

Le Touché-Coulé des Verbes

Il faut trouver et détruire les navires de l'adversaire.

1) Sur la première grille, place tes navires, horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher.

- 1 porte-avions (5 cases)
- 1 croiseur (4 cases)
- 1 contre-torpilleur (3 cases)
- 1 sous-marin (3 cases)
- 1 torpilleur (2 cases)

2) Utilise la deuxième grille pour chercher les navires de l'adversaire. Utilise la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que tu attaques.

Attaque ratée	« Pas touché »	X	
Navire touché	« Touché »	0	
Navire coulé	« Coulé »	0	0

3) Mettez-vous d'accord sur le choix du temps utilisé. Vous pouvez vous aider des mini-livres si vous ne vous souvenez plus de la conjugaison d'un verbe.

Que le meilleur gagne !

Le Touché-Coulé des Verbes

Il faut trouver et détruire les navires de l'adversaire.

1) Sur la première grille, place tes navires, horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher.

- 1 porte-avions (5 cases)
- 1 croiseur (4 cases)
- 1 contre-torpilleur (3 cases)
- 1 sous-marin (3 cases)
- 1 torpilleur (2 cases)

2) Utilise la deuxième grille pour chercher les navires de l'adversaire. Utilise la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que tu attaques.

Attaque ratée	« Pas touché »	X	
Navire touché	« Touché »	0	
Navire coulé	« Coulé »	0	0

3) Mettez-vous d'accord sur le choix du temps utilisé. Vous pouvez vous aider des mini-livres si vous ne vous souvenez plus de la conjugaison d'un verbe.

Que le meilleur gagne !

