

Batailles navales

(création originale : J. Dulompont, L. Philibert, M Tavera)

Type de jeu : Repérage

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou 2 équipes

Durée approximative d'une partie : à partir de 5 à 10 minutes

Dominante (domaine du programme) : calcul mental (mémorisation)

Compétences des programmes : calculer avec des nombres entiers ; calculer mentalement pour obtenir un résultat exact

Contenu

- tableau à double entrée (5X5 identifiées) plastifié (ex : grille niveau 1) ; Prévoir 2 grilles identiques par élèves
- 1 crayon effaçable

But du jeu

Trouver et « couler » les bateaux adverses.

Mise en place

Positionner 4 bateaux , sur une ligne ou sur une colonne (un bateau ne peut pas être positionné en diagonale) en coloriant les cases :

- un porte-avion couvrant 3 cases
- deux cuirassés couvrant 2 cases,
- un sous-marin couvrant 1 case

Déroulement du jeu

Le premier joueur est déterminé au hasard. Il annonce un produit correspondant aux têtes d'une ligne et d'une colonne (ex : 7 X 3) ainsi que son résultat. Si ce résultat est bon, l'adversaire précise si la case contient un bateau (« touché ») si elle est vide, il annonce « dans l'eau » ; si le résultat est inconnu ou incorrect, l'adversaire ne répond pas et le tour passe.

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir coulé tous les bateaux adverses est vainqueur. Si la partie est interrompue le vainqueur est celui qui a touché le plus de cases.

Variantes (une ardoise sera peut être nécessaire pour aider les élèves à calculer)

- Faire varier la taille des grilles;
- Faire varier les têtes de lignes et colonnes en veillant à ce que tous les nombres soient différents (nombres à 2 chiffres, nombre décimaux, puissance de 10)
- Proposer un Tableau à tête de lignes et colonnes vierges, leurs contenu est choisi par les élèves eux-même après avoir posé leurs bateaux (un joueur choisit les têtes de lignes, l'autre les têtes de colonnes)
- Proposer un tableau avec les résultats déjà notés dans les cases, l'objectif étant d'oraliser les produits afin de les mémoriser

Prévoir 2 grilles identiques par élèves

Niveau 1

X	5	6	7	8	9
0					
1					
2					
3					
4					

Exemples de grilles possibles

X	0,1	1	10	100	1000
9					
17					
28					
35					
40					

X	11	12	13	14	15
2					
3					
4					
5					
6					

X	11	12	13	14	15
5					
6					
7					
8					
9					

X	26	37	48	59	70
11					
12					
13					
14					
15					

X					

--	--	--	--	--	--