

chat et souris

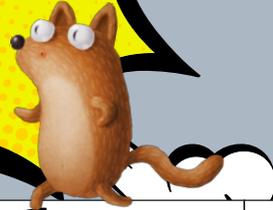


Ce pdf contient :
- plateau de jeu
- règle du jeu
- images et étiquettes pour ranger le jeu

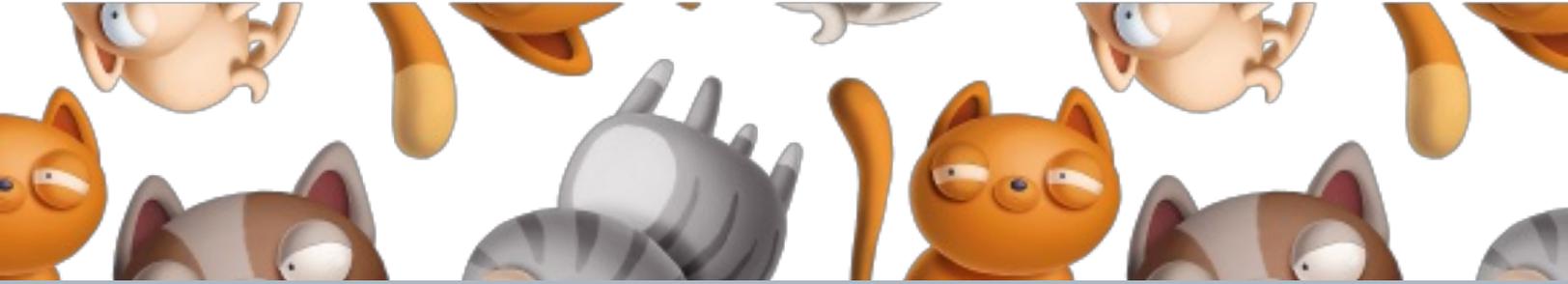
**Sommes
et différences
Cycle 2
Cycle 3**



chat et souris



1	30	1	1
2			2
3			3
4			4
5			5
6			6
7			7
8			8
9			9

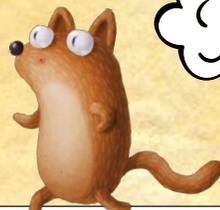


2 joueurs

*
**



Chat et souris



1	30	1	1
2			2
3			3
4			4
5			5
6			6
7			7
8			8
9			9

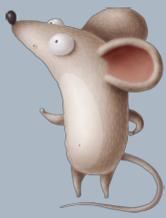


2 joueurs
*
**



2 joueurs
*
**





Règles du jeu

2 joueurs
feuille de jeu
deux feutres

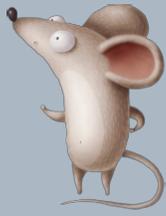


But du jeu

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 de 1 à 9 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 en-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 arrivé 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.



crédits



Jeu d'après le chat et la souris
proposé par Nicolas Pinel créateur de
la méthode heuristique de
mathématiques .