

RÈGLE DU JEU

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

1) Sur les cases, placez vos navires horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher !

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

2) Cherchez les navires de l'adversaire. Utilisez la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que vous attaquez. Cochez les cases que vous avez attaquées.

Attaque ratée : dites 'pas touché !'
Un navire touché : dites 'touché !'
Un navire coulé : dites 'coulé !'

En groupe, choisissez le temps :
présent, imparfait, passé composé...
futur simple, conditionnel présent...
conditionnel passé, subjonctif, plus-que-parfait...

3 - Vous êtes prêt ? Choisissez qui commence à jouer !

Que le meilleur gagne !

RÈGLE DU JEU

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

1) Sur les cases, placez vos navires horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher !

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

2) Cherchez les navires de l'adversaire. Utilisez la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que vous attaquez. Cochez les cases que vous avez attaquées.

Attaque ratée : dites 'pas touché !'
Un navire touché : dites 'touché !'
Un navire coulé : dites 'coulé !'

En groupe, choisissez le temps :
présent, imparfait, passé composé...
futur simple, conditionnel présent...
conditionnel passé, subjonctif, plus-que-parfait...

3 - Vous êtes prêt ? Choisissez qui commence à jouer !

Que le meilleur gagne !

RÈGLE DU JEU

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

1) Sur les cases, placez vos navires horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher !

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

2) Cherchez les navires de l'adversaire. Utilisez la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que vous attaquez. Cochez les cases que vous avez attaquées.

Attaque ratée : dites 'pas touché !'
Un navire touché : dites 'touché !'
Un navire coulé : dites 'coulé !'

En groupe, choisissez le temps :
présent, imparfait, passé composé...
futur simple, conditionnel présent...
conditionnel passé, subjonctif, plus-que-parfait...

3 - Vous êtes prêt ? Choisissez qui commence à jouer !

Que le meilleur gagne !

RÈGLE DU JEU

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

1) Sur les cases, placez vos navires horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher !

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

2) Cherchez les navires de l'adversaire. Utilisez la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que vous attaquez. Cochez les cases que vous avez attaquées.

Attaque ratée : dites 'pas touché !'
Un navire touché : dites 'touché !'
Un navire coulé : dites 'coulé !'

En groupe, choisissez le temps :
présent, imparfait, passé composé...
futur simple, conditionnel présent...
conditionnel passé, subjonctif, plus-que-parfait...

3 - Vous êtes prêt ? Choisissez qui commence à jouer !

Que le meilleur gagne !

RÈGLE DU JEU

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

1) Sur les cases, placez vos navires horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher !

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

2) Cherchez les navires de l'adversaire. Utilisez la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que vous attaquez. Cochez les cases que vous avez attaquées.

Attaque ratée : dites 'pas touché !'
Un navire touché : dites 'touché !'
Un navire coulé : dites 'coulé !'

En groupe, choisissez le temps :
présent, imparfait, passé composé...
futur simple, conditionnel présent...
conditionnel passé, subjonctif, plus-que-parfait...

3 - Vous êtes prêt ? Choisissez qui commence à jouer !

Que le meilleur gagne !

RÈGLE DU JEU

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

1) Sur les cases, placez vos navires horizontalement ou verticalement. Les navires ne peuvent pas se toucher !

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

2) Cherchez les navires de l'adversaire. Utilisez la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que vous attaquez. Cochez les cases que vous avez attaquées.

Attaque ratée : dites 'pas touché !'
Un navire touché : dites 'touché !'
Un navire coulé : dites 'coulé !'

En groupe, choisissez le temps :
présent, imparfait, passé composé...
futur simple, conditionnel présent...
conditionnel passé, subjonctif, plus-que-parfait...

3 - Vous êtes prêt ? Choisissez qui commence à jouer !

Que le meilleur gagne !

LA BATAILLE NAVALE
DES VERBES

	JE	TU	IL	ELLE	ON	NOUS	VOUS	ILS	ELLES
être									
avoir									
aller									
marcher									
aimer									
danser									
rêver									
rigoler									
manger									
habiter									
chanter									
crier									

©Tiphonie Montus - 2016 - MondoLinguo.com

LA BATAILLE NAVALE
DES VERBES

	JE	TU	IL	ELLE	ON	NOUS	VOUS	ILS	ELLES
être									
avoir									
aller									
marcher									
aimer									
danser									
rêver									
rigoler									
manger									
habiter									
chanter									
crier									

©Tiphonie Montus - 2016 - MondoLinguo.com