



ADALIZABI

ou « Quand le frelon asiatique attaque »

Fabrication du jeu

Règles

Imprimer la page 2 sur une feuilles A4

Plastifier

Pions et puzzle

Imprimer la page 3 sur une feuille A4 cartonnée

Découper les pions, les fleurs et le puzzle

Plastifier les pièces du puzzle

Coller les pions et les fleurs sur des rondelles de bouchons de liège de 7 mm d'épaisseur

***Selon votre imprimante vous pouvez imprimer le plateau en 4xA4,
2xA3 ou 1xA2***

Plateau 4xA4

Imprimer les pages 4 à 7 sur des feuilles cartonnées A4

Assembler sur une grande feuille cartonnée A2

Plastifier

Plateau 2xA3

Imprimer les pages 8 et 9 sur des feuilles cartonnées A3

Assembler sur une grande feuille cartonnée A2

Plastifier

Plateau 1xA2

Imprimer la page 10 sur une feuille cartonnée A2

Plastifier

Dernière mise à jour :

23 février 2016

dIm.anim@free.fr

ADALIZABI

ou « Quand le frelon asiatique attaque les abeilles »

Type de jeu :

Jeu coopératif

But du jeu :

Cueillir 4 fleurs différentes avant l'attaque du frelon asiatique

Matériel :

1 plateau	1 dé « points »
32 fleurs de 4 couleurs différentes	4 pions « abeilles »
1 dé « direction »	1 puzzle « frelon » (6 pièces)

Nombre et âge des joueurs :

3 ou 4 joueurs à partir de 7 ans

Mise en place du jeu :

Disposer les fleurs dans les cases vides en bout des parcours au choix des participants.
Les abeilles sont dans la ruche.

Déroulement de la partie :

A tour de rôle les joueurs déplacent leur pion :

- Avant de quitter la ruche, le joueur jette le dé « direction » pour connaître dans quelle direction il devra partir.
- Il jette ensuite le dé « points » et déplace son abeille d'autant de cases qu'indique la valeur du dé.
- Le joueur avance jusqu'à une fleur (si son dé indique un nombre supérieur au nombre de cases nécessaires pour arriver sur la fleur, il ne tient pas compte du surplus et s'arrête sur la fleur)
- Arrivé sur une fleur, le joueur prend la fleur et doit ramener son abeille à la ruche (si son dé indique un nombre supérieur au nombre de cases nécessaires pour arriver dans la ruche, il ne tient pas compte du surplus et s'arrête dans la ruche). A l'arrivée dans la ruche, il gagne la fleur et la dépose sur sa nappe.

Attaque du frelon :

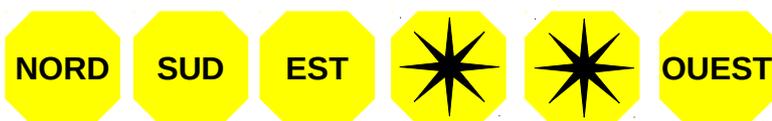
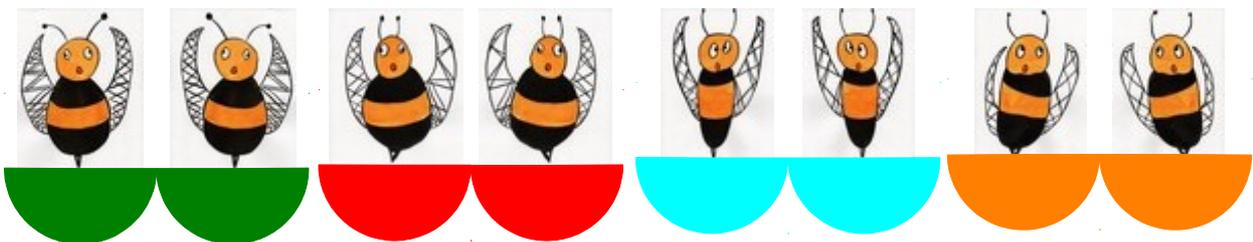
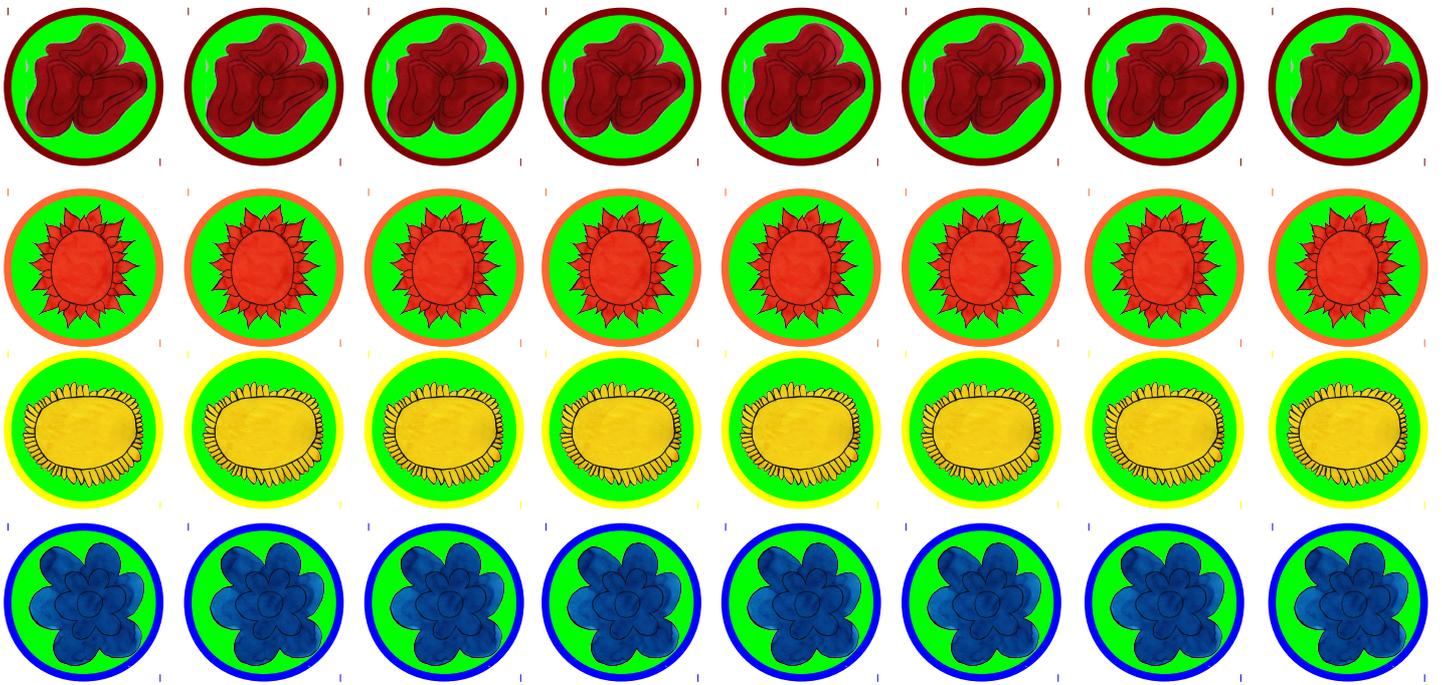
Quand une abeille tombe sur une case « frelon », celle-ci est attaquée (méchamment) par le frelon. Elle repart de la ruche. Si elle avait une fleur en cours, cette fleur est éliminée du jeu. Une pièce du puzzle « frelon » est ajoutée.

Fin de partie :

Quand chaque joueur possède les 4 fleurs différentes sur sa nappe avant que le puzzle du frelon ne soit complet, la partie est gagnée. Sinon c'est perdu.

Nota :

Les joueurs peuvent s'échanger des fleurs entre eux.



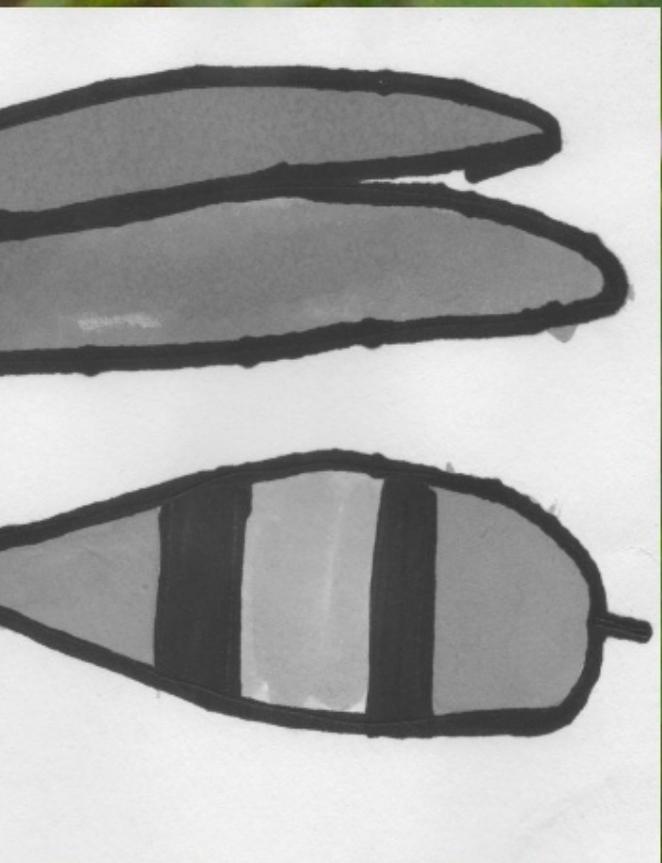
marques à coller sur un dé de 18 mm de côté



 **POLLEN**

NORD-OUEST

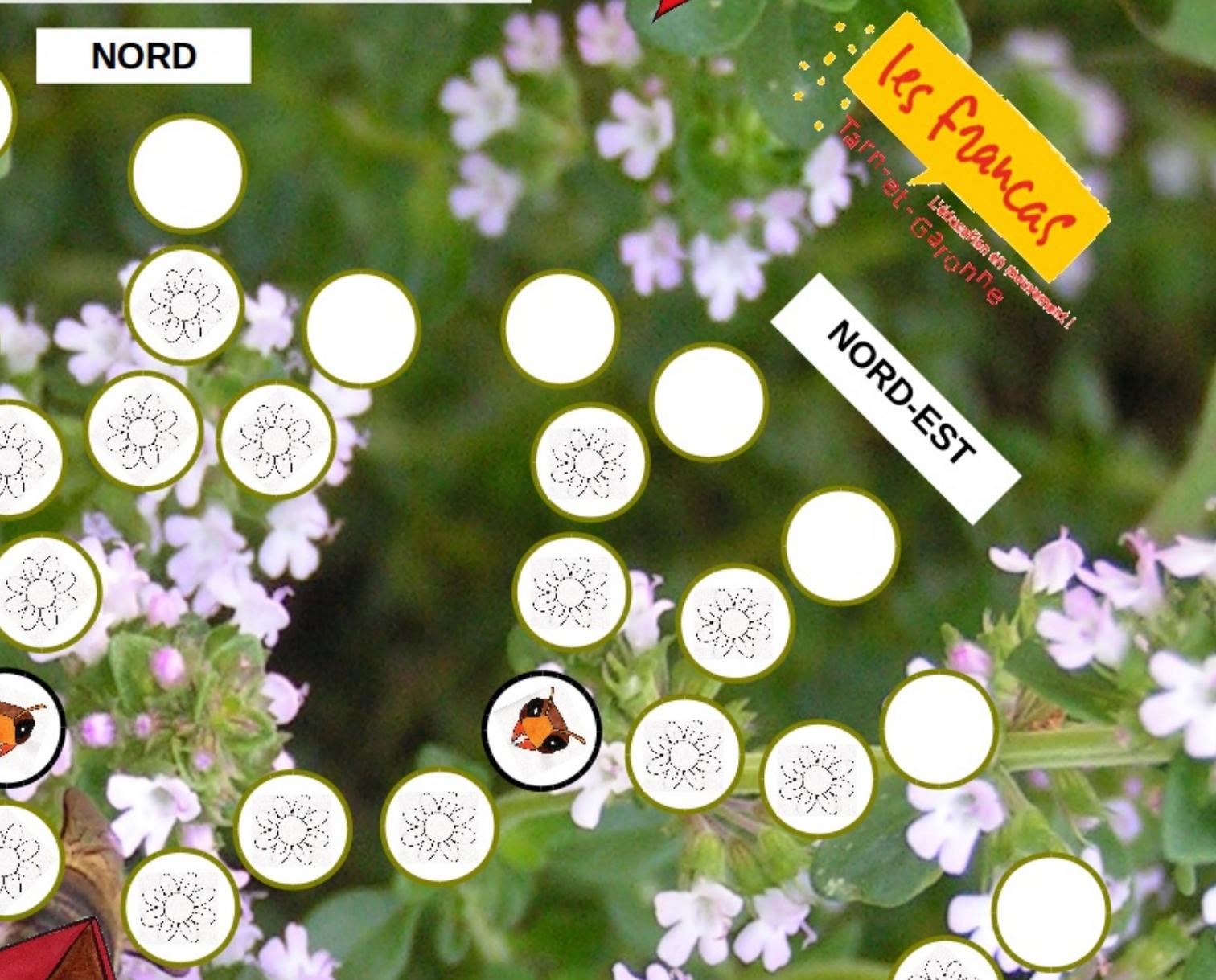




NORD

les francas
Tarn-et-Garonne
L'Association de parents

NORD-EST



OUEST

SUD-OUEST

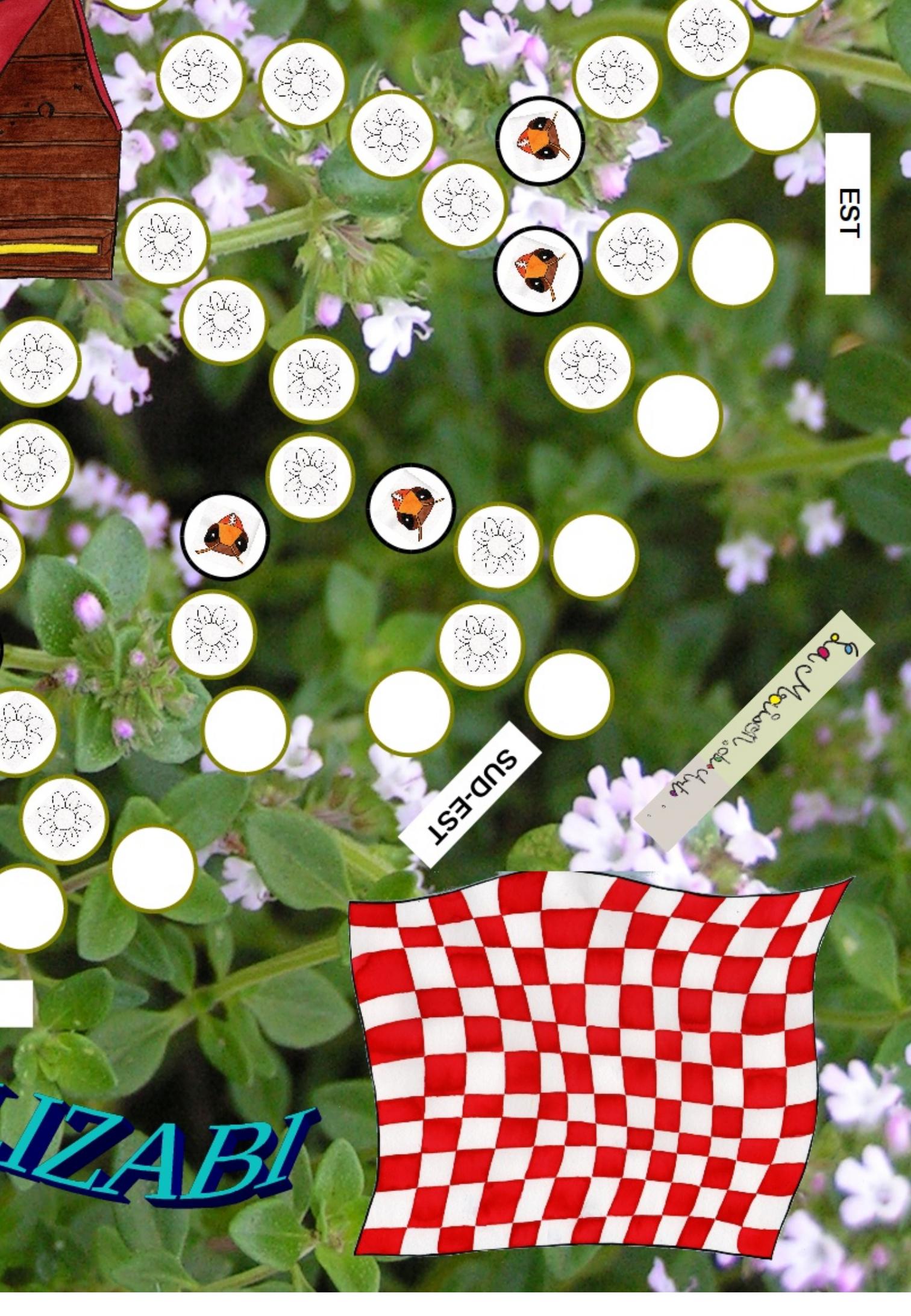
SUD

ADAL





EST



SUD-EST

For More Sewing ideas visit...

IZABI





 **POLLEN**

NORD-OUEST

NORD

les Francas
Tarn-et-Garonne
L'association de parents

NORD-EST

A large grid of circular markers is arranged on a background of purple flowers. The markers are organized into a grid with four columns and several rows. The columns are labeled with directions: 'NORD-OUEST' (left), 'NORD' (top), and 'NORD-EST' (right). The markers include:

- Empty white circles with a green border.
- White circles containing a black outline of a flower.
- White circles containing a detailed illustration of a bumblebee.

The grid is used for a game or activity related to the 'Pollen' theme.

OUEST

EST



SUD-OUEST

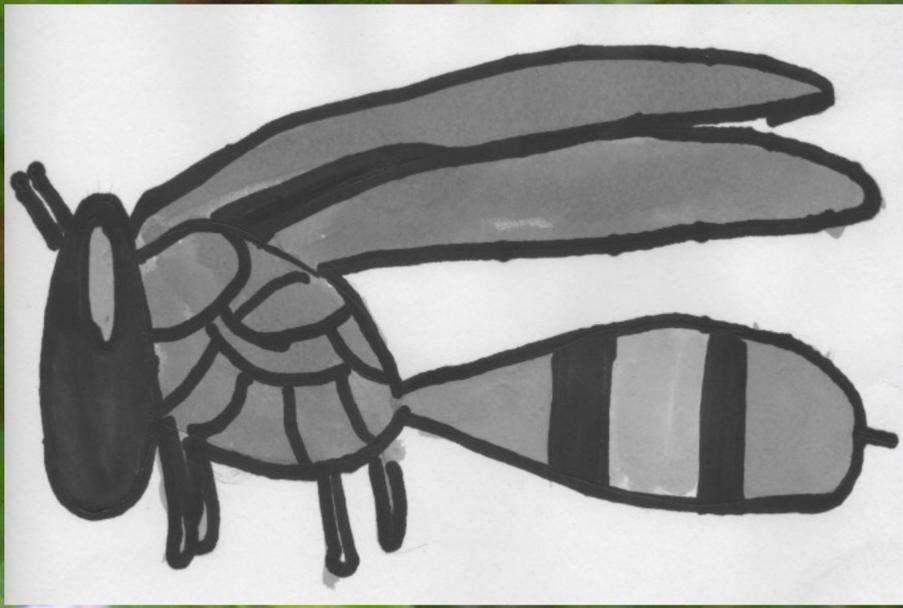
SUD-EST

SUD

La Maison de l'été

ADALIZABI





NORD

 POLLEN

NORD-OUEST

Les Francas
Tarn-et-Garonne
Établissement du gouvernement

NORD-EST

OUEST

EST



SUD-OUEST

SUD-EST

Les Francas
Tarn-et-Garonne

SUD

ADALIZABI

