

FICHE ANIMATION

BATAILLE NAVALE

Public :
à partir de 9 ans
10 participants maximum

Temps d'animation :
2h45



- > 1 iPad par personne, avec l'application Touché Coulé
- > Tableau de compétition (fourni)

Objectifs

- > Créer des moments d'échange et de convivialité entre les participants
- > Développer le fairplay entre les joueurs

Conseils pour l'animation

- > Tous niveaux
- > Tester l'animation jusqu'au bout avant de la présenter

L'application est payante (4,49€) . Disponible sur appareils IOS (iPhone et iPad) ainsi que sur Android



BATAILLE NAVALE

Déroulement de la séance :

1. Accueil des participants

5' 

- > Installation des participants
- > Présentation de l'application Touché Coulé (Battleship)
- > Tous les joueurs se rencontrent

2. Jeu

15'par partie 

- > La bataille navale, appelée aussi touché-coulé, est un jeu de société dans lequel deux joueurs doivent placer des « navires » sur une grille tenue secrète et tenter de « toucher » les navires adverses.
- > Constituer des groupes de un contre un.
- > Tous les joueurs se rencontrent (9 parties)
- > L'encadrant note les résultats.

3. Podium

5' 

- > Calcul des résultats à l'aide du tableau de compétition fourni (nombre de victoires par personnes) puis désignation des trois meilleurs joueurs.

4. Pour voir comment créer une partie et rejoindre / voir Annexe >

Retrouvez un **tutoriel explicatif en Annexe**.

BATAILLE NAVALE - Annexe (Créer & Rejoindre)

Comment créer une Partie :

1. Créer la partie

> Sélectionner "Jouer avec des amis"



2. Choisir le mode de jeu

> Sélectionner "Créer une partie"

3. Choisir le mode de jeu

> Sélectionner "Classique"

4. Choix Arène / puis le personnage

> Choisir une arène puis un personnage.

5. Partager le code

> il faut alors partager le code "Inviter un amis" / code de lobby à son partenaire de jeu

Comment rejoindre une Partie :

1. Rejoindre la partie

> Sélectionner "Jouer avec des amis"



2. il rejoint alors la partie

> Sélectionner "Rejoindre une partie"



3. entrer le code

> Entrer le code généré par le joueur qui a créé la partie afin de le rejoindre