



A L'ABORDAGE !!!

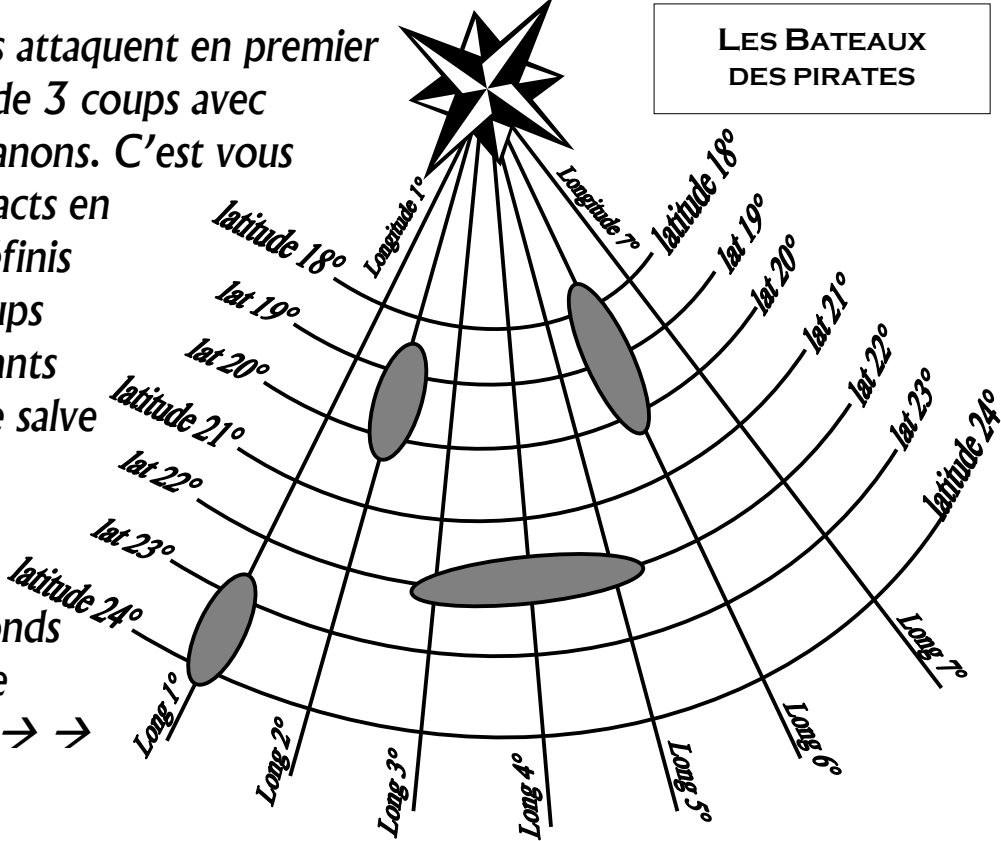
Une bataille navale façon pirate revisitée par e-chasses.com

Branle-bas de combat, à l'abordage ! (Les branles étaient les hamacs qu'il fallait « mettre bas », c'est-à-dire décrocher pour dégager le pont et avoir suffisamment de place pour pouvoir se battre).
Saurez-vous combattre efficacement les salves des pirates ennemis ?

Donnez aux enfants la page ③ : chacun d'eux placera son bateau sur la carte supérieure en occupant 2 positions (2 intersections). Ils inscriront sur la carte du bas leurs tirs en riposte à ceux des pirates.

Vous gardez pour vous cette feuille avec les emplacements des bateaux-pirates et la suivante qui donne les salves tirées par eux.

Les pirates ennemis attaquent en premier et tirent une salve de 3 coups avec leur bordée de 3 canons. C'est vous qui donnez les impacts en lisant les tirs prédéfinis ci-après. Aux 3 coups des pirates, les enfants riposteront par une salve de 3 coups, à tirer après les pirates. Vous inscrivez leurs tirs par des ronds rouges dans la grille ci-contre → → → → →



1ère salve pirate : latitude 23°- Longitude 6°; latitude 21°- Longitude 3° ; latitude 19°- Longitude 7°

Les enfants doivent entourer ces positions sur leur grille du haut où ils ont positionné leurs propres bateaux. Ils disent « touché » s'ils ont un bateau sur cette position, « coulé » si le reste du bateau est déjà touché, « coup dans l'eau » sinon.

Puis les enfants ripostent par 3 coups que vous inscrirez sur la carte de la page 1. Vous annoncez comme eux « coup dans l'eau » ou « touché » si un bateau-pirate est installé à cette place, puis « coulé ».
 Exemple : si les enfants tirent une salve latitude 23 – longitude 1, vous dites « touché », une autre salve latitude 24 – longitude 1 coule un bateau-pirate.

2ème salve pirate : latitude 24°- Longitude 2°; latitude 22°- Longitude 1°; latitude 20°- Longitude 5°.

Riposte des enfants par 3 tirs.

3ème salve pirate : latitude 19°- Longitude 3°; latitude 18°- Longitude 4°; latitude 21°- Longitude 6°

Riposte des enfants

4ème salve pirate : latitude 24°- Longitude 5°; lat. 23°- Longitude 4°; lat. 18°- Longitude 1°

Riposte des enfants

Suite des salves pirates :

à intercaler entre les ripostes des enfants, jusqu'à ce que tous les bateaux-pirates ou tous ceux des enfants soient touchés. « lat » correspond à latitude, « Long » est écrit pour Longitude.

lat. 22°-Long. 5°; lat. 24°-Long. 7°; lat. 20°-Long. 1°
 lat. 20°-Long. 7°; lat. 18°-Long. 6°; lat. 23°-Long. 1°
 lat. 24°-Long. 1°; lat. 20°-Long. 3°; lat. 23°-Long. 3°
 lat. 22°-Long. 2°; lat. 19°-Long. 2°; lat. 18°-Long. 2°
 lat. 21°-Long. 2°; lat. 19°-Long. 6°; lat. 24°-Long. 4°
 lat. 19°-Long. 5°; lat. 22°-Long. 4°; lat. 19°-Long. 4°
 lat. 22°-Long. 7°; lat. 21°-Long. 4°; lat. 24°-Long. 6°
 lat. 20°-Long. 4°; lat. 18°-Long. 5°; lat. 18°-Long. 7°
 lat. 19°-Long. 1°; lat. 20°-Long. 6°; lat. 24°-Long. 3°
 lat. 21°-Long. 7°; lat. 22°-Long. 6°; lat. 23°-Long. 7°
 lat. 21°-Long. 1°; lat. 18°-Long. 3°; lat. 23°-Long. 2°
 lat. 20°-Long. 2°; lat. 23°-Long. 5°; lat. 21°-Long. 5°
 lat. 22°-Long. 3°

N.B. : *Si les enfants perdent avant les pirates, dites-leur qu'ils ont perdu une bataille mais que le combat continue !*

LE COMBAT DES PIRATES

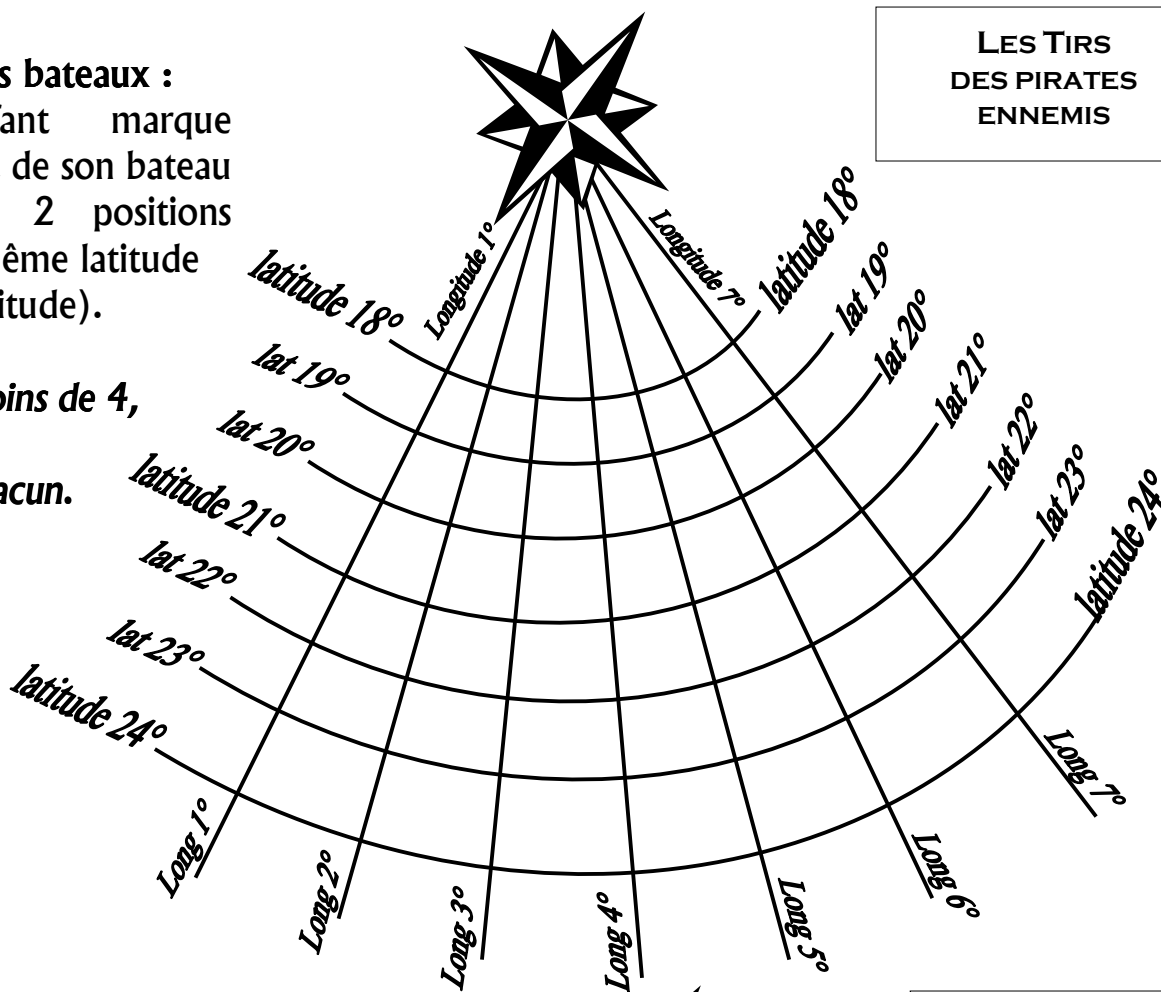
3

Positionnez vos bateaux :

Chaque enfant marque l'emplacement de son bateau en entourant 2 positions côte à côte (même latitude ou même longitude).

Si vous êtes moins de 4, vous avez droit à 2 bateaux chacun.

LES TIRS
DES PIRATES
ENNEMIS



Inscrivez vos tirs de riposte :

après chaque salve des pirates ennemis, un seul d'entre vous riposte en tirant 3 coups (chacun à son tour).

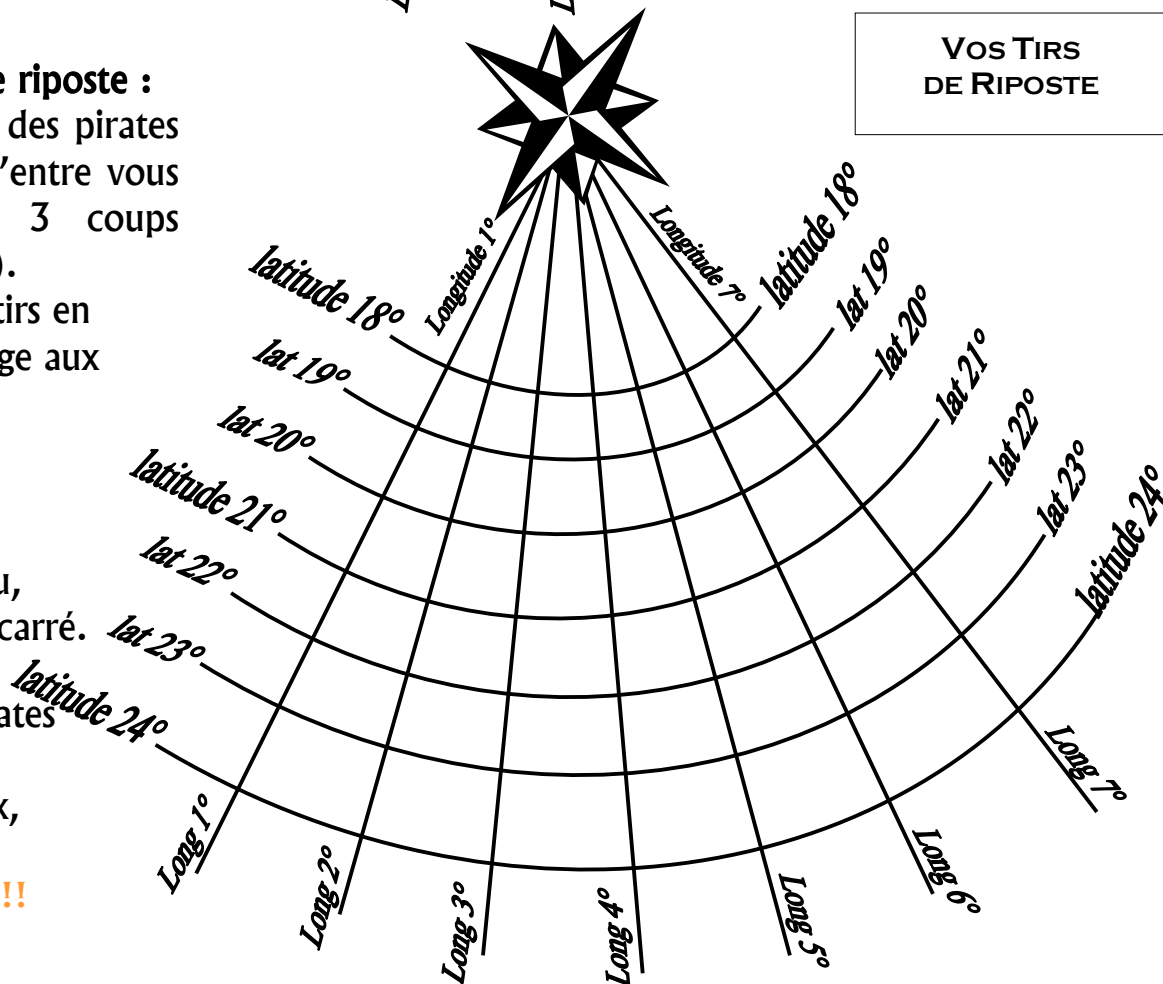
Vous inscrivez vos tirs en faisant un rond rouge aux 3 intersections où vous avez tiré.

Si vous touchez ou coulez un bateau, vous faites un gros carré.

Si les 4 bateaux pirates sont coulés avant vos propres bateaux, vous avez...

GAGNÉ !!!

VOS TIRS
DE RIPOSTE



Fans de pirates ? Rendez-vous sur e-chasses.com pour une super chasse au trésor avec le capitaine La Buse !!!

© MF Meunier - e-chasses.com