Couler des bateaux (à l'intérieur) Jeu de terrain

Le bien connu "faire couler les bateaux" comme jeu actif pour l'intérieur ou l'extérieur.

Pour chaque équipe, une grille de 10x10 cases est peinte sur une grande affiche. Sur une feuille séparée, l'équipe note la position de ses propres bateaux. Pour le positionnement des bateaux, les règles classiques de l'échouage de bateaux s'appliquent :

1. Les bateaux ne doivent pas se toucher.
2. Les bateaux ne doivent pas être construits dans un coin ou avoir des renflements.
3. Les navires peuvent également être placés sur le bord.
4. Les bateaux ne doivent pas être placés en diagonale.
5. Chacun dispose de dix navires au total (la taille est indiquée entre parenthèses) :

- un cuirassé (5 cases)
- deux croiseurs (4 cases chacun)
- trois destroyers (3 cases chacun)
- quatre sous-marins (2 cases chacun)

Les participants sont répartis en deux équipes. Ils doivent organiser des munitions (si la surface de jeu est plate : pièces de monnaie, disques... si la surface de jeu est irrégulière : petits sacs de sable comme des hackysacks, flèches, bâtons...). Ils peuvent tirer en lançant leurs munitions sur le terrain de l'équipe adverse. La case sur laquelle le tir s'arrête est considérée comme touchée. Si le tir reste sur une ligne, la case sur laquelle se trouve la plus grande partie du tir est considérée comme touchée. Si le résultat n'est pas clair, le lancer est répété.

Les munitions sont réparties sur le terrain. Un seul coup peut être transporté à la fois. Les participants cherchent les munitions et les apportent sur le terrain de l'adversaire. Ils peuvent alors tirer les uns après les autres.

Un responsable par équipe se tient près du terrain de jeu (cette tâche peut aussi être assumée par un participant). Il contrôle si ses propres bateaux ont été touchés. Celui qui a tiré peut marquer le résultat sur le terrain de jeu avec de la peinture (à côté, touché, bateau coulé).

Un moniteur ramasse régulièrement les munitions tirées et les redistribue sur le terrain.

Des variantes sont possibles :

- Le terrain de jeu peut aussi être suspendu. Ensuite, on tire dessus avec des fléchettes.
- En forêt, le terrain peut aussi être marqué au sol avec des ficelles.
- Pour rendre la tâche un peu plus difficile, on peut désigner un receveur qui reprend les munitions des participants. Ou alors, il est possible de laisser les équipes se prendre

mutuellement les munitions. Par exemple, en les attrapant et en faisant ensuite des "ciseaux-pierre-papier" ou des "ciseaux-coucou".
- Munitions spécialement marquées = différentes armes spéciales. Attention : avec les armes spéciales, le jeu se termine plus rapidement.
  - Missile : Si un navire est touché par un missile, il coule immédiatement.
  - Mine marine : Touche plusieurs cases en une seule fois.
  - Radar : ne fait pas de dégâts, mais révèle tous les navires dans les cases adjacentes.

Terrain de jeu pour faire couler les bateaux