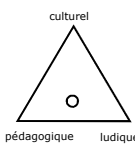


<b>C01</b>	<b>Battleship</b>		Age :	8+		
			Cycle :	3		
Approx. 1930 Puis 1967 MB-Hasbro	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2	
	Valeur ludique	4/5			Durée :	25 min.
	Richesse des formulations	3/5				
	Adaptabilité lexicale	5/5				

**Mots-clés :** interaction - alphabet - nombres - lexique - adjectifs

**Description :** Dans sa version originale, le but du jeu consiste à éliminer la flotte de bateaux adverse en devinant leurs emplacements.

**Matériel :** Chaque joueur a une planche avec deux grilles, cinq bateaux et des marqueurs « touché/hit » ou « dans l'eau/miss ». On peut également jouer sans matériel, avec juste un crayon et du papier.

**Mise en place :** Chaque joueur dispose en secret ses bateaux sur la grille inférieure (2 bateaux de longueur 2, 2 bateaux de longueur 3, un bateau de longueur 4 et un bateau de longueur 5. Les bateaux doivent être placés horizontalement ou verticalement. Ils peuvent également se toucher.

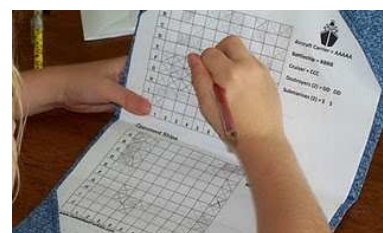
**Déroulement du jeu :** A tour de rôle, les joueurs tirent sur les bateaux ennemis. Pour cela, ils indiquent un emplacement désigné par une lettre et un nombre. L'adversaire vérifie l'emplacement ainsi désigné et disent si le coup a touché un bateau « hit! », ou a fini dans l'eau « miss! ».

Chaque joueur prend en note ses tirs et leurs résultats sur la grille supérieure.

Lorsqu'un bateau est coulé, le joueur doit l'annoncer « *the ship is sunk.* » ou « *You sank my ship.* » Le premier joueur à avoir coulé tous les bateaux ennemis a gagné.

**Variante « Salvo » :** Pour accélérer le jeu, on peut jouer avec des coups multiples. A chaque tour, les joueurs peuvent tirer autant de coups qu'ils ont de bateaux encore à flot dans leur armada. Un joueur annonce ses cinq coups (par exemple), puis obtient les résultats correspondant.

**Visuel :**



### **Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :**

Compte-tenu de la thématique guerrière, et de la durée d'une partie, il est délicat d'exploiter ce jeu en l'état. Ce jeu présente toutefois plusieurs qualités indéniables : il a une véritable valeur ludique, peut être joué en binômes, ou en groupes plus importants (semi-collectif), et induit une interaction codifiée, répétitive, susceptible de favoriser la maîtrise du lexique et des formulations visées.

On peut donc utiliser sa mécanique ludique, et jouer sur plusieurs variables, afin de rendre le jeu plus adapté :

- remplacer les lettres et les chiffres par des éléments lexicaux et/ou des adjectif. Par exemple des noms d'animaux et des couleurs. Dans ce cas, les formulations utilisées peuvent également être adaptées à la situation. Par exemple : « *Is your favorite animal a red bird?* ».

- La taille de la grille : une grille de 5 sur 5 permet d'écourter grandement la partie.

- Le nombre d'éléments à localiser : ne positionner 3 ou 4 éléments seulement, pour éviter que la partie ne s'éternise.

- Terminer la partie dès qu'un ou deux éléments ont été trouvés/détruits.

Un projet actionnel en cycle 3 pourrait consister, par exemple, à chercher la souris du livre « a dark dark tale » dans la maison (voir annexe), et utiliser les formulations du type : « *Is your mouse behind the door?* », ou bien à rechercher des animaux dans le zoo de Londres, un super-héro dans le plan de New-York... Par ce biais, il devient également possible d'incorporer un certain nombre d'éléments culturels.

Pour introduire le jeu et les formulations, il est possible d'utiliser une des publicités d'époque :

<https://www.youtube.com/watch?v=GkwMDkfrZ1M>

<https://www.youtube.com/watch?v=qkji3sIT0Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=PrHs8CWDzmc>

**Capacités, activités de communication langagière :**

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	Répondre à des questions et en poser	Suivre des instructions courtes et simples	- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.		

**Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :**

Is it in... ? - Yes it is/No, it's not.  
 Ou  
 I shoot in ....  
 Hit/miss  
 You sank my ship!  
 Your turn.

Position your ships in the upper grid.  
 On your turn, Fire a shot to attack enemy ships.  
 Call out a letter and a number of a row and column on the grid.  
 For example : « I shoot in F-2. »  
 Answer « hit! » or « miss! ».  
 Mark your shots on your lower grid.  
 You must announce when your ship is sunk completely : « You sank my ship. ».

**BATTLESHIPS**

plaque: \_\_\_\_\_

score: \_\_\_\_\_

**YOUR SHIPS**

4 BATTLESHIP  
 3 CRUISER  
 2 SUBMARINE  
 1 FRIGATE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A B C D E F G H I J

**ENEMY SHIPS**

**SHORT RULES**

1. The game uses ships on a 10x10 grid. You can only place ships in the upper grid.
2. You can only place ships in the upper grid. You can only place ships in the upper grid.
3. You can only place ships in the upper grid. You can only place ships in the upper grid.
4. You can only place ships in the upper grid. You can only place ships in the upper grid.

**FLEET**

Ship	Size
Battleship	4
Cruiser	3
Submarine	2
Frigate	1

"Battleships Paper Game" by Sbednar - Own work. Licensed under CC BY-SA 3.0 via Commons - [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Battleships\\_Paper\\_Game.svg#/media/File:Battleships\\_Paper\\_Game.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Battleships_Paper_Game.svg#/media/File:Battleships_Paper_Game.svg)

