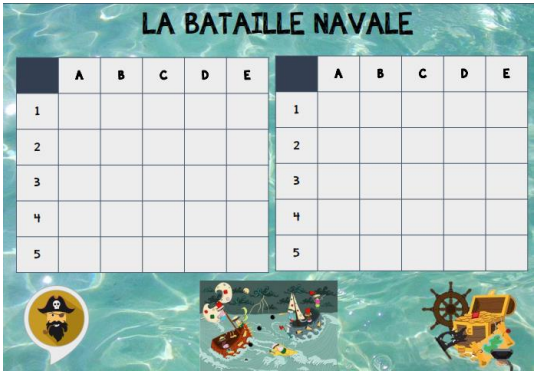


Activités mathématiques GS

-Bataille navale-



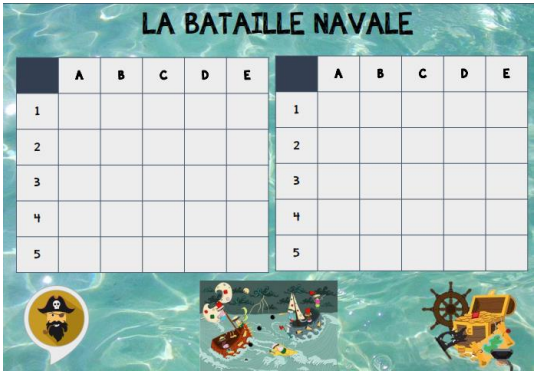
Matériel nécessaire :

- 1) Jeu « Trésor des pirates » (une carte au trésor par joueur) et petits objets (« trésors ») ou étiquettes du jeu (voir pièces jointes)
- 2) Jeu de la bataille navale (voir pièces jointes)

		Consignes à donner à votre enfant :
1	A treasure map grid with columns labeled a-e and rows labeled 1-5. The map shows a green island in the center of a blue sea, with a compass rose in the top right corner and a pirate character in the bottom right corner.	Commencer par le jeu « Trésors du pirate » : 1) Demander à votre enfant de placer les trésors dans les cases que vous lui indiquez (ex : « place le diamant en B2, place les pièces d’or en D5 ») Vous pouvez ensuite réaliser l’exercice en sens inverse (c’est au tour de votre enfant de vous indiquer les cases) 2) <u>Jeu</u> : Chaque joueur dispose d’une carte au trésor. Le joueur 1 dispose les trésors où il le souhaite. Le joueur 2 dispose de jetons et d’une carte pour récupérer son trésor (3^e page du fichier joint). Le joueur 2 propose des cases (il pose un jeton sur la case qu’il demande pour se souvenir des cases demandées). ❖ Si la case demandée est vide il ne se passe rien ❖ Si la carte contient un trésor, le joueur 1 enlève la carte obtenue et la donne au joueur 2. Le but étant bien sûr de récolter l’intégralité du trésor.
2	A 5x5 grid titled 'LA BATAILLE NAVALE' with columns labeled A-E and rows labeled 1-5. The grid is set against a blue sea background.	<u>Jeu de la bataille navale #1 :</u> Matériel : • Petit quadrillage (un pour chaque joueur) • Planche de bateaux à détruire • Jetons de deux couleurs différentes <u>Jeu</u> : Le joueur 1 dispose les bateaux sur son quadrillage. Le joueur 2 propose une position (ex : A2). ❖ Si la case est vide, le joueur 2 place un jeton d’une couleur. ❖ Si la case est occupée, le joueur 1 annonce « touché » (ou « coulé » si le bateau est coulé) et le joueur 2 dispose un jeton d’une autre couleur, ou bien remporte le bateau coulé.

Activités mathématiques GS

-Bataille navale-



		Consignes à donner à votre enfant :
3	A 7x9 grid for the game 'LA BATAILLE NAVALE'. The grid has columns labeled A, B, C, D, E, F, G, H, I and rows labeled 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Below the grid is a small illustration of a pirate ship and a treasure chest.	Jeu de la bataille navale #2 : Matériel : • Grand quadrillage (un pour chaque joueur) • Planche de bateaux à détruire • Jetons de deux couleurs différentes Jeu : Le joueur 1 dispose les bateaux sur son quadrillage. Le joueur 2 propose une position (<i>ex : A2</i>). ❖ Si la case est vide, le joueur 2 place un jeton d'une couleur. ❖ Si la case est occupée, le joueur 1 annonce « <i>touché</i> » (ou « <i>coulé</i> » si le bateau est coulé) et le joueur 2 dispose un jeton d'une autre couleur, ou bien remporte le bateau coulé.
4	A 5x5 grid for the game 'LA BATAILLE NAVALE'. The grid has columns labeled A, B, C, D, E and rows labeled 1, 2, 3, 4, 5. Below the grid is a small illustration of a pirate ship and a treasure chest.	Jeu de la bataille navale #3 : Matériel : • Double quadrillage (un pour chaque joueur) • Planche de bateaux à détruire • Jetons de deux couleurs différentes Jeu : Chaque joueur dispose les bateaux sur son quadrillage. Le joueur 1 propose une position (<i>ex : A2</i>). ❖ Si la case est vide, le joueur 2 place un jeton d'une couleur. ❖ Si la case est occupée, le joueur 1 annonce « <i>touché</i> » (ou « <i>coulé</i> » si le bateau est coulé) et le joueur 2 dispose un jeton d'une autre couleur, ou bien remporte le bateau coulé. On inverse ensuite les rôles. La gagnant est celui qui a coulé tous les bateaux de son adversaire en premier.