

1. Naam van het product

Geurenspeel - bijen

2. Product code

52086170

3. Kleur

Zoals afgebeeld.



4. Korte omschrijving

Een nieuwe creatie om je zintuigen te gebruiken bij het spel. Om honing te produceren, verzamelen bijen stuifmeel van verschillende bloemen en planten. In dit spel moeten spelers de bijtjes helpen om honing te maken. Hiervoor moet je de nectar van de planten herkennen, zodat de bijen goede honing en in grote hoeveelheden kunnen produceren. Het spel is gebaseerd op de Montessorimethode, het is zo geconstrueerd dat je de geuren gemakkelijk kunt vinden met de afbeeldingen. Dit spel kunnen je spelen met 2 tot 4 spelers. De speelduur van het spel is 20 minuten.

5. Inhoud

- 1 speelbord om in elkaar te zetten (4 puzzelstukken) dubbelzijdig
- 4 x 6 "bijen"-fiches (6 fiches per speler)
- 1 handleiding met 2 spelvarianten
- 1 dobbelsteen
- 16 geurdoosjes + 16 capsules om onder de dopjes te klikken:



6. In gebruik nemen

Spelvariant 1: geur & waarneming (2 tot 4 spelers) - Spelvariant met geuren

Doel van het spel

Elke speler vertegenwoordigt een zwerm bijen die de allerlekkerste honing willen maken. Hiervoor moeten de bijen in de tuin op zoek gaan naar zoveel mogelijk bloemen, planten of fruit. Om te winnen moet je als speler dus zoveel mogelijk bijen op het "tuin"-speelbord hebben staan!

Spelvoorbereiding

Gebruik de **A-zijde** van het spelbord. Zet de vier delen van het bord in elkaar en plaats het te midden van de spelers.



Leg voor de kinderen die niet kunnen lezen de fiches klaar waarop de geuren staan afgebeeld en plaats vervolgens de dekseltjes onder de doosjes. Zet de geuren naast het speelbord en meng ze. Elke speler mag 6 “bijen”-fiches van dezelfde kleur pakken. Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.



Spelverloop

De speler met de kleinste neus mag als eerste een geurdoosje uitkiezen. Hij ruikt eraan en geeft het doosje daarna door aan de andere spelers. Als iedereen heeft geroken en het doosje weer terug op tafel staat, tellen de spelers tot 3. Bij “3” moeten ze zo snel mogelijk hun “bijen”-fiche leggen op het plaatje op het spelbord dat hoort bij de geur. Degene die het eerst was, mag zijn fiche op het bord laten liggen.

Alle andere spelers moeten hun fiche weer terugpakken. Zij hebben zich namelijk vergist of waren niet op tijd op de juiste plek.

Bij twijfel kan het goede antwoord gecontroleerd worden door op het dekseltje van het doosje te kijken.

Let op: de geurdoosjes waaraan al is geroken en waarvan de geur is geraden, doen niet meer mee aan het spel.

Nu mag de volgende speler een doosje kiezen en aan iedereen te laten ruiken. Het spel wordt vervolgens op dezelfde manier voortgezet als hiervoor.

Als het niemand lukt de geur te raden, mag er geen fiche op het spelbord worden gelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler zijn 6 “bijen”-fiches op het spelbord heeft geplaatst. Hij mag zichzelf nu “Bijenkoningin” noemen.

Spelvariant 2: geheugenspel (2 tot 4 spelers)

Doel van het spel

Zorg dat jij de zwerm bijen bent die de meeste bloemen, planten en vruchten uit de tuin heeft verzameld. Dit kun je door zoveel mogelijk geurdoosjes te sparen!

Spelvoorbereiding

Gebruik voor deze spelvariant **zijde B** van het spelbord. Leg de fiches onder de geurdoosje en plaats vervolgens de gesloten doosjes op willekeurig gekozen grasplukjes. De fiches liggen met het plaatje naar beneden. Met de dobbelsteen wordt bepaald wie er mag beginnen. Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. Voor de start leggen de spelers hun “bijen”-fiche op vakje met de bijenkorf. Het spel kan op twee manieren worden gespeeld



Spelverloop 1 - Spelvariant zonder geuren

De eerste speler gooit de dobbelsteen en gaat met zijn "bijen"-fiche het aantal gegooide ogen vooruit. De illustratie waarop de speler terechtkomt, bepaalt wat hij vervolgens moet doen:



Vakje "Geurillustratie": De speler komt terecht op een vakje met een "illustratie" van een geur. De speler moet raden waar het doosje zich bevindt. Hij kiest een doosje uit en kijkt welke geur daarin zit. Als het plaatje van het geurdoosje overeenkomt met de illustratie op het vakje, dan mag de speler het doosje houden. Is dit niet het geval, dan plaatst hij het doosje terug op een leeg grasplukje op het spelbord.

Vakje "Bijenkorf": de speler moet hardop zeggen naar welke geur hij op zoek gaat. Hierna mag hij een doosje uitkiezen en controleren wat er in het doosje zit. Als het doosje de geur voorstelt die hij heeft genoemd, heeft hij het doosje gewonnen. Is dit niet het geval, dan plaatst hij het doosje terug op een leeg grasplukje op het spelbord. Wanneer een speler klaar is met spelen, mag de speler links van hem de dobbelsteen gooien en hetzelfde doen.

LET OP: als het doosje met het plaatje waarop je terechtkomt al door iemand is gewonnen, kun je geen doosje winnen. Wel mag je een onder een ander doosje kijken en het plaatje onthouden voor een volgende beurt

Spelverloop 2 - Spelvariant met geuren

De eerste speler gooit de dobbelsteen en gaat met zijn "bijen"-fiche het aantal gegooide ogen vooruit. De illustratie van het vakje waarop de speler terechtkomt, bepaalt wat hij vervolgens moet doen:

Vakje "Geurillustratie": De speler komt terecht op een vakje met een "illustratie" van een geur. De speler moet raden waar het doosje zich bevindt. Hij kiest een doosje uit, ruikt eraan en zegt wat hij denkt te ruiken. Hierna moet hij onder het doosje kijken om te controleren of hij de geur heeft geroken die overeenkomt met het plaatje dat eronder ligt. - Als de speler de geur heeft herkend en als deze overeenkomt met de illustratie op het vakje, dan wint de speler het doosje. Is dit niet het geval, dan plaatst hij het doosje terug op een leeg grasplukje op het spelbord.

Als de speler de geur heeft herkend, maar deze niet overeenkomt met de illustratie van het vakje, dan mag de speler een tweede doosje ruiken en hetzelfde doen.

Vakje "Bijenkorf": de speler moet hardop zeggen naar welke geur hij op zoek gaat. Vervolgens kiest hij een doosje, ruikt hij eraan en zegt hardop welke geur hij denkt herkend te hebben. Komt de geur overeen met de genoemde geur en met het plaatje onder het doosje, dan heeft hij het doosje gewonnen.

Heeft de speler de geur van het doosje herkend, maar komt deze geur niet overeen met de geur die hij wilde zoeken, dan mag hij het opnieuw proberen.

Is dit niet het geval, dan moet hij het doosje terugplaatsen op een leeg grasplukje op het spelbord.





Wanneer een speler klaar is met spelen, mag de speler links van hem de dobbelsteen gooien en hetzelfde doen.

LET OP: als het doosje met het plaatje waarop je terechtkomt al door iemand is gewonnen, kun je geen doosje winnen. Wel mag je aan een ander doosje ruiken en de geur onthouden voor een volgende beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen doosjes meer op het bord staan. De speler met de meeste doosjes heeft gewonnen. Hij mag zichzelf nu "Bijenkoningin" noemen.

6. Voorzorgsmaatregelen voor gebruik

- De doosjes zijn om aan te ruiken, niet om aan te zuigen. Verbied de kinderen dan ook om de doosjes in hun mond te doen.
- Houd het doosje 1 centimeter van je neus om eraan te ruiken.
- Dit spel is niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden: aanwezigheid van kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt.
- Bewaar dit spel niet in de buurt van een warmtebron of in de zon. - Als de doosjes netjes worden bewaard en met de juiste deksels goed worden afgesloten, dan blijven de geuren minimaal 2 jaar goed. Sommige geuren blijven zelfs tot 10 jaar goed.
- Wij raden u aan de geuren allemaal een keer te ruiken voordat u dit spel gaat spelen. Zo kunt u de voorgestelde geuren alvast leren kennen

