

Jeux me repère sur un quadrillage !

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

2 joueurs : choisis une case et fais la deviner à ton équipier en utilisant un code :
c'est là où se croisent une ligne (lettres) et une colonne (chiffres).
Dès que ton équipier a trouvé il colorie la case au feutre à ardoise.

3 joueurs : c'est le plus rapide à trouver la case mystère qui gagne.

La bataille navale



But du jeu : couler tous les bateaux de ton adversaire avant qu'il ne coule les tiens.

Construis et positionne tes bateaux :

1. Le porte-avions : 5 cases qui se suivent toutes.
2. Le croiseur : 4 cases.
3. La frégate : 3 cases.

Les bateaux peuvent se toucher par le bout ou le côté mais pas se croiser.
En cas d'erreur dans la construction d'un bateau, le jeu recommence.

Pour jouer

Les joueurs jouent à tour de rôle : on ne rejoue jamais deux fois de suite, même si on touche un navire adverse.

Donne le code de la case sur laquelle tu veux tirer. Lorsque tu touches un navire, coules un navire ou loupes un navire de ton adversaire, il doit te dire :

TOUCHE lorsque tu as touché un de ces bateaux,
COULE lorsque tu as coulé un bateau en entier,
PERDU lorsque tu n'as rien touché.

La bataille navale



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										