

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

# BÄREN HUNGER

Nr. 4374



HABA®

Copyright Habermasß - Spiele Bad Rodach 1996

# L'ours Martin a faim

Un jeu de devinettes pour 2 à 4 ours affamés à partir de 3 ans.

**Durée du jeu:** environ 10 minutes  
**Auteurs du jeu:** Stefanie Rohner et Christian Wolf  
**Graphisme:** Ines Frömel

Après un long hiver, le printemps est enfin arrivé. Le soleil brille et envoie ses rayons dans les terriers. Les ours se réveillent de leur hibernation. Ils s'étirent et se lèvent attirés par l'air frais. Mais avant de prendre un agréable bain de soleil, il faut penser à satisfaire l'estomac qui gargouille.

## Le contenu du jeu:

- 1 tableau
- 4 ours
- 3 cartes à jouer
- 3 pommes
- 3 poissons
- 3 portions de miel



## Le but du jeu:

Le premier ours qui atteint le rocher ensoleillé et prend un bain de soleil, gagne le jeu.

## La préparation du jeu:

Chaque enfant choisit un ours et le place devant le terrier (espace de départ avec flèche).

**Instructions sommaires:**

les ours devant le terrier

les cartes, les pommes, le miel et les poissons au milieu de la table

Les cartes à jouer, les pommes, les portions de miel et les poissons sont mis au milieu de la table.

Les trois cartes montrent ce que les ours trouvent à manger: des poissons (1), des pommes (2) ou du miel délicieux (3).



prendre trois cartes

choisir une carte sans la montrer

“Que mange mon ours?”  
poisson, pomme ou miel?

montrez la carte, comparez

As-tu bien deviné? Avance d'un espace!

## Le déroulement du jeu:

L'enfant qui, en baillant, ouvre la bouche la plus grande, commence, et prend les trois cartes.

Il **décide** ce que son ours va manger: il garde en main la carte choisie, **sans la montrer** aux autres, et retourne les deux autres cartes qu'il laisse sur le côté de la table.

Puis il demande à haute voix: “**Que mange mon ours?**”  
A leur tour, les enfants prennent chacun un jeton représentant ou bien un poisson, ou bien du miel, ou bien une pomme, et le placent devant eux sur la table.


Lorsque tous les enfants ont mis un jeton devant eux, le premier **montre sa carte** et révèle ce que son ours a choisi pour manger, par exemple: “**Il mange du miel!**”

Tous les enfants qui ont bien deviné et, dans le cas de notre exemple, ont donc une portion de miel devant eux, **font avancer leur ours d'un espace** sur le tableau.



=  → avancer d'un espace

≠  → rester où l'on est

≠  → rester où l'on est

personne ne devine : l'enfant qui a la carte avance de deux espaces

Si personne ne devine ce que mange le premier ours, celui-ci avance de **deux** espaces sur le tableau.

On remet les pommes, les poissons et les portions de miel au milieu de la table.

On prend les trois cartes, on les mélange et on les passe à l'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est à lui de décider ce que va manger son ours. Les autres enfants devinent.

### La fin du jeu:

Quel ours atteint le rocher le premier?

Le premier ours à atteindre le **rocher ensoleillé (le dernier espace)** gagne le jeu. Si plusieurs ours atteignent le rocher en même temps, ils gagnent tous.

As-tu bien deviné? Est-ce que l'espace a la bonne couleur? Alors avance d'un espace en plus!

### Règle supplémentaire pour enfants à partir de 5 ans:

Si un enfant a deviné la nourriture de l'ours et arrive sur un espace qui correspond à cette nourriture, c'est-à-dire un espace jaune pour le miel, un espace bleu pour le poisson et un espace vert pour la pomme, **il peut faire avancer son ours d'un espace supplémentaire.**

Si personne n'a deviné la nourriture de l'ours, l'enfant qui a la carte peut faire avancer son ours de **deux espaces**. Même si l'ours atteint un espace dont la couleur correspond à la nourriture qui figure sur la carte, il ne peut avancer que de deux espaces.