



Compétences travaillées :

- Lire un tableau à double entrée, se repérer dans un quadrillage

CONTENU DU SAC :

Deux grilles de jeu (une grille a deux côtés) composées de 10 cases, numérotées horizontalement de 1 à 10 et de A à J verticalement. Un des côtés d'une grille sert à disposer ses propres bateaux et l'autre à marquer les localisations ou les tentatives de localisation des bateaux de l'adversaire.

- Des pions blancs et rouges pour marquer les points touchés ou non des bateaux et ainsi se souvenir des tentatives de localisation des bateaux de l'adversaire. Ces points peuvent également être réalisés au stylo pour plus de simplicité.

La règle du jeu :

Deux joueurs se positionnent face à face, afin que leurs grilles ne puissent pas être vues.

Tout d'abord, les joueurs commencent secrètement, à disposer comme ils le souhaitent leurs bateaux. Il faut essayer de les placer de façon stratégique afin que l'adversaire ait du mal à les couler. Une fois les bateaux des deux joueurs disposés, le jeu peut commencer. Un tirage au sort peut être effectué pour désigner le joueur qui commencera, à défaut le plus jeune initiera la partie. Pour jouer, les joueurs, chacun leur tour, se questionnent. Un des deux joueurs annonce un croisement entre une ligne horizontale et une ligne verticale, par exemple « *Tir en F5* ». L'autre joueur regarde sa grille : Si un point de son bateau s'y trouve, celui-ci répond « *Touché* » : son adversaire marque d'un pion rouge ce croisement sur le côté de la grille réservé aux attaques. Il peut ensuite rejouer et essayer de toucher d'autres points. Il ne peut jouer que deux fois de suite. Si aucun point d'un bateau s'y trouve, celui-ci répond « *À l'eau* » : c'est à son tour de jouer. Si tous les points d'un bateau sont touchés, le joueur dit alors « *Coulé* ». Au cours du jeu, marquez d'un pion (ou stylo) rouge les points touchés et d'un pion (ou stylo) blanc les croisements cités mais ne correspondant à aucun emplacement de bateau. La partie continue tant que les joueurs ont des bateaux. Le premier joueur à couler tous les bateaux de son adversaire est le vainqueur.

Différentes façons de jouer : Utiliser un quadrillage plus grand et/ou varier le nombre de bateaux.