Mes premiers jeux

Abella l'abeille

Deux jeux coopératifs avec un dé multicolore, pour 1 à 4 abeilles à partir de 2 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : frau annika
Durée d'une partie : 5 à 10 minutes

FRANÇAIS

Accessoires de jeu :

1 ruche (= plateau inséré et fond de la boîte), 1 abeille Abella, 10 plaquettes de fleurs, 1 pot de miel (= plateau de dépôt), 1 dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.
Ce fascicule vous propose des règles de jeu simples et vous donne de nombreux conseils et suggestions pour savoir comment utiliser les accessoires de jeu pour le jeu libre et les jeux à règles. En jouant avec vous et Abella, votre enfant stimulera différentes capacités et aptitudes : reconnaissance et désignation des couleurs, concentration, motricité fine, classement des couleurs et formes. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant ensemble et en découvrant le monde des abeilles !
Les créateurs pour enfants joueurs



Important :

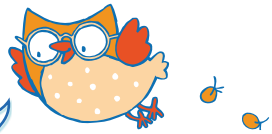
Détachez les pièces prédécoupées du plateau avec précaution et jetez le plateau immédiatement pour éviter le risque qu'il reste des petits morceaux.



Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations représentées sur la ruche (= boîte), sur le pot de miel et les plaquettes de fleurs. Avant de jouer pour la première fois, évoquez Abella l'abeille, racontez comment elle vole de fleur en fleur pour récupérer le nectar et l'emmener ensuite à la ruche. Posez les plaquettes de fleurs à côté de la ruche et montrez à votre enfant qu'il y a les mêmes couleurs sur le dé. Montrez lui comment lancer le dé et comment insérer dans la ruche la plaquette dont la couleur correspond à celle obtenue avec le dé. Votre enfant se familiarise ainsi avec le classement des couleurs et apprend à comprendre le mécanisme de la ruche : quand on y insère une fleur, une goutte de miel apparait en bas.

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur la ruche, par ex.: combien d'abeilles volent-elles autour de la ruche ? As-tu vu les coccinelles ? Combien y-en-a-t-il ? Où est le papillon ? Où vois-tu des fleurs jaunes/roses, etc. ?





FRANÇAIS

Jeu n° 1 : Abella butine dans le champs de fleurs

Un jeu coopératif de collecte de miel.

Avant de jouer

Rabattez le plateau inséré pour l'ouvrir et sortez les accessoires de jeu de la boîte. Refermez le plateau inséré et posez la ruche dessus en position verticale de manière à ce que tous les enfants la voient bien et y accèdent facilement. Répartissez les 10 plaquettes de fleurs sur la table, fleurs visibles. Préparez Abella l'abeille, le pot de miel (= plateau de dépôt) et le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé une tartine de miel en dernier a le droit de commencer en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : *Qu'indique le dé ?*

• Un point de couleur :
Quelle est le nom de cette couleur ? Aidez l'enfant s'il ne connaît pas (encore) la réponse. *Fais voler Abella l'abeille vers une fleur de cette couleur. Prends la plaquette et insère-la dans la fente en haut de la ruche (le côté montrant la fleur doit être tourné vers le haut). Regarde ce qui va se passer !* La plaquette sort de la fente inférieure du côté « miel ».



Tu as alors le droit de poser la plaquette sur n'importe quelle case libre du pot de miel, face « miel » visible.

S'il n'y a plus de plaquettes de la couleur correspondante, c'est au tour de l'enfant suivant.

• Le symbole d'une fleur :
C'est une fleur qu'Abella l'abeille ne peut pas butiner car elle est déjà fanée. Prends n'importe quelle plaquette et mets-la de côté. La plaquette est donc sortie du jeu.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Quand les enfants ont posé six plaquettes de miel sur le pot de miel, ils gagnent tous ensemble en même temps qu'Abella l'abeille.
Si les enfants n'ont pas récupéré six plaquettes de miel parce que trop de fleurs ont été sorties du jeu, il n'y a malheureusement pas suffisamment de nectar à récupérer. Mais les enfants et Abella l'abeille auront certainement plus de chance la prochaine fois. Vous voulez essayez tout de suite en faisant une autre partie ?



Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

Jeu n° 2 : A la recherche de fleurs de toutes les couleurs

Un amusant jeu de mémoire coopératif sur les couleurs

Avant de jouer



FRANÇAIS

Rabattez le plateau inséré pour l'ouvrir et sortez les accessoires de jeu de la boîte. Refermez le plateau inséré et posez la ruche dessus en position verticale de manière à ce que tous les enfants la voient bien et y accèdent facilement. Répartissez les 10 plaquettes de fleurs sur la table, côté « miel » visible. Préparez Abella l'abeille, le pot de miel (= plateau de dépôt) et le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu une abeille en dernier a le droit de commencer en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : *Qu'indique le dé ?*

• Un point de couleur :
Quel est le nom de cette couleur ? Aidez l'enfant s'il ne connaît pas (encore) la réponse.
Fais voler Abella vers une plaquette. Retourne la plaquette.
La couleur du dé et celle de la fleur sont-elles identiques ?

• Oui !
Prends la plaquette et mets-la dans la fente du haut de la ruche (le côté fleur doit être tourné vers le haut). Regarde ce qui va se passer !
La plaquette sort de la fente inférieure côté « miel ».

Tu as alors le droit de poser la plaquette sur n'importe quelle case libre du pot de miel, face « miel » visible.

• Non !
Si tu nommes la bonne couleur de cette fleur, tu as le droit de retourner une autre plaquette de miel. Si l'enfant a retourné toutes les plaquettes et s'il n'y en a plus de la couleur du dé, c'est au tour de l'enfant suivant.

• Le symbole d'une fleur :
Il y a de moins en moins de nectar pour Abella l'abeille. Prends n'importe quelle plaquette de miel et mets-la de côté. La plaquette est donc sortie du jeu.

Ensuite, on retourne à nouveau toutes les plaquettes sur le côté miel.
C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Quand les enfants ont posé six plaquettes de miel sur le pot de miel, ils gagnent tous ensemble en même temps qu'Abella l'abeille. Si les enfants n'ont pas récupéré six plaquettes de miel parce que trop de fleurs ont été sorties du jeu, il n'y a malheureusement pas suffisamment de nectar à récupérer. Mais les enfants et Abella l'abeille auront certainement plus de chance la prochaine fois. Vous voulez essayez tout de suite en faisant une autre partie ?

Tout savoir sur les abeilles (pour enfants plus âgés)

Les abeilles vivent en colonie et forment un essaim. Il y a une reine, des abeilles mâles (on les appelle les faux bourdons) et les abeilles ouvrières qui ont différentes tâches. Il y a l'abeille sentinelle, l'abeille butineuse et l'abeille nourricière qui s'occupe de tous les travaux à faire à l'intérieur de la ruche. Les abeilles butineuses n'ont pas de pot de miel avec elles pour y déposer le nectar : elles aspirent ce liquide sucré et l'amassent dans leur jabot. Dans la ruche, elles recrachent le nectar en le mettant dans la bouche d'autres abeilles ouvrières. Celles-ci l'emmènent vers les alvéoles pour y déposer le miel qui est ainsi enrichi. Le miel est utilisé pour nourrir les larves (= les petits des abeilles) et sert de réserve pour l'essaim en hiver.
L'apiculteur peut faire la récolte du miel. Pour cela, il sort les cadres de la ruche, racle la pellicule de cire déposée sur les alvéoles et extrait le miel à l'aide d'une machine spéciale appelée extracteur. Le miel est alors prêt à régaler tous les amateurs de tartines au miel.
Mais les abeilles ainsi que d'autres insectes ont aussi une très grande importance pour l'agriculture et les plantes sauvages, car les arbres fruitiers, les céréales dans les champs et toutes les autres plantes ont besoin des abeilles pour la pollinisation. Quand les insectes récupèrent le nectar des fleurs, ils répartissent le pollen de plante en plante. Ceci est essentiel pour que les plantes et les arbres puissent donner des fruits, comme par ex. des pommes, des fraises, du blé ou d'autres céréales.





