Fiche de jeu *Bee Alert*

1. Présentation du jeu

Titre du jeu	Bee Alert
Types d'attention et fonctions exécutives ciblés	Mémoire à court terme (La deuxième principale : attention soutenue)
Canal utilisé	Visuel

2. Fiche technique

Jeu de société :

- **Créé par :** Reiner Knizia illustré par Michael Menzel et édité par ASMODEE
- **Description** : Dans ce jeu de mémoire, le joueur devra indiquer sous quelle ruche se cache l'abeille recherchée. Dans ce cas, la ruche et l'abeille seront placées devant lui. En gagner quatre, c'est gagner la partie ! Mais attention, la victoire n'est jamais acquise… Il faut se méfier des autres joueurs et se méfier des ours !
- **Contenu** : 36 cartes (5 abeilles bleues, 5 abeilles jaunes, 5 abeilles vertes, 5 abeilles roses, 5 abeilles rouges, 5 abeilles mauves, 3 ruches et 5 ours), 6 pions abeilles (1 bleu, 1 jaune, 1 vert, 1 rose, 1 rouge et 1 mauve), 6 ruches et une notice
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5 joueurs
- **Âge** : 4 ans et plus
- **Durée :** + /- 30 minutes

3. Description du jeu

Mise en place :

Il faut placer les 6 abeilles en cercle au centre de la table. Ensuite, les enfants mémorisent bien où se trouvent chaque abeille de couleur (il faut retenir les couleurs et leur emplacement). Je leur laisse de 2 à 3 minutes pour mémoriser.

Ensuite, je recouvre lentement chaque abeille d'une ruche sans les bouger de place.

Je mélange bien toutes les cartes et les dépose en une pile face cachée au centre du cercle des ruches.

Règles du jeu :

Dans *Bee Alert*, six abeilles colorées en plastique sont cachées sous six ruches et les joueurs savent initialement où se trouve chaque abeille.

À son tour, le joueur actif pioche une carte. Si c'est une ruche, le joueur prend une des ruches au centre de la table et la place devant lui (sans regarder dessous), si c'est une carte ours, le joueur replace une de ses ruches au centre de la table, si c'est une carte abeille, il réveille l'une des ruches. Si l'abeille à l'intérieur à la même couleur que celle sur la carte, il prend la ruche devant lui.

Le premier joueur à avoir quatre ruches devant lui remporte la partie.

Principe du jeu :

Bzzz Bzzz Bzzz… mais où se cachent donc les abeilles colorées ? La petite abeille est-elle vraiment dans sa ruche ? Et comme les ruches changent sans arrêt de place, plus personne n'est sûr de rien ! Le joueur qui aura attrapé le plus d'abeilles à la fin du jeu remporte la partie.

Déroulement et fin de partie :

Un premier enfant pioche la première carte du paquet. Il la montre aux autres joueurs et il effectue l'action correspondante.

- **S'il a pioché une abeille de couleur** : Il doit regarder la couleur de l'abeille sur sa carte et réfléchir sous quelle ruche elle se cache (en faisant appel à sa mémoire). Il soulève ensuite une seule ruche et montre à tout le monde la couleur de l'abeille qui s'y cache. Il remet ensuite l'abeille sous la ruche.

  - Si l'abeille révélée est de la même couleur que celle sur la carte, l'enfant place la ruche contenant l'abeille devant lui, sans néanmoins la montrer (l'abeille reste tout le temps cachée sous la ruche).

  - Si l'abeille révélée est d'une autre couleur que celle de la carte, l'enfant ne reçoit rien et la ruche reste au centre de la table.

  Attention :Si l'enfant est certain que l'abeille qu'il cherche ne se trouve plus au centre de la table, mais qu'elle est chez un autre joueur, il peut désigner une de ses ruches. Si la couleur de l'abeille révélée correspond à celle de la couleur de la carte piochée, alors il reçoit la ruche et son abeille. Par contre, si la couleur ne corespond pas, il ne reçoit rien. Si l'enfant désigne la bonne couleur, alors qu'elle se trouve juste devant lui, alors il peut rejouer.

- **S'il a pioché une ruche :** Quelle chance : Il peut prendre une ruche du centre de la table et la placer devant lui. Par contre, il est interdit de regarder la couleur de l'abeille qui s'y cache. Elle doit rester secrète.

Attention : S'il ne reste plus aucune ruche au centre de la table, l'enfant peut en prendre une chez un autre joueur.

- **S'il a pioché un ours:** L'ours dérobe une des ruches que possède l'enfant. Il doit remettre une ruche au centre de la table. Il ne peut regarder la couleur de l'abeille qui s'y cache : elle doit rester secrète.

  Attention : Si l'enfant n'a pas encore gagné de ruche, cette action n'a aucun effet (et je la remets dans le paquet).

Lorsque le premier joueur à piocher sa première carte, il me la donne. C'est alors au tour du joueur à sa gauche de piocher une nouvelle carte du paquet (la première carte sur le tas). Et ainsi de suite.

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur a gagné 4 ruches. Ce joueur remporte donc la partie.

Intérêt pédagogique :

Ce jeu permet d'apprendre :

- Les couleurs
- Les notions spatiales

Travail de la mémoire à court terme et orientation spatiale.

Intérêt pour le TDA/H :

Ve jeu travaille la mémoire à court terme, car l'enfant doit se concentrer afin de mémoriser à quel endroit se trouvent les différentes abeilles de chaque couleur. Il faut également se souvenir quel enfant détient quelles(s) abeille(s) devant lui.

Dans un second temps, il travaille en parallèle l'attention soutenue, car l'enfant doit rester concentrer tout le long du jeu afin de retenir où se trouvent les abeilles. S'il décroche à un moment, il aura des difficultés à retrouver les abeilles.

Variantes :

- Diminuer le nombre d'abeilles cachées.
- Jouer uniquement avec les ruches et les abeilles. Faire répéter 3 fois à l'enfant l'ordre des abeilles, puis les recouvrir. Demander à l'enfant où se trouve par exemple l'abeille bleue. Pour vérifier soulever la ruche. On peut également durant la partie inverser la place de deux abeilles pour complexifier le jeu.
- Dans un premier temps, pour raccourcir le temps de jeu, terminer la partie lorsqu'un enfant à 2 ruches devant lui.
- Si le paquet de cartes est vide, la partie s'achève également et le joueur qui possède le plus de

ruches gagne

4. **Photos**