

# L'ours savant apprend à compter

<b>Editeur</b>	HABA
<b>Niveau</b>	PS MS GS selon le jeu
<b>Nombre de joueurs</b>	selon le jeu
<b>Durée de la partie</b>	selon le jeu, environ



**Type de jeu** jeu à règles simples ; quatre jeux sont proposés

## Matériel

1 dé cinq faces constellations, une face ours ; 1 dé cinq faces doigts de la main, une face ours ; 1 dé cinq faces chiffres une face ours ; 40 cartes (1 à 10 en chiffres, constellations dé, doigts de la main, boulier ...), 1 boulier 10 perles en deux couleurs

## Capacités mises en jeu

- appariement
- dénombrement (certains jeux)
- mémoire visuelle
- orientation spatiale

## Apprentissages servis

- **mathématiques** : mémoriser la suite des nombres ; associer nom, différentes représentation, écriture d'un nombre ; dénombrer une quantité
- **compétences transversales** : attention, observation, mémoire, analyser l'information, mener une activité à son terme
- **vivre ensemble** : respecter la règle, coopérer (jeu 3)

## Contraintes particulières

aucune

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

matériel adaptable au niveau voulu

Jeu 1 : Mémo ; constituer des paires en retournant deux cartes posées face cachée...on peut jouer avec les représentations des nombres de 1 à 10, de 1 à 5, deux ou trois types de représentation...

Jeu 2 : duel ; le lacet boulier (perles au milieu) est placé entre les joueurs. Si le dé lancé indique un nombre, le joueur déplace autant de perles de son côté ; s'il indique « ours », il passe son tour. Gagne qui a les dix perles de son côté. On peut jouer avec le dé à constellations, à chiffres, à doigts de la main... (1 à 5)

Jeu 3 : mémo coopératif ; le lacet « boulier » représente l'ours, et comptabilise les erreurs du groupe = points de l'ours. Les cartes 1 à 10 sont posées face cachée. Chacun joue à son tour : il s'agit de retourner les cartes dans l'ordre numérique...

Jeu 4 : chacun à son tour lance le dé ; s'il indique un nombre, le joueur l'énonce et déplace les cubes correspondants sur le boulier ; s'il indique l'ours, même chose avec nombre au choix. Le joueur prend alors la carte correspondante : gagne qui a trois cartes.