

La bataille navale.

Le but : couler les navires adverses.

Nombre de joueurs : deux.

Matériel : deux feuilles de papier et deux crayons.

Préparation : trace deux grilles l'une sous l'autre de douze cases sur douze. Numérote-les horizontalement de un à douze et verticalement de A à L ou télécharge sur mon site la page des grilles (grilles bataille navale) et imprime-la deux fois.

Chaque joueur possède une flotte de dix bateaux :

un porte-avions de quatre cases,
deux croiseurs de trois cases,
trois sous-marins de deux cases,
quatre torpilleurs d'une case.

Sur la première grille, en secret, les joueurs positionnent leurs bateaux.

La deuxième grille sert à noter les tirs effectués sur la grille de l'adversaire, de manière à mémoriser les attaques et ne pas tirer plusieurs fois sur la même case.

Déroulement du jeu :

À tour de rôle, les participants vont choisir (tirer avec un canon imaginaire) une case de la grille de l'adversaire et l'annoncer à haute voix pour essayer de toucher ou couler l'un de ses bateaux.

Les cases sont repérées par la lettre en verticale et le numéro en horizontal. Exemples : A5, F10.

A) Le joueur qui attaque annonce une case de la grille de l'adversaire.

B) Le joueur bombardé va répliquer à haute voix comme suit :

- si la case pilonnée ne contient pas de navire, il annoncera : **rien** ou **dans l'eau !**

- si la case nommée appartient à un bateau :

si le bateau possède encore des cases non détruites, le joueur attaqué annoncera : **touché !**

si toutes les cases qui composent le bateau sont détruites, le joueur attaqué annoncera :

coulé !

Dans ces deux cas, le joueur bombardé placera sur sa propre grille un rond sur la case touchée, de manière à visualiser l'état de sa flotte à tout instant.

C) L'attaquant va tenir à jour sa propre grille d'attaque (la deuxième). Il noircit la case si elle est occupée par un bateau ou place une croix si la case est vide.

D) Le joueur bombardé devient attaquant.

On recommence à partir du paragraphe A).

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un des deux joueurs coule tous les bateaux adverses avant que sa propre flotte ne soit décimée.

Le morpion

Le but : aligner horizontalement ou verticalement ou en diagonale 3 croix ou 3 ronds.

Nombre de joueurs : deux.

Matériel : un crayon et une feuille de papier où l'on trace une grille de 3 cases sur 3.

Les joueurs détermineront qui des deux utilisera le rond ou la croix.

À tour de rôle, les participants placent une croix ou un rond sur la grille.

Le premier qui arrivera à aligner 3 ronds ou 3 croix horizontalement ou verticalement ou en diagonale aura gagné.

Le bac :

Le but : remplir le plus vite possible toutes les colonnes suivant leurs thèmes dans une lettre donnée.

Nombre de joueurs : illimité.

Matériel : autant de feuilles de papier et de crayons que de joueurs.

Trace un tableau avec les rubriques suivantes : prénom de fille, prénom de garçon, pays, ville, fleur, fruit, légume, animal, objet, couleur ou récupère le tableau sur www.luciedyal.fr et imprime-le autant de fois que de joueurs.

Ps : tu peux ajouter autant de rubriques que tu le désires.

Facultatif : prépare 26 petits papiers avec les lettres de l'alphabet que tu plies en quatre.

Déroulement du jeu :

Un des joueurs choisit une lettre ou tire au hasard un des 26 petits papiers.

Tous les joueurs doivent trouver un mot commençant par cette lettre pour chacune des rubriques.

Dès que l'un des joueurs à fini, il dit « Stop » et tout le monde s'arrête. On compare ensuite les réponses.

On décompte les points comme suit :

0 point : si aucun mot n'est trouvé pour la rubrique,

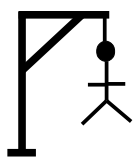
1 point : si plusieurs joueurs ont choisi le même mot pour une rubrique,

2 points : pour le joueur qui a mis un mot qu'aucun autre joueur n'a inscrit.

Chacun fait le total pour la lettre, et on recommence avec une nouvelle lettre.

Le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points en tout (de toutes les lettres).

Le pendu :



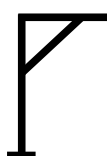
Le but : trouver le mot choisi par l'adversaire avant d'être pendu.

Nombre de joueurs : deux.

Matériel : une feuille de papier et un crayon.

Déroulement du jeu :

A) Le joueur 1 trace la potence.



Il choisit ensuite un mot en secret puis inscrit autant de tiré que de lettres dans le mot.

Exemple : pour le mot « bonjour », il dessinera 6 traits comme suit : - - - - - -

B) Le joueur 2 annonce une lettre :

1) elle fait partie du mot :

le joueur 1 inscrit la lettre à l'endroit où la lettre apparaît dans le mot, à la place du tiré et autant de fois qu'elle est présente dans le mot.

Exemple pour le mot à trouver « bonjour » :

si le joueur 2 a annoncé la lettre « o », le joueur 1 inscrira sur la ligne de tiré : - o - - o - -

2) elle ne fait pas partie du mot :

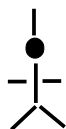
le joueur 1 tracera un trait du pendu. (Voir plus bas comment tracer le pendu)

C) Et on continue, le joueur 2 annonce une autre lettre, le joueur 1 inscrit la lettre ou dessinera un autre trait du pendu. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur 2 ait deviné le mot sans être pendu.

Tracer le pendu :

Le pendu se dessine progressivement comme suit :

La corde, la tête, le corps, le bras gauche, le bras droit, la jambe gauche et pour finir, la jambe droite.



Le joueur peut donc se tromper 6 fois, à la septième erreur, il est pendu !

Ps : pour les mots difficiles, il est possible d'ajouter 4 chances supplémentaires en utilisant le tracé de la potence.

