

## **Jeu de bataille navale delph découverte**

### **1<sup>ère</sup> étape : explications**

Importance de la flèche : en haut à gauche du tableau

Explication = quand le nom des lignes et des colonnes sont les mêmes (montrer en traçant un petit quadrillage au tableau) lignes 1,2,3,4 / colonnes 1,2,3,4 la case (3,2) n'est pas la même que la case (2,3)

Effacer ce quadrillage, en faire un similaire à celui qui sera distribué aux élèves en grand au tableau.

- Faire repérer la ligne a : « promener » son doigt droit dans la ligne a
- Faire repérer la colonne 2 : « promener » son doigt gauche dans cette colonne
- Faire repérer le point de rencontre des deux doigts. Nommer cette case par son couple en faisant attention au sens de la flèche : (a,2).
- Faire repérer ainsi d'autres cases

### **2<sup>ème</sup> étape : le jeu**

Chaque enfant reçoit 1 quadrillage (plastifié) et un bateau de taille « 3 cases » (papier plastifié) + un second quadrillage (photocopie, non plastifié).

Essai collectif. Chaque enfant place son bateau. Montrer qu'on peut le placer de manière verticale ou horizontale.

Repérer les enfants en difficultés pour former les groupes.

Essai Jeu par deux

Les enfants jouent face à face, avec un livre dressé ouvert entre les 2 qui sert à cacher chacun son jeu.

Ils disposent d'un bateau « de 3 cases » qu'ils placent sur la grille avec un morceau de pâte à fixe.

Ils peuvent noter les cases déjà demandées par un petit point sur leur quadrillage repaire (ne pas appuyer car on va gommer et la feuille ressortira) faire une petite croix quand ils ont touché le bateau. Quand le bateau est coulé la partie est finie.

Jeu par deux :

Jeu avec 2 bateaux de taille « 2 cases » + 1 bateau de taille « 3 cases ».