

Règles du jeu La bataille des formes

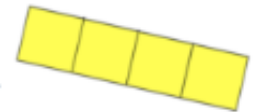
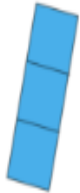
But du jeu

Découvrir où sont placées toutes les formes de son adversaire.
Ce jeu fonctionne comme une bataille navale.



Déroulement

- Chaque joueur place ses 4 formes sur sa grille (celle de gauche avec le repère "moi" en bleu). Pour cela, il colorie au crayon ou au feutre les cases correspondant aux différentes formes (voir la liste à la page suivante). Les formes rectangulaires peuvent être placées à l'horizontale ou à la verticale. Bien entendu, les joueurs ne doivent surtout pas se montrer leur grille.
- Les joueurs se placent l'un en face de l'autre. On pourra placer un livre ou un objet entre les deux joueurs pour que chaque grille soit bien cachée. Chacun leur tour, ils essaient de trouver l'emplacement des formes de leur adversaire. Le joueur qui commence donne à voix haute l'emplacement d'une case, par exemple "C3".
 - o **Si ce joueur ne trouve pas de forme** : l'adversaire dit "raté". Le joueur fait alors un point à cet emplacement sur la grille de droite avec le repère vert "mon adversaire" (pour se rappeler qu'il a déjà demandé cette case).
 - o **Si le joueur trouve une partie d'une forme** : l'adversaire dit "trouvée en partie". Le joueur fait alors une croix à cet emplacement sur la grille de droite. (L'adversaire fait aussi une croix à cet emplacement, mais sur sa propre grille, pour se rappeler que l'emplacement de sa forme a été en partie découvert).
 - o **Si la forme est trouvée entièrement trouvée** : l'adversaire dit "trouvée en totalité" !
- C'est alors au deuxième joueur de proposer à voix haute l'emplacement d'une case. Exemple "B5" ect



CONSEIL : faites plusieurs exemples avec votre enfant pour vous assurer de sa bonne compréhension du jeu ; ou proposez à un autre adulte de la maison de jouer avec lui pour l'aider.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête quand un joueur a découvert l'emplacement des 4 formes de son adversaire.

Règles du jeu La bataille des formes