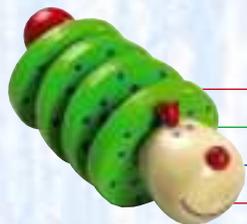


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



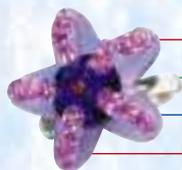
Baby & Kleinkind
Infant Toys

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.

2213

 **Ringelrei** Spielanleitung

 **Ring-a-thing** Instructions

 **A nous les anneaux** Règle du jeu

 **Ringeling** Spelregels



HABA[®]

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

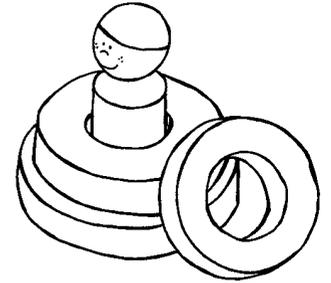
TL 65878 1/06

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

A nous les anneaux

Une collection de jeux
pour 1 à 3 enfants dès 2 ans.

Idée : designdirect
Durée de la partie : env. 5 à minutes par jeu



Chers parents,

Ce jeu offre à votre enfant quatre possibilités de jouer et de s'occuper :

- un jeu libre sans règles à suivre, pour les tout-petits ;
- trois jeux de dé simples, de différents degrés de difficulté.

Contenu

- 3 bonhommes (de trois couleurs)
- 3 anneaux rouges en bois (de trois tailles)
- 3 anneaux bleus en bois (de trois tailles)
- 3 anneaux jaunes en bois (de trois tailles)
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu

Suggestion : jeu libre

Dans ce jeu libre, les enfants s'exerceront à des activités développant leur motricité fine : ils saisiront les différents objets conçus spécialement pour les mains d'enfant, les transporteront, les prendront et poseront les anneaux sur les bonhommes.

Jouez avec votre enfant ! Empilez les anneaux et posez-les sur les bonhommes en prenant sa main. Dites-lui la couleur et la forme des objets en bois pour éveiller son langage et son ouïe et initiez-le au plaisir des jeux.

Jeu de dé n° 1 : « Quelle couleur me convient ? »

Les bonhommes sont posés au milieu de la table. Mettre les neuf anneaux et le dé à côté. Faire attention à ce que les anneaux ne soient pas posés les uns sur les autres.

Déroulement de la partie

Celui qui pourra le mieux tourner sur lui-même commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence.

Prends un anneau de couleur correspondant au bonnet d'un bonhomme et pose-le dessus. S'il n'y a pas d'anneau de la bonne couleur, tu as le droit de lancer le dé une deuxième et dernière fois.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Une fois que tous les anneaux ont été distribués, la partie est finie. En récompense, vous vous prenez tous par la main et dansez tous ensemble en faisant une ronde.

Conseil : le jeu sera un peu plus compliqué si les anneaux sont empilés non seulement selon la bonne couleur mais aussi selon la bonne taille (par ordre croissant).

Jeu de dé n° 2 : « Le bonhomme aux anneaux »

Chaque joueur choisit un bonhomme et le pose devant lui. Poser les anneaux aux couleurs correspondantes au milieu de la table. Les anneaux et les bonhommes en trop sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Celui dont les vêtements auront le plus de couleurs différentes commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

- **Est-ce que la couleur sur laquelle le dé est tombé est identique à celle de ton bonhomme ?**

Bravo, tu prends un anneau de la couleur correspondante dans le tas posé au milieu de la table et tu le poses sur ton bonhomme.

- **La couleur sur laquelle le dé est tombé n'est pas la même que celle de ton bonhomme ?**

Domage, tu ne prends pas d'anneau.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Dès d'un joueur aura posé les trois anneaux sur son bonhomme, la partie est finie.

C'est lui qui gagne la partie.

Jeu de dé n° 3 : « Tour d'anneaux »

Choisir l'un des bonhommes et le poser au milieu de la table. Mettre cinq anneaux de n'importe quelles couleurs sur le bonhomme. Les bonhommes et les anneaux en trop sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le joueur qui pourra tendre ses bras le plus haut possible commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence : il lance le dé.

On compare alors la couleur sur laquelle le dé est tombé avec la couleur de l'anneau posé tout en haut :

- **Est-ce que la couleur est identique à celle de l'anneau posé tout en haut ?**

Quelle chance tu as ! Tu retires l'anneau du bonhomme et le poses devant toi.

- **La couleur n'est pas identique à celle de l'anneau ?**

Domage, tu ne prends pas l'anneau.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Dès que le dernier anneau est retiré du bonhomme, la partie est terminée. Chaque joueur empile alors les anneaux qu'il a récupérés. Celui qui aura la pile la plus haute gagne la partie.