

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

# TEDDY

Nr. 4394

# TIM



# HABA®

Copyright Habermasß - Spiele Bad Rodach 1998

## Sommeil des ours

Quatre jeux de dés de couleur pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans.

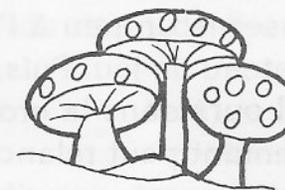
Concept du jeu : Heinz Meister

Illustration : Hartmut Bieber

Durée d'une partie : environ 5 à 15 minutes

### Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 36 ours en 6 couleurs
- 7 cartes ours
- 1 dé de couleur



*Avant la première partie, retirer les cercles du plateau de jeu.*

### Jeu 1 : Ours, reveille toi !

Pour ce jeu, on utilise le plateau de jeu, le dé de couleur et les 36 ours.

### But du jeu :

Quatre petits ours sont en train d'hiberner dans leur grotte. Qui va réveiller le plus d'ours ?

### Préparation :

Prenez quatre ours de couleur différente. Placez un ours dans chacun des quatre trous du plateau de jeu.

Répartissez tous les autres autour du plateau. Chauffez le dé.

### **Déroulement d'une partie :**

Qui a les cheveux le plus ébouriffés ? Cet enfant lance le dé une fois.

- **La couleur obtenue correspond à celle d'un ours se trouvant dans une grotte ?**

L'ours de cette couleur est maintenant réveillé : posez-le un peu à l'écart à côté de la grotte sur le plateau de jeu. Puis, on place tout de suite un **nouvel ours** dans la grotte.

L'enfant peut relancer le dé.

**Attention :** il doit toujours y avoir **4 ours de couleur différente** dans les grottes.

- **Continuer à lancer les dés ou bien arrêter ?**  
Avant tout nouveau lancer de dé, on peut décider d'arrêter. Si un enfant souhaite arrêter, il conserve tous les ours qu'il a réveillés et passe le dé à l'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **La couleur obtenue ne correspond pas à la couleur d'un ours se trouvant dans une grotte ?**  
Tous les ours réveillés de ce tour retournent alors avec les autres ours à côté du plateau de jeu. Le dé passe au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Fin de partie :**

La partie se termine lorsque

... le **dernier ours** est placé dans une grotte ou bien ... lorsqu'il n'y a **plus d'ours disponible dans l'une des quatre couleurs.**

Celui qui a réveillé le plus d'ours gagne.

## **Jeu 2 : Ours Triples**

Pour ce jeu, vous avez besoin du dé et de 3 ours de chaque couleur.

### **But du jeu :**

Qui aura le premier trois ours d'une même couleur ?

### **Préparation du jeu :**

Les ours sont placés au centre. Chauffez le dé !

### **Déroulement :**

Qui est le plus grand ou la plus grande ? Cet(te) enfant peut commencer et lancer le dé une fois.

- **Y a-t-il un ours de la couleur tirée au centre de la table ?**

**Prenez-le.** Passez le dé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Il n'y a pas d'ours de la couleur tirée au centre de la table ?**

Si vous avez un ou plusieurs ours de cette couleur posés devant vous, vous devez en reposer un au

centre de la table. Si vous n'en possédez pas, rien ne se passe. Passez le dé au suivant.

### **Fin de partie :**

Celui qui a réuni le premier trois ours d'une même couleur gagne la partie.

## **Jeu 3 : La Fête des Ours**

Pour ce jeu, on utilise le plateau de jeu, le dé de couleur et les 36 ours au complet.

### **But du jeu :**

Qui réussira à inviter les ours de couleur à trois fêtes ?

### **Préparation :**

Le plateau est placé au centre de la table, les ours sont disposés autour. Chauffez le dé.

### **Déroulement:**

Lequel des enfants a fêté son anniversaire en dernier ? Cet enfant commence et **lance une fois le dé**. Prenez un ours de la couleur tirée et placez-le dans une grotte du plateau de jeu. Relancez ensuite le dé.

- **La couleur tirée est celle d'un ours ne se trouvant pas encore dans une grotte ?**  
Un ours de la couleur correspondante est placé alors dans une grotte. Relancez le dé.
- **La couleur tirée est celle d'un ours se trouvant**

### **déjà dans une grotte ?**

Ne touchez à rien et passez le dé au joueur suivant.

- **Celui qui arrive à placer un ours dans la quatrième grotte** (attention aux couleurs !) peut alors célébrer une fête d'ours : les quatre invités sont arrivés. En récompense, il choisit un **ours** et le prend. Ensuite tous les ours sont retirés du plateau de jeu. Un nouveau tour peut commencer. L'enfant suivant lance le dé.

### **Fin de partie :**

Celui qui parvient à initier trois fêtes d'ours et obtenir ainsi **trois ours** gagne la partie.

## **Jeu 4 : Cache-Cache des Ours**

Pour ce jeu, il vous faut le dé de couleur, les 36 ours et les 7 cartes ours.

*Ce jeu est idéal pour les enfants d'environ 6 ans : ils doivent être capable de savoir compter un peu. Grâce aux variantes, le niveau de difficulté est modulable.*

### **But du jeu :**

Les ours jouent à cache-cache. Le **premier** qui devine combien d'ours d'une couleur ont **disparu** obtient une **carte ours**.

### **Préparation :**

Tous les ours sont placés au centre de la table. Les cartes ours et le dé sont prêts.

## Déroulement d'une partie :

L'enfant qui a la plus petite patte (=main) commence, prend **le nombre d'ours qu'il veut dans sa main** et les cache dans son poing.

**Attention** : les ours qui restent au centre de la table ne doivent pas **se trouver les uns sur les autres** !

Ensuite, il **lance le dé** avec son autre main libre.

Tous les autres enfants doivent alors deviner **combien d'ours de la couleur tirée** sont cachés dans son **poing**.

**Conseil** : il y a **six ours** de chaque couleur. Il faut maintenant compter très vite le nombre d'ours de cette couleur se trouvant encore sur la table. Ce chiffre est soustrait du chiffre total (6).

Celui qui annonce en premier le **bon chiffre** reçoit une carte ours en récompense.

Tous les **ours** sont maintenant **replacés** sur la table. Vient le tour de l'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il cache des ours, puis il lance le dé.

## Fin de partie :

La partie se termine lorsque **toutes les cartes** ours ont été distribuées. Gagne celui qui a le **plus de cartes**.

## Variantes :

Il y a deux manières de simplifier le jeu :

- Réduire le nombre d'ours à quatre ou cinq par couleur,
- ou bien compter les ours restant sur la table (on évite ainsi la soustraction).

## Pour rendre le jeu plus difficile :

En récompense de la bonne réponse, l'enfant obtient un **ours de la couleur du dé** au lieu d'une carte. Il place cet ours devant lui.

Lors des prochains tours, les enfants devront faire attention à plusieurs choses :

- Combien reste-t'il **d'ours de la couleur obtenue** sur la table ?
- Combien **d'ours de la couleur du dé** se trouvent déjà devant les enfants qui participent ?
- Combien **d'ours** sont encore cachés dans le **poing** ?