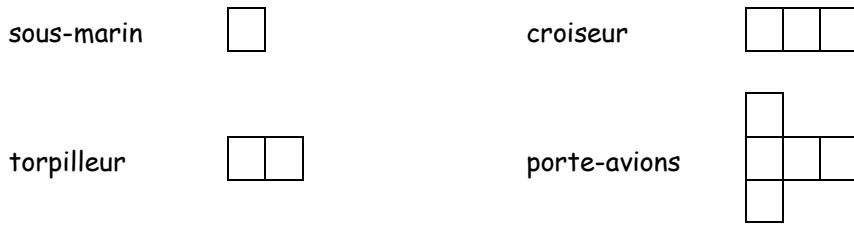


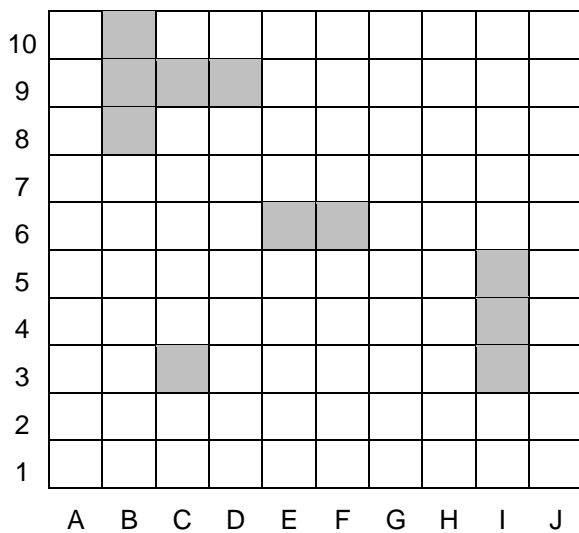
# GEOMETRIE

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 : .....

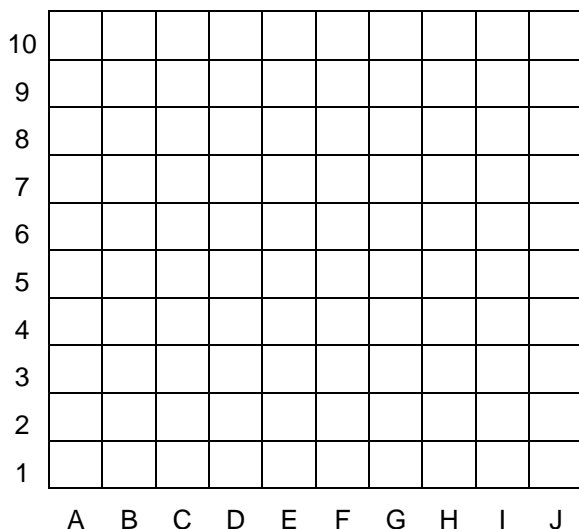
2 - Sur la grille de Leïla, place les bateaux ( colorie les cases ) sans qu'ils se touchent et en respectant les informations suivantes :

- 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 : .....