

PAPINA

Spielanleitung * Instruction

22623



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/ 多方面发展提升 / Het spel stimuleert / Questo gioco stimola/ El juego fomenta



Somatische Bildung: Reaktionsfähigkeit und das Gedächtnis werden gefördert, da sich die Kinder merken, wo sich die passende Nahrung der Raupe versteckt, Auge-Hand-Koordination wird gefördert, Motorik.

Somatic Education: Reactivity and memory are promoted as children remember where the correct food of the caterpillar is hidden, hand-eye coordination is promoted, motor skills.

Formation somatique: Le lien de cause à effet, la mémorisation, la coordination œil-main et la motricité fine sont encouragés dans ce jeu.

躯体教育: 孩子们在游戏中通过记忆毛毛虫食物的隐藏位置, 锻炼了反应速度和记忆力。同时, 他们的手眼协调能力也随着游戏的进行而提高, 精细动作技能也得到了相应的锻炼。

Somatische ontwikkeling: Dit spel bevordert oog-hand-coördinatie en de motoriek. Het reactievermogen en het geheugen worden bevorderd doordat de kinderen moeten onthouden waar het voedsel van de rups verstopt is.

Educazione somatica: La reattività e la memoria vengono promosse, poiché i bambini si ricordano dove si nasconde il cibo corrispondente al bruco, coordinamento occhio-mano, motricità.

Desarrollo somático: La capacidad de reacción y la memoria se promueven, ya que los niños recuerdan dónde se esconde el alimento adecuado para la oruga, se promueve la coordinación mano-ojo y la motricidad.



Soziale Bildung: Regeln innerhalb einer Gruppe einhalten, Sozialverhalten während des Spiels.

Social Education: Following rules within a group, social behaviour during play.

Education sociale: Respecter les règles au sein d'un groupe, communication pendant le jeu.

社会教育: 遵守小组游戏规则, 在游戏中熟悉日常的社会行为。

Sociale ontwikkeling: Regels naleven binnen een groep, sociaal gedrag tijdens het spel.

Educazione sociale: Rispettare le regole all'interno di un gruppo, comportamento sociale durante il gioco.

Desarrollo social: Cumplir con las reglas dentro de un grupo, comportamiento social durante el juego.



Künstlerische Bildung: Farberkennung: Die Kinder lernen die verschiedenen Farben kennen.

Art Education: The children learn to recognise the different colours.

Formation artistique: Reconnaissance des couleurs: les enfants apprennent les différentes couleurs.

艺术教育: 颜色识别: 学习识别不同的颜色。

Artistieke ontwikkeling: Kleurherkenning: de kinderen leren de verschillende kleuren kennen.

Educazione artistica: Riconoscimento dei colori: i bambini imparano a conoscere i diversi colori.

Desarrollo artístico: Reconocimiento de colores: los niños aprenden a conocer los diferentes colores.



Naturwissenschaftliche Bildung: Metamorphose, Entwicklung einer Raupe zum Schmetterling.

Science Education: Metamorphosis, the development from a caterpillar to a butterfly.

Enseignement des sciences naturelles: Métamorphose, transformation d'une chenille en papillon.

科学教育: 了解毛毛虫变成蝴蝶的蜕变过程。

Ontwikkeling van natuurwetenschappelijk inzicht: Metamorfose, ontwikkeling van een rups tot vlinder.

Educazione naturale: Metamorfosi, sviluppo di un bruco in farfalla.

Desarrollo de conocimientos de ciencias naturales: Reconocimiento de colores: los niños aprenden a conocer los diferentes colores.



PAPINA

Von klein und rund zu kunterbunt!

From small and round to colourful!

FARB-MEMO-SPIEL
COLOUR MEMO GAME



1x



1x



1x

24x



Spielinformationen

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




Game Info

www.beleduc.de/
Papina



SO ENTSTEHT EIN SCHME



Nach ein bis drei Wochen schlüpfen kleine Raupen. Die Raupe frisst Blätter, Blüten und Zweige.

After one to three weeks, the caterpillars hatch. The caterpillar eats leaves, blossoms, and branches.

Schmetterlinge legen nach der Paarung bis zu 300 Eier auf Pflanzen ab.

After mating, butterflies lay up to 300 eggs on plants.

Die Raupe wächst und häutet sich dabei mehrmals.

The caterpillar grows and sheds its skin several times.

TERLING

Butterfly life cycle

Sie verpuppt sich in einem Kokon und bleibt bis zu 4 Wochen darin.

It pupates in a cocoon and remains there for up to four weeks.

Aus der Puppenhaut schlüpft der Schmetterling. Er fliegt von Blüte zu Blüte und ernährt sich vom Nektar.

The butterfly emerges from the pupal skin. It flies from flower to flower and feeds on nectar.

In der Puppe geschieht die Verwandlung: Alle Organe lösen sich auf und bilden sich neu.

The transformation takes place in the cocoon: All organs dissolve and reform.





22623 PAPINA

Lasst uns gemeinsam den faszinierenden Prozess der Metamorphose entdecken – die Verwandlung von der Raupe zum Schmetterling! Auf der Wiese ist wieder einiges los: Begleite die hungrigen Raupen auf ihrer Suche nach Obst, Gemüse, Blüten und Blättern. Welche Raupe ist zuerst satt und verwandelt sich in einen wunderschönen Schmetterling?

Spielvorbereitung

Die Spielmatte „Blatt“ wird auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler wählt eine Raupe aus. Bei zwei Spielern dürfen zwei Raupen ausgewählt werden. Der Schmetterling wird geschlossen (als Raupe) in die Mitte des Blattes gestellt. Die Spielsteine haben unterschiedliche Motive, die farblich zu den Feldern auf der Matte passen.



Spielverlauf

Variante 1

Die Spieler nehmen einen Spielstein je Futter-Motiv (Zitrone, Orange, Kirsche, Blüte, Blaubeere, Erbsen) und legen diese verdeckt auf das passende Feld auf ihrer Raupe. Nun beginnt der erste Spieler zu würfeln und darf den Spielstein auf seiner Raupe aufdecken, dessen Farbfeld mit dem Motiv auf dem Würfel übereinstimmt. Der nächste Spieler ist an der Reihe zu würfeln und dreht den entsprechenden Spielstein um.

Würfelt der Spieler ein Motiv, das er schon aufgedeckt hat, darf er entscheiden, ob er einem Mitspieler hilft und den Spielstein mit dem Motiv auf dessen Raupe umdreht. Wenn nicht, darf der nächste Spieler würfeln.

So geht es weiter, bis ein Spieler alle Spielsteine auf seiner Raupe aufgedeckt hat. Der Gewinner darf den Schmetterling öffnen.



Variante 2

Bei dieser Spielvariante werden die bunten Spielsteine verdeckt und gemischt in der Mitte der Spielmatte ausgelegt. Der Schmetterling wird geschlossen auf das Blatt gestellt. Nun beginnt der erste Spieler zu würfeln und darf einen zufällig gewählten Spielstein aufdecken.



Ist das Motiv auf dem Spielstein und dem Würfel gleich, darf der Spieler den Spielstein nehmen und auf das passende Feld auf seiner Raupe legen.



Deckt der Spieler nicht das gleiche Motiv auf, hat er leider Pech und der Spielstein bleibt in der Mitte des Blatts aufgedeckt liegen. Danach hat jeder Spieler die Chance, das Motiv zu würfeln, und darf den bereits aufgedeckten Spielstein nehmen.

Würfelt der Spieler ein Motiv, das er schon aufgedeckt hat, dreht er trotzdem einen verdeckten Spielstein auf. Er darf danach entscheiden, ob er diesen einem Mitspieler gibt, der das Motiv noch nicht gesammelt hat. Wenn nicht, bleibt der Spielstein für alle aufgedeckt in der Mitte liegen.

So geht es weiter, bis ein Spieler alle Spielsteine auf seiner Raupe aufgedeckt liegen hat. Der Gewinner darf den Schmetterling öffnen.

Spielende

Sobald alle Felder einer Raupe mit der passenden Nahrung belegt sind, endet das Spiel. Der Schmetterling beginnt seine Verwandlung, schlüpft aus dem Kokon und breitet endlich seine Flügel aus. Wessen Raupe sich sattgegessen hat, gewinnt – derjenige darf den Schmetterling öffnen. Wenn die Kinder möchten, kann auch weitergespielt werden, sodass es einen zweiten und dritten Gewinner gibt.





22623 PAPINA

Let's discover the fascinating process of metamorphosis together – the transformation of a caterpillar into a butterfly! A lot is going on the lawn: Accompany the hungry caterpillars searching for fruits, vegetables, blossoms and leaves. Which caterpillar is the first to be full and transforms into a beautiful butterfly?

Game preparation

The game mat "leaf" is placed on the table. Each player chooses a caterpillar. If there are two players, two caterpillars can be selected. The wooden butterfly is placed closed in the middle of the leaf. The game pieces have different motifs that match the colours of the fields on the mat.



How to play

Version 1

The players take one game piece each for each food motif (lemon, orange, cherry, blossom, blueberry, peas) and place them face-down on the corresponding field on their caterpillar. Now the first player rolls the dice and can turn over the game piece on their caterpillar whose colour field matches the motif on the dice. The next player takes a turn to roll and turns over the corresponding game piece.

If a player rolls a motif that they have already uncovered, they can choose to help another player by turning over the game piece with the same motif on their caterpillar.

If not, the next player can roll the dice.

The game continues until one player has uncovered all the game pieces on their caterpillar. The winner may open the butterfly.





Version 2

For this version, the colourful game pieces are placed face-down and mixed in the middle of the play mat. The butterfly is placed closed next to the play mat. Now the first player rolls the dice and may turn over a randomly selected game piece.



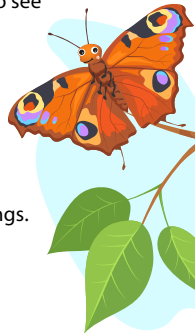
If the motif on the game piece and the dice match, the player may take the game piece and place it on the corresponding field on their caterpillar.



If the player does not uncover the same motif, the game piece remains uncovered in the middle of the play mat. Now, each player has the chance to roll the dice for the motif and may take the game piece that is already uncovered.

If the player rolls a motif that they have already turned over, they still get to turn over a face-down game piece. After that, they may decide whether to give it to another player who has not yet collected that motif. If not, the game piece remains uncovered in the middle for everyone to see and take.

The game continues until one player has uncovered all the game pieces on their caterpillar. The winner may open the butterfly.



End of the game

Once all the fields on a caterpillar are filled with the matching food, the game ends. The butterfly begins its transformation, hatches from the cocoon, and finally spreads its wings. The player whose caterpillar has eaten their fill wins – they may open the butterfly. The game can continue, if the children like to, allowing for a second and third winner.



22623 PAPINA

Découvrez la fascinante transformation d'une chenille en papillon ! Accompagnez les petites chenilles à la recherche de nourriture entre fruits, légumes, fleurs et feuilles. Quelle chenille sera la première à avoir le ventre plein et à se transformer en un magnifique papillon ?

Préparation du jeu

Posez le tapis de jeu en forme de feuille sur une surface plate. Chaque joueur choisit une chenille. Si vous êtes deux joueurs, vous pouvez choisir chacun deux chenilles. Placez le papillon en bois au milieu de la feuille, il reste en mode chenille pour le moment (il a les ailes repliées). Les pions ont des motifs différents dont les couleurs correspondent aux cases du tapis de jeu.



AIDE LES
CHENILLES
À TROUVER À
MANGER !

Déroulement du jeu

Variante 1

Les joueurs prennent un jeton par motif de nourriture (citron, orange, cerise, fleur, myrtille, petits pois) et les placent face cachée sur la case correspondante de leur chenille. Le premier joueur lance le dé. Il peut retourner le jeton sur sa chenille si la couleur correspond au motif sur le dé. Le joueur suivant lance le dé à son tour et retourne le jeton correspondant.

Si un joueur a un motif qu'il a déjà retourné, il peut décider d'aider un autre joueur en retournant le jeton correspondant sur sa chenille. Sinon, il passe son tour et le joueur suivant lance le dé.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a retourné tous les jetons de sa chenille. Le gagnant peut alors déployer les ailes du papillon en bois.



Variante 2

Dans cette variante de jeu, les jetons sont placés face cachée et mélangés au centre du tapis de jeu. Le papillon en bois reste en mode chenille (il a les ailes repliées) et est placé sur le tapis de jeu. Le premier joueur lance le dé et peut retourner un jeton choisi au hasard.



Si le motif sur le jeton correspond à celui sur le dé, le joueur peut prendre le jeton et le placer sur la case correspondante de sa chenille.



Si le joueur retourne un motif différent, le jeton reste alors retourné au centre de la feuille, le joueur ne peut pas le prendre. Les autres joueurs peuvent lancer le dé à leur tour pour essayer de remporter le jeton déjà retourné, s'ils parviennent à avoir le même motif.

Si le joueur a un motif qu'il a déjà retourné, il doit quand même retourner un jeton face cachée. À lui de décider ou non s'il le donne à un autre joueur qui n'a pas encore collecté ce motif. Sinon, le jeton est remis en jeu.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a retourné tous les jetons de sa chenille. Le gagnant peut alors déployer les ailes du papillon en bois.

Fin du jeu

Une fois que toutes les cases d'une chenille sont recouvertes des jetons nourriture correspondants, la partie est terminée. La chenille commence sa métamorphose : elle émerge de son cocon et déploie ses ailes tel un papillon. Le joueur qui a réussi à rassasier la chenille gagne. Il peut ainsi déployer les ailes du papillon en bois. Si les joueurs le souhaitent, le jeu peut continuer afin qu'il y ait un podium avec deuxième et un troisième gagnant.





22623 PAPINA

让我们一起来探索毛毛虫转变成蝴蝶这一奇妙的蜕变过程吧！草地上正悄无声息地发生着许多事情。饥肠辘辘的毛毛虫们，它们正四处寻找水果、蔬菜、花朵和叶子。究竟哪只毛毛虫会率先吃饱，然后华丽变身为一只有绚丽的蝴蝶呢？

游戏准备

游戏垫“叶子”被放置在桌面上。每位玩家挑选一只毛毛虫。如果是两名玩家，可以选择两条毛毛虫。将木制的蝴蝶闭合，置于“叶子”正中央。游戏棋子上绘有图案，与游戏垫上不同区域颜色相匹配。



找到正确的食物!

游戏玩法

玩法1

玩家们各自拿取一个游戏棋子（柠檬、橙子、樱桃、花朵、蓝莓、豌豆），并将它们面朝下放置在自己毛毛虫对应的颜色区域上。现在，第一位玩家掷骰子，然后翻开毛毛虫上与骰子图案相匹配的棋子。随后，下一位玩家轮流掷骰子并翻转相应图案的游戏棋子。



如果玩家掷出了他们已经翻开的图案，他们可以选择帮助另一位玩家，翻转他们毛毛虫上相同图案的游戏棋子。如果没有匹配的图案，下一位玩家可以继续掷骰子。

游戏继续进行，直到有一名玩家翻开了他们毛毛虫上所有的游戏棋子。获胜者可以打开蝴蝶。





玩法2

在这个玩法中，彩色的游戏棋子依然是正面朝下，打乱摆放在游戏垫子的中间。蝴蝶被放在靠近游戏垫子的地方。现在第一个玩家开始投掷骰子，可以随机选择翻开任意一个棋子。



如果棋子上的图案和骰子匹配，玩家可以拿走这个棋子，并把它放在自己选择的毛毛虫相对应的位置上。



如果玩家没有揭开到相同的图案，仍要把棋子放在游戏垫子中间。现在，每个玩家都有机会掷骰子来选择图案，并可以拿走相匹配的棋子。

如果玩家掷骰子后，得到一个已经翻转过的图案，就可以翻转另外一个未翻开的游戏棋子。之后，他们可以决定是否将其提供给其他尚未收集到该图案的玩家。如果不给其他玩家，该棋子就放在游戏垫子的中间，让所有人都可以看到并且可以拿走。

游戏继续进行，直到有玩家找齐了所有的游戏棋子，并正确填满了自己的毛毛虫。获胜的玩家，可以打开蝴蝶。

游戏结束

一旦毛毛虫身上的所有位置都填满了所匹配的食物，游戏就结束。毛毛虫开始蜕变，破茧而出，最后展开翅膀。毛毛虫吃掉所有匹配的食物，的玩家获胜——他们可以打开蝴蝶。如果孩子们喜欢，游戏可以继续，允许出现第二和第三名获胜者。





22623 PAPINA

Laten we samen het fascinerende proces van metamorfose ontdekken - de verandering van rups tot vlinder! Er gebeurt weer veel op de weide: Begeleid de hongerige rupsen op hun zoektocht naar fruit, groenten, bloemen en bladeren. Welke rups is als eerste vol en verandert in een prachtige vlinder?

Spelvoorbereiding

De spelmat wordt op tafel gelegd. Elke speler kiest een rups. Als er twee spelers zijn, mogen er twee rupsen gekozen worden. De vlinder wordt gesloten (als rups) in het midden van de spelmat geplaatst. De spelstenen hebben verschillende motieven die overeenkomen met de kleuren van de vierkantjes op de mat.



Spelverloop

Variant 1

De spelers nemen een spelsteen per voedselmotief (citroen, sinaasappel, kers, bloesem, bosbes, erwten) en leggen deze met de afbeelding naar beneden op het bijpassende veld op hun rups. Nu begint de eerste speler met het gooien van de dobbelsteen en mag de spelsteen op zijn rups onthullen waarvan het kleurveld overeenkomt met het motief op de dobbelsteen. Het is de beurt aan de volgende speler om de dobbelsteen te gooien en de bijbehorende spelsteen om te draaien.

Als de speler een motief gooit dat hij al heeft blootgelegd, kan hij beslissen of hij een andere speler wil helpen en de spelsteen met het motief op zijn rups omdraaien. Zo niet, dan mag de volgende speler de dobbelsteen gooien.

Dit gaat zo door totdat één speler alle spelstenen op zijn rups heeft blootgelegd. De winnaar mag de vlinder openen.



Variant 2

In deze versie van het spel worden de gekleurde spelstenen naar beneden gelegd en geschud in het midden van de spelmat. De vlinder wordt gesloten op het blad geplaatst. Nu begint de eerste speler met het gooien van de dobbelsteen en mag een willekeurig gekozen spelsteen onthullen.



Als het motief op de spelsteen en de dobbelsteen hetzelfde is, mag de speler de spelsteen nemen en op het overeenkomende veld op zijn rups leggen.



Als de speler niet hetzelfde motief tevoorschijn haalt, heeft hij helaas pech en blijft de spelsteen ongedekt in het midden van het blad liggen. Elke speler heeft dan de kans om de dobbelsteen voor het motief te gooien en mag de spelsteen pakken die al onthuld is.

Als de speler een motief gooit dat hij al heeft blootgelegd, draait hij toch een spelsteen om. Hij kan dan beslissen of hij het aan een andere speler geeft die het motief nog niet heeft verzameld. Zo niet, dan blijft de spelsteen open in het midden liggen zodat iedereen hem kan zien.

Dit gaat zo door totdat één speler alle spelstenen op zijn rups heeft blootgelegd. De winnaar mag de vlinder openen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle vakjes op een rups gevuld zijn met het juiste voedsel. De vlinder begint aan zijn metamorfose, komt uit de cocon en slaat uiteindelijk zijn vleugels uit. Wie zijn rups volledig heeft laten eten, wint - die persoon mag de vlinder openen. Als de kinderen dat willen, kan het spel worden voortgezet zodat er een tweede en derde winnaar is.





22623 PAPINA

Scopriamo insieme il fascinioso processo della metamorfosi – la trasformazione da bruco a farfalla! C'è un gran movimento nel prato: Accompagnate gli affamati bruchi alla ricerca di frutta, verdura, fiori e foglie. Quale sarà il primo a essere sazio e si trasformerà in una bellissima farfalla?

Preparazione del gioco

Il tappetino da gioco “foglia” viene steso sul tavolo. Ogni giocatore sceglie un bruco. Con due giocatori è possibile scegliere due bruchi. La farfalla viene chiusa (come bruco) nel mezzo della foglia. Le tessere di gioco hanno motivi diversi, che corrispondono cromaticamente ai campi sul tappetino.



Svolgimento del gioco

Variante 1

I giocatori prendono una tessera per ciascun motivo di cibo (limone, arancia, ciliegia, fiore, mirtillo, piselli) e le mettono coperte sul campo corrispondente sul loro bruco. Ora il primo giocatore inizia a lanciare il dado e può scoprire la tessera sul suo bruco il cui campo colorato corrisponde al motivo sul dado. Il giocatore successivo tira il dado e gira la tessera corrispondente.

Se il giocatore tira un motivo che ha già scoperto, può decidere se aiutare un altro giocatore girando la tessera con quel motivo sul suo bruco. In caso contrario, il prossimo giocatore può tirare il dado.

Il gioco continua finché un giocatore non ha tutte le tessere del suo bruco scoperte. Il vincitore avrà il permesso di aprire la farfalla.





Variante 2

In questa variante del gioco, le tessere colorate vengono messe coperte e mescolate al centro del tappetino da gioco. La farfalla viene chiusa e posta sulla foglia. Ora il primo giocatore inizia a lanciare il dado e può scoprire una tessera scelta casualmente.



Se il motivo sulla tessera e sul dado corrispondono, il giocatore può prendere la tessera e metterla sul campo corrispondente sul suo bruco.



Se il giocatore non scopre lo stesso motivo, ha sfortuna e la tessera rimane scoperta al centro della foglia. Dopo di che, ogni giocatore ha la possibilità di lanciare il dado e prendere la tessera già scoperta.

Se il giocatore tira un motivo che ha già scoperto, può comunque girare una tessera coperta. Dopo può decidere se darla a un altro giocatore che non ha ancora collezionato quel motivo. In caso contrario, la tessera rimane scoperta al centro per tutti.

Il gioco continua finché un giocatore non ha tutte le tessere del suo bruco scoperte. Il vincitore avrà il permesso di aprire la farfalla.

Conclusione del gioco

Fine del gioco Una volta che tutti i segmenti di un bruco sono coperti con il cibo corrispondente, il gioco si conclude. La farfalla inizia la sua trasformazione, esce dal bozzolo e finalmente spiega le ali. Chi ha fatto mangiare bene il suo bruco vince, e potrà aprire la farfalla. Se i bambini desiderano, è anche possibile continuare a giocare in modo che ci siano un secondo e un terzo vincitore.





22623 PAPINA

¡Vamos juntos a descubrir el fascinante proceso de metamorfosis, la transformación de la oruga a la mariposa! ¡En el prado hay mucha actividad nuevamente: acompaña a las orugas hambrientas en busca de frutas, verduras, flores y hojas! ¿Qué oruga será la primera en llenarse y transformarse en una hermosa mariposa?

Preparación del juego

La alfombra de juego en forma de hoja se coloca sobre la mesa. Cada jugador elige una oruga. En el caso que jueguen dos jugadores, se pueden elegir dos orugas. La mariposa se coloca (como oruga) en el centro de la hoja. Las fichas del juego tienen diferentes formas que coinciden en color con los espacios de la alfombra.



Desarrollo del juego

Variante 1

Los jugadores cogen una ficha con el dibujo de un alimento (limón, naranja, cereza, flor, arándano, guisantes) por cada campo correspondiente al de su oruga. Ahora el primer jugador comienza a tirar los dados y puede dar la vuelta a la ficha en su oruga cuyo color coincida con el dibujo del dado. El siguiente jugador tira los dados y da la vuelta a la ficha correspondiente.

Si un jugador tira el dado y sale un dibujo cuya ficha ya ha girado, puede decidir si ayuda a otro jugador y da la vuelta a la ficha con ese dibujo en su oruga. De lo contrario, el siguiente jugador tira los dados.

El juego continúa hasta que un jugador haya dado la vuelta a todas las fichas en su oruga. El ganador puede abrir la mariposa.



Variante 2

En esta variante del juego, las coloridas fichas se colocan boca abajo y se mezclan en el centro de la alfombrilla de juego. La mariposa se coloca cerrada sobre la hoja. Luego, el primer jugador comienza a tirar los dados y puede dar la vuelta a una ficha elegida al azar.



Si el dibujo en la ficha y en el dado son iguales, el jugador puede coger la ficha y colocarla en el campo correspondiente de su oruga.



Si el jugador no descubre el mismo motivo, lamentablemente no tiene suerte y la ficha queda descubierta en el centro de la hoja. Después de eso, cada jugador tiene la oportunidad de tirar los dados y tomar la ficha ya descubierta.

Si el jugador saca una forma que ya ha descubierto, aun así, da la vuelta a una ficha boca abajo. Luego puede decidir si se la da a un jugador que aún no ha recogido esa forma. De lo contrario, la ficha permanece descubierta en el centro para todos.

El juego continúa hasta que un jugador haya descubierto todas las fichas en su oruga. El ganador puede abrir la mariposa.

Final del juego

Una vez que todos los campos de una oruga estén ocupados con el alimento correspondiente, el juego termina. La mariposa comienza su transformación, sale del capullo y finalmente despliega sus alas. El jugador cuya oruga esté bien alimentada gana y puede abrir la mariposa. Si los niños quieren, también se puede seguir jugando para que haya un segundo y tercer ganador.





WEITERE SPIELIDEEN · MORE GAME IDEAS

VARIANTE 3 / VERSION 3 – VEREINFACHTES SPIEL / EASY GAME MODE

Die bunten Spielsteine werden aufgedeckt und gemischt in der Mitte des Blatts ausgelegt. Nun beginnt der erste Spieler zu würfeln und sucht nach dem abgebildeten Motiv. Hat er den richtigen Spielstein gefunden, darf der Spieler den Spielstein nehmen und auf das passende Feld auf seiner Raupe legen. Würfelt der Spieler ein Motiv, das er schon abgelegt hat, darf er entscheiden, ob er diesen einem Mitspieler gibt, der das Motiv noch nicht gesammelt hat. Wenn nicht, bleibt der Spielstein in der Mitte liegen. So geht es weiter, bis ein Spieler alle Spielsteine auf seiner Raupe aufgedeckt hat. Der Gewinner darf den Schmetterling öffnen.

The colourful game pieces are laid out face-up and spread out in the middle of the play mat. Now the first player rolls the dice and looks for the depicted motif. When they find the correct game piece, the player can take it and place it on the matching field on his caterpillar. If the player rolls the dice on a motif that they have already placed, they can decide whether to give it to a fellow player who has not collected the motif yet. If not, the game piece remains in the middle. The game continues until a player has uncovered all game pieces on his caterpillar. The winner is then allowed to open the butterfly.

VARIANTE 4 / VERSION 4 – GEDÄCHTNISPIEL / MEMO GAME

Bei dieser Variante wird ohne Spielmatte und Würfel gespielt. Hier können die bunten Spielsteine für ein einfaches Gedächtnisspiel verwendet werden, welches allein oder mit vier Spielern gespielt werden kann. Ziel des Spiels ist es, Paare von Motiven aufzudecken. Da es je vier Spielsteine von jedem Motiv gibt, können somit immer zwei Motivpaare gefunden werden. Die Spielsteine werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Nun darf ein Spieler zwei Spielsteine aufdecken. Hat er ein Motivpaar entdeckt, darf er es aus dem Spiel nehmen und neben sich legen. Stimmen die Motive nicht überein, werden sie wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer am Ende die meisten Paare gefunden hat, gewinnt.

In this version, the game is played without the play mat or dice. Here, the coloured game pieces can be used for a simple memo game, which can be played alone or with up to four players. The goal of the game is to uncover pairs of motifs. Since there are four game pieces for each motif, two pairs can be discovered. The game pieces are laid out face-down on the table. A player can then uncover two game pieces. If they uncover a matching pair, they can remove the game pieces from the game and place them next to themselves. Then it's the next player's turn to flip over two game pieces. If the motifs do not match, they are turned face down again, and the next player takes their turn. The player who has found the most pairs in the end wins.



PLAY · EXPERIENCE · LEARN

QUIZ



1. Werden alle Raupen zu Schmetterlingen?

Do all caterpillars turn into butterflies?

2. Wie überwintern Schmetterlinge?

How do butterflies hibernate?

3. Welche Feinde haben Raupen?

What are the natural enemies of caterpillars?

TIPPS FÜR ELTERN · TIPS FOR PARENTS

Sprechen Sie mit Ihren Kindern über verschiedene Bewohner des Gartens. Besprechen Sie auch, dass einige Raupen giftig sein können, wenn man sie berührt.

Talk to your children about the different inhabitants of the garden. Also, discuss that some caterpillars can be poisonous if touched.

4. Wie lange dauert die Verwandlung?

How long does the transformation take?

5. Wie tarnen sich Raupen?

How do caterpillars camouflage themselves?

TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN · TIPS FOR EDUCATORS



- Erklären Sie den Kindern, warum Schmetterlinge wichtige Helfer für die Bestäubung von Pflanzen sind.
- *Explain to children why butterflies are important helpers for the pollination of plants.*
- Fragen Sie die Kinder, welche Tiere sich – abgesehen von Schmetterlingen und Faltern – im Laufe ihres Lebens verwandeln. Beispiele hierfür könnten sein: Frösche, Lurche, Fliegen, Bienen, Libellen und Krebse.
- *Ask the children which animals, aside from butterflies and moths, transform throughout their lives. Examples could include: frogs, amphibians, flies, bees, dragonflies, and crabs.*



- Fragen Sie die Kinder, welche Muster und Farben Raupen und Schmetterlinge haben. Erklären Sie, dass manche Raupen besonders unauffällige Farben haben, um sich vor Fressfeinden zu tarnen. Gestalten Sie gemeinsam mit den Kindern verschiedene, bunte Schmetterlinge und Raupen.
- *Ask the children what patterns and colours caterpillars and butterflies have. Explain that some caterpillars have particularly inconspicuous colours to camouflage themselves from predators. Create various colourful butterflies and caterpillars together.*

QUIZ LÖSUNGEN / QUIZ SOLUTION:

1. Nein, manche verwandeln sich in Falter oder andere geflügelte Insekten. / No, some transform into moths or other winged insects.
2. Sie suchen sich einen Unterschlupf und verbringen den Winter in der Winterstarre. / They find shelter and spend the winter in hibernation.
3. Raupen stehen auf dem Speiseplan von Vögeln, Mäusen, Igel, Maulwürfen, Kröten, und anderen Insekten. /

Caterpillars are on the menu for birds, mice, hedgehogs, moles, toads, and other insects.

4. Die Verwandlung dauert meist zwei bis vier Wochen. / The transformation usually takes two to four weeks.
5. Sie tarnen sich als kleine Zweige, Blüten, Knospen, Blatt-Teile oder Vogelkot. / They camouflage themselves as small branches, flowers, buds, leaf parts, or bird droppings.



Autör | Author



Ich bin Helga Schermer und war Erzieherin im Kindergarten. Es macht mir Freude Spiele zu entwickeln.

Bei der Umsetzung meiner Ideen habe ich handwerkliche Unterstützung von meinem Mann und in meiner ehemaligen Einrichtung genug Testspieler. In Zusammenarbeit mit beleduc ist dieses Spiel entstanden.

Bei beleduc ist das Raupenspiel „Papina“ erschienen.

My name is Helga Schermer and I was a nursery school teacher. I enjoy developing games.

When realising my ideas, I have the support of my husband and enough test players in my former institution. This game was created in co-operation with beleduc.

The caterpillar game 'Papina' has been published by beleduc.



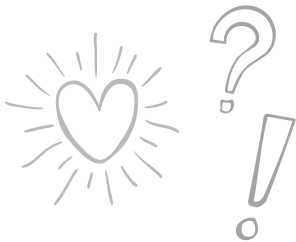
Illustration

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

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.



FOLLOW US...



**DIREKT AUF UNSERE
SOCIAL MEDIA SEITEN
GEHEN UND LIKEN!**

**GO DIRECTLY TO
OUR SOCIAL MEDIA
PAGE AND LIKE!**



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
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2024



EN71 and ASTM tested

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations à conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.

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。