

1. Nom du produit

Jeu olfactif - abeilles

2. Code produit

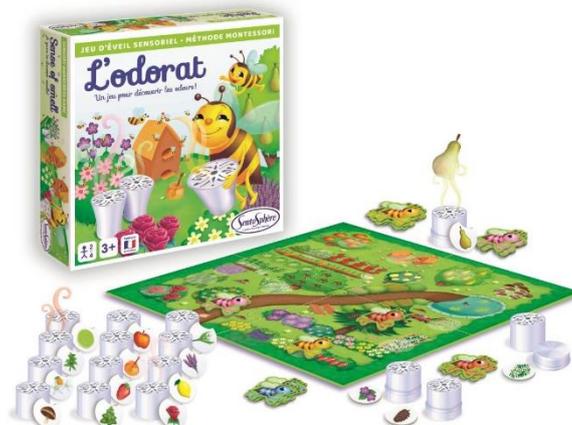
52086170

3. Couleur

Comme sur la photo.

4. Brève description

Une nouvelle création pour utiliser vos sens dans le jeu. Pour produire du miel, les abeilles collectent le pollen de diverses fleurs et plantes. Dans ce jeu, les joueurs doivent aider les abeilles à faire du miel. Pour cela, vous devez reconnaître le nectar des plantes afin que les abeilles puissent produire du bon miel et en grande quantité. Le jeu est basé sur la méthode Montessori, il est construit de manière à ce que vous puissiez facilement trouver les parfums avec les images. Ce jeu vous permet de jouer avec 2 à 4 joueurs. Le temps de jeu du jeu est de 20 minutes.



5. Contenu

- 1 plateau de jeu à assembler (4 pièces de puzzle) recto verso
- 4 x 6 jetons « abeille » (6 jetons par joueur)
- 1 manuel avec 2 variantes de jeu
- 1 dé
- 16 boîtes de parfum + 16 capsules à cliquer sous les bouchons :



6. Mise en service

Variante de jeu 1: odeur et perception (2 à 4 joueurs) - Variante de jeu avec des parfums

But du jeu

Chaque joueur représente un essaim d'abeilles cherchant à produire le miel le plus succulent. Pour cela, les abeilles doivent aller butiner un maximum de fleurs, de plantes ou de fruits d'un jardin. Pour gagner, il faut donc être le joueur à placer le plus d'abeilles sur le plateau « jardin »!

Mise en place du jeu

Utilisez la **Face A** du plateau de jeu. Emboîter les 4 parties du plateau de jeu et le placer au milieu des joueurs.



Emboîter les jetons correspondant aux odeurs pour les enfants qui ne savent pas lire, puis emboîter les capuchons sous chaque godet. Placer les odeurs sur un côté du plateau. Les mélanger. Chaque joueur doit se munir de ses 6 jetons « abeille » de même couleur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement du jeu

Le joueur avec le nez le plus petit choisit la première capsule d'odeur. Il la sent et la fait passer à tous les autres joueurs. Dès que tout le monde a senti et que la capsule est reposée sur la table, les joueurs comptent jusqu'à 3 et doivent ensuite être le plus rapide à placer leur jeton « abeille » sur l'emplacement du plateau correspondant à l'odeur. Le premier qui y arrive laissera son jeton sur le plateau.

Tous les autres, c'est-à-dire ceux qui se sont trompés, ou ceux qui ne sont pas arrivés en premier sur le bon emplacement, doivent récupérer leur jeton « abeille ».

Dans le doute, la bonne réponse peut être vérifiée sous chaque capsule d'odeur, en enlevant le capuchon qui a été emboîté.

NB : les capsules d'odeurs déjà senties et trouvées sont écartées du jeu.

C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de prendre au hasard une nouvelle capsule, puis de la présenter à tous les joueurs. On procède ensuite de manière identique. Si personne ne trouve l'odeur, aucun jeton « abeille » ne doit être laissé sur le plateau.

Fin du jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur a placé ses 6 jetons « abeille » sur le plateau. Il est alors sacré « Reine des Abeilles ».

Variante de jeu 2: jeu de mémoire (2 à 4 joueurs)

But du jeu

Soyez l'essaim d'abeilles qui butine le plus de fleurs, plantes et fruits du jardin en remportant un maximum de capsules d'odeurs !

Mise en place du jeu

Pour cette règle du jeu, utiliser la **Face B** du plateau. Emboîter les jetons sous chaque godet, puis disposer les capsules fermées de façon aléatoire sur les touffes d'herbe, avec la face qui a le jeton vers le bas. Le premier joueur est désigné par un lancer de dé. On joue et on se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs placent leur jeton « abeille » sur la ruche, qui est la case de départ. Deux versions du jeu sont possibles.

Déroulement du jeu 1 – Règle sans les odeurs

Le premier joueur lance les dés et va avec sa puce « abeille » le nombre d'yeux jetés vers l'avant. L'illustration sur laquelle le joueur atterrit détermine ce qu'il faut faire ensuite :





Case « Odeur illustrée »: le joueur arrive sur la case d'un élément illustré. Le joueur doit essayer de deviner où se trouve cette capsule. Il va donc en choisir une au hasard et va regarder ce qu'elle représente. Si l'illustration correspond à l'élément illustré sur la case où il se trouve, le joueur remporte la capsule. Autrement, il la repose au milieu du plateau sur la touffe libre de son choix.

Case « Ruche »: le joueur devra annoncer quel élément il souhaite trouver, choisir une capsule, puis regarder ce qu'elle représente. Si elle correspond à l'odeur annoncée, il la remporte. Autrement, il devra la reposer sur la touffe libre de son choix.

Lorsqu'un joueur a fini de jouer, c'est au joueur à sa gauche de lancer le dé, puis de faire de même.

NB : si la capsule de l'illustration sur laquelle vous avez atterri est déjà récupérée, vous ne pourrez pas récupérer de capsule, mais vous pouvez quand même faire du repérage en retournant une autre.

Déroulement du jeu 2 – Règle avec les odeurs

Le premier joueur lance le dé, avance sur la case indiquée. En fonction de ce qu'elle représente, il procède à différentes actions :

- **Case « Odeur illustrée » :** le joueur arrive sur la case d'un élément illustré. Le joueur doit essayer de deviner où se trouve cette capsule. Il va donc en choisir une, puis la sentir et annoncer ce qu'il pense avoir reconnu. Il devra ensuite regarder sous la capsule pour vérifier si l'élément qu'il a annoncé correspond à l'illustration située dessous.

- Si le joueur a bien reconnu l'odeur et qu'elle correspond à l'élément illustré de la case où il se trouve, le joueur remporte la capsule. Autrement, il la repose au milieu du plateau sur la touffe libre de son choix.

- Si le joueur a bien reconnu l'odeur, mais qu'elle ne correspond pas à l'élément illustré de la case où il se trouve, le joueur a le droit d'en sentir une deuxième et de procéder de la même façon.

- **Boîte « Ruche »** le joueur devra annoncer quel élément il souhaite trouver, choisir une capsule, la sentir, puis annoncer la réponse qu'il pense avoir reconnue.

- Si elle correspond à l'odeur annoncée et à l'illustration sous la capsule, il la remporte.

- Si elle le joueur a bien reconnue la capsule mais qu'elle ne correspond pas à l'élément annoncé, alors il a le droit de rejouer.

Autrement, il devra la reposer sur la touffe libre de son choix. Lorsqu'un joueur a fini de jouer, c'est au joueur à sa gauche de lancer le dé, puis de faire de même.

NB : si la capsule de l'illustration sur laquelle vous avez atterri est déjà récupérée, vous ne pourrez pas récupérer de capsule, mais vous pouvez quand même faire du repérage en sentant une autre.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a le plus de capsules en fin de partie, lorsqu'il n'en reste plus sur le plateau. Le joueur est alors sacré « Reine des Abeilles ».



6. Précautions d'emploi

Les boîtiers sont destinés à être sentis et non sucés, il est donc recommandé d'interdire aux enfants de les porter à la bouche.

- Pour sentir, placer le boîtier à 1 centimètre du nez.
- Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : présence de petits éléments pouvant être avalés.
- Ne pas conserver ce jeu près d'une source de chaleur ou au soleil.
- Si les godets sont bien rangés, avec les bouchons fermés hermétiquement, la durée de vie des odeurs est garantie pour un minimum de 2 ans, et certaines peuvent durer jusqu'à 10 ans.
- Nous vous recommandons de faire un tour de reconnaissance des odeurs quand vous découvrez ce jeu, afin de vous familiariser avec les odeurs proposées.

