

## Atelier de compréhension de texte prescriptif Cycle 3 Niveau de classe CM1

### Le jeu de la bataille navale

#### 1. Mise en œuvre de l'atelier

Se référer au protocole ACT prescriptif cycle 3 et collège.

#### 2. Indications pour l'enseignant

Proposer des jeux mathématiques en classe pour construire, consolider voire évaluer des compétences n'est pas rare. Alors pourquoi ne pas présenter une règle de jeu comme support d'ACT ?

Il s'agit ici de la bataille navale, pour renforcer le repérage spatial à l'aide de coordonnées sur un plan cartésien.

Le texte provient d'un site internet <https://www.fetedujeu.org/jeux-societe/strategie/bataille-navale/>.

Il est divisé en 4 parties matérialisées par des sous-titres en gras : but du jeu, nombre de joueurs, matériel, et règle du jeu.

La description écrite de la grille est complétée par une illustration.

La liste du matériel et celle des bateaux à placer sont mises en valeur par des puces.

Les phrases complexes dans la partie « Règle du jeu » ou les riches groupes nominaux dans « Matériel » (« les tentatives de localisation des bateaux de l'adversaire » l.8 et 9 par exemple) ou « Règle du jeu » (« ce croisement sur le côté de la grille réservé aux attaques » l.33 par exemple) pourront poser des difficultés de compréhension aux élèves les plus fragiles.

#### **Principaux points que l'on peut faire apparaître pendant les échanges et la vérification.**

*Les éléments qui suivent ne constituent en rien des objectifs à atteindre de façon exhaustive ; ils peuvent aider l'enseignant à développer l'aptitude au questionnement chez les élèves.*

#### **L'utilité du document**

Une règle de jeu pour jouer à la bataille navale.

#### **But du jeu**

Être le premier à couler tous les bateaux de son adversaire.

**Nombre de joueurs : 2**

**Matériel :**

- Deux grilles plastifiées.
- Des feutres d'ardoise de deux couleurs différentes.

**Déroulement du jeu :**

- Il faut tout d'abord, préparer les grilles en inscrivant à gauche ses 5 bateaux.
- Puis, la partie proprement dite commence. Le plus jeune débute. A tour de rôle, les joueurs lancent une attaque. Soit l'adversaire est touché et le joueur peut rejouer une seconde fois, soit le coup tombe à l'eau et c'est à l'autre joueur d'attaquer.
- Le joueur dont tous les bateaux ont coulé en premier est vaincu.

**Les questions possibles abordées par les lecteurs ou à repérer avec eux.**

- L'organisation du document en 4 parties bien définies : But du jeu, Nombre de joueurs, Matériel et Règle du jeu.
- L'origine du document, un site internet <https://www.fetedujeu.org/jeux-societe/strategie/bataille-navale/>.
- La façon de coder son attaque avec une lettre et un chiffre.
- Les paroles à dire : « Tir en... », « Touché », « Coulé », « A l'eau ».
- La raison implicite pour laquelle il ne faut pas oublier de noter les attaques même celles tombées à l'eau : pour éviter de tirer deux fois au même endroit.

### **3. Prolongements éventuels**

- Jouer à la bataille navale.
- Lire d'autres règles du jeu et définir les caractéristiques communes de ce genre d'écrit.
- Écrire la règle d'un jeu connu des élèves (*La bataille* par exemple) sans noter le nom du jeu. Soumettre son écrit à des élèves d'une autre classe pour vérifier que le texte suffisamment explicite permet de retrouver le nom du jeu.



### Nombre de cases pour chaque bateau :

- 15
- Un porte-avion occupe 5 emplacements ;
  - Un croiseur occupe 4 emplacements ;
  - Un contre-torpilleur occupe 3 emplacements ;
  - Un sous-marin occupe 3 emplacements ;
  - Un torpilleur occupe 2 emplacements.

### 20 **Règle du jeu**

Les deux joueurs se positionnent face à face, afin que leur grille ne puisse pas être vue.

Tout d'abord, les joueurs commencent secrètement, à disposer comme ils le souhaitent leurs cinq bateaux.

- 25 Une fois les bateaux des deux joueurs disposés, le jeu peut commencer. Le plus jeune initie la partie.

Pour jouer, les joueurs se questionnent chacun leur tour. Un des deux joueurs annonce un croisement entre une ligne horizontale et une ligne verticale, par exemple « *Tir en F5* ».

- 30 L'autre joueur regarde sa grille :

– Si un point de son bateau s'y trouve, celui-ci répond « *Touché* ». Son adversaire marque au feutre rouge ce croisement sur le côté de la grille réservé aux attaques. Il peut ensuite rejouer et essayer de toucher d'autres points. Il ne peut jouer que deux fois de suite.

- 35 – Si aucun point d'un bateau s'y trouve, celui-ci répond « *À l'eau* ». C'est à son tour de jouer.

Si tous les points d'un bateau sont touchés, le joueur dit alors « *Coulé* ».

Au cours du jeu, il ne faut pas oublier de marquer au feutre rouge les points touchés et au feutre bleu les croisements cités ne correspondant à aucun emplacement de

40 bateau.

La partie continue tant que les joueurs ont des bateaux.

Le premier joueur à couler tous les bateaux de son adversaire est le vainqueur.

