

# La bataille navale

La bataille navale est une activité qui permettra à votre enfant de développer son sens de lecture des tableaux à double entrée tout en s'amusant et vous permettra également de partager un moment convivial avec lui ou entre frères et sœurs !

## La règle du jeu

Le but du jeu est de couler tous les bateaux de l'adversaire (chaque joueur possède des navires de même taille et dans la même quantité).

Pour cela, chacun votre tour, vous devez essayer de « tirer » sur ses navires en devinant leurs positions. Pour tirer, il faut citer les coordonnées d'un emplacement comprenant un chiffre et une lettre. Par exemple : **2B**.

Si le bateau de votre adversaire se trouve à cette position alors il est touché et vous pouvez rejouer.

Pour couler le navire, il faut le toucher entièrement. C'est-à-dire qu'un bateau prenant 3 cases doit être atteint en ses 3 cases pour être coulé.

Le premier à faire chavirer tous les navires de l'autre a gagné.

La bataille navale se joue à un contre un mais vous pouvez tout de même faire des équipes de deux contre deux. Dans ce cas, vous décidez ensemble de chaque coup à effectuer.

## Comment procéder ?

Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez reproduire les grilles et les navires sur une feuille à carreaux ! ☺

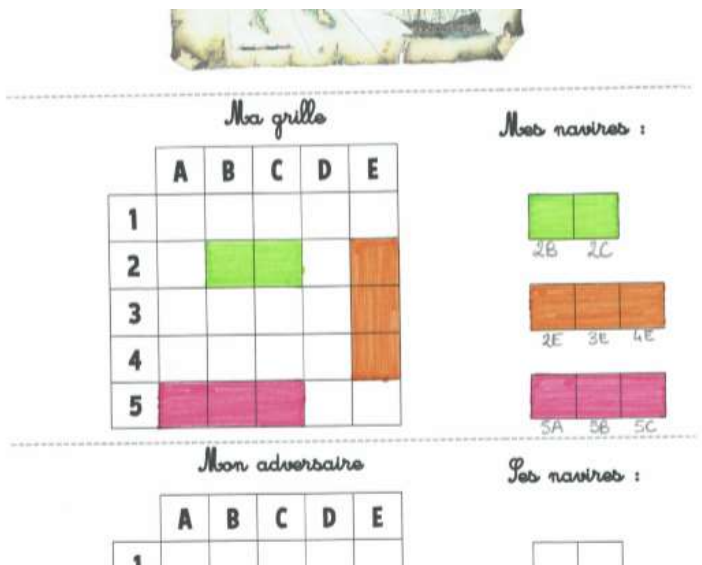
Chaque joueur possède une feuille sur laquelle se trouvent deux grilles :

de 5 lignes (1, 2, 3, 4, 5) et 5 colonnes (A, B, C, D, E) pour le niveau 1

de 7 lignes (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) et 7 colonnes (A, B, C, D, E, F, G) pour le niveau 2

- ❖ la grille « ma grille » sur laquelle le joueur qui possède cette feuille doit secrètement positionner ses navires comme il le souhaite. Pour les premières parties je vous recommande :

- d'utiliser des couleurs différentes pour chaque navire afin de mieux se repérer ;
- de coder les positions sous chaque navire pour une meilleure orientation au cours de la partie.



- la grille « mon adversaire » sur laquelle il faut noter les résultats obtenus lors de notre bataille pour se souvenir des attaques déjà faites.  
Je propose le code suivant mais vous pouvez en créer un vous-même : une croix quand je touche le navire et un rond quand mon attaque tombe à l'eau 😊.



Pour ne pas dévoiler vos navires et vos résultats en cours de partie, je vous conseille de marquer des plis sur les pointillés de la feuille comme ceci :

