

## L'OURS ET LES FEUILLES

### Objectifs

- Mettre les élèves en situation de construire une collection équipotente à une autre par correspondance terme à terme ou par dénombrement s'ils maîtrisent celui-ci.

### Compétences

- Construire une collection équipotente à une autre.

### Obstacles à surmonter

- Une collection repère dont le cardinal est au-delà de ce que l'on maîtrise de la comptine numérique.
- La disposition des feuilles qui parfois se superposent.

### Matériel

- l'album « l'ours et les feuilles », David EZRA STEIN
- un ours en peluche et une boîte suffisamment grande pour l'y placer
- des cartes plastifiées représentant des collections de de 1 à 6 feuilles
- une grande quantité de feuilles en feutrines (ou en tissus)

### Déroulement

1. Lecture offerte de l'album « l'ours et les feuilles »
2. Jeu « l'ours et les feuilles » (4 joueurs maximum)  
*Ce jeu est un jeu coopératif. Il n'y a pas de gagnant si ce n'est l'ours qui, une fois réchauffé, peut se rendormir.*
  - (a) « L'ours s'est réveillé. Il a froid. Il faut lui trouver des feuilles pour le réchauffer. »  
→ présentation du matériel
  - (b) Pour gagner des feuilles et les installer dans la caverne de l'ours, il faut tirer une carte et prendre autant de feuilles qu'il y en a sur la carte..
  - (c) Chacun à leur tour, les joueurs tire une carte et, en utilisant la méthode de leur choix, prennent autant de feuilles qu'il y en a sur la carte.
  - (d) Ils disposent les feuilles dans la caverne.

### Différenciation

- La différenciation s'effectue en sélectionnant les cartes présentant un nombre de feuilles plus ou moins important suivant les compétences des enfants.  
Il est d'ailleurs tout à fait envisageable de ne pas faire tirer au sort les cartes mais de donner les cartes adaptées à chaque joueur. De cette façon, on peut faire jouer ensemble des enfants dont les compétences sont très différentes.