



Le chat et la souris

Cycle 2

Calculs de sommes et de différences

Nombre de joueurs et durée :

2 joueurs
3 à 5 minutes

Matériel :

Une feuille de marque (cf doc joint) ; chacun des joueurs dispose de la liste des nombres naturels de 1 à 9 ; ceux-ci sont rayés au fur et à mesure de leur utilisation.

But du jeu

Pour le chat, attraper la souris ; pour la souris, se réfugier dans son trou.

Règles

1) Un joueur est le chat ; au départ il est en 1. L'autre joueur est la souris ; au départ elle est en 30 et doit essayer de rejoindre son trou situé en 0.

2) La souris joue la première ; elle choisit pour cela l'un des nombres naturels dont elle dispose, le raye, le soustrait de 30 et inscrit le résultat au-dessous.

C'est ensuite le tour du chat qui choisit lui aussi un de ses naturels de 1 à 9, le raye, l'ajoute à 1 et écrit le résultat au-dessous.

3) Ensuite, chaque joueur, à tour de rôle, choisit l'un des nombres naturels encore disponibles, l'ajoute ou le retranche au dernier nombre qu'il a inscrit dans sa colonne, et place le résultat au-dessous.

4) Le chat n'a pas le droit d'aller en 0 ; ni le chat ni la souris n'ont le droit de dépasser 30.

5) La partie s'arrête dans l'un des cas suivants :

- Après avoir joué, le chat atteint le nombre où est arrivée la souris au coup précédent ; il a gagné. (Attention , on n'arrête pas la partie quand la souris arrive sur la position du chat).

- La souris réussit à se placer en 0 ; elle a gagné.

- Les deux joueurs ont épuisé leurs nombres sans que l'une des éventualités précédentes se soit produite ; la partie est nulle.

Exemple

Chat		Souris	
1	1	30	1
2	10	22	2
3	18	19	3
4	14	18	4
5	21	22	5
6	16	17	6
7	10	8	7
8	7	2	8
9		0	9

La souris s'est réfugiée en 0
Elle a gagné

Chat		Souris	
1	1	30	1
2	10	21	2
3	8	20	3
4	16	17	4
5	23	24	5
6	29	30	6
7	25	25	7
8			8
9			9

Le chat attrape la souris en 25
Il a gagné.