

JEU DE LA BATAILLE NAVALE

Niveau : Cycle 2 (CP et CE1)

Domaine des mathématiques : Organisation et gestion des données

Compétence : Lire et compléter un tableau dans des situations concrètes

Matériel :

- 1 règle du jeu
- 2 planches avec un tableau à double-entrée
- 2 bateaux
- des cartons orange et bleus
- 1 cache-tableau

Règle du jeu : Ce jeu se joue à deux. Un tableau, un bateau et des cartes orange et bleues sont distribués à chacun des enfants.

1 - Tu places ton bateau sur les cases de ton tableau.

2 - À tour de rôle, tu demandes à l'autre enfant les coordonnées d'une case (par exemple : 2 - C).

- Si cette case est vide, l'enfant dit « À L'EAU », alors tu dois placer une carte bleue sur cette case de ton tableau.
- Si le bateau de l'autre enfant est sur cette case, l'enfant dit « TOUCHÉ », alors tu dois placer une carte orange sur cette case de ton tableau.

3 - Le gagnant est celui qui coule le bateau de l'autre enfant en premier (qui a trois cases orange sur son tableau).

Variantes / prolongements : Ce jeu peut se jouer en équipe.