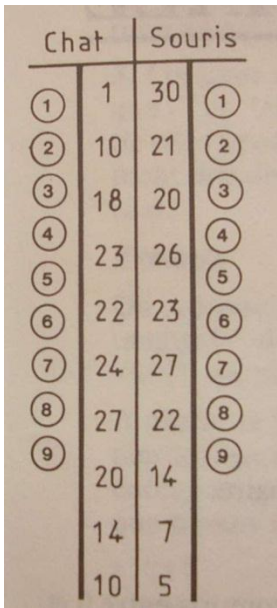
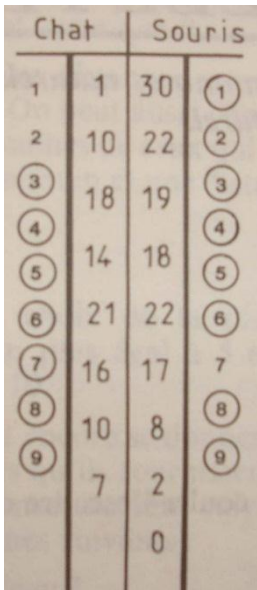
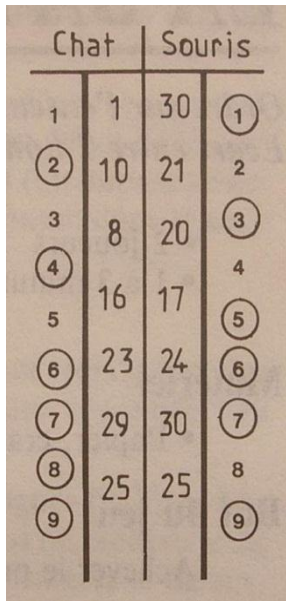


Le chat et la souris <i>(Comment faire du calcul un jeu d'enfant, APMEP, Vuibert)</i>	
Objectif	Calculer des sommes et des différences Nombres jusqu'à 30
Niveau	CE1
Nombre de joueurs	2 joueurs : un chat et une souris
But du jeu	Le chat doit attraper la souris et la souris doit se réfugier dans son trou (case n°1)
Règle du jeu	<p>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.</p> <p>La souris joue la 1^{ère}. Elle choisit pour cela l'un des nombres naturels dont elle dispose, le raye, le soustrait de 30 et inscrit le résultat au-dessous.</p> <p>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.</p> <p>Ensuite chaque joueur à tour de rôle choisit l'un de ses 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.</p> <p>Le chat n'a pas le droit d'aller en 0. Ni le chat, ni la souris n'ont le droit de dépasser 30.</p> <p>La partie s'arrête dans l'un des 3 cas suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><u>Exemples</u> (les nombres utilisés sont entourés) :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Partie nulle</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>La souris s'est réfugiée en 0. Elle a gagné.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Le chat attrape la souris en 25. Il a gagné.</p> </div> </div>
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> • En début d'année, la souris peut être en 20 et le chat en 1. Au fur et à mesure de l'année, on peut changer la case de départ du chat et celle de départ de la souris. Ex : le chat part de 41, la souris de 70 et elle doit arriver en 40. • Donner éventuellement une calculette pour vérifier les calculs ou bien des tableaux de nombres

Matériel	1 grille pour 2 joueurs
Modalités de mise en oeuvre	

Le chat et la souris

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

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

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

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

