

BATAILLE NAVALE

Âge: dès 8 ans

Durée: 30 min

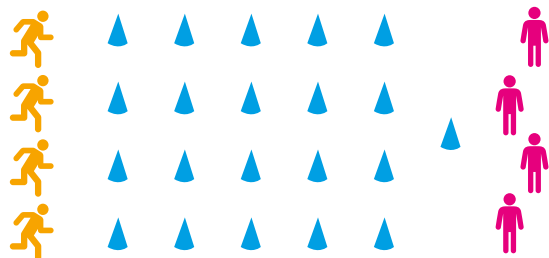
Matériel:

- 21 plots
- plusieurs petites balles (ou autres objets)
- cerceaux

Attention : se laver les mains avant le début de l'activité obligatoirement !!!

DÉROULEMENT

- Les plots sont placés en 4 lignes de 5 plots et un plot est placé devant le plateau pour servir de point de départ.
- Faire 2 équipes. Les enfants sont placés devant les lignes (1 ou 2 par ligne en respectant la distance). Une équipe du côté du plot de départ, c'est l'équipe qui cherche les bateaux et une équipe de l'autre côté, c'est l'équipe qui cache les bateaux. L'emplacement de chaque enfant est délimité par des cerceaux qui sont espacés pour respecter la distanciation.
- Les balles ou objets servent à faire les bateaux. Les enfants ont un bateau de deux plots et deux bateaux de 3 plots.
- L'équipe qui cherche les bateaux se retourne pendant que l'autre équipe se concerte (en restant dans leur cerceau respectif) puis ils cachent les bateaux sous les cônes.
- L'équipe adverse peut se retourner. Tour à tour, les enfants annoncent quel plot soulever et se déplacent jusqu'à celui ci. Il soulève le cône afin de voir si c'est TOUCHÉ ou MANQUÉ.
- L'équipe qui a fait le moins de coup pour trouver les bateaux gagne.



VARIANTES

Version classique: Chaque enfant reçoit une feuille divisée en 100 carré (10/10). La ligne du haut est numérotée de 1 à 9 (la première case est vide) et la colonne de gauche est «alphabétisée» de A à I (la première colonne est vide). Les enfants s'affrontent en 1 contre 1. Chaque enfant dessine les différents bateaux aux endroits qu'ils veulent (1 bateau de 2 cases, 2 de 3 cases, 1 de 4 cases et 1 de 5 cases). Une fois que tout le monde a placé ses bateaux, la bataille commence. A tour de rôle, un joueur attaque l'autre joueur en citant une lettre et un chiffre (ex: H3).

3 réponses possibles de l'adversaire :
Touché si un bateau est situé sur la case / **Touché-Coulé** s'il s'agit de la dernière case à toucher d'un bateau / **Dans l'eau** s'il n'y a pas de bateau sur cette case.
Pour jouer, on utilise 2 marqueurs par personne. Une couleur pour noter les attaques que l'on porte à l'adversaire et un marqueur pour marquer les attaques portées par l'adversaire.



Animagique

