

A colorful illustration of a beach scene. In the background, there are several green palm trees against a light blue sky. In the middle ground, three beach umbrellas are visible: one with orange and white stripes, one with blue and white stripes, and one with orange and white stripes. The foreground shows a sandy beach with various seashells, including a large orange and white striped shell, a small white shell, and several purple shells. A large orange and red starfish is on the right side of the beach. The water is a deep blue with white foam from the waves. The text is written in a black, cursive font over the water.

*La bataille navale à la plage !
" Les multiplications "*



La bataille navale à la plage !

Bateaux ennemis

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Mes bateaux

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Le plateau de jeu: à imprimer deux fois (un par joueur) et à plastifier.

Utiliser un crayon effaçable à sec.

Il y a cinq sortes de bateaux dans le jeu de la bataille navale :

- Un torpilleur : 2 cases
- Deux sous-marins : 3 cases chacun
- Un croiseur : 4 cases
- Un porte-avion : 5 cases

Chaque joueur place ses bateaux sur son plateau horizontalement ou verticalement (sans les montrer à l'autre). Exemple : à tour de rôle, les joueurs font une proposition de type : 3 X 4 qui signifie la case à l'intersection de la 4^e case verticalement et de la 3^e case horizontalement. Si la case désignée possède une partie d'un bateau dessus, le joueur en possession de ce bateau dit " touché ! " et colore avec un marqueur effaçable à sec la partie qui a été touchée. Lorsqu'un bateau est touché au complet, le joueur doit dire " coulé ! " à l'autre joueur. Le joueur qui n'a plus de bateau après plusieurs tours a perdu le jeu.

Au fil des parties, les enfants mémorisent les tables de multiplication car ils manient oralement et intellectuellement les composantes des tables et en éprouvent leurs caractéristiques (comme les opérations inverses : 4X3 ou 3X4). Le plateau de jeu offre une vision globale des tables que l'inconscient absorbe progressivement. La mémorisation est facilitée avec des repères dans l'espace sur le plateau de jeu. Les enfants apprennent aussi les notions de verticalité et d'horizontalité sans s'en rendre compte. Pour terminer, ils exercent leur mémoire et leur sens de la déduction car ils doivent se souvenir de la position possible des bateaux adverses.

