Se repérer dans un quadrillage : découverte : jeu de la bataille navale

Les enfants savent déjà utiliser un tableau à double entrée. Leur expliquer comment on lit ce type de tableau en faisant le parallèle avec les tableaux à double entrée.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

La case qui correspond à la colonne b et à la ligne 3 s'appelle (B,3) ou (3, B).

Puis jouer à la bataille navale pour s'entraîner à donner le code des cases.

Règle du jeu : Se joue à deux. Faire colorier les 3 navires, les découper et les poser verticalement ou horizontalement sur le quadrillage. Chaque joueur à son tour donne le code d'une case : si une partie de bateau est posée dans cette case dire « touché » et chaque joueur coche la case. Quand un bateau est entièrement coché, dire « coulé ».

Le premier joueur à avoir coulé les 3 navires de son adversaire a gagné.

Jeu à reprendre jusqu'à ce que votre enfant ait compris.

Ma grille

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Mes navires

--	--

--	--	--

--	--	--

Ma grille

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Me\$ navire\$

--	--

--	--	--

--	--	--

Ma grille

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Me\$ navire\$

--	--

--	--	--

--	--	--

Quand c'est compris, faire réaliser la fiche d'exercice.