

INFORMATION

Le jeu de la bataille navale se joue par deux. Le but du jeu est de couler les 5 bateaux de l'adversaire. Les règles sont les suivantes.

Les deux joueurs disposent leurs bateaux sur la grille de manière à ce que deux bateaux ne puissent pas être sur des cases adjacentes. Tour à tour, les joueurs proposent les coordonnées d'un point de la grille en annonçant par exemple "tir en D8". L'autre joueur regarde sa grille :

- si un morceau de son bateau s'y trouve, il répond "touché" et les deux joueurs marquent cette case d'un cercle;
- si aucun morceau de bateau ne s'y trouve, il répond "à l'eau" et les deux joueurs marquent cette case d'une croix;
- si tous les morceaux d'un bateau sont touchés, le joueur dit "touché-coulé".

Le premier joueur à couler tous les bateaux de son adversaire gagne.

EXERCICE

1. Commençons par créer une grille de jeu.

- a. Au verso de cette feuille, tracer un carré $ABCD$ de côté 20 cm.
- b. Tous les 2 cm, tracer une droite parallèle à la droite (AB) (en la prolongeant de manière à ce qu'elle coupe (AD) et (BC)).
- c. Tous les 2 cm, tracer une droite parallèle à la droite (BC) (en la prolongeant de manière à ce qu'elle coupe (BA) et (CD)).
- d. Placer les nombres de 1 à 10 au-dessus de $ABCD$ et au-dessus de chaque petit carré (1 au-dessus du premier petit carré, 2 au-dessus du second, etc.) en allant de droite à gauche.
- e. Faites en de même avec les lettres de A à J à gauche de $ABCD$ et à gauche de chaque petit carré (A à gauche du premier petit carré, B à gauche du second, etc.) en allant de haut en bas.

2. Il faut maintenant placer vos bateaux. Voici ceux qu'il faut placer (verticalement ou horizontalement) :

- a. 1 porte-avions de 5 cases;
- b. 1 croiseur de 4 cases;
- c. 1 contre-torpilleur de 3 cases;
- d. 1 sous-marin de 3 cases;
- e. 1 torpilleur de 2 cases.