

JM3

Tom et Jerry (CM2 - 6èmes)

PRÉSENTATION

Voici un jeu se jouant à deux.

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 20 et doit essayer de rejoindre son trou situé en 0.
Chaque joueur dispose des nombres entiers entre 1 et 9.
2. La souris joue la première :
 - elle choisit pour cela un nombre entier entre 1 et 9 dont elle dispose,
 - le raye,
 - le soustrait de 20 et inscrit le résultat en-dessous.
3. C'est ensuite le tour du chat :
 - il choisit lui aussi un entier entre 1 et 9,
 - le raye,
 - l'ajoute à 1 et écrit le résultat en-dessous.
4. Ensuite chaque joueur, à tour de rôle :
 - choisit un de ses entiers encore disponibles,
 - le raye,
 - l'ajoute ou le soustrait au dernier nombre qu'il a inscrit, et place le résultat en-dessous.
5. Le chat n'a pas le droit d'aller en 0 et ni le chat ni la souris n'ont le droit de dépasser 20.
6. La partie s'arrête dans l'un des trois 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 entiers sans que l'une des éventualités précédentes ne se soit produite : la partie est nulle.

QUESTIONS

Après avoir joué quelques parties, essayer de répondre aux questions suivantes :

1. Quelles stratégies peut-on mettre en place pour ne pas perdre ?
2. Quelles stratégies peut-on mettre en place pour gagner quand on est le chat ? Quand on est la souris ?
3. Mêmes questions avec les mêmes règles mais la souris part de 30.

