

7865

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

*Meine ersten Spiele*



# Hanni Honigbiene



Hanna Honeybee • Abella l'abeille  
Hannie Honingbij • La abeja Adela  
L'Ape Arianna

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2016

# 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

### 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

FRANÇAIS

### 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 apparaît 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 ».*



FRANÇAIS

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 essayer 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

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.

FRANÇAIS

### 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 essayer 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.



# Mijn eerste spellen

## Hannie Honingbij

Twee coöperatieve dobbelspellen voor 1 - 4 bezige bijen vanaf 2 jaar.

**Auteur:** Tim Rogasch  
**Illustraties:** frau annika  
**Speelduur:** 5 - 10 minuten

### Spelmateriaal:

1 bijenkorf (= inlegstuk en bodem van de doos), 1 Hannie Honingbij, 10 bloemplaatjes, 1 honingpot (= legbord), 1 dobbelsteen, 1 spelhandleiding

NEDERLANDS

### Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks *Mijn eerste spellen* hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende spelideeën te gebruiken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: kleuren herkennen, benoemen en ordenen, fijne motoriek, concentratie en taal. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!  
De uitvinders voor kinderen



### Belangrijk:

Duw de voorgestante onderdelen voorzichtig uit de plaat. Verwijder de plaat direct want er kunnen kleine stukken loskomen.

## Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen op de bijenkorf (= doos), de honingpot en de bloemplaatjes. Vertel vóór het eerste spel over Hannie Honingbij, over hoe ze van bloem naar bloem vliegt om zoete nectar te verzamelen en naar de bijenkorf te brengen. Leg de plaatjes met de bloemen naar boven naast de bijenkorf en toon dat dezelfde kleuren ook op de dobbelsteen te zien zijn. Oefen met uw kind het correct gooien van de dobbelsteen en laat uw kind het plaatje met de kleur van de worp in de bijenkorf steken. Zo leert het de kleuren te ordenen en maakt het kennis met het mechanisme van de bijenkorf: als men er een bloem insteekt, komt er een druppel honing uit.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over details in verband met de bijenkorf. Bijvoorbeeld: "Hoeveel bijen vliegen rond de bijenkorf? Heb je de lieveheersbeestjes gezien? Hoeveel lieveheersbeestjes zijn er? Waar is de vlinder? Waar zie je gele/roze/... bloemen?"



## Spel 1: Honingzoete bijengroeten van de bloemenweide

Een coöperatief honingverzamelspel.

### Voordat er wordt begonnen

Klap het inlegstuk open, neem het overige spelmateriaal uit de doos, klap het inlegstuk weer dicht en zet de bijenkorf recht op een plek waar alle kinderen hem goed kunnen zien en bereiken. De 10 plaatjes worden met de bloemen naar boven op de tafel verspreid. Leg Hannie Honingbij, de honingpot (= legbord) en de dobbelsteen klaar.

### Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste een boterham met honing heeft gegeten, mag als eerste met de dobbelsteen gooien.





**Vraag aan het kind:** "Wat zie je op de dobbelsteen?"

• **Een gekleurde stip:**

"Hoe heet deze kleur?" Help, als het kind het antwoord (nog) niet kent.

"Vlieg met Hannie Honingbij naar een bloem met dezelfde kleur. Neem het plaatje en steek het in de bovenste sleuf van de bijenkorf (de kant met de bloem moet naar boven gericht zijn). Kijk wat er nu gebeurt!" Het plaatje komt met de honingdruppel naar boven gericht uit de onderste sleuf.



NEDERLANDS

"Nu mag je het plaatje met de honingdruppel naar boven op een willekeurig vrij veld op de honingpot leggen."

Als er geen plaatje meer is met de juiste kleur, is het volgende kind aan de beurt.

• **Een bloem:**

"Één bloem heeft helaas geen nectar voor Hannie Honingbij, omdat ze al verwelkt is.

Neem een willekeurig bloemplaatje en leg het aan de kant." Dit plaatje wordt uit het spel genomen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

## Einde van het spel

Als de kinderen zes honingplaatjes op de honingpot hebben gelegd, hebben ze samen met Hannie Honingbij gewonnen.

Als er zo veel bloemen uit het spel genomen werden dat de kinderen geen zes honingplaatjes meer kunnen verzamelen, is er helaas niet genoeg nectar. Maar de volgende keer hebben de kinderen en Hannie Honingbij zeker meer geluk. Wat dachten jullie van nog een rondje?



Samen plezier maken, maakt de kinderen emotioneel sterker en zorgt voor een goed humeur! Het moedigt de kinderen aan in hun activiteiten en stimuleert de samenwerking in het gezin of in de groep waarin het spel wordt gespeeld.

## Spel 2: Kleurrijke bloemenzoektocht voor bezige bijen

Een leuk kleuren- /geheugenspel.

### Voordat er wordt begonnen

Klap het inlegstuk open, neem het overige spelmateriaal uit de doos, klap het inlegstuk weer dicht en zet de bijenkorf recht op een plek waar alle kinderen hem goed kunnen zien en bereiken. De 10 plaatjes worden met de honingdruppel naar boven op de tafel verspreid. Leg Hannie Honingbij, de honingpot (= legbord) en de dobbelsteen klaar.

### Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste een bij heeft gezien, mag als eerste met de dobbelsteen gooien.

**Vraag aan het kind:** "Wat zie je op de dobbelsteen?"

#### • Een gekleurde stip:

"Hoe heet deze kleur?" Help, als het kind het antwoord (nog) niet kent.

"Vlieg met Hannie Honingbij naar een plaatje. Draai het plaatje om. Is de kleur van de bloem dezelfde als op de dobbelsteen?"

#### • Ja!

"Neem het plaatje en steek het in de bovenste sleuf van de bijenkorf (de kant met de bloem moet naar boven gericht zijn). Kijk wat er nu gebeurt!"

Het plaatje komt met de honingdruppel naar boven gericht uit de onderste sleuf.

"Nu mag je het plaatje met de honingdruppel naar boven op een willekeurig vrij veld op de honingpot leggen."

#### • Nee?

"Als je nu de kleur van deze bloem correct kunt benoemen, mag je nog een honingplaatje omdraaien." Als het kind alle plaatjes heeft omgedraaid en er geen plaatje meer is met de juiste kleur, is het volgende kind aan de beurt.

#### • Een bloem:

"Er is weinig nectar voor Hannie Honingbij. Neem een willekeurig honingplaatje en leg het aan de kant." Dit plaatje wordt uit het spel genomen.



Alle plaatjes die nu nog met de bloem naar boven gericht op tafel liggen, worden weer omgedraaid.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

## Einde van het spel

Als de kinderen zes honingplaatjes op de honingpot hebben gelegd, hebben ze samen met Hannie Honingbij gewonnen.

Als er zo veel bloemen uit het spel genomen werden dat de kinderen geen zes honingplaatjes meer kunnen verzamelen, is er helaas niet genoeg nectar. Maar de volgende keer hebben de kinderen en Hannie Honingbij zeker meer geluk. Wat dachten jullie van nog een rondje?

### Bijenkennis voor oudere kinderen

Bijen leven samen als een groot volk. Er is een koningin, er zijn mannetjes (de zogenoemde darren) en er zijn werksters die verschillende benamingen hebben naargelang hun taak nl. soldaten, haalbijen en huisbijen. Die laatste houden zich bezig met alles binnenin de korf. De haalbijen hebben geen emmer voor de nectar, maar verzamelen het zoete bloemenvocht in een honingblaas. In de bijenkorf wordt de nectar uitgespuwd en door de huisbijen opgegeten. De huisbijen nemen de nectar op in hun honingmaag en brengen hem naar de honingraten, waar hij als rijpe honing wordt opgeslagen. De honing wordt gebruikt als voer voor de larven (= bijenkinderen) en vormt ook de wintervoorraad van het bijenvolk.

Een imker kan de honing 'oogsten'. Hij haalt dan de raten uit de bijenkorf, verwijdert de waslaag van de raten en slingert de honing er voorzichtig uit. Daarvoor wordt een speciale machine gebruikt. En dan kunnen alle lekkerbekken een boterham met honing eten.

Bijen en andere insecten zijn vooral voor de landbouw en voor wilde planten heel belangrijk. Fruitbomen, graan op het veld en alle andere planten hebben immers bijen nodig voor de bestuiving. Terwijl de insecten de nectar uit de bloemen halen, brengen ze ook stuifmeel van de ene plant naar de andere. Dit is belangrijk, omdat de planten hierdoor vruchten zoals appels en aardbeien, of tarwe en ander graan kunnen ontwikkelen.

Meer informatie vind je op [www.haba.de/spielzeug/haba-erleben](http://www.haba.de/spielzeug/haba-erleben)

