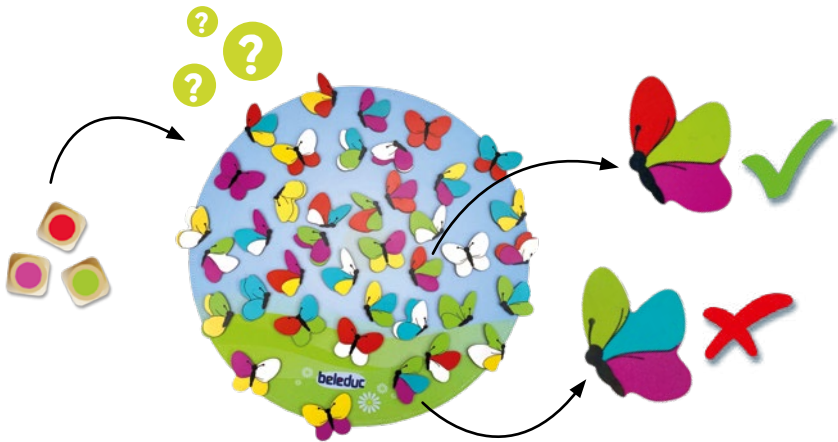
Spielvorbereitung

Alle Schmetterlinge werden durcheinander, mit der bunten Seite nach oben, auf der Spielunterlage verteilt. Die drei Farbwürfel werden bereit gelegt. Nun gibt es verschiedene Varianten.

Spielverlauf

Variante 1

Bei dieser Variante wird vor Spielbeginn festgelegt, wie viele Schmetterlinge gesammelt werden müssen um zu gewinnen, z.B. derjenige, der zuerst fünf Schmetterlinge gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen. Die Schmetterlinge haben unterschiedliche Farbkombinationen mit bis zu drei Farben. Nun fängt das jüngste Kind an und würfelt mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Zu dieser gewürfelten Farbkombination muss der passende Schmetterling gesucht werden. Alle Mitspieler suchen nun gleichzeitig und derjenige, der den richtigen Schmetterling entdeckt hat, zeigt ihn den Mitspielern und darf ihn dann an sich nehmen. Es wird reihum weitergewürfelt.



Variante 2

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Die Schmetterlinge werden jedoch nicht weggenommen, sondern der Mitspieler deutet nur darauf, wenn er ihn entdeckt hat. Ein älterer Mitspieler oder ein Erwachsener führt eine Punkteliste. Für jeden richtig gefundenen Schmetterling erhält der Spieler einen Punkt. Bei einem Fehlversuch wird die Runde solange fortgesetzt, bis der richtige Schmetterling gefunden wurde. Die Spieldauer kann man hier z.B. auf zehn Minuten begrenzen. Wer danach die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Variante 3

Die Schmetterlinge werden so unter allen Mitspielern verteilt, dass jeder gleich viele hat. Die Mitspieler legen die Schmetterlinge offen vor sich ab. Schmetterlinge die übrig sind, werden zur Seite gelegt. Nun wird gewürfelt und derjenige, der den Schmetterling in der gewürfelten Farbkombination vor sich liegen hat, darf ihn auf die Spielunterlage in der Tischmitte legen. Wer zuerst keine Schmetterlinge mehr hat, hat gewonnen.

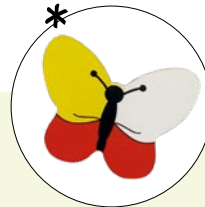
Auch hier kann vor Spielbeginn eine Zeit oder eine Stückzahl vorgegeben werden, damit es nicht zu lange dauert. Wer nach Ablauf der Zeit die wenigsten Schmetterlinge vor sich liegen hat, hat das Spiel gewonnen.

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



TIPPS FÜR ELTERN

Je nach Alter Ihres Kindes können Sie Schmetterlinge weglassen oder hinzunehmen. Verwenden Sie zum Erlernen und Benennen der Farben zunächst nur die einfarbigen Schmetterlinge. Steigern Sie sich und erhöhen Sie nach und nach die Anzahl der Schmetterlinge, nehmen Sie zunächst die zweifarbigen Schmetterlinge hinzu und schließlich alle Schmetterlinge zusammen. Sie müssen die Spielvarianten auch nicht auf Schnelligkeit spielen. Geben Sie Ihrem Kind genug Zeit, um in Ruhe nach dem passenden Schmetterling zu suchen, auch wenn Sie es vielleicht schon entdeckt haben. Das Spiel eignet sich für die ganze Familie. Nehmen Sie es doch mal mit zu Oma und Opa – auch sie werden sichtlich Spaß haben.



TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN



Farben raten (Alter: 4+):

Für diese Spielvariante werden keine Würfel benötigt. Zunächst werden alle Schmetterlinge, die von vorne* zusehen sind auf der Spielmatte verteilt. Die Spieler versuchen sich genau zu merken welcher Schmetterling wo liegt und welche Farbe er hat. Ein Kind sucht sich einen Schmetterling aus und dreht ihn um. Die Mitspieler müssen nun erraten welche Farbe/Farbkombination der umgedrehte Schmetterling hat.



Erlernen der Primär- und Sekundärfarben (Alter: 4+):

Lassen Sie die Kinder ihre Phantasie- und Lieblings-Schmetterlinge malen. Stellen Sie Ihnen zunächst nur die Grundfarben Rot, Gelb und Blau sowie Weiß und Schwarz zum Aufhellen oder Abdunkeln zur Verfügung. Lassen Sie die Kinder selbst experimentieren und die tollsten Farben mischen. Weiterführend können Sie der Gruppe zeigen, aus welchen Mischverhältnissen die Sekundärfarben entstehen.



22463 BETTY FLY

Concentration & quick reactions are needed here. This exciting game of butterflies promotes powers of observation and colour combination recognition.

Game idea

All the colourful butterflies are flying around – and chaos ensues. You have to be quick to catch the right butterfly. Who will be the first to catch it?

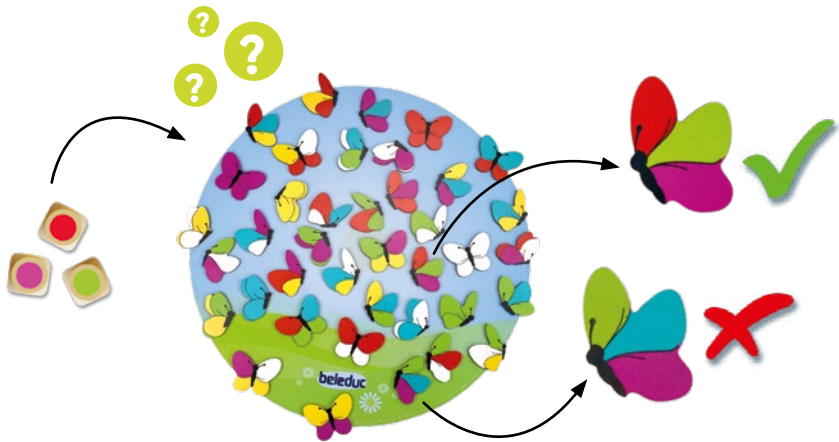
Game preparation

All the butterflies are mixed up and spread out on the play cloth with the coloured sides facing upwards. The 3 colour dice are laid out beside them. There are different ways of playing the game:

How to play

Version 1

In this version the number of butterflies to be collected in order to win must be decided before the game starts, e.g. the first one to get 5 butterflies wins the game. The butterflies have different colour combinations of up to three colours. The youngest child begins and throws all three dice together. The aim now is to find the butterfly that matches the colour combination on the dice. All players look at the same time, and the one to find the right butterfly shows it to the other players and then takes it for himself/herself. Everyone throws the dice in turn.



Version 2

As above, except that the butterflies may not be taken, but instead when the player finds the right butterfly, he/she points to it and another player or adult keeps a list of points scored. A player is awarded one point for each butterfly he/she identifies. If the player points out the wrong butterfly, the round is continued until the right butterfly is found. In this version, the length of the game can be agreed on beforehand, e.g. 10 minutes. The winner is the player who has scored the most points by then.



Version 3

The butterflies are distributed among all players so that everyone has the same quantity. The players lay the butterflies out openly in front of them. Any butterflies that are left over are set aside. The dice are now thrown, and whoever has a butterfly in front of him/her with the colour combination shown on the three dice can place it in the centre of the play cloth in the middle of the table. The first to get rid of his/her butterflies wins the game.

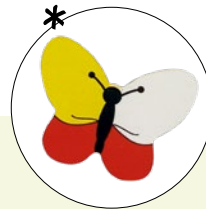
Here, too, a time or a number of butterflies can be decided on before the game begins, so that it doesn't go on for too long. The winner is the player with the fewest butterflies left in front of them after the agreed time, or the first to be down to the agreed number.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



TIPS FOR PARENTS

Depending on your child's age, you can use some or all of the butterflies in the game. Initially, to learn and name the colours only use the butterflies with one colour. Then gradually increase the number of butterflies you use, first adding the butterflies with two colours, and finally all the butterflies. You don't always have to play for speed. Allow your child as much time as he/she needs to look for the right butterfly, although you may already have found it yourself. The game can be enjoyed by the whole family. Take it with you when you go to visit grannie and grandpa – they will have lots of fun, too.



TIPS FOR KINDERGARTEN TEACHERS



Guessing Colours (Age: 4+):

For this variation no dice are needed. Firstly, all butterflies which are depicted from the front* are placed on the play mat. All players try to memorise where each butterfly lies and which colours it has. Then one child chooses a butterfly and turns it face-down. The other players now have to guess the colour/colour combination of the turned butterfly.



Learning the primary and secondary colours (Age: 4+):

Let the children paint pictures of their favourite – or an imaginary – butterfly. First, only give them the primary colours red, yellow and blue, plus white and black to darken or lighten them. Let the children experiment themselves and mix their own lovely colours. Afterwards, you can show the group what colours are mixed together to produce the secondary colours.



22463 BETTY FLY

Concentration et rapidité de réaction sont nécessaires ici. Ce passionnant jeu de papillons développe le sens de l'observation et la reconnaissance des combinaisons de couleurs.

Principe du jeu

Tous les papillons colorés volent dans tous les sens - et c'est le chaos. Vous devez être rapide pour attraper le bon papillon. Qui va être le premier à l'attraper?

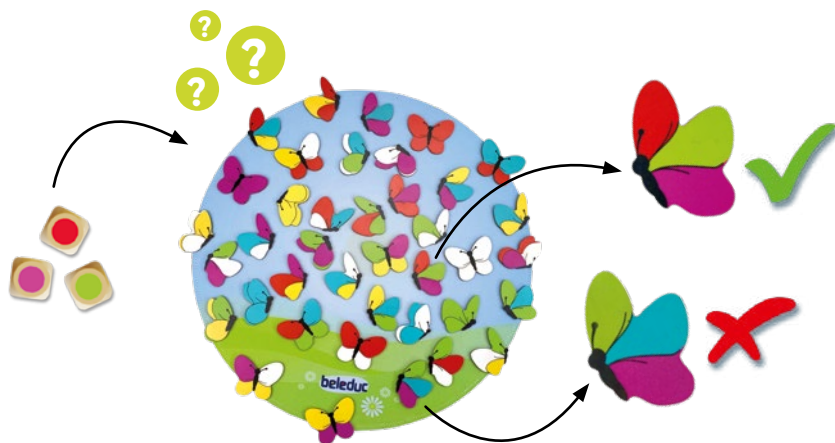
Préparation du jeu

Tous les papillons sont mélangés et répandus sur le tapis de jeu, les faces colorées vers le haut. Les 3 dés de couleurs sont étalés à côté d'eux. Il existe plusieurs façons de jouer à ce jeu :

Comment jouer

Version 1

Dans cette version, le nombre de papillons à attraper pour gagner doit être décidé avant de commencer à jouer, p. ex., le gagnant du jeu est le premier à avoir 5 papillons. Les papillons présentent différentes combinaisons de couleurs, pouvant aller jusqu'à trois couleurs. C'est l'enfant le plus jeune qui commence en lançant les trois dés en même temps. Le but à atteindre est maintenant de trouver le papillon qui correspond à la combinaison de couleurs présentée par les dés. Tous les joueurs regardent en même temps, et celui qui trouve le bon papillon le montre aux autres joueurs et le prend ensuite pour lui. Chacun lance les dés à son tour.



Version 2

Identique à la version ci-dessus, sauf que les papillons ne peuvent pas être pris, mais au contraire, lorsque le(la) joueur(se) trouve le bon papillon, il(elle) l'indique du doigt, et un autre joueur ou un adulte tient une liste des points marqués. Un joueur est gratifié d'un point pour chaque papillon qu'il(elle) identifie. Si le joueur échoue, le tour continue jusqu'à ce que le bon papillon soit trouvé. Dans cette version, la durée du jeu peut être convenue à l'avance, p. ex. 10 minutes. Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points dans ce délai.

Version 3

Les papillons sont distribués entre tous les joueurs de manière à ce que chacun en ait le même nombre. Les joueurs étalent les papillons à découvert devant eux. Tous les papillons qui restent sont mis de côté. Les dés sont alors lancés, et celui ou celle qui a un papillon devant lui ou elle ayant la combinaison présentée par les trois dés peut le placer au centre du tapis de jeu, au milieu de la table. Le premier à s'être débarrassé de ses papillons remporte le jeu.

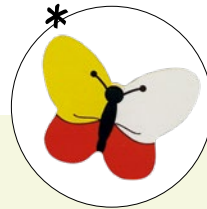
Dans cette version, une durée ou un nombre de papillons peut également être décidé avant le début du jeu, de manière à limiter la durée de la partie. Le gagnant est le joueur qui a le moins de papillons devant lui à l'issue de la durée convenue, ou le premier à être arrivé au nombre convenu.

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



CONSEILS POUR LES PARENTS

Selon l'âge de votre enfant, vous pouvez utiliser tout ou partie des papillons fournis avec le jeu. Au commencement, pour pouvoir apprendre et nommer les couleurs, utilisez uniquement les papillons à une couleur. Augmentez ensuite progressivement le nombre de papillons à utiliser, en ajoutant d'abord les papillons à deux couleurs, et en finale, tous les papillons. Vous n'êtes pas tenu de toujours jouer pour la vitesse. Laissez à votre enfant le temps dont il a besoin pour chercher le bon papillon, alors que vous l'avez peut-être déjà trouvé. Ce jeu peut être joué avec toute la famille. Prenez-le avec vous lorsque vous rendez visite à votre grand-père et à votre grand-mère, ils s'amuseront beaucoup, également.



CONSEILS POUR LES ÉDUCATEURS



Deviner les couleurs (âge : 4 ans et +) :

Dans cette variante, les dés ne sont pas nécessaires. Tout d'abord, tous les papillons qui sont représentés de face* sont placés sur le tapis de jeu. Chaque joueur s'efforce de mémoriser où chaque papillon repose et quelle est sa couleur. Ensuite, un enfant choisit un papillon et le retourne face cachée. Les autres joueurs doivent maintenant deviner la couleur / combinaison de couleurs du papillon retourné.



Apprentissage des couleurs primaires et secondaires (âge : 4 ans et +) :

Demandez aux enfants de peindre des images de leur papillon favori, ou imaginaire. En premier lieu, ne leur donnez que les couleurs primaires rouge, jaune et bleu, plus le blanc et le noir pour les assombrir ou les éclaircir. Laissez les enfants expérimenter eux-mêmes et mélanger leurs propres couleurs préférées. Après quoi, vous pouvez montrer au groupe quelles couleurs sont mélangées pour produire les couleurs secondaires.



22463 BETTY FLY

在这里需要集中注意力和快速反应。这个令人兴奋的蝴蝶游戏可以提高观察力和颜色组合识别能力。

游戏理念

所有五颜六色的蝴蝶都在飞来飞去--混乱随之而来。你必须迅速抓住正确的蝴蝶。谁会是第一个抓住它的人？

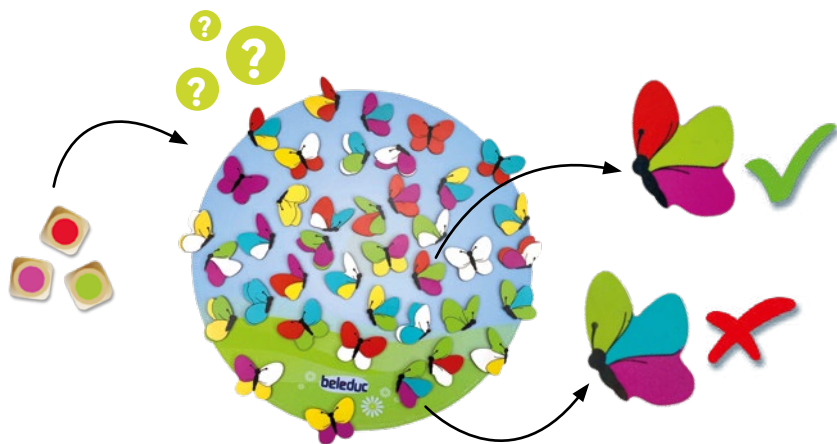
游戏准备

所有的蝴蝶都混在一起，在布垫上铺开，彩色的一面朝上。3个颜色的骰子摆在它们旁边。游戏有不同的玩法：

如何玩

玩法1

在这个版本中，所以游戏者需要在游戏开始前确定要收集的蝴蝶数量，例如，第一个得到5只蝴蝶的人就能赢得游戏。蝴蝶有不同的颜色组合，最多有三种颜色。从最小的孩子开始，先将三个骰子同时投掷，现在的目标是找到与骰子上的颜色组合相匹配的蝴蝶。所有游戏者同时寻找，找到正确蝴蝶的人向其他游戏者展示，然后将其保留。大家轮流掷骰子。



玩法2

和上面的玩法一样。但是不可以拿走蝴蝶，当游戏者找到正确的蝴蝶时，需要指出来，另一个游戏者或家长记录下得分清单。游戏者每次找到一只蝴蝶就可以得到一分。如果一个游戏者没有找到，则这一轮继续，直到找到正确的蝴蝶。在这个版本中，游戏的时间长度可以事先商定，比如说10分钟。时间到的时候，得分最多的游戏者就是赢家。



玩法3

给所有游戏者分配蝴蝶，让每个人都有相同的数量。游戏者们把蝴蝶公开地放在面前，所有剩下的蝴蝶都放在一边。接着掷骰子，谁的面前有与三个骰子上的颜色组合相同的蝴蝶，谁就可以把它放在桌子中间布垫子的中心。第一个放完蝴蝶的人获胜。

在游戏开始前，游戏者也可以决定时间或蝴蝶的数量，这样游戏就不会持续太久。赢家可以是在约定时间后，面前蝴蝶最少的游戏者，或者是第一个到达约定数量的游戏者。

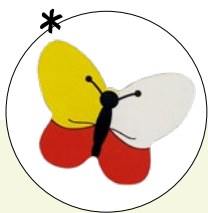
PLAY·EXPERIENCE·LEARN



给家长的提示

根据您孩子的年龄，您可以在游戏中使用一部分或所有的蝴蝶。最开始时，学习和说出颜色时只使用一种颜色的蝴蝶。然后逐渐增加蝴蝶的数量，可以先增加到两种颜色，最后再是所有的蝴蝶。不必总是追求速度。给您的孩子足够的时间去寻找正确的蝴蝶，尽管您自己可能已经找到了。

全家人都可以玩这个游戏。去看望祖父母的时候带上它——他们也会玩得很开心的。



给幼儿园老师的提示



猜颜色 (年龄: 4+)

这种玩法不需要骰子。首先，将一部分蝴蝶*放在游戏垫上，所有的游戏者要记住每只蝴蝶的位置和颜色。然后一个孩子选择一只蝴蝶，把它面朝下。其他的游戏者现在要猜出蝴蝶的颜色/颜色组合。



学习原色和次生色(年龄:4+):

让孩子们画出他们最喜欢的--或想象中的--蝴蝶的图片。首先，只给他们红、黄、蓝三原色，加上白色和黑色，使其变深或变浅。让孩子们自己做实验，混合他们自己喜欢的颜色。之后，你可以向他们展示哪些颜色混合在一起可以产生次生色。



22463 BETTY FLY

Concentratie en snelle reacties zijn hier nodig. Dit spannende vlinderspel bevordert het observatievermogen en de herkenning van kleurencombinaties.

Spelidee

Alle kleurrijke vlinders vliegen in het rond - en er ontstaat chaos! Je moet snel zijn om de juiste vlinder te vangen. Wie vangt hem als eerste?

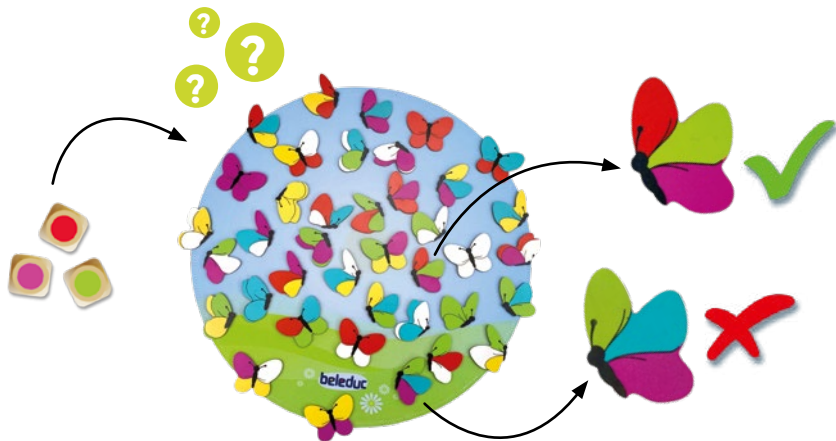
Spelvoorbereiding

Alle vlinders worden door elkaar gelegd en met de gekleurde kanten naar boven op het speekleed uitgespreid. De 3 kleurendobbelstenen worden ernaast gelegd. Er zijn verschillen- de manieren om het spel te spelen:

Hoe te spelen

Versie 1

In deze versie moet het aantal vlinders dat verzameld moet worden om te winnen, bepaald worden voordat het spel begint, bijv. degene die als eerste 5 vlinders heeft, wint het spel. De vlinders hebben verschillende kleurencombinaties van maximaal drie kleuren. Het jongste kind begint en gooit alle drie de dobbelstenen tegelijk. Het doel is nu om de vlinder te vinden die overeenkomt met de kleurencombinatie op de dobbelstenen. Alle spelers kijken tegelijk en degene die de juiste vlinder heeft gevonden, laat hem aan de andere spelers zien en neemt hem dan voor zichzelf. Iedereen gooit om de beurt met de dobbelstenen.



Versie 2

Deze versie gaat zoals versie 1, behalve dat de vlinders niet mogen worden gepakt, maar dat wanneer de speler de juiste vlinder vindt, hij deze aanwijst en een andere speler of volwassene een lijst met gescoorde punten bijhoudt. Een speler krijgt één punt voor elke vlinder die hij herkent. Als het niet lukt, wordt de ronde voortgezet totdat de juiste vlinder is gevonden. In deze versie kan de duur van het spel van tevoren worden afgesproken, bijv. 10 minuten. De winnaar is de speler die op dat moment de meeste punten heeft gescoord.

Versie 3

De vlinders worden over alle spelers verdeeld, zodat iedereen een gelijk aantal heeft. De spelers leggen de vlinders met de gekleurde kanten naar boven voor zich neer. Overgebleven vlinders worden opzij gelegd. De dobbelstenen worden nu gegooid, en wie een vlinder voor zich heeft met de kleurencombinatie die op de drie dobbelstenen staat afgebeeld, mag deze in het midden van het speelkleed in het midden van de tafel leggen. De eerste die zijn vlinders kwijt is, wint het spel.

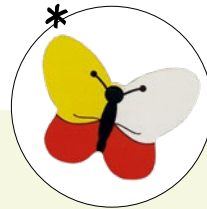
Ook hier kan voor het begin van het spel een tijd of een aantal vlinders worden afgesproken, zodat het spel niet te lang duurt. De winnaar is de speler die na de afgesproken tijd de minste vlinders voor zich over heeft, of de eerste is die het afgesproken aantal heeft.

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



TIPS VOOR OUDERS

Afhankelijk van de leeftijd van uw kind, kunt u sommige of alle vlinders in het spel gebruiken. Gebruik in het begin, om de kleuren te leren en te benoemen, alleen de vlinders met één kleur. Daarna kunt u geleidelijk het aantal vlinders uitbreiden, eerst met vlinders met twee kleuren, en uiteindelijk met alle vlinders. U hoeft niet altijd op snelheid te spelen. Geef uw kind zoveel tijd als hij of zij nodig heeft om de juiste vlinder te zoeken, ook al heeft u hem misschien zelf al gevonden. Het is een spel voor het hele gezin. Neem het mee als je bij opa en oma op bezoek gaat - ook zij zullen er veel plezier aan beleven.



TIPS VOOR LEERKRACHTEN



Kleuren raden (Leeftijd: 4+):

Voor deze variatie zijn geen dobbelstenen nodig. Eerst worden alle vlinders* open op de speelmat gelegd. Alle spelers proberen te onthouden waar elke vlinder ligt en welke kleuren hij heeft. Dan kiest één kind een vlinder en draait die om. De andere spelers moeten nu de kleur/kleurcombinatie van de omgedraaide vlinder raden.



Leren van de primaire en secundaire kleuren (Leeftijd: 4+):

Laat de kinderen tekeningen maken van hun favoriete - of een denkbeeldige - vlinder. Geef ze eerst alleen de primaire kleuren rood, geel en blauw, plus wit en zwart om ze donkerder of lichter te maken. Laat de kinderen zelf experimenteren en hun eigen mooie kleuren mengen. Daarna kunt u de groep laten zien welke kleuren met elkaar gemengd worden om de secundaire kleuren te maken.



22463 BETTY FLY

Sono richieste concentrazione e reattività. Questo avvincente gioco con le farfalle favorisce la capacità di osservazione e il riconoscimento di colori.

Idea di gioco

Le farfalle colorate stanno volando tutte intorno, creando confusione. Devi essere veloce per individuare la farfalla giusta. Chi sarà il primo a trovarla?

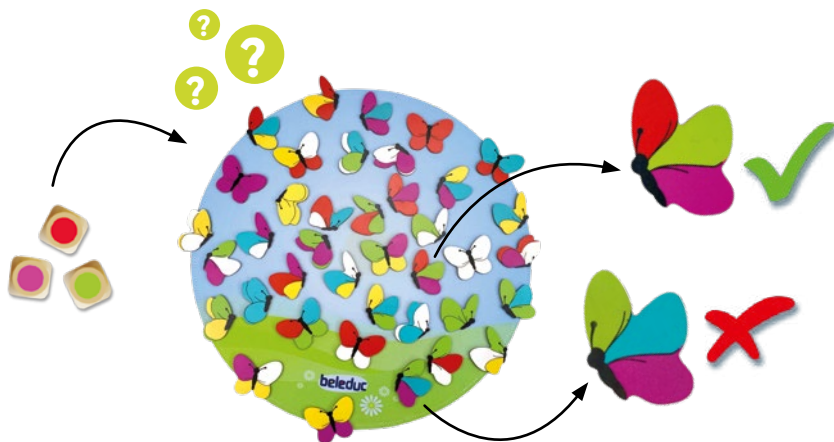
Preparazione del gioco

Mescolare tutte le farfalle e spargerle sul tappetino di gioco con la faccia colorata rivolta verso l'alto. I 3 dadi colorati sono posizionati accanto al tappetino. Ci sono diverse modalità di gioco:

Come si gioca

Versione 1

In questa versione il numero delle farfalle da trovare per poter vincere deve essere deciso prima dell'inizio del gioco, ad esempio: il primo giocatore che colleziona 5 farfalle vince la partita. Le farfalle hanno diverse combinazioni di colori, fino a 3 colori diversi. Il giocatore più giovane inizia e lancia i 3 dadi insieme. L'obiettivo ora è di trovare la farfalla che presenta gli stessi colori mostrati dalla combinazione dei dadi. Tutti i giocatori osservano contemporaneamente, ed il primo che trova la farfalla corretta la mostra agli altri e poi la raccoglie e la mette da parte come punto ottenuto. Si lanciano poi i dadi a turno.



Versione 2

Come sopra, con l'eccezione che le farfalle non vengono raccolte dal tappetino, ma quando un giocatore trova la farfalla corretta, la indica ed un adulto o un altro giocatore tiene il conteggio dei punti ottenuti. Ogni giocatore riceve un punto per ciascuna farfalla identificata. Se un giocatore non la trova, il turno continua finché uno degli avversari ci riesce. In questa versione la durata massima del gioco può essere stabilita prima di iniziare, ad esempio 10 minuti. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Versione 3

Le farfalle vengono distribuite fra i giocatori in modo che ognuno ne riceva lo stesso numero. I giocatori dispongono le farfalle a faccia in su davanti a sé. Le farfalle avanzate vengono messe da parte. Si lanciano quindi i dadi, e chi ha davanti a sé una farfalla con la combinazione di colori mostrata dai dadi la posiziona nel centro del tappetino. Il primo giocatore che resta senza farfalle vince la partita.

Anche in questo caso, il numero di farfalle da utilizzare può essere deciso prima dell'inizio del gioco, in modo che esso non duri troppo a lungo. Vince chi resta con il minor numero di farfalle davanti a sé allo scadere del tempo prefissato, o il primo che raggiunge un numero definito in precedenza.

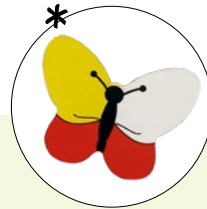
PLAY·EXPERIENCE·LEARN



CONSIGLI PER I GENITORI

In relazione all'età dei vostri bambini, potete decidere di usare tutte le farfalle, o solo alcune. Inizialmente, si possono usare solo le farfalle con un colore, per far sì che i bambini imparino a riconoscere e nominare i singoli colori. Successivamente si può aumentare il numero di farfalle in gioco, prima aggiungendo le farfalle con due colori e poi utilizzandole tutte.

Non è necessario giocare sempre come sfida di velocità. Permettete ai bambini di prendersi tutto il tempo necessario per trovare la farfalla corretta, anche se voi l'avete già individuata. Il gioco può coinvolgere tutta la famiglia. Fatelo provare anche ai nonni, si divertiranno molto!



CONSIGLI PER GLI INSEGNANTI



Indovina il colore (Età: 4+):

Per questa modalità di gioco non servono i dadi. Tutte le farfalle* vengono disposte a faccia in su sul tappetino. tutti i giocatori cercano di memorizzare dove si trova ogni farfalla e quali colori ha. Successivamente un giocatore sceglie una farfalla e la volta a faccia in giù. Gli altri giocatori devono ora indovinare il colore o la combinazione di colori della farfalla che è stata voltata.



Imparare i colori primari e secondari (Età: 4+):

Lasciate che i bambini dipingano le loro farfalle preferite, reali o di fantasia. All'inizio, fornitegli solo i colori primari rosso, giallo e blu, oltre al bianco e al nero per schiarire o scurire. Lasciate che i bambini si esprimano e sperimentino mescolando i colori. Successivamente, mostrate al gruppo quali colori mescolati insieme formano i colori secondari.



22463 BETTY FLY

Para este juego se necesita estar concentrado y reaccionar con rapidez. Este emocionante juego de mariposas fomenta la capacidad de observación y el reconocimiento de combinaciones de colores.

Idea del juego

Todas las coloridas mariposas están revoloteando de aquí para allá, creando un caos absoluto. Tienes que ser rápido para atrapar la mariposa correcta. ¿Quién será el primero en atraparla?

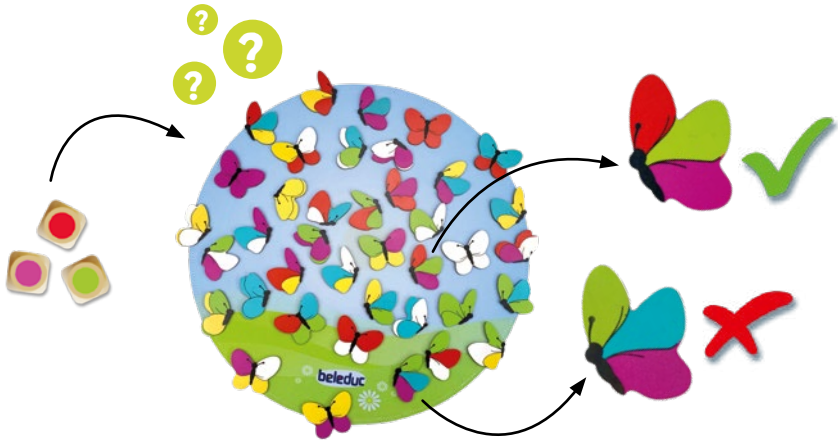
Preparación del juego

Todas las mariposas están mezcladas y repartidas por el mantel de juego, con los lados de colores mirando hacia arriba. Los tres dados de colores se colocan al lado de las mariposas. Puede jugarse de diferentes maneras:

Cómo se juega

Versión 1

En esta versión, deberá decidirse la cantidad de mariposas que deben atraparse antes de empezar a jugar; por ejemplo, gana la primera persona que atrape cinco mariposas. Las mariposas tienen diferentes combinaciones de colores, hasta un máximo de tres colores. El niño de menos edad empieza y tira los tres dados a la vez. El objetivo consiste en encontrar la mariposa cuya combinación de colores coincida con la que se muestra en los dados. Todos los jugadores miran al mismo tiempo; el que encuentre la mariposa correcta deberá mostrarla a los demás jugadores y se la quedará. Todos deberán tirar los dados por turnos.



Versión 2

Igual que la versión 1, salvo que nadie se queda con ninguna mariposa; en lugar de ello, cuando el jugador encuentra la mariposa correcta, la señala con el dedo, y otro jugador o un adulto anota los puntos ganados en una lista. Cada jugador gana un punto por cada mariposa que identifique correctamente. Si el jugador se equivoca, se sigue con la ronda hasta que alguien encuentra la mariposa correcta. En esta versión, puede acordarse la duración de la partida antes de empezar (por ejemplo, 10 minutos). Ganará el jugador que obtenga más puntos hasta que termine el tiempo de juego.



Versión 3

Las mariposas se reparten entre todos los jugadores, de manera que todos tengan la misma cantidad. Los jugadores colocan las mariposas delante de ellos y sin ocultarlas. Se apartarán todas las mariposas que sobren. Ahora se tiran los dados, y quien tenga delante una mariposa que coincida con la combinación de colores que se muestre en los tres dados podrá colocarla en el centro del mantel de juego, que, a su vez, deberá encontrarse en el centro de la mesa. Ganará el jugador que primero se quede sin mariposas.

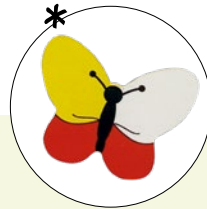
En esta versión, también puede acordarse la duración de la partida o la cantidad de mariposas antes de empezar a jugar; así, se evitará que la partida dure demasiado tiempo. En este caso, ganaría el jugador con menos mariposas una vez se haya cumplido el tiempo de juego, o el primero que tenga la cantidad acordada de mariposas.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



CONSEJOS PARA LOS PADRES

En función de la edad de su hijo o hija, puede usar algunas mariposas o todas ellas. Al principio, use únicamente las mariposas de un solo color para que el niño aprenda los nombres de los colores. Después, aumente la cantidad de mariposas gradualmente, añadiendo primero las mariposas de dos colores y, por último, todas ellas. No siempre debe jugarse con rapidez. Deje que su hijo o hija disponga de tanto tiempo como necesite para buscar la mariposa correcta, incluso si usted ya la ha encontrado. Toda la familia puede pasárselo muy bien jugando. Llévselo cuando visite a los abuelos, pues estos también se lo pueden pasar en grande.



CONSEJOS PARA EDUCADORES



Acertar los colores correctos (edad: 4+)

No se necesitan los dados para esta versión del juego. En primer lugar, todas las mariposas*, puestas boca arriba, se colocan sobre el mantel de juego. Todos los jugadores intentan memorizar el lugar donde se encuentra cada mariposa y su color. Después, un niño elige una mariposa y la coloca boca abajo. Ahora, los demás jugadores tienen que acertar el color o la combinación de colores de la mariposa que está boca abajo.



Aprender los colores primarios y secundarios (edad: 4+):

Pida a los niños que dibujen su mariposa preferida (o una imaginaria). En primer lugar, deles únicamente los colores primarios (rojo, amarillo y azul), además del blanco y el negro para oscurecerlos o aclararlos. Deje que los niños experimenten y mezclen sus propios colores. Después, muestre a la clase qué colores se mezclan para crear los colores secundarios.

FOLLOW US...



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
[@BELEDUC_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/beleduc_lernspielwaren)



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
[YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN](https://www.youtube.com/playexperiencelearn)

beleduc





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 2021



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。