

# Chat, c'est toi le chat !

D'après une situation de « Un rallye mathématique à l'école maternelle ? Oui, c'est possible ! » · Fabien Emprin et Fabienne Emprin-Charotte, CRDP Champagne-Ardenne

## Avant de jouer

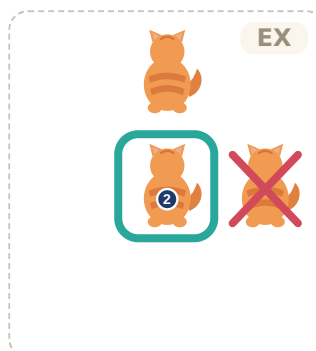
**Matériel** 6 zones circulaires - cerceaux ou cercles tracés au sol - en deux lignes de trois · une série de 4 cartes · 4 joueurs · un adulte (ou un meneur) pour valider.



### MISE EN PLACE

1. Marquer le « devant » (un plot, le tableau...).
2. Tous les joueurs restent tournés dans ce sens pendant toute la partie.

## Lire une carte



-  le chat encadré, c'est **toi** ; son numéro (1 à 4) est celui de ta carte
-  un chat = **quelqu'un** est à cette place
-  un chat barré = **personne** juste à côté dans cette direction (cercle vide, ou pas de cercle)
- rien de dessiné = on ne sait pas
- le haut de la carte = **devant**

Dans les solutions, ce même numéro indique la place du joueur qui tient cette carte.

## Comment jouer

3 étapes

### 1 Distribuer

Chaque joueur reçoit une carte de la même série.

**Règle d'or : on ne montre jamais sa carte aux autres.**

### 2 Échanger et se placer

En parlant (« quelqu'un devant moi », « personne à ma droite »...), les 4 joueurs cherchent un placement qui rende les quatre cartes vraies. Deux zones restent vides.

### 3 Vérifier

Quand le groupe pense avoir réussi, chacun lit sa carte à voix haute. Les quatre doivent être vraies. Plusieurs placements peuvent convenir : une seule solution suffit et tous sont dans les pages solutions.

## 20 séries progressives

4 niveaux

### 1 Découverte

Beaucoup d'indices positifs : on apprend à lire sa carte et à se placer.

### 2 Cartes complètes

Chaque carte montre les 4 places voisines : devant, derrière, à gauche, à droite.

### 3 Cartes partielles

Chaque carte ne dit pas tout : il faut échanger pour se placer.

### 4 Expertes

Très peu d'indices et un seul placement possible : il faut croiser les informations du groupe.

### VARIANTES

Donner les quatre cartes à un élève : il dessine seul un placement qui les rend toutes vraies · chronométrer · faire créer de nouvelles cartes par les élèves.

# Exemple guidé : ce placement est-il correct ?

Les numéros 1 à 4 désignent les joueurs qui ont les cartes 1 à 4. Tous regardent vers le « devant ».

## LES QUATRE CARTES

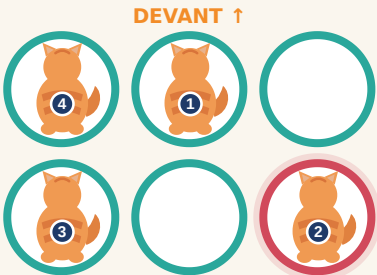
Exemple

Exemple

Exemple

Exemple

### 1. ON ESSAIE CE PLACEMENT



- Carte 1 : il y a bien un chat à gauche.

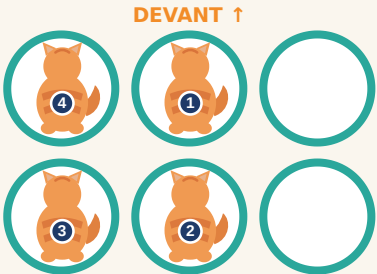
Vraie
- Carte 2 : un chat est attendu devant et à gauche, mais les deux places sont vides ; aucun chat à droite ni derrière.

Fausse

Dès qu'une carte est fausse, on sait que le placement est incorrect.

2 se déplace de la zone en bas à droite vers la zone en bas au centre.

### 2. ON CORRIGE LE PLACEMENT



- Carte 1 : il y a bien un chat à gauche.

Vraie
- Carte 2 : il y a bien un chat devant et à gauche ; aucun chat à droite ni derrière.

Vraie
- Carte 3 : il y a bien un chat devant.

Vraie
- Carte 4 : il y a bien un chat à droite et derrière.

Vraie

Les quatre cartes sont vraies : le placement est correct.

# Solutions (pour l'adulte)

Dans les grilles, les numéros 1 à 4 désignent les joueurs qui ont les cartes 1 à 4. Le numéro de chaque carte est écrit sur le chat encadré. Le haut des grilles = « devant ». Certaines séries admettent plusieurs placements corrects (groupe décalé d'une colonne, échanges symétriques...) : ils sont tous dessinés ci-dessous. Une seule solution suffit. Dans tous les cas, on valide en relisant les cartes une à une : c'est gagné dès que chaque carte est vraie.

## NIVEAU 1 - DÉCOUVERTE

**Série 1** 2 placements corrects

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 4 |   |
| 2 | 3 |   |
|   | 1 | 4 |
|   | 2 | 3 |

**Série 3** 2 placements corrects

|   |   |   |
|---|---|---|
| 2 | 4 | 3 |
|   | 1 |   |
| 2 | 3 | 4 |
|   |   | 1 |

**Série 4** 2 placements corrects

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | 2 | 1 |
| 4 |   | 3 |
| 2 | 1 | 4 |
|   | 3 |   |

**Série 2** 8 placements corrects

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 2 |   | 2 | 3 | 4 | 2 |   |   | 3 | 2 | 4 |   | 2 | 4 |   | 2 |   | 3 | 4 | 2 |   |   | 2 |
|   | 1 | 4 | 1 |   |   | 1 | 3 | 4 |   | 1 |   | 3 | 1 |   | 3 | 1 | 4 |   |   | 1 | 3 | 4 | 1 |

**Série 5** 5 placements corrects

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 |   |   | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 |   | 1 | 4 | 2 |
| 3 | 1 | 4 |   | 3 |   |   | 3 | 4 |   |   | 3 |
| 2 | 1 | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

## NIVEAU 2 - CARTES COMPLÈTES

**Série 6** placement unique

|   |   |   |
|---|---|---|
| 2 |   | 4 |
| 3 | 1 |   |

**Série 7** placement unique

|   |   |   |
|---|---|---|
| 4 | 1 | 2 |
|   | 3 |   |

**Série 8** placement unique

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | 1 | 3 |
| 2 | 4 |   |

**Série 9** 2 placements corrects

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | 4 | 3 |
|   | 2 | 1 |
| 4 | 3 |   |
| 2 | 1 |   |

**Série 10** 4 placements corrects

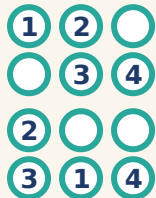
|   |  |   |   |  |   |   |  |   |   |  |   |
|---|--|---|---|--|---|---|--|---|---|--|---|
| 4 |  | 3 | 3 |  | 4 | 3 |  | 4 | 4 |  | 3 |
| 1 |  | 2 | 1 |  | 2 | 2 |  | 1 | 2 |  | 1 |

# Solutions (pour l'adulte)

Dans les grilles, les numéros 1 à 4 désignent les joueurs qui ont les cartes 1 à 4. Le numéro de chaque carte est écrit sur le chat encadré. Le haut des grilles = « devant ». Certaines séries admettent plusieurs placements corrects (groupe décalé d'une colonne, échanges symétriques...) : ils sont tous dessinés ci-dessous. Une seule solution suffit. Dans tous les cas, on valide en relisant les cartes une à une : c'est gagné dès que chaque carte est vraie.

## NIVEAU 3 - CARTES PARTIELLES

**Série 11** 2 placements corrects



**Série 12** placement unique



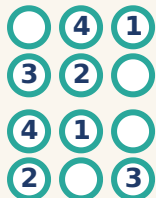
**Série 13** 2 placements corrects



**Série 14** 2 placements corrects



**Série 15** 2 placements corrects



## NIVEAU 4 - EXPERTES

**Série 16** placement unique



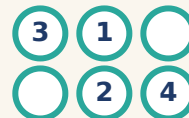
**Série 17** placement unique



**Série 18** placement unique



**Série 19** placement unique



**Série 20** placement unique

