

# La bataille navale

## Règle du jeu

**Age :** à partir de 7 ans

**Effectif :** illimité

**Durée :** 1 à 2 heure(s)



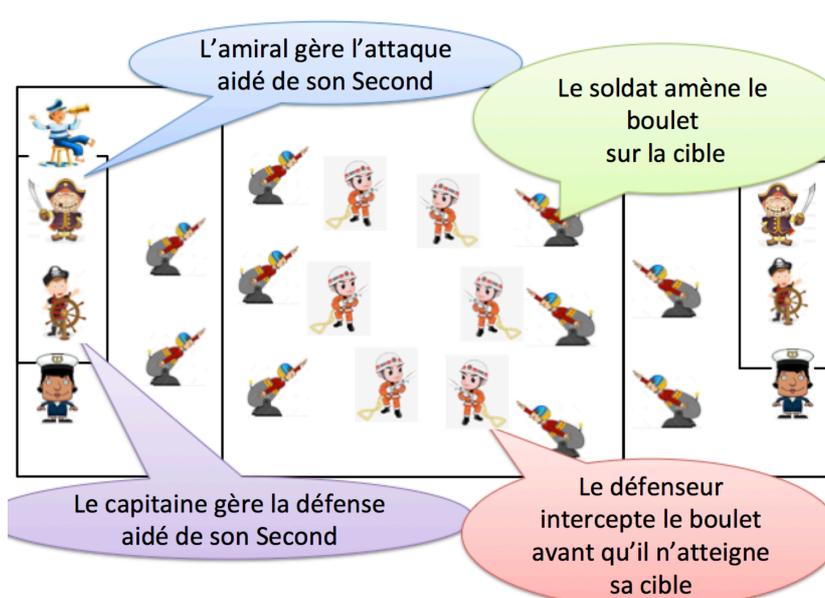
**Matériel :** Fanions de 2 couleurs, papiers, 4 grilles 25X25, crayons

**Contexte :** James Cook et Lapérouse sont en course dans le Pacifique. Qui arrivera le premier en Nouvelle Calédonie pour y planter son drapeau ? Une terrible bataille navale s'engage entre les deux flottes.

### Règles :

Dans chaque équipe, un amiral est nommé, ce sont les deux meneurs du jeu, ils organisent l'attaque. Ils notent sur leur grille les tirs envoyés et les cibles atteintes dans le camp adverse. Ils peuvent être aidés d'un Second.

Sont aussi nommés par équipe deux capitaines, aidés de leur Second. Ils gèrent en parallèle la défense en notant sur les billets de l'attaque adverse les bateaux qui sont touchés ou coulés.



Un tiers de l'équipage restant est constitué de défenseurs. Ces enfants sont chargés d'intercepter les tirs, ils n'ont pas de fanions.

Les deux autres tiers sont des soldats. Ils portent un fanion aux couleurs de leur équipe. Ils sont chargés de porter leur « boulet » dans le camp adverse.

Le capitaine confie à chaque soldat un « boulet » : c'est un papier sur lequel est noté la case visée (exemple : B3). Le soldat tente de traverser le camp opposé sans se faire voler son fanion par les défenseurs. S'il arrive jusqu'au camp adverse, il donne sa feuille au second de l'équipe opposée qui lui répond par écrit, 'touché', 'coulé' ou 'dans l'eau'.

Le soldat peut alors rentrer tranquillement sur le bord du champ de bataille et apporter le résultat de l'attaque au capitaine.

Si le soldat perd son fanion, il pourra le récupérer en échange de son message. Dans ce cas, il a raté sa mission et retourne à son camp en chercher une autre.

**Objectif :** Couler la flotte de l'adversaire le premier.