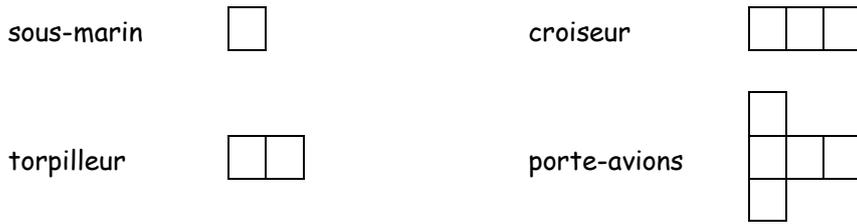


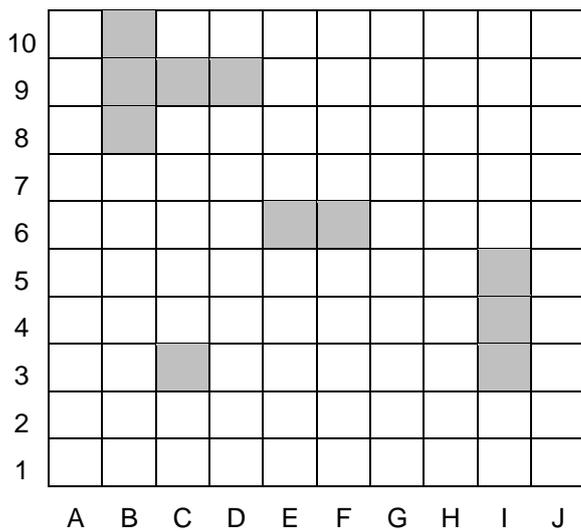
GEOMETRIE

La bataille navale est un jeu qui utilise le repérage sur un quadrillage.
Les bateaux sont représentés de la façon suivante :



Ils peuvent être tournés dans n'importe quel sens.

1 - Voici la grille de jeu de Théo :



Ecris le code des cases qui permet de donner la position de chaque bateau :

sous-marin :

torpilleur :

croiseur :

porte-avion :

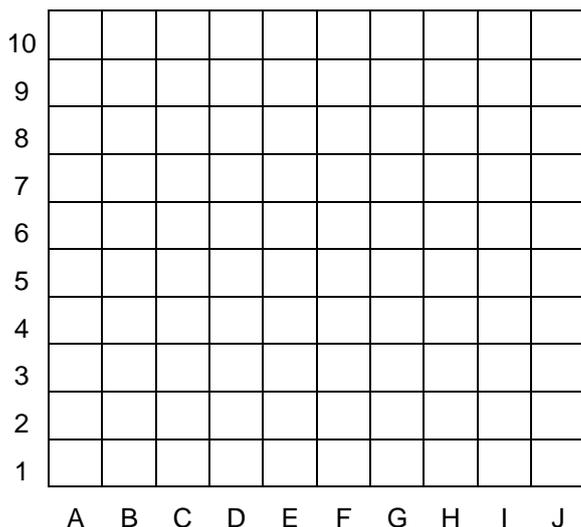
2 - Sur la grille de Leïla, place les bateaux (colorie les cases) sans qu'ils se touchent et en respectant les informations suivantes :

- sous-marin : (B,4)

- croiseur : (H,6) ...

- torpilleur : (E,8) ...

- porte-avions : (G,2) ...



3 - Voici la grille de Clara :

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

Hugo joue contre elle (il ne voit pas sa grille) et cherche à couler ses bateaux. Pour cela, il doit deviner où elle les a placés. Un bateau est coulé lorsque toutes les cases qui le forment ont été trouvées.

Voici la liste des cases qu'Hugo a proposé à Clara :

(H, 4) - (B, 2) - (C, 5) - (J, 2) - (F, 3) - (E, 3) - (C, 8) - (E, 5) - (G, 9) - (G, 8)

Sur la grille :

- mets un point rouge si la case est vide,
- une croix noire si le bateau a été touché.

Quel bateau a été coulé ?

Quelles cases Hugo devra-t-il proposer pour couler :

- le porte avions :

- le torpilleur :