

Le chat et la souris

La souris est au numéro 1 et utilise les cases se trouvant sous le 1, le chat est au numéro 30 et il utilise les cases se trouvant sous le 30.

La souris commence la partie en plaçant une de ses cartes nombres dans la case sous le 1. Elle ajoute le nombre choisi au 1 et note le résultat sur un petit carré blanc qu'elle place dans la case suivante.

C'est ensuite au tour du chat de jouer. Il choisit une de ses cartes nombres, la place dans la case sous le 30, l'ajoute ou l'enlève au 30, note le résultat sur un petit carré blanc qu'il place sur la case suivante.

La partie continue ainsi : chacun à son tour place une carte nombre, l'ajoute ou l'enlève au résultat précédent et note le nouveau résultat sur un petit carré blanc qu'il/elle place dans la case suivante.

Le but pour la souris est d'arriver au résultat 30, son trou.

Le but pour le chat est d'arriver sur un résultat identique à celui de la souris avant que celle-ci n'ait pu atteindre son trou.

La partie se termine dans les trois cas suivants :

- Si le chat arrive sur le même nombre que la souris, c'est alors le chat qui gagne la partie
- Si la souris arrive pile au 30, elle est dans son trou et c'est elle qui gagne la partie
- Si les deux ne peuvent plus jouer, la partie est nulle.

Matériel :

Planche de jeu

Crayon-gomme

Matériel à préparer à l'avance :

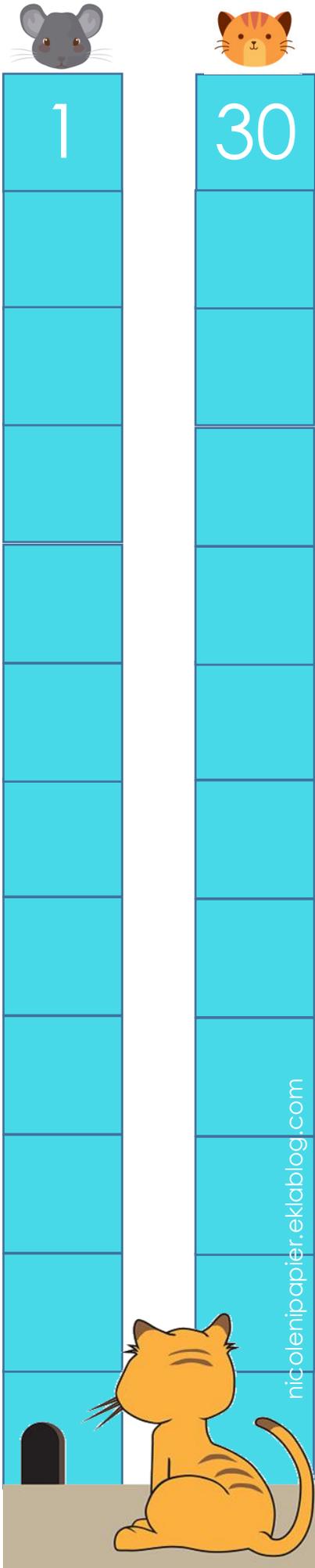
Cartes nombres de 1-9 découpées

Cartes blanches découpées

Le chat et la souris



Math : prolongement / aigre et la litve



Le chat et la souris

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