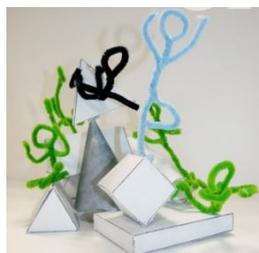
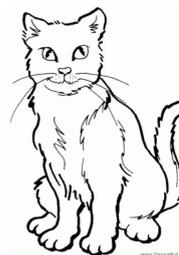


Semaine 6 : jeu avec ou sans plateau



Le jeu du chat et de la souris



Cycle	Cycle 2
Domaine mathématiques	Nombres et calculs
Compétences mathématiques en jeu	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul
Organisation des élèves	Binômes
Matériel	Une feuille de marque Chacun des joueurs dispose de la liste des nombres de 1 à 9 ; ceux-ci sont rayés au fur et à mesure de leur utilisation. Plateau de jeu et pions (chat et souris) (niveaux 1 et 2)
But du jeu	Pour le chat, attraper la souris ; pour la souris, se réfugier dans son trou.
Préparation du jeu	Installer le plateau de jeu. Distribuer les feuilles de marque.
Déroulement	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. La souris joue la première ; elle choisit pour cela l'un des nombres dont elle dispose (de 1 à 9), le raye sur la feuille de marque, le soustrait de 30 et inscrit le résultat au-dessous. C'est ensuite le tour du chat qui choisit lui aussi un de ses nombres de 1 à 9, le raye, l'ajoute à 1 et écrit le résultat au-dessous. Ensuite, chaque joueur, à tour de rôle, choisit l'un des nombres encore disponibles, l'ajoute ou le retranche au dernier nombre qu'il a inscrit dans sa colonne, et place le résultat au-dessous. Le chat n'a pas le droit d'aller en 0 ; ni le chat ni la souris n'ont le droit de dépasser 30.
Fin de partie	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.
Variante(s)	On peut utiliser les plateaux de jeu pour aider les élèves à se repérer et mettre en place davantage de stratégies.
Niveau(x) de difficulté	1-2 : avec un des plateau de jeu 3 : sans plateau