

BATAILLE NAVALE des Tables de multiplication

Un petit jeu pour réviser ses tables pendant les vacances.

Ce jeu était prévu pour nos ateliers maths dans la classe. Il devait y avoir un arbitre. Vous pouvez bien évidemment jouer sans arbitre et vérifier vos résultats tout en étant joueur.

On peut jouer avec ses frères et sœurs (**en adaptant les règles pour les plus petits** sur la façon de tirer : sans tables de multiplication en lisant juste les chiffres des lignes puis colonnes par exemple ou en utilisant les tables d'addition...) ou avec papa et maman (**eux ils peuvent faire comme vous** et répondre aux tables pour tirer bien sûr =)).

JOUEZ BIEN !

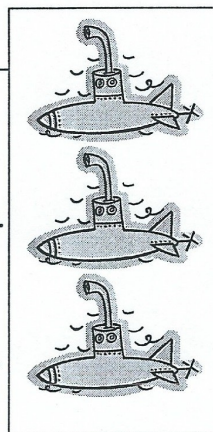
Vous trouverez plus bas :

- **Les règles du jeu**
- **Les grilles de jeu pour les 2 joueurs** (vous pouvez les recopier si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas les imprimer).

Il est possible de ne pas utiliser les colonnes et lignes du 11 mais si vos enfants sont à l'aise avec les tables, n'hésitez pas à jouer avec la grille complète.

- **La grille de Pythagore pour l'arbitre.**

Règles du jeu



Groupes de 3 élèves ; deux joueurs et un arbitre.
Chaque joueur a une fiche pour placer ses bateaux et une fiche pour tirer.
L'arbitre a une grille de Pythagore.

Les bateaux sont constitués de carrés situés côte à côte ; ils sont coloriés.

Règles :

Le joueur tireur annonce une case sous la forme 3 x 5 : case (3,5).

Le tireur annonce le **résultat** ; s'il est validé par l'arbitre, alors

Le joueur adverse répond :

- ↪ « dans l'eau » s'il n'y a pas de bateau dans la case correspondante
- ↪ « touché » si la case correspond à une case « bateau ». Il trace alors une croix dans la case du bateau touché.

Le tireur trace un O dans la case correspondante si elle est vide ou une croix si la case correspond à une case « bateau ».

Si le résultat de la table n'est pas validé, le joueur adverse ne répond pas et le tireur passe son tour.

Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de bateaux en « x minutes » de jeu ou celui qui a trouvé tous les bateaux en premier.

Fiche arbitrage

×	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110
11	0	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121

