

MES NAVIRES

PORTE-AVIONS :



DESTROYER :



FRÉGATE :



PATROUILLEUR :



CANOT DE SECOURS :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

teacherpirouette

NAVIRES ENNEMIS

Trace un O si
tu tombes
dans l'eau ou
une X si tu
tombes sur un
bateau.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

teacherpirouette

MES NAVIRES

PORTE-AVIONS :



DESTROYER :



FRÉGATE :



PATROUILLEUR :



CANOT DE SECOURS :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

teacherpirouette

NAVIRES ENNEMIS

Trace un O si
tu tombes
dans l'eau ou
une X si tu
tombes sur un
bateau.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

teacherpirouette

MES NAVIRES

PORTE-AVIONS :

DESTROYER :

FRÉGATE :

PATROUILLEUR :

CANOT DE SECOURS :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

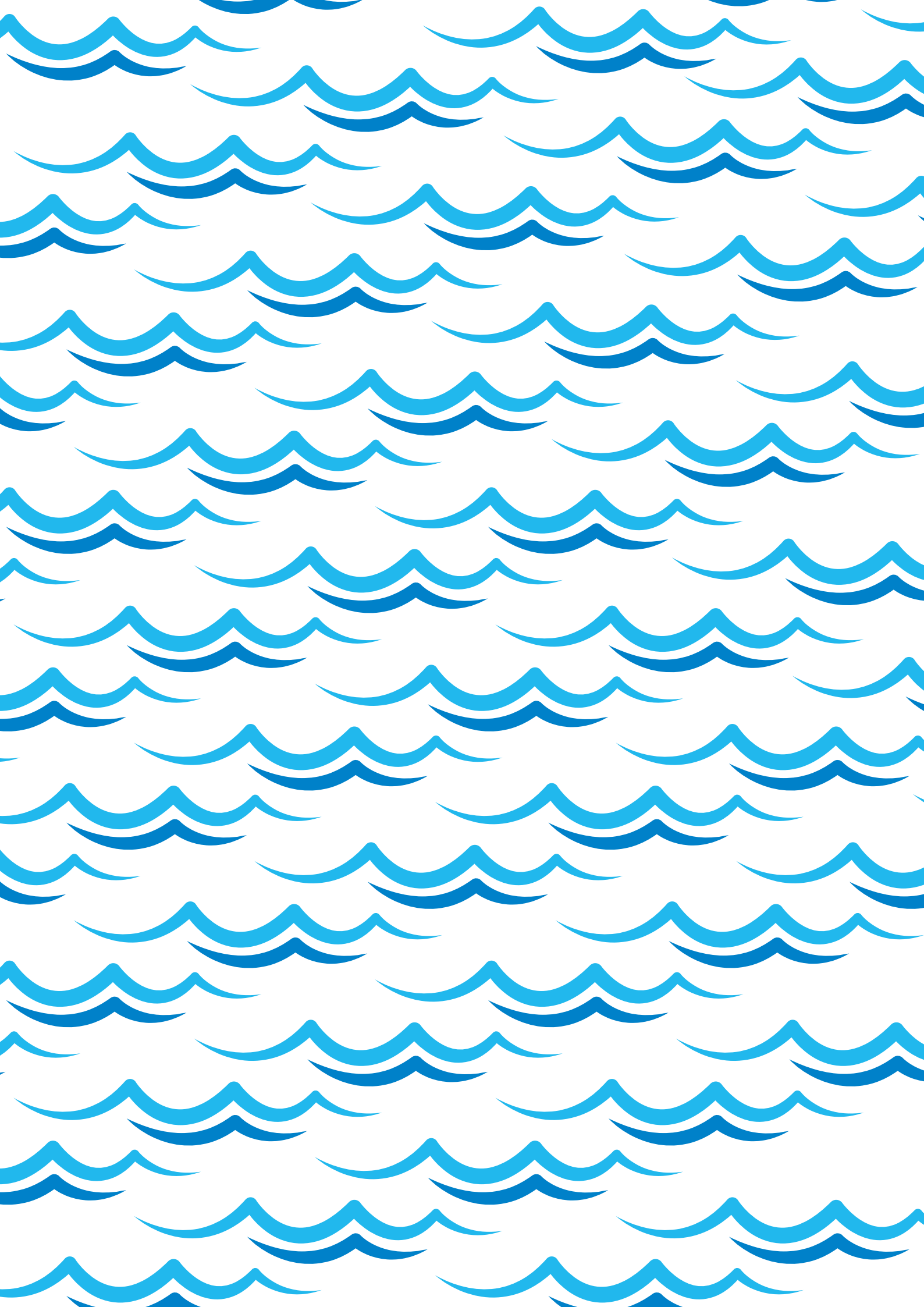
teacherpirouette

NAVIRES ENNEMIS

Trace un O si
tu tombes
dans l'eau ou
une X si tu
tombes sur un
bateau.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

teacherpirouette



MES NAVIRES

PORTE-AVIONS :

DESTROYER :

FRÉGATE :

PATROUILLEUR :

CANOT DE SECOURS :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

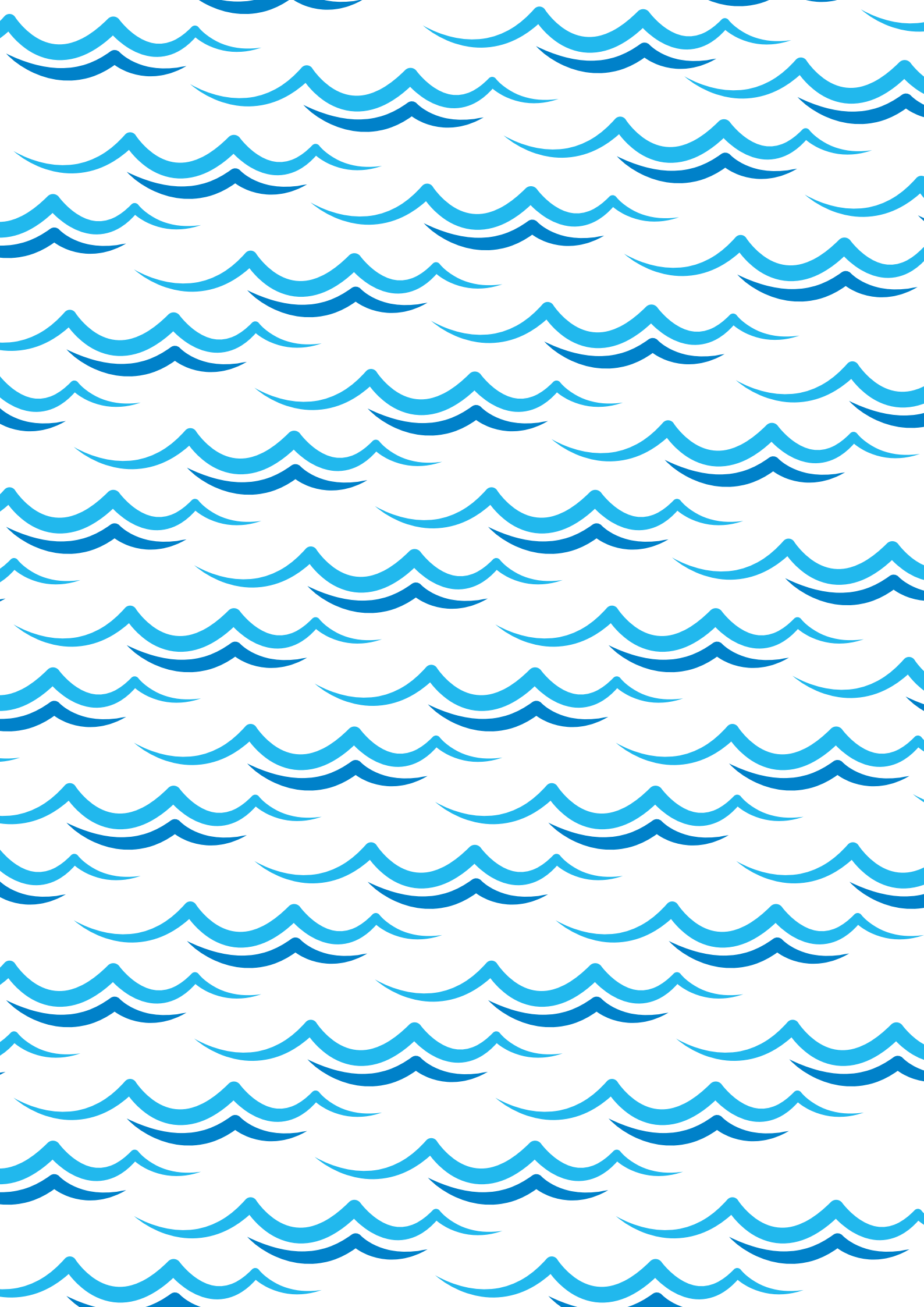
teacherpirouette

NAVIRES ENNEMIS

Trace un O si
tu tombes
dans l'eau ou
une X si tu
tombes sur un
bateau.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

teacherpirouette



RÈGLES DU JEU

2 joueurs et 1 arbitre

But du jeu : Être le premier à couler tous les bateaux de son adversaire.

Chacun place ces 5 bateaux sur la grille "Mes navires" en coloriant les cases concernées. Pas de bateau sur une diagonale.

Le joueur qui tire annonce une case. Exemple : 3x5 : case (3;5).

Puis, il donne le résultat de la multiplication.

- Si ce résultat est validé par l'arbitre :

- Le joueur adverse répond "dans l'eau" s'il n'y a pas de bateau sur la case correspondante. Le tireur dessine alors un o dans la case concernée.
- Il répond "touché" si un bateau est sur la case. Le tireur et le joueur adverse tracent alors une croix dans la case concernée.

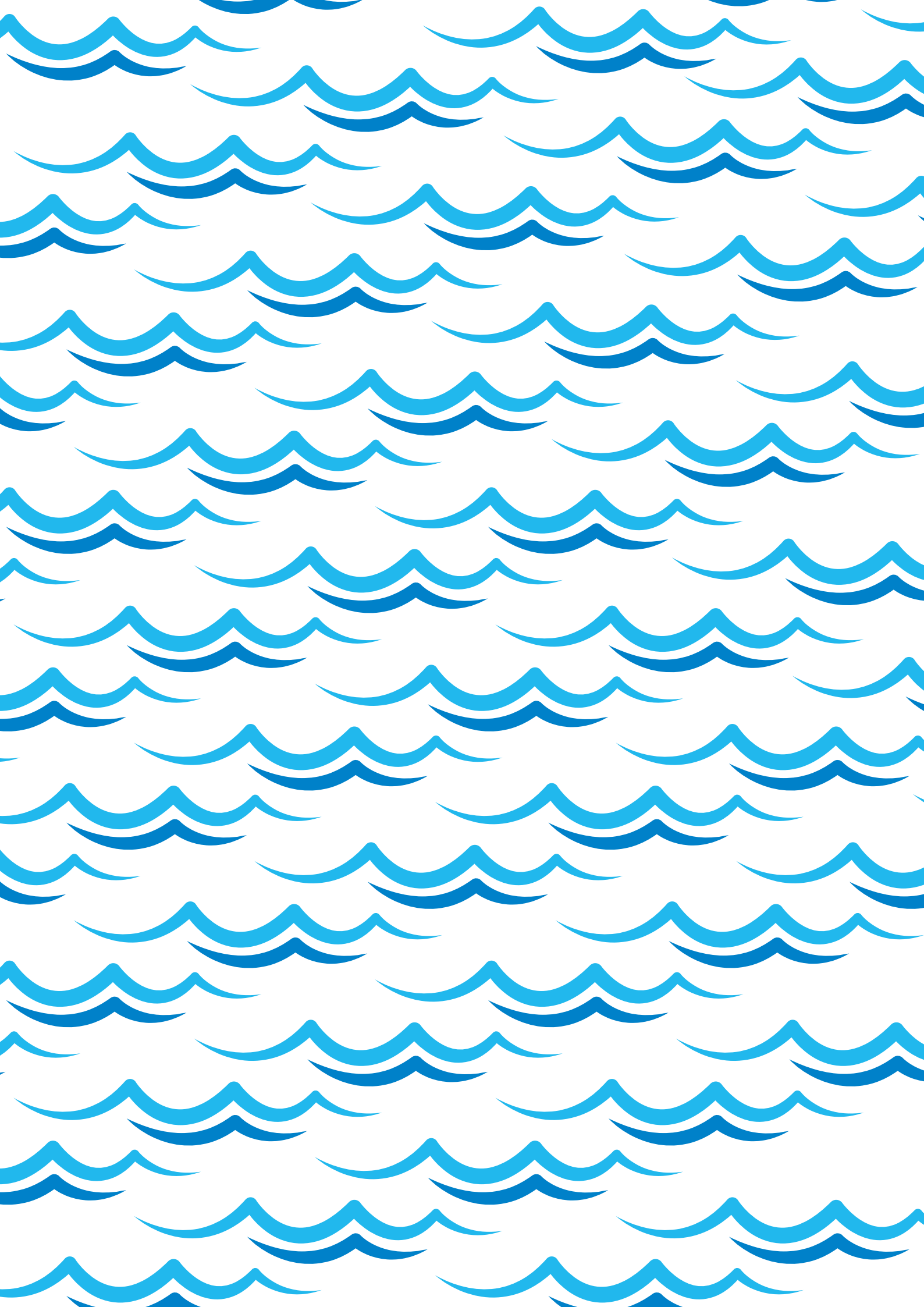
- Si le résultat n'est pas bon, le joueur adverse ne répond pas et le tireur passe son tour.

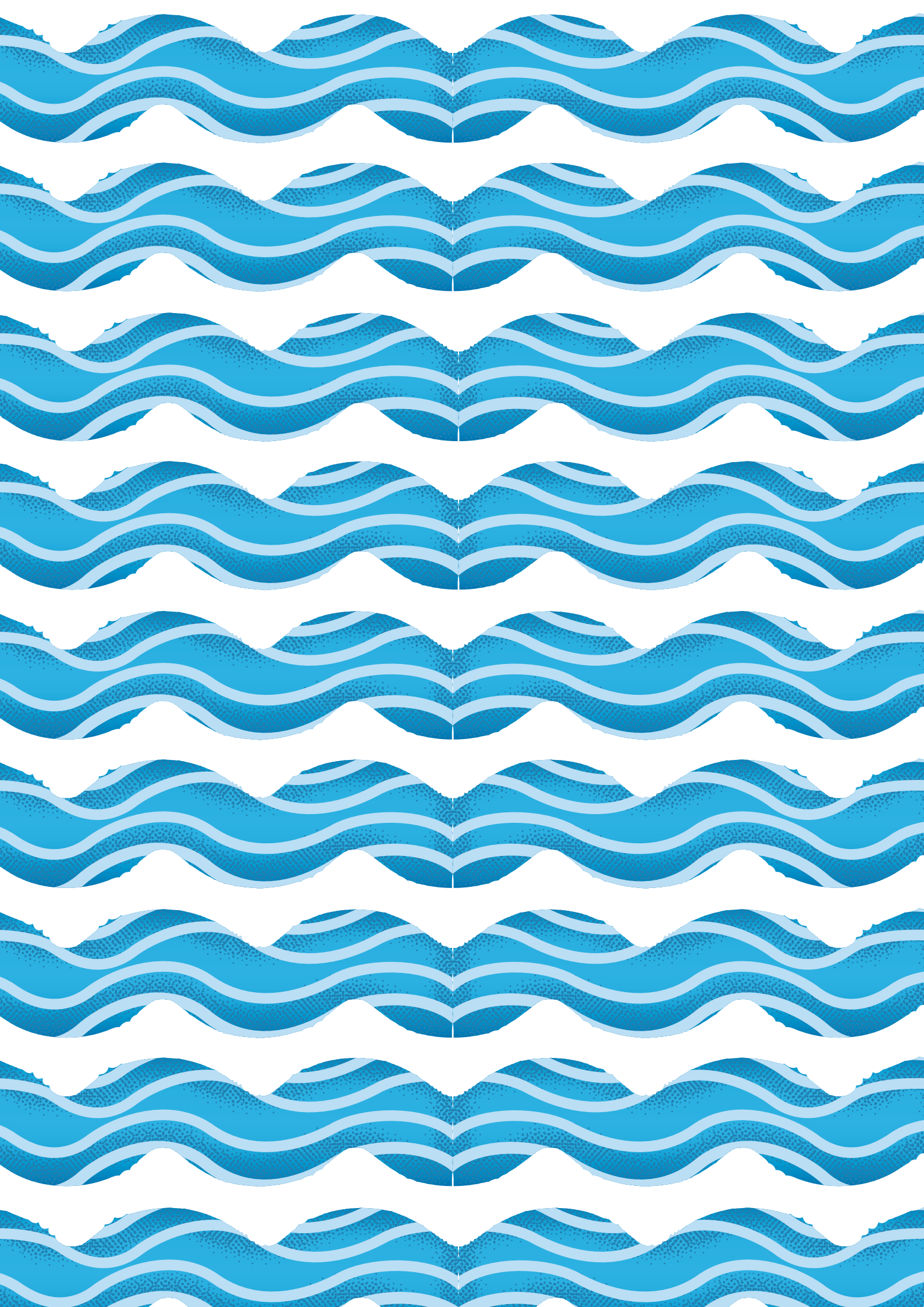
Le gagnant est celui qui a trouvé tous les bateaux adverses ou le plus de bateaux dans le temps imparti.

teacherpirouette

BATAILLE DES MULTIPLICATIONS

teacherpirouette





X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	81	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	81	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100