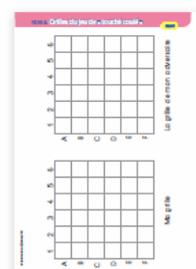


Le jeu de « touché-coulé »

Vous connaissez le jeu de la « bataille navale » et peut-être vos enfants y ont déjà joué. Ce jeu permet de développer des stratégies de déduction par la prise en compte des réponses de l'adversaire pour en déduire les positions possibles de ses bateaux. Il utilise un système de codage des cases du quadrillage à partir des codes des lignes et des colonnes. Le code est souvent constitué d'une lettre et d'un nombre : on dit par exemple B4 pour interroger l'adversaire sur la présence éventuelle d'un de ses bateaux dans la case située à l'intersection de la ligne B et de la colonne 4. Ce type de codage est très utilisé en géographie ainsi que dans la vie quotidienne pour les plans et les cartes. On le trouve aussi dans les grilles de mots croisés, etc. C'est pour cela aussi que ce jeu est utile.

Matériel

Les grilles pour le jeu de « touché-coulé » (fiche à imprimer jointe)
On peut aussi dessiner rapidement ces grilles sur une feuille vierge.



Règle du jeu

Jeu de « touché coulé » (2 joueurs)

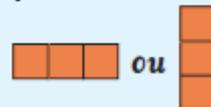
- ▶ Au début de la partie, chaque joueur place ses 3 bateaux dans sa grille.
- ▶ Le but du jeu est d'être le premier à couler les 3 bateaux de son adversaire.
- ▶ À tour de rôle, chaque joueur dit un code de tir pour tenter de toucher un bateau de son adversaire.

sous-marin : 

frégate :



porte-avion :



Précisons la règle : on joue à 2. Chaque joueur dispose de deux quadrillages dont les lignes et les colonnes sont codées. Le premier quadrillage sert à placer ses bateaux, le second sert à localiser petit à petit les bateaux de l'adversaire. A l'abri des regards de l'autre, chacun place ses trois bateaux (sous-marin , frégate, porte-avion) sans qu'ils se touchent, en coloriant les cases. Le but est de couler le premier tous les bateaux de l'adversaire. Pour cela, à tour de rôle les joueurs indiquent un code de tir (par exemple A4 ou 4A) pour tenter de savoir où se trouvent les bateaux de l'adversaire. Le premier qui a découvert tous les bateaux de son adversaire a gagné.

Vous pouvez faire observer à votre enfant les stratégies qui permettent de repérer rapidement des bateaux (par exemple lorsqu'un bateau de l'adversaire est totalement découvert, on en déduit que toutes les cases autour sont vides puisque les bateaux ne doivent pas se toucher).

A vous de jouer avec vos enfants !