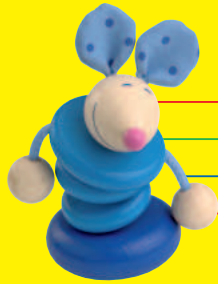


# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4426

# Wir gehen einkaufen

Let's go shopping! • Allons faire les courses  
Wij gaan boodschappen doen



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 65777 1/06

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2006

# Allons faire les courses

Une collection de jeux pour 2 à 4 enfants de 3 à 8 ans.

**Idée :** Reiner Knizia  
**Illustration :** Clara Suetens  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes par jeu

Louisa et Sébastien vont faire les courses avec leurs parents. Une fois arrivés au supermarché, Louisa va vite chercher des œufs frais. Sébastien cherche des pommes bien mûres. Maman et papa prennent du fromage, du lait, des fruits et des légumes. « Ça y est ! On a tout ce qu'il faut ! », dit Maman, épuisée. Louisa et Sébastien se regardent en disant tous les deux en même temps :

« Stop ! Il manque le pain ! ». « Ah ! Oui, c'est vrai ! On a ou-blié le pain. C'est bien d'y avoir pensé. En récompense, choisissez une tablette de chocolat ! »



## Contenu

- 10 aliments : pomme, poire, pain, œuf, carotte, tranches de fromage, cerises, pack de lait, prune, chocolat
- 30 cartes
  - 1 sac pour faire les courses
  - 1 règle du jeu

**Chers enfants,**

Avant de commencer à jouer, regardez bien les aliments. Savez-vous comment chaque aliment se nomme? Les connaissez-vous tous ? Racontez aux autres ce que vous savez sur les aliments. Si vous n'êtes pas sûrs ou si vous avez des questions, demandez à un adulte de vous aider.

Quand vous connaîtrez tous les aliments, mettez-les dans le sac. Essayez alors de les reconnaître en les tâtant, en vous passant le sac chacun à tour de rôle. Un joueur dit le nom de l'un des aliments et le joueur assis à côté de lui doit le trouver en le tâtant. Ce n'est pas toujours facile !

Vous avez trouvé tous les aliments en les tâtant? Bravo! Vous pouvez alors commencer par le jeu n° 1.

Amusez-vous bien !

**Les créateurs de jeux pour enfants**

**Conseil :** *ces accessoires de jeux se prêtent parfaitement bien à des jeux libres (p. ex. pour jouer à la marchande).*

## **Jeu n° 1 : reconnaître**

---

Un premier jeu pour apprendre à reconnaître les aliments. Qui aura récupéré le plus d'aliments à la fin de la partie ?

### **Préparatifs**

---

Poser tous les aliments au milieu de la table. Mélanger les cartes et les poser les unes à côté des autres, faces cachées, en les répartissant autour des aliments.

### **Déroulement de la partie**

---

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a été en dernier au supermarché commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne une carte et nomme l'aliment qui y est dessiné.

**Est-ce qu'il se trouve...**

- **... au milieu de la table ?**  
Prends l'aliment et pose-le devant toi.
- **... devant un autre joueur ?**  
Ce joueur te donne l'aliment et tu le poses devant toi.
- **... devant toi ?**  
Il ne se passe rien !

Remets la carte dans la boîte. C'est au tour du joueur suivant.

### **Fin de la partie :**

---

La partie est terminée lorsque le dernier aliment posé au milieu de la table est pris. Le joueur qui a le plus grand nombre d'aliments gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Jeu n° 2 : faire le bon choix

---

Un jeu de classement simple pour clients débutants.  
Qui aura de la chance et sera assez malin pour récupérer le plus grand nombre d'aliments ?

### Préparatifs

---

Poser tous les aliments au milieu de la table. Mélanger les cartes et en distribuer deux à chaque joueur. Les cartes restantes sont posées en une pile, faces cachées.

### Déroulement de la partie

---

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura été en dernier au marché commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Pose une de tes cartes, face visible, devant toi et nomme l'aliment qui est dessiné dessus.

#### Est-ce qu'il se trouve ...

- ... **au milieu de la table** ? Prends l'aliment et pose-le devant toi.
- ... **devant un autre joueur** ? Ce joueur te donne l'aliment et tu le poses devant toi.
- ... **devant toi** ? Il ne se passe rien !

Remets cette carte dans la boîte. Ensuite, prends une nouvelle carte de la pile et c'est alors au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

---

La partie est finie dès qu'un joueur a pris le dernier aliment posé au milieu de la table. Le joueur qui aura récupéré le plus d'aliments gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Jeu n° 3 : chercher

---

Un jeu de recherche où il faut vite réagir.  
Qui trouvera le plus vite la carte correspondant à l'aliment recherché ?

### Préparatifs

---

Mettre tous les aliments dans le sac. Mélanger les cartes et les poser les unes à côté des autres sur la table, faces cachées.

### Déroulement de la partie

---

Le joueur le plus jeune prend un aliment dans le sac et le pose au milieu de la table.

Donnez tous ensemble le signal de départ : « Allons faire les courses! ». Vous jouez alors tous en même temps et cherchez une carte sur laquelle est dessiné cet aliment. Chacun retourne vite une carte. Les cartes restent sur la table, faces visibles.

**Attention:** pour retourner une carte, se servir d'une seule main. Mettre l'autre main derrière le dos.

Celui qui retourne en premier une carte sur laquelle est dessiné l'aliment recherché prend l'aliment et dit bien haut : « Stop ! ». Les autres joueurs arrêtent leur recherche et vérifient :

- **Tu as retourné la bonne carte ?**  
Tu gardes l'aliment et le poses devant toi. Toutes les cartes retournées sont remises dans la boîte.
- **Tu n'as pas retourné la bonne carte ?**  
Tu remets l'aliment au milieu de la table. Les autres joueurs continuent à chercher. Tu n'as plus le droit de jouer pendant ce tour.

Le joueur qui a trouvé la bonne carte prend un autre aliment dans le sac et pose l'aliment au milieu de la table. Le jeu est poursuivi en utilisant les cartes restantes.

**N.B.:** si toutes les cartes posées au milieu de la table sont faces visibles, mélanger à nouveau les 30 cartes et les poser faces cachées les unes à côté des autres sur la table. L'aliment recherché reste au milieu de la table.

## **Fin de la partie**

---

La partie est terminée lorsque le dernier aliment a été récupéré. Le gagnant est celui qui aura le plus d'aliments. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## **Jeu n° 4 : mémoriser**

---

Un jeu de mémoire pour bons observateurs.

Celui qui a une bonne mémoire et pourra récupérer le plus grand nombre d'aliments gagne la partie !

## **Préparatifs**

---

Mettre tous les aliments dans le sac. Mélanger les cartes et les poser les unes à côté des autres au milieu de la table, faces cachées.

## **Déroulement de la partie**

---

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura été en dernier chez le boulanger commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne deux cartes :

- **Est-ce que les deux cartes sont identiques ?**  
Super ! Cherche dans le sac l'aliment qui est dessiné sur la carte et pose-le devant toi. Si cet aliment est déjà posé devant un joueur, celui-ci doit te le donner. Tu remets l'une des deux cartes dans la boîte et retourne celle qui reste, face cachée.
- **Est-ce que les deux cartes sont différentes ?**  
Dommage ! Retourne les, faces cachées, une fois que tous les autres joueurs les ont bien vu.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

## **Fin de la partie**

---

La partie est finie lorsque le dernier aliment a été enlevé du sac. Le joueur qui aura le plus d'aliments gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.