

# L'ours savant

Qui connaît les contraires ?

Un jeu éducatif pour 1 à 4 joueurs de 3 à 6 ans.  
Avec l'ours savant qui permet un contrôle systématique.

**Idée :** Anja Dreier-Brückner  
**Illustration :** Anja Dreier-Brückner  
**Durée d'une partie :** env. 5 à 10 minutes par jeu

*« Qu'est-ce qui est grand ? »  
demande le petit ours au grand ours.  
« Le contraire de ce qui est petit ! »  
répond le grand ours qui continue  
de lire son journal.  
« Ah ! bon ! » pense le petit ours  
en se dandinant d'un pied sur l'autre.  
D'un seul coup, il plonge au milieu de  
la page que le grand ours est en train  
de lire, il le regarde et lui demande :  
« Et un contraire, c'est quoi ? ».  
Le grand ours pose alors son journal,  
prend le petit ours par la main et lui dit :  
« Viens avec moi, je vais te montrer  
ce que c'est ! ».*



## Contenu

- 1 ours savant pour contrôler si l'on a bien joué
- 20 cartes (10 paires)
- 1 cadre pour cartes
- 1 règle du jeu

Chers parents,

Les paires de cartes représentent différents métiers. Avant de jouer pour la première fois, regardez les motifs des cartes avec vos enfants et expliquez-leur en détail les contraires montrés.

Les cartes de contraires ci-dessous sont compris dans le jeu :

- grand - petit
- clair - foncé
- plein - vide
- haut - bas
- ouvert - fermé
- devant - derrière
- léger - lourd
- sale - propre
- gai - triste
- mouillé - sec

En parlant avec vos enfants, vous pouvez également nommer d'autres contraires de la vie quotidienne et indiquer leurs caractéristiques.

# 1. L'ours savant et les contraires

Un jeu de classement pour un enfant et un adulte.

## Préparatifs

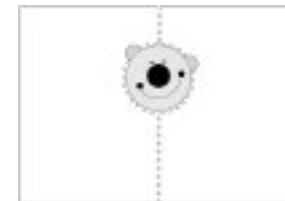
Poser toutes les cartes les unes à côté des autres sur la table, face visible. Préparer le cadre pour cartes et l'ours savant.

## Déroulement de la partie

L'adulte choisit une carte et la pose devant l'enfant. L'enfant cherche la carte correspondante et pose les deux cartes l'une à côté de l'autre dans le cadre pour cartes. L'enfant vérifie qu'il a choisi la bonne carte à l'aide de l'ours savant.

**Vérification des cartes avec l'ours savant :**

Prends le cadre et poses-y deux cartes en mettant les découpes l'une en face de l'autre. Mets ensuite l'ours savant dans le trou ainsi formé.



**Est-ce qu'il rentre exactement dedans ?**

Les deux cartes vont donc bien ensemble.

**Il ne rentre pas dedans ?**

Les deux cartes ne correspondent pas à une paire de cartes.

• **Les deux cartes forment-elles une paire ?**

Bravo ! Décris le contraire dont il s'agit. Si tu ne sais pas exactement de quel contraire il s'agit, tu peux te faire aider par un adulte. Ensuite, pose les deux cartes devant toi, face cachée, et cherche deux autres cartes formant une paire.

• **Les deux cartes ne vont pas ensemble ?**

Domage ! Tu trouveras certainement les deux bonnes au tour suivant. Repose les cartes et essaie de trouver deux autres cartes qui vont ensemble.

## Fin de la partie

La partie est finie dès que tu as trouvé toutes les paires de cartes et que tu les as classées correctement.

*poser les cartes, face visible, le cadre et l'ours*

*trouver les paires de cartes*

*Bonnes cartes ?  
cartes en récompense*

*Mauvaises cartes ?  
reposer les cartes*

*toutes les paires de cartes ont été trouvées = fin de la partie*

## 2. Mémo des contraires

Un jeu de mémoire et de classement pour 1 à 4 joueurs.

### Préparatifs

Retourner les cartes, face cachée, les mélanger et les poser les unes à côté des autres sur la table. Préparer le cadre pour cartes et l'ours savant.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lequel d'entre vous est le plus petit ? C'est toi qui commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est alors le joueur le plus grand qui commence. Vous voyez, on a déjà les deux premiers contraires !

Le joueur dont c'est le tour essaie de trouver deux cartes qui vont ensemble : il retourne deux cartes et regarde ce qu'il y a dessus. Il les pose ensuite l'une à côté de l'autre et contrôle à l'aide de l'ours savant si les cartes vont ensemble.

- **Ces deux cartes ne vont pas ensemble ?**  
Dommage ! Repose les cartes en les retournant, face cachée. Tu en trouveras peut-être deux qui vont ensemble au tour suivant.
- **Ces deux cartes vont ensemble ?**  
Super ! Décris le contraire dont tu penses qu'il s'agit. Si tu ne sais pas quel contraire est illustré, fais-toi aider par un autre joueur.
  - **Ta description est exacte ?**  
Tu gardes les deux cartes et les poses devant toi, face visible. Si un autre joueur t'a aidé, chacun prend une carte.
  - **Ta description est fausse ?**  
Repose les deux cartes en les retournant, face cachée.

C'est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

### Fin de la partie

La partie est finie dès que toutes les paires de cartes ont été trouvées. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont une pile de la même hauteur, ils gagnent tous ensemble.

On pourra changer le jeu avec les règles suivantes :

- Le jeu sera plus facile si l'on retire les paires de cartes difficiles avant de jouer.
- Il sera plus difficile si le métier de la carte est décrit avant de retourner la carte. Il faudra donc d'abord deviner, mais ce sera un bon exercice de mémoire.  
Le joueur ne récupérera les deux cartes seulement si le bon métier de la carte a été décrit et si les deux cartes correspondantes ont été trouvées.

*retourner les cartes,  
face cachée, les  
mélanger et  
préparer l'ours*

*trouver deux cartes  
allant ensemble  
retourner deux cartes*

*pas de paire*

*Est-ce que c'est  
une paire ?  
décrire le métier et  
vérifier les cartes  
avec l'ours savant,  
Description est  
exacte ? Cartes en  
récompense*

*Description est  
fausse ?  
Reposer les cartes*

*le plus de cartes =  
partie gagnée*