

# La bataille navale

## des mots

### Fonctionnement

1. Choisis 5 mots parmi tes mots à l'étude de la semaine et écris-les dans ta grille de jeu. Tu dois écrire une lettre par case. Les mots peuvent être placés à l'horizontale ou à la verticale. Les mots ne doivent pas se toucher.
2. Pour indiquer à ton adversaire le point visé par ta torpille, tu dois donner une lettre et un nombre (exemple B6). C'est l'intersection de cette ligne et de cette colonne qui sera visée.
3. En retour, afin de t'indiquer le résultat de ton tir, ton adversaire répondra :

**R****é****t****é** : s'il n'y avait pas de mot sur cette coordonnée ;

**T****o****u****c****h****é** : s'il y avait un mot ;

**C****o****u****l****é** : si toutes les lettres du mot ont été touchées.

4. S'il n'y a pas de lettre à cet endroit donc « **R****é****t****é** », indique-le par un \* sur la grille de ton adversaire.
5. S'il y a une lettre de placée dans l'espace demandé soit « **T****o****u****c****h****é** », ton adversaire devra te dire laquelle et tu devras l'inscrire dans la grille de jeu de ton adversaire.
6. Essaie ainsi de trouver les 5 mots de ton adversaire.
7. Celui qui trouve les 5 mots gagne la partie !

**Attention** : Ne laisse pas ton adversaire voir ton jeu.





Exemple de l'application du jeu provenant d'une des activités créées par « Profs et sœurs ».





