

# Fjärilsspelet

För att få en vacker och färggrann fjäril måste man känna till färger och mönster och så ha lite tur med tärningen. Det här spelet går ett steg vidare och kräver inte bara färgkännedom utan tar också upp blandfärgerna orange, grön och lila. Med hjälp av transparent färgfolie blir färglära ett "barnspel".

**Ålder:** 4+

**Spelare:** 2-4

**Innehåller:** 4 fjärilar, 24 par fjärilsvingar, 18 fjärilskort, 1 färg- och mönstertärning

**Förberedelser:** Varje spelare får en fjäril. Fjärilskorten ligger upp och ner på bordet och tärningen ligger bredvid. Fjärilsvingarna ligger utspridda på bordet. Varje spelare tar ett fjärilskort var och lägger det upp och ner framför sig.

**Regler:** Den yngsta spelaren slår tärningen. Är den slagna färgen eller mönstret på det tagna kortet, får han/hon ta motsvarande vinge och lägga på sin fjäril. Varje fjäril består av tre vingar, det kan vara en färg med två mönster eller två färger med ett mönster. På några fjärilskort måste färger och mönster blandas för att få den rätta färgen eller det rätta mönstret.

För att det ska vara lite lättare, så är varje fjärilskort bra markerat. De tre små vingarna längst ner på korten visar tydligt vilka tre vingar som fjärilen ska bildas av. Slår man en joker får spelaren ta en av de tre vingarna längst ner på kortet. Stämmer varken färg eller mönster på tärningen med kortet så går turen över till näste man.

Så fort en spelare har lagt sin fjäril så det motsvarar kortet så tillhör kortet honom/henne och efter att han/hon har lagt tillbaka alla vingar på bordet så får han/hon ta ett nytt fjärilskort och börja lägga en ny fjäril.

**Vinnare:** Den som först har samlat ihop fyra kort vinner.

**Version 1:** Alla fyra fjärilar läggs i mitten på bordet. Ett fjärilskort med bilden uppåt läggs vid sidan om varje fjäril. Vingarna och korten läggs på bordet som innan och man börjar slå tärningen i turordning. Varje spelare tittar på alla fyra fjärilskort om den slagna färgen eller mönstret finns på korten, om det passar till någon av fjärilarna så lägger han/hon vingen på rätt fjäril. Den som lägger den tredje vingen som passar på en av fjärilarna, lägger tillbaka alla tre vingarna och får därefter kortet. Nu läggs en ny vinge bredvid fjärilen och det är näste mans tur. I denna version vinner också den som först får fyra kort.

**Version 2:** Varje spelare får en egen fjäril. Nu ställer varje spelare sin fjäril i mitten på bordet och tar ett kort och lägger bredvid sin fjäril. Som vid version 1 så slår man i tur och ordning och varje spelare tittar om den slagna färgen eller mönstret passar till någon av fjärilarna och lägger vingen på den fjäril den passar. Skillnaden från version 1 är att det inte är den som lägger klart fjärilen som får kortet, utan den som fjärilen tillhör.