

JEUX COOPÉRATIFS

La maison des ours

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

OBJECTIFS :

- apprendre à jouer avec des partenaires
- Jouer en respectant plusieurs contraintes
- Apprendre à compter et à lire les constellations de 1 à 6
- Savoir différencier des objets de différentes tailles

MATERIEL par équipe :

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - un plateau de jeu avec la maison des ours - 1 pion pour les déplacements - 1 dé avec les constellations de 1 à 6 | <ul style="list-style-type: none"> - 15 cartes objets pour les ours - 3 cartes ours - 10 cartes fleurs. |
|--|--|

BUT DU JEU

Les trois ours doivent récupérer dans leur maison, 5 objets chacun, correspondant à leur taille, avant que Boucle d'Or n'ait constitué un bouquet de 10 fleurs.

Prévoir un maître du jeu adulte ou enfant plus âgé qui veillera à ce que les joueurs aient bien attribué à chaque ours les objets lui appartenant.

**Cycle
1**

DÉROULEMENT

Avant de démarrer le jeu, faire nommer les 5 objets à récupérer, représentés sur les 15 cartes objets pour les ours : un lit, une chaise, un bol, une cuillère, un pot de miel. Chaque objet est reproduit en 3 tailles.

Les trois joueurs forment une seule famille, prendre la carte de l'ours choisi.

Placer le pion sur la case départ D et les 15 cartes objets pour les ours et les 10 cartes fleurs (faces non visibles) sur les emplacements prévus.

Le premier joueur lance le dé et déplace le pion jusqu' à la case correspondante.

Si c' est une case ours, prendre la 1^{ère} carte objets pour les ours et la placer devant soi sans se préoccuper de la taille.

Si c'est une case fleur, cela représente une fleur cueillie par Boucle d'Or : placer alors une carte fleur sur cette case.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Si l' un d' eux déplace le pion sur une case qui a déjà une fleur, il perd un tour.

Le pion ne peut jamais reculer mais les joueurs ont la possibilité de choisir la direction à prendre pour éviter les cases fleurs, notamment au niveau du toit.

Si le pion est sur une case échange (2 flèches), deux cartes objets peuvent être échangées entre les joueurs de façon à ce que chaque ours ait bien celui qui correspond à sa taille.

Ex : papa ours donne le petit bol à bébé ours qui donne la cuillère moyenne à Maman ours.

Le jeu s'arrête lorsque les 3 ours ont les 5 objets correspondant à leur taille ou lorsque les cartes fleurs ont été placées sur le plateau. La 10ème carte fleur posée sur la case départ matérialise l'arrivée de Boucle d'Or sur le seuil de la maison des ours.

