

Memoriinimäng „Papina“

Art. 22623

Avastame üheskoos, mis põnev protsess on metamorfoos – kuidas saab röövikust liblikas! Murul on toimumas miskit põnevat – juhata näljased röövikud puuviljade, juurviljade, õite ja lehtedeni! Kes neist saab esimesena kõhu täis ja muundub imekauniks liblikaks?

Komplekti kuulub: 24 puidust pildižetooni, 1 suur mängualus, 1 täring ja 1 lahti käivate tiibadega liblikas.

Vanus: 3+

Mängijate arv: 2-4

Mängu kestvus: 10 min



Mängu ettevalmistus:

Lehekujuline mängualus asetatakse laua keskele. Iga mängija valib endale mängualuselt ühe rööviku. Kahe mängija puhul võib kumbki mängija valida ka 2 röövikut. Puidust liblikas asetatakse, tiivad suletuna, mängualuse keskele. Mängužetoonidel on kujutatud erinevad motiivid, mis sobituvad rööviku kehal leiduvate värvidega.

Versioon 1: Mängijad võtavad ühe mängužetooni iga toidumotiiviga (sidrun, apelsin, kirss, õis, mustikas, hernes) ja asetavad need vastava värviga väljale oma röövikul, pilt allapoole pööratud. Esimene mängija veeretab täringut ja võib pöörata ümber selle mängužetooni, mille ümber olev värviväli tema röövikul vastab täringul olevale motiivile. Seejärel veeretab järgmine mängija täringut ja pöörab samuti ümber vastava mängužetooni. Kui mängija veeretab täringul motiivi, mille ta on juba ümber pööranud, võib ta valida - kas aitab teist mängijat, pöörates tema röövikul sama motiiviga mängužetooni ümber. Kui ei, siis on järgmise mängija kord täringut veeretada. Mäng kestab, kuni üks mängija on kõik oma rööviku mängužetoonid ümber pööranud. Võitja võib avada liblika tiivad!



Versioon 2: Selles versioonis asetatakse värvilised mängužetoonid segamini mängumati keskele, pilt allapoole pööratud. Liblikas asetatakse suletud tiibadega mängumati kõrvale. Esimene mängija veeretab täringut ja võib pöörata ümber juhuslikult valitud mängužetooni. Kui mängužetoonil olev motiiv ja täringul olev motiiv ühtivad, võib mängija mängužetooni endale võtta ja asetada selle vastava värviga väljale oma röövikul. Kui mängužetoonil paljastub teine motiiv, jääb žetoon mängumati keskele, pilt ülespoole. Nüüd on igal mängijal võimalus täringul sobiva motiivi veeretamisel võtta see žetoon, mis on juba õigt pidi pööratud. Kui mängija veeretab motiivi, millise ta juba on ümber pööranud, võib ta ikkagi ühe žetooni ümber pöörata. Seejärel võib ta otsustada, kas anda see mõnele mängijale, kelle röövikul veel sellist žetooni ei ole. Kui ei, jääb mängužetoon kõigile nähtavaks keskele ja on edaspidi kõigile kättesaadav. Mäng kestab, kuni üks mängija on kõik oma rööviku mängužetoonid kokku kogunud. Võitja võib avada liblika tiivad!



Mängu lõpp: Kui kõik rööviku väljad on sobiva toiduga täidetud, lõpeb mäng. Liblikas alustab oma muutumist, koorub kookonist ja lõpuks sirutab oma tiivad. Mängija, kelle röövik on oma kõhu täis söönud, võidab – ta võib avada liblika. Mäng võib jätkuda, kui lapsed soovivad, võimaldades ka teisel ja kolmandal mängijal võita.

Kas teadsid?

Pärast paaritumist muneb liblikas taimedele üle 300 muna. 1-3 nädala jooksul kooruvad neist röövikud, kes söövad lehti, õisi ja oksid. Röövik kasvab ja vahetab mitu korda oma väikeseks jäänud kesta. Seejärel liblikas nukkub ning veedab kookonis kuni 4 nädalat. Kookoni sees liblikas muundub – tema organid lahustuvad ja arenevad uuesti. Viimase etapina väljub liblikas kookonist, sirutab tiivad ning lendab lilleõitest nektarit koguma.



Hoiatus! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Väikesed osad. Lämpumisoht.
Palun hoidke müüja andmed alles.

Tootja:
Beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Saksamaa
Tel +49 37360 1620
www.beleduc.de

Beleduc ametlik maaletooja Eestis:
Taibutera OÜ
Võidu 23a
11212 Tallinn
Tel. +372 528 5259
E-pood: www.taibutera.ee