

Jeux des ours

À travers des manipulations nombreuses et variées proposées par ces jeux, les enfants découvrent, de façon ludique, les toutes premières notions mathématiques.

Objectifs pédagogiques

- Identifier certaines propriétés des ours en vue de les comparer, les trier et les classer selon 1 ou 2 critères (couleur et/ou taille).
- Apprendre à distinguer, à reconnaître et enfin nommer les couleurs principales : rouge, bleu, jaune, vert, orange et violet.
- Assimiler la notion de taille (grand/moyen/petit) grâce à une démarche d'identification à la famille (père/mère/enfant).
- Savoir dénombrer jusqu'à 3 ou/et 4.
- Décoder un déplacement et déplacer les ours par rapport à des repères fixes.

Niveau d'utilisation

Cycle 1 : 3-4 ans.

Description du matériel

- 4 séries de 4 planches individuelles (23 x 33,5 cm) soit 16 planches.
- 3 dés en bois : 1 dé taille (grand/moyen/petit), 1 dé couleurs (rouge, jaune, bleu, vert, orange et violet), 1 dé constellations (de 1 à 3).
- 1 sac en tissu opaque.
- 1 notice pédagogique.

Illustrations : C. Desmoineaux

Série 1 Les transports

- 4 planches individuelles représentant chacune un moyen de transport dans une couleur ;
- 1 dé taille ;
- 1 dé constellations ;
- les ours bleus, rouges, jaunes et verts, péle-mêle au centre de la table.

But du jeu : Remplir les différents moyens de transport avec les ours correspondants (taille et couleur) selon la quantité indiquée par les chiffres inscrits sur les planches.

Déroulement : Chacun leur tour, les enfants lancent les dés taille et constellations et posent les ours correspondants à l'indication des dés. Si l'un des moyens de transport est déjà rempli, l'enfant passe son tour.

Profiter de ces manipulations pour faire verbaliser à chaque enfant les 2 critères permettant de décrire chaque ours.

NATHAN

Bear Games

Série 2 L'arbre à miel

- 4 planches individuelles représentant un parcours de 13 cases menant au pot de miel ;
- 4 ours : 1 orange, 1 bleu, 1 jaune et 1 violet ;
- 1 dé constellations ;
- 1 dé couleurs.

But du jeu : Déplacer son ours selon l'indication du (des) dé(s) et arriver le premier au pot de miel.

Déroulement : Chacun leur tour, les enfants lancent le dé constellations et font progresser leur ours d'autant de cases que le dé l'indique, en suivant les traces de pas.

Pour compliquer le jeu, l'enseignant peut ajouter le dé couleurs. L'enfant ne peut, dans ce cas, déplacer son ours que si sa couleur est indiquée par le dé. La face verte équivaut au « joker » et la face rouge entraîne le recul d'autant de cases que le dé constellations l'indique.

Série 3 Le loto des ours

- 4 planches individuelles ;
- tous les ours ;
- le sac en tissu dans lequel sont dissimulés les ours.

But du jeu : Remplir sa planche le premier pour gagner.

Déroulement : Chacun leur tour, les enfants cherchent à remplir leur planche en plongeant la main dans le sac. Le joueur qui ne saisit pas un ours correspondant à sa planche, passe son tour et remet l'ours dans le sac.

Série 4 Sauvez les ours !

- 4 planches individuelles ;
- tous les ours ;
- 1 dé taille ;
- 1 dé couleurs.

But du jeu : Sauver les ours tombés à l'eau et les placer à l'abri du danger sur l'île. Le premier qui a sauvé tous ses ours du naufrage a gagné.

Déroulement : Les enfants sélectionnent les ours représentés sur leur planche et les placent à l'endroit correspondant. Ils jouent chacun leur tour et déplacent leurs ours sur l'île quand les dés taille et couleurs ont indiqué un des 6 ours concernés.

Profiter de ces manipulations pour faire décrire chaque ours sauvé.

A wide variety of fun handling activities introduce children to early mathematical conc

Teaching aims

- Identifying specific characteristics of the bears in order to compare, sort and according to 1 or 2 criteria (colour and/or size).
- Learning to distinguish, recognise and finally name the main colours: red, blue, yellow and purple.
- Assimilating the concept of size (big/medium/small) through a process of identifying family members (father/mother/child).
- Knowing how to count to 3 and/or 4.
- Understanding what a move is and moving the bears in relation to fixed reference points.

Level of use

3 to 4 years old.

Playing materials

- 4 sets of 4 individual game cards (23 X 33.5 cm) or 16 cards in all.
- 3 wooden dice: 1 dice with sizes (big/medium/small), 1 dice with colours (red, blue, yellow, green, orange and purple), 1 dice with spots (from 1 to 3).
- 1 opaque cloth bag.
- 1 teacher's leaflet.

Series 1 Transportation

- 4 individual game cards each depicting a means of transportation in one colour;
- 1 dice with sizes;
- 1 dice with spots;
- the blue, red, yellow and green bears scattered in the middle of the table.

Aim: to fill the different means of transportation with the corresponding bears (size according to the quantity indicated by numbers printed on the cards).

How to play: The children take turns rolling the dice and placing the corresponding bear card according to the size and number of spots shown on the dice. If one of the transportation is already filled, the child loses their turn.

Take advantage of each match to have the children verbalise the 2 criteria that describe