

## 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.

