

# Activité 5

## Jeux et coordonnées

Nom : \_\_\_\_\_

### 1. Jeu du podium

**Attention, ne montre pas ta grille à ton adversaire!**

Dans cette grille, cache trois médailles.  
Les trois médailles doivent être alignées dans des cases adjacentes.

5					
4					
3					
2					
1					
	A	B	C	D	F

Écris les coordonnées des médailles.

Or ( , )  
Argent ( , )  
Bronze ( , )

Lorsque ton adversaire choisit une case, trace un X sur cette case et dis-lui ce qui s'y trouve.

Dans cette grille, cherche les trois médailles de ton adversaire.

5					
4					
3					
2					
1					
	A	B	C	D	F

Écris les coordonnées que tu as choisies.

( , ) ( , ) ( , ) ( , )  
( , ) ( , ) ( , ) ( , )  
( , ) ( , ) ( , ) ( , )  
( , ) ( , ) ( , ) ( , )  
( , ) ( , ) ( , ) ( , )

Lorsque tu choisies une case, trace un X sur cette case si elle est vide ou dessine la médaille qui s'y trouve.

### 2. Bataille navale

Crée, sur un papier quadrillé, deux plateaux de jeu carrés de 100 cases. Nomme les colonnes par des lettres et les rangées par des chiffres en commençant dans le coin au bas à gauche. Sur le premier plateau, place les 10 bateaux horizontalement ou verticalement sans qu'ils se touchent.

1 porte-avions (4 cases)	2 cuirassés (3 cases)	3 croiseurs (2 cases)	4 sous-marins (1 case)
▬▬▬▬	▬▬▬ ▬▬▬	◐◑ ◐◑ ◐◑	●●●●

Utilise la seconde grille pour découvrir la position de la flotte de ton adversaire.

Lorsqu'une case choisie est vide, on dit « coup à l'eau ».

Lorsqu'un morceau de bateau occupe la case choisie, on dit « touché ».

Lorsque le dernier morceau d'un bateau est touché, on dit « touché et coulé ».

Le joueur qui réussit le premier à couler tous les bateaux de la flotte gagne la partie.