



# TA BOÎTE À MARÉE

DEVIENS UN ANIMAL DU RIVAGE, ET DÉFIE TA FAMILLE !

guide de l'activité

A. CONSTRUIS TA ROUE

B. ASSEMBLE TES BRACELETS

C. CONSTRUIS TA BOÎTE À MARÉE

D. FABRIQUE TA LAISSE DE MER

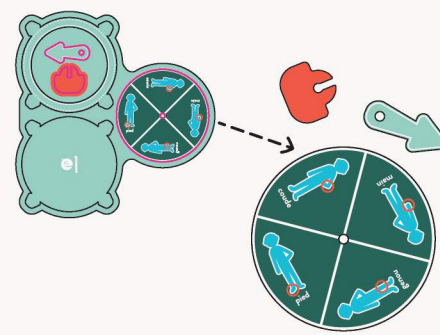
E. PRÉPARE TON JEU

Tu as un doute sur le montage ?  
Retrouve ton activité en vidéo sur  
[youtube.com/PandacraftFR](https://www.youtube.com/PandacraftFR)

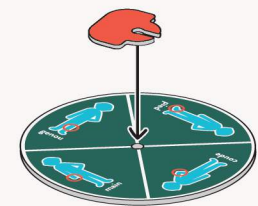


- peu salissant
- 40 min de construction
- 60 min de jeu
- retrouve les consignes de recyclage sur ton enveloppe activité

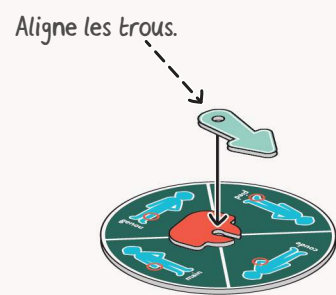
## A. CONSTRUIS TA ROUE



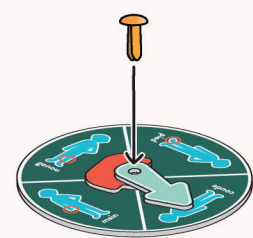
1 Détache ces éléments et évide les trous.



2 Pose la pièce rouge au centre.



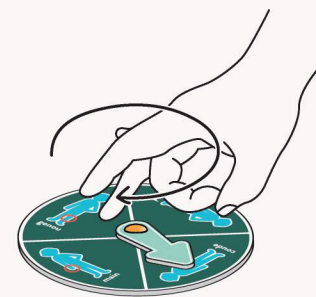
3 Pose la flèche au-dessus.



4 Fixe avec l'attache parisienne.

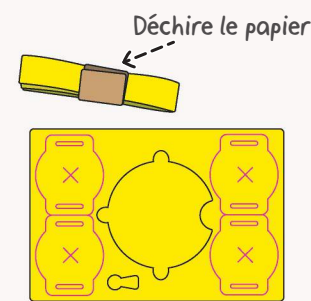


5 Retire la pièce rouge.

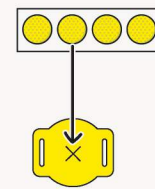


6 Teste ta roue : la flèche doit tourner facilement.

## B. ASSEMBLE TES BRACELETS



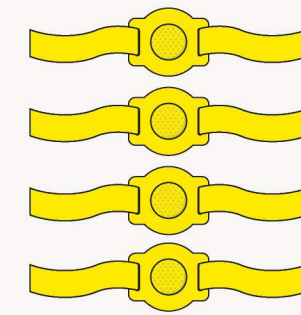
1 Détache ces éléments et évide les trous.



2 Colle un rond grattant sur la croix.



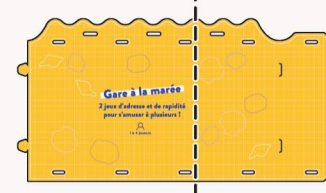
3 Glisse un ruban dans les fentes.



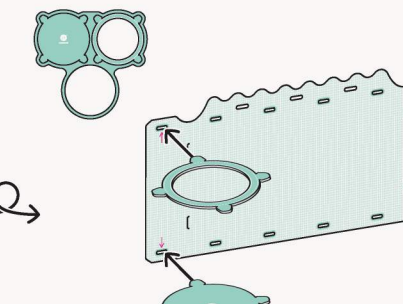
4 Fais la même chose pour les 3 autres bracelets.

## C. CONSTRUIS TA BOÎTE À MARÉE

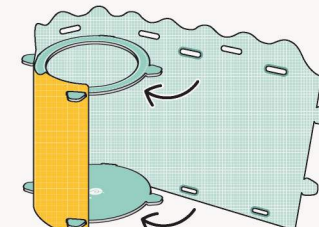
Marque le pli dans les 2 sens.



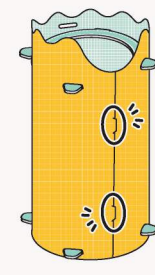
1 Déplie le papier et évide les trous.



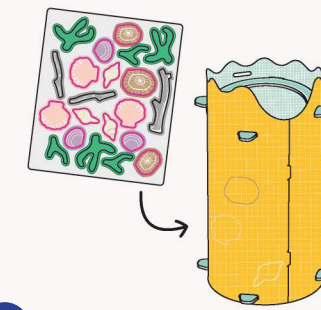
2 Insère les languettes dans les trous fléchés.



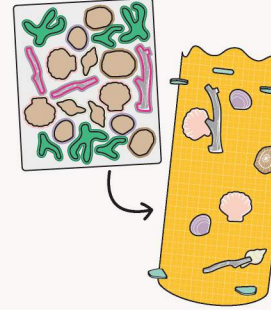
3 Enroule le papier en glissant les languettes dans ses trous.



4 Insère ces languettes dans les fentes.

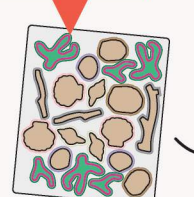


5 Colle ces autocollants sur les formes correspondantes.



6 Colle les bois flottés sur un coquillage.

Décolle délicatement.



7 Colle les algues en formant 2 chaînes de 3 algues accrochées les unes aux autres.

Colles-en aussi sur les languettes de ta boîte.

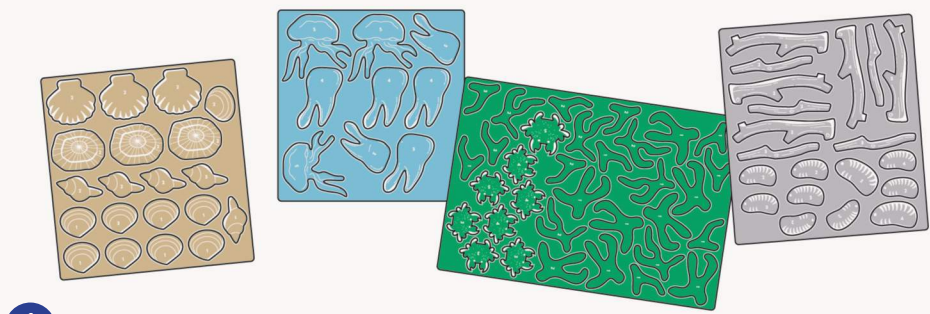


Le bois flotté est un bois mort qui a été transporté par la mer et s'est échoué sur la plage. C'est un bois lisse car il a été poli par les courants, les vents et les marées.

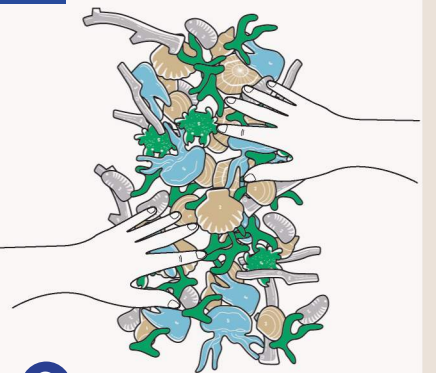
**BRAVO!**

## D. FABRIQUE LA LAISSE DE MER\*

\*Définition p. 18 de ton mag.



1 Détache tous les éléments gris, verts, beiges et bleus.



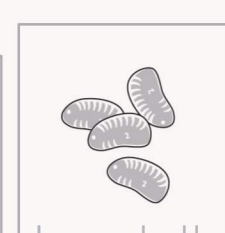
2 Mélange ta laisse de mer.



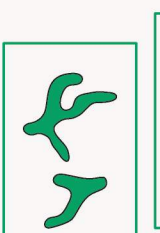
Les coquillages



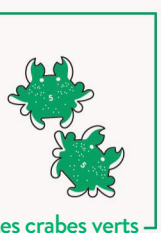
Le bois flotté



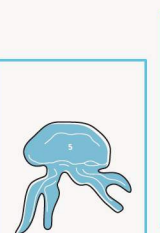
Les puces de sable



Les algues



Les crabes verts



Les méduses



Les sacs plastiques



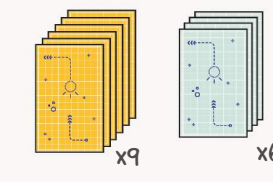
p.18

Va vite à la page 18 de ton magazine pour découvrir de quoi est composée la laisse de mer. Et qui y vit ou s'y nourrit.

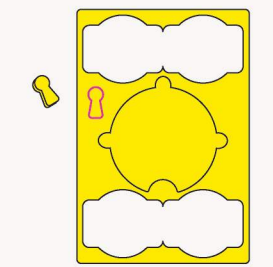
## E. PRÉPARE TON JEU



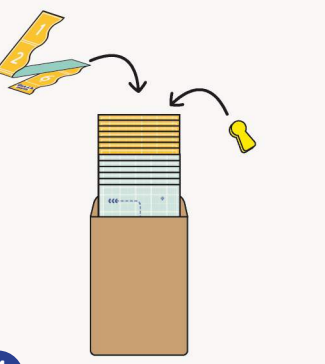
1 Détache les cartes et le plateau.



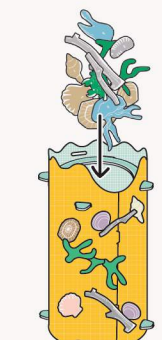
2 Classe les cartes par couleurs.



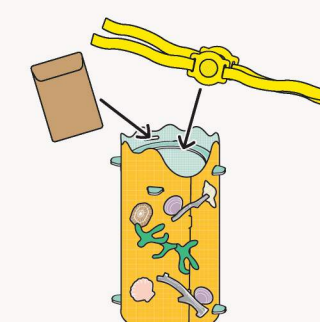
3 Détache le pion jaune.



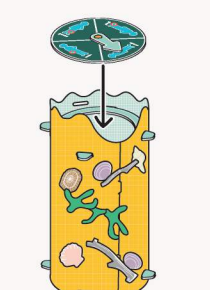
4 Range le tout dans l'enveloppe kraft.



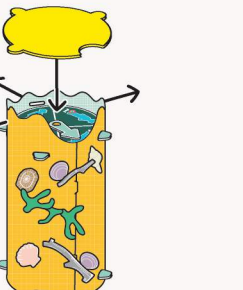
5 Range la laisse de mer.



6 Ajoute l'enveloppe et les 4 bracelets.



7 Pose la roue par-dessus.



8 Referme la boîte avec le couvercle.

**À toi de jouer!**

## MISE EN PLACE

1. Remplis ta boîte à marée uniquement avec les éléments de la laisse de mer.
2. Mélange-les en secouant énergiquement la boîte.
3. Verse la laisse de mer sur une table ou sur le sol en formant une ligne. Évite de les mettre en tas.
4. Découpe les tableaux des points ci-dessous.

### Le jeu contient :

- 1 boîte avec couvercle
- 82 éléments de la laisse de mer
- 1 plateau
- 1 pion
- 9 cartes jaunes
- 6 cartes bleues
- 1 roue
- 4 bracelets



Scanne ce QRC, on te montre comment jouer en vidéo.

**Joueur 1**

Prénom : \_\_\_\_\_

Manche	Points
1	
2	
3	
4	
5	
6	
Total	

**Joueur 2**

Prénom : \_\_\_\_\_

Manche	Points
1	
2	
3	
4	
5	
6	
Total	

**Joueur 3**

Prénom : \_\_\_\_\_

Manche	Points
1	
2	
3	
4	
5	
6	
Total	

**Joueur 4**

Prénom : \_\_\_\_\_

Manche	Points
1	
2	
3	
4	
5	
6	
Total	

Les tableaux suivants sont des modèles. Redessine ces grilles pour des futures parties.

## MODE DE JEU 1 : ANIMAL AGILE

1 à 4 joueurs 30 minutes

### BUT DU JEU

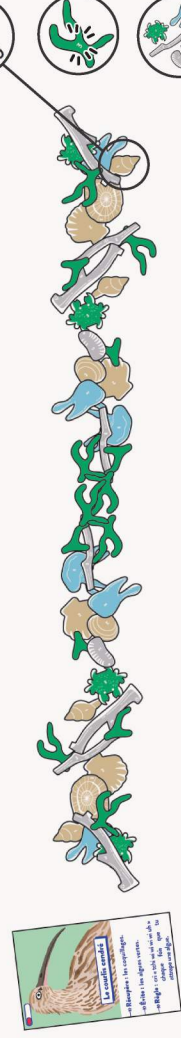
Soit le plus agile des animaux et récolte ce que la mer te dépose sur la plage. Ris comme une mouette devant les positions rigolotes que le jeu t'oblige à prendre.

### DÉROULEMENT DU JEU

1. Le joueur le plus jeune (ou le dernier à être allé à la plage) tourne la roue pour savoir où chaque joueur devra porter son bracelet.
  - Sous la main ou Sous le pied
  - ou
  - Sous le coude ou Sur le genou
2. Un joueur pose le pion sur la case 1 du plateau pour démarrer la première manche.
3. Chaque joueur tire au hasard 1 carte jaune.
  - Le niveau de difficulté de la carte
  - Les éléments de la laisse de mer à récupérer ou éviter
  - La règle à suivre (optionnelle)

4. À tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre), les joueurs plaquent leur bracelet sur une zone de la laisse de mer pour attraper les éléments recherchés par leur animal.

Exemple : tu es un courtilis cendré



Tu attrapes les coquillages pour gagner le nombre de points indiqué dessus.

Tu n'attrapes pas les algues vertes sinon tu perds le nombre de points indiqué dessus.

Tu évites aussi le reste de la laisse de mer sinon tu perds 1 point par éléments ramassés.

5. Quand tous les joueurs ont joué 4 fois, la 1<sup>re</sup> manche est terminée. Chaque joueur calcule les points des éléments qu'il a collectés. Et le note. Si tu es un courtilis cendré et que tu as ramassé les éléments suivants, compte :

$$\begin{aligned}
 & \left[ \begin{array}{l} \text{Coquillage} = +7 \text{ points} \\ \text{Algue verte} = -3 \text{ points} \\ \text{Algue brune} = -3 \text{ points} \end{array} \right] = 1 \text{ point}
 \end{aligned}$$

6. Les joueurs remettent les éléments dans la laisse, rassemblent et mélangent toutes les cartes jaunes.
7. Un joueur décale le pion en case 2. Une nouvelle manche débute (en reprenant à l'étape 3).

8. Au bout de 6 manches, la partie est terminée. Faites le total des points obtenus à chaque manche pour déterminer qui est plus fort que la marée !

### VARIANTE AVEC DU VENT

Chaque joueur a droit à 3 essais par manche pour ramasser des éléments de la laisse de mer.



Les joueurs sont autorisés à secouer le bracelet pendant 3 secondes si un élément gênant y est accroché.



1 fois par partie (que ce soit à son tour de jouer ou pas) chaque joueur est autorisé à souffler sur la laisse pour en déplacer les éléments.

Amuse-toi en utilisant les bracelets sur d'autres parties du corps : ton front, ton nez...

## MODE DE JEU 2 : ANIMAL RAPIDE

1 à 4 joueurs 15 minutes

### BUT DU JEU

Sois le plus rapide des joueurs et récolte ce que la carte t'indique. Mais gare aux méduses. Observe bien ce que tu t'apprêtes à recueillir !

### DÉROULEMENT DU JEU

1. Un joueur retourne la 1<sup>re</sup> carte du paquet bleu et la lit à haute voix. Puis il la pose, face visible, sur le paquet.
2. Tous les joueurs comptent jusqu'à 3... et plaquent vite, et 1 seule fois, leur bracelet sur la laisse pour collecter des éléments.
3. Les joueurs comptent leurs points comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple :

$$\begin{aligned}
 & \left[ \begin{array}{l} \text{Algue verte} = +2 \text{ points} \\ \text{Coquillage} = -3 \text{ points} \\ \text{Méduse} = -1 \text{ point} \end{array} \right]
 \end{aligned}$$

Les éléments indiqués sur la carte valent 2 points.

Pour les méduses, retire le nombre de points indiqué sur l'élément.

Les autres éléments t'enlèvent 1 point chacun. Sauf le sac plastique qui ne compte pas.

5. Retournez une nouvelle carte à chaque manche, sans remettre les éléments déjà collectés.
6. La marée remonte au bout de 6 manches. La partie est terminée. Comptez vos points !