

CM1-G1 LA BATAILLE NAVALE

● Ce que les élèves doivent avoir construit en fin d'apprentissage

Être capable de se repérer sur un quadrillage : trouver un point ou une case par ses coordonnées. Savoir lire un plan quadrillé avec des données horizontales (lignes) et des données verticales (colonnes).

● Ce que les élèves doivent surmonter comme difficultés

Suivre les lignes et les colonnes pour trouver leur intersection.
Faire attention à l'ordre des nombres dans les couples de coordonnées.

Expérience (jeu à 2 joueurs)

Compétence : se repérer, décrire ou exécuter des déplacements sur un quadrillage, un plan, une carte)

But du jeu

Couler le premier toute la flotte de son adversaire.

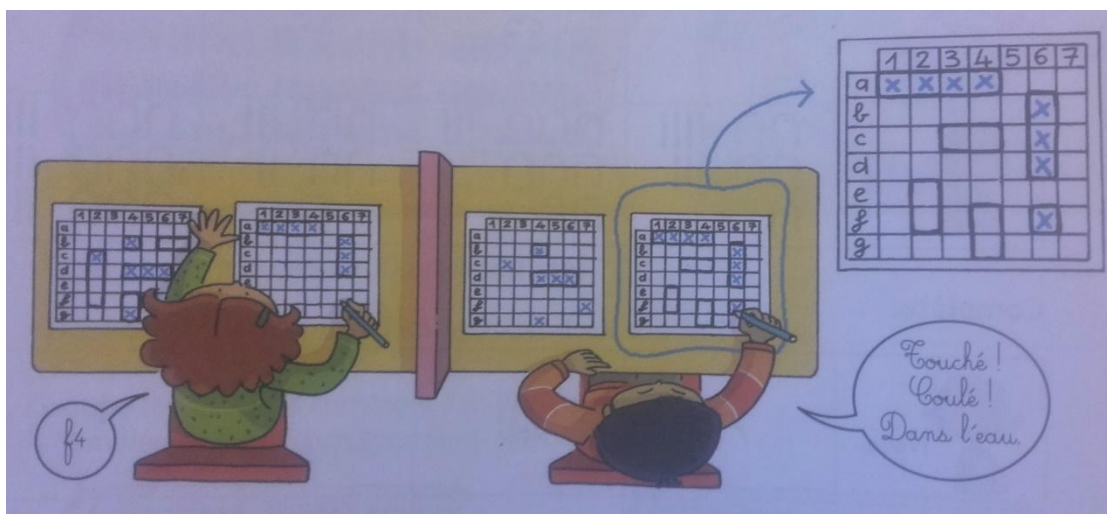
La bataille navale se joue à deux joueurs. Chacun d'eux a devant lui 5 navires et 2 grilles : son quadrillage où est disposée sa flotte et celui où il va noter au fur et à mesure la flotte de son adversaire et les coups qu'il lui donne.

Au début du jeu, chaque joueur place tous ses bateaux de façon stratégique pour compliquer au maximum la tâche de son adversaire c'est-à-dire de détruire tous ses navires. Sur les grilles les navires ne doivent pas se toucher.

Puis la partie commence. Chacun à leur tour, les joueurs se tirent dessus pour détruire les navires ennemis : un bateau peut être *touché* (une case atteinte) ou *coulé* (toutes les cases atteintes) ou ce sera un coup *dans l'eau* (aucune case d'un bateau atteinte).

Bien sûr, le joueur ne voit pas la grille de son adversaire : pour garder une trace de ses coups sur sa grille personnelle, il peut décider de mettre un point dans les cases nommées mais non touchées et une croix lorsqu'il a touché un bateau de son adversaire.

Exemple



La joueuse Lola annonce la case f4 à son partenaire ; celui-ci doit lui répondre « *touché* » car il a un navire dans cette case. Sur sa grille personnelle, Lola va mettre une croix dans la case f4, pour se souvenir qu'elle a touché un navire ennemi. Si elle avait annoncé la case e4, son adversaire aurait répondu « *dans l'eau* » et elle aurait noté un point sur sa feuille personnelle dans la case e4 afin de ne pas tirer dans l'eau à nouveau une prochaine fois.

Mise en commun

Susciter des échanges entre les élèves afin :

- d'expliquer comment les cases sont repérées.
- d'identifier les meilleures stratégies pour éviter d'annoncer plusieurs fois une même case surtout si elle renvoie une réponse « dans l'eau ».
- de repérer quelle disposition sur la grille est la plus pertinente.











Variantes et différenciation possibles

Les navires peuvent ou non toucher un bord de la grille. On peut décider de rejouer lorsqu'un bateau a été touché afin de réduire les temps de jeu. On peut aussi limiter le nombre de navires à placer sur les grilles pour la même raison.




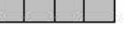






CM1-G1 LA BATAILLE NAVALE

Deux grilles par joueur

Moi

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											1 porte avion  5 cases 
B											
C											1 croiseur  4 cases 
D											
E											
F											2 sous-marins   3 cases + 3 cases  
G											
H											
I											1 torpilleur  2cases 
J											

MON ADVERSAIRE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											1 porte avion  5 cases 
B											
C											1 croiseur  4 cases 
D											
E											
F											2 sous-marins   3 cases + 3 cases  
G											
H											
I											1 torpilleur  2cases 
J											