

# L'OURSON EGARE - BARENSPIEL

*Règles adaptées aux enfants d'aujourd'hui (le jeu a été créé dans les années 1980)*

Le petit ours s'est enfoncé dans la forêt. Il a longtemps joué entre les arbres et les bosquets, mangé des baies et poursuivi des papillons. Mais maintenant qu'il veut rentrer chez sa maman, il ne trouve plus le chemin du retour. Est-ce que quelqu'un veut bien l'aider ? Pour l'aider, il faut aussi que nous entrons dans la forêt et que nous trouvions, carte après carte, un chemin qui aille jusqu'à lui. Mais, comme vous le verrez, ce n'est pas si facile car notre chemin sera tantôt barré par un étang, tantôt par des montagnes, tantôt encore par des buissons remplis d'épines. Parfois aussi, le chemin sera soudain terminé (en impasse) et nous ne pourrons pas continuer par là.

Nous devons aussi faire attention aux habitants de la forêt. Ils sont nombreux. Comment ne pas les effrayer et ne pas déranger l'endroit où ils ont leur nid ou leur trou ? Voilà qui nous fera faire quelques détours !

Et lorsque nous aurons trouvé le petit ours, il faudra encore le sortir de la forêt. Si nous y parvenons, nous aurons gagné tous ensemble. Si ce n'est pas possible, nous perdrons tous ensemble et essayerons de faire mieux une prochaine fois.

## PREPARATION

Cherchez les deux cartes « ourson » et remettez celle avec le dos vert clair dans la boîte. Elle sert dans les variantes. L'autre carte « ourson » a un dos vert foncé et reste dans le matériel que nous utiliserons.

Avec des enfants de 3 ans, gardez toutes les cartes à dos vert foncé et gardez 25 cartes à dos vert clair. Les cartes en trop retournent dans la boîte.

Mélangez faces cachées les cartes vert foncé et formez un carré de 5 x 5 cartes. Laissez un peu d'espace entre les cartes pour que les doigts puissent saisir les cartes. Augmentez ce carré en y ajoutant les cartes vert clair : cela donne au final un carré de 7 x 7 cartes.

Cette grandeur est amplement suffisante pour de jeunes enfants dont la patience n'est pas si grande que chez leurs aînés.

Avec des enfants de plus de 4 ans, toutes les cartes sont utilisées (25 vert foncé et 32 vert clair). Cela donne au centre un carré de 5 x 5 cartes vert foncé. Ce carré est entouré de deux rangées de cartes vert clair, ce qui donne au final un carré de 9 x 9 cartes (faces cachées).

L'adulte demande aux enfants s'ils veulent bien l'aider à retrouver le petit ours. Un tel jeu fonctionne sur le ravissement et sur l'ambiance que l'adulte va mettre dans la découverte des chemins, des obstacles et des animaux.

Le plus jeune reçoit les trois dés. Pour les enfants de moins de quatre ans, deux dés sont amplement suffisants. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Celui dont c'est le tour, lance les dés.

**S'il y a au moins une face ours** sur les deux ou trois dés qu'on emploie, le joueur peut retourner une carte.

**S'il n'y a pas d'ours sur les trois dés et qu'il y a au moins une empreinte d'ours**, le joueur peut relancer les deux ou trois dés. Il espère ainsi obtenir au moins une face ours.

**S'il n'y a que des faces sapin**, le joueur ne peut retourner aucune carte et son tour de jeu est fini.

(Notre manière de gérer les faces des dés est différente de la règle allemande. La règle originale est différente et trop lente : face ours : retourner une carte ; face empreintes : relancer le dé ; face sapin, ne pas retourner de carte).

### **RETOURNER UNE CARTE**

Celui qui peut retourner une carte, essaie de trouver le petit ours. Il peut retourner une carte se trouvant sur le pourtour ou prolonger tout chemin existant.

#### **Carte chemin**

Celui qui découvre une carte chemin peut aussitôt retourner une carte accrochée à ce chemin (tout droit, à droite ou à gauche). Si la nouvelle carte est également un chemin, il peut encore retourner une carte connectée à ce chemin... et ainsi de suite jusqu'au moment où il découvre un animal ou un obstacle.

#### **Carte obstacle**

Lorsqu'un joueur découvre un obstacle, le chemin est coupé par cet obstacle. Le tour de jeu du joueur finit aussitôt.

#### **Passer au-dessus d'un obstacle**

A la place de retourner une carte, un joueur peut prendre une carte chemin déjà découverte et la poser sur l'obstacle. La carte chemin est prise sur le pourtour. La pose de cette carte permet de découvrir aussitôt une des cartes connectée à ce chemin.

#### **Carte animaux**

Celui qui découvre un animal, ne peut pas déranger cet animal et son tour de jeu est terminé. Nous suggérons d'adopter le dialogue suivant :

L'enfant découvre un animal, par exemple un oiseau : *bonjour, oiseau. Que tu es beau !* (Ou combien as-tu de petits bébés ?). *Dis-moi : est-ce que tu as vu le petit ourson ?* L'adulte répond : *non, je n'ai pas vu le petit ourson. Il n'est pas passé par ici !*

C'est dans ces découvertes et ces dialogues que le jeu prend toute sa poésie. Apprendre à nommer l'animal qu'on voit, regarder sa beauté, parler avec lui... Toute la saveur du jeu vient de ces petits dialogues qui disent la beauté de la forêt et du monde animal.

Si un animal ne peut être dérangé, il n'est pas interdit pour un prochain enfant de tourner à droite ou à gauche et d'explorer ainsi la forêt...

#### **Chemin en impasse**

Si un chemin est en impasse parce que des animaux l'empêchent d'être prolongé, il faut naturellement ouvrir un autre chemin, soit à repartant du pourtour, soit en repartant d'un carrefour. Le jeu est ressenti comme davantage coopératif si les enfants travaillent sur un même chemin. Mais cela n'empêche pas que plusieurs chemins différents soient commencés en même temps.

### **FIN DE JEU**

Si un chemin permet de trouver le petit ours, on entre naturellement en dialogue avec lui : *petit ours, est-ce que tu es perdu ? Est-ce que tu voudrais que nous te montrions le chemin pour rentrer à la maison ? Etc...*

**Avec les moins de quatre ans**, les enfants emmène la carte du petit ours sur le chemin qu'ils ont tracé. L'adulte veillera à ce que chaque enfant puisse le transporter sur une partie du chemin. La dimension communautaire en sera renforcée.

**Avec les plus de 4 ans**, les enfants doivent réussir un défi : sortir l'ourson de la forêt en lançant 4 x un dé, tout en empruntant le chemin créé pour le trouver.

Chaque enfant lance un dé quand c'est son tour.

Celui qui obtient face ours, peut faire avancer l'ourson de 4 cartes chemin, en direction de l'orée du bois.

Celui qui obtient face empreinte, peut faire avancer l'ourson de 2 cartes chemin.  
Celui qui obtient face sapin, peut faire avancer l'ourson d'une carte.  
Si les joueurs sont moins que quatre, on veillera à ce qu'il y ait 4 lancers de dé.

Si l'ourson est sorti de la forêt, les joueurs gagnent tous ensemble. L'adulte exprime qu'il se réjouit de cette victoire communautaire.

Si l'ourson ne peut être sorti de la forêt, les joueurs perdent tous ensemble. L'adulte exprime qu'on a vraiment bien aidé le petit ours et qu'une prochaine fois, on y arrivera.

Il est aussi possible de perdre le jeu lorsque l'ourson est au centre (par hasard) d'un groupe d'animaux. Dans une telle situation, on n'arrive évidemment pas à le trouver... puisque les animaux qui l'entourent, ne peuvent pas être dérangés.

### **Deux variantes**

#### **VARIANTE MEMO**

Les cartes sont toutes en double : deux oursons, deux cerfs, deux montagnes. Il vous est donc possible de jouer un memory en utilisant les 50 cartes animaux et obstacles (on retire préalablement les cartes chemin). Pour rappel, la règle d'un memory est de trouver deux cartes semblables en retournant deux cartes lorsque c'est son tour de jeu. Si le joueur échoue, les cartes sont observées par tous puis à nouveau retournées. Si le joueur réussit, il peut immédiatement rejouer. Celui qui gagne le plus de paires, gagne la partie.

#### **VARIANTE JUMEAUX**

Même jeu que le jeu de base... mais en mettant deux frères oursons perdus dans la forêt. Lorsque vous les aurez trouvés tous les deux, il faut les ressortir de la forêt en cinq lancers de dés. Toutes les règles du jeu de base restent les mêmes.

#### **Traduction et adaptation des règles :**

[www.casse-noisettes.be](http://www.casse-noisettes.be) - chaussée d'Alseberg 76 – 1060  
Bruxelles