

LA BATAILLE NAVALE



BUT DU JEU

Le pirate qui coule le premier la flotte de son adversaire gagne la bataille.



NOMBRE DE JOUEURS



La bataille navale se joue à deux.

MATÉRIEL

- une fiche de jeu par joueur
- des crayons de couleurs
- un grand carton

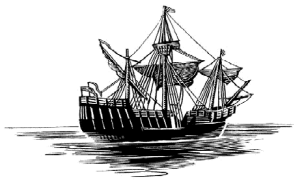


PRÉPARATION DU JEU

1. Écrire son prénom, le prénom de son adversaire et la date sur sa fiche de jeu.
2. Mettre le carton entre les deux joueurs pour cacher les fiches de jeu.
3. Dessiner trois bateaux dans son quadrillage (un bateau par case).
4. Écrire les coordonnées de ses trois bateaux à l'endroit prévu.

DÉROULEMENT DU JEU

1. On tire au sort le joueur qui commence.
2. Le joueur qui commence propose les coordonnées d'une case \Rightarrow ex (B,4)
 - ☞ S'il n'y a pas de bateau dans cette case :
 - L'adversaire annonce « Rien ».
 - Le joueur dessine un boulet de canon bleu dans la case demandée.
 - ☞ S'il y a un bateau dans cette case :
 - L'adversaire annonce « Coulé »
 - Le joueur colorie la case demandée en rouge.
 - Le joueur écrit les coordonnées du bateau coulé à l'endroit prévu.
3. On joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de bateaux.



BATAILLE NAVALE



GÉOMÉTRIE



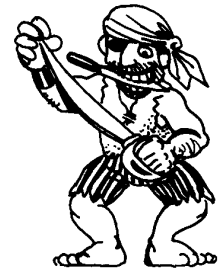
Pirate : _____

Adversaire : _____

Date de la bataille : _____

MA FLOTTE

10													
9													
8													
7													
6													
5													
4													
3													
2													
1													
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	



Coordonnées
de mes bateaux



Coordonnées
des bateaux coulés



LA FLOTTE DE MON ADVERSAIRE

10													
9													
8													
7													
6													
5													
4													
3													
2													
1													
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	