

CE1-G3 : LA BATAILLE NAVALE

• Objectif

Repérer les cases d'un quadrillage en suivant les lignes et les colonnes ou en repérant les noeuds.

• Matériel

Feuille de jeu (avec 1 cuirassé, 1 croiseur, 2 torpilleurs et 1 sous-marin).

• Déroulement Jeu à 2.

But du jeu : couler le premier toute la flotte de son adversaire.

Le combat naval se dispute à 2 joueurs A et B.

Chacun d'eux a devant lui une feuille de jeu qui comporte 2 quadrillages : son quadrillage où est disposée sa flotte (1 cuirassé, 1 croiseur, 2 torpilleurs et 1 sous-marin) et celui où il va dessiner au fur et à mesure la flotte de son adversaire. Avant de commencer la partie, chaque joueur dispose, à l'insu de son adversaire, la totalité de sa flotte. Les règles sont les suivantes : les navires ne peuvent pas se toucher même par un coin ; les navires peuvent toucher les bords du quadrillage ; les cases non occupées représentent l'eau.

Un bateau peut être touché (une case atteinte) ou coulé (toutes les cases atteintes).

Le joueur A tire une fois et annonce la case visée correspondante (par exemple, b2) ; le joueur B annonce « touché » ou « coulé » ou « dans l'eau » suivant le cas. Le joueur A (dans la case b2 de son second quadrillage) met une croix si c'est touché, dessine le bateau et coche les cases voisines en mettant des points si c'est coulé, et met un point si c'est dans l'eau pour se souvenir des cases qu'il a déjà nommées.

Le joueur B tire à son tour (par exemple c3) et remplit sa feuille de la même façon. C'est au tour du joueur A de dire si un de ses bateaux a été touché, coulé ou si le tir a été dans l'eau, au niveau de la case c3 de sa grille et ainsi de suite.

Joueur A 1. 4. Dans l'eau	Joueur B 2. touché 3. c3
--	--

CE1-G3 : LA BATAILLE NAVALE-matériel

Feuille de jeu

La flotte

1 cuirassé	
------------	---

1 croiseur	
------------	--

2 torpilleurs	
---------------	---

2 sous-marins	
---------------	---

Jeu 1

	1	2	3	4	5	6	7
a							
b							
c							
d							
e							
f							
g							

	1	2	3	4	5	6	7
a							
b							
c							
d							
e							
f							
g							

Jeu 2

	1	2	3	4	5	6	7
a							
b							
c							
d							
e							
f							
g							

	1	2	3	4	5	6	7
a							
b							
c							
d							
e							
f							
g							