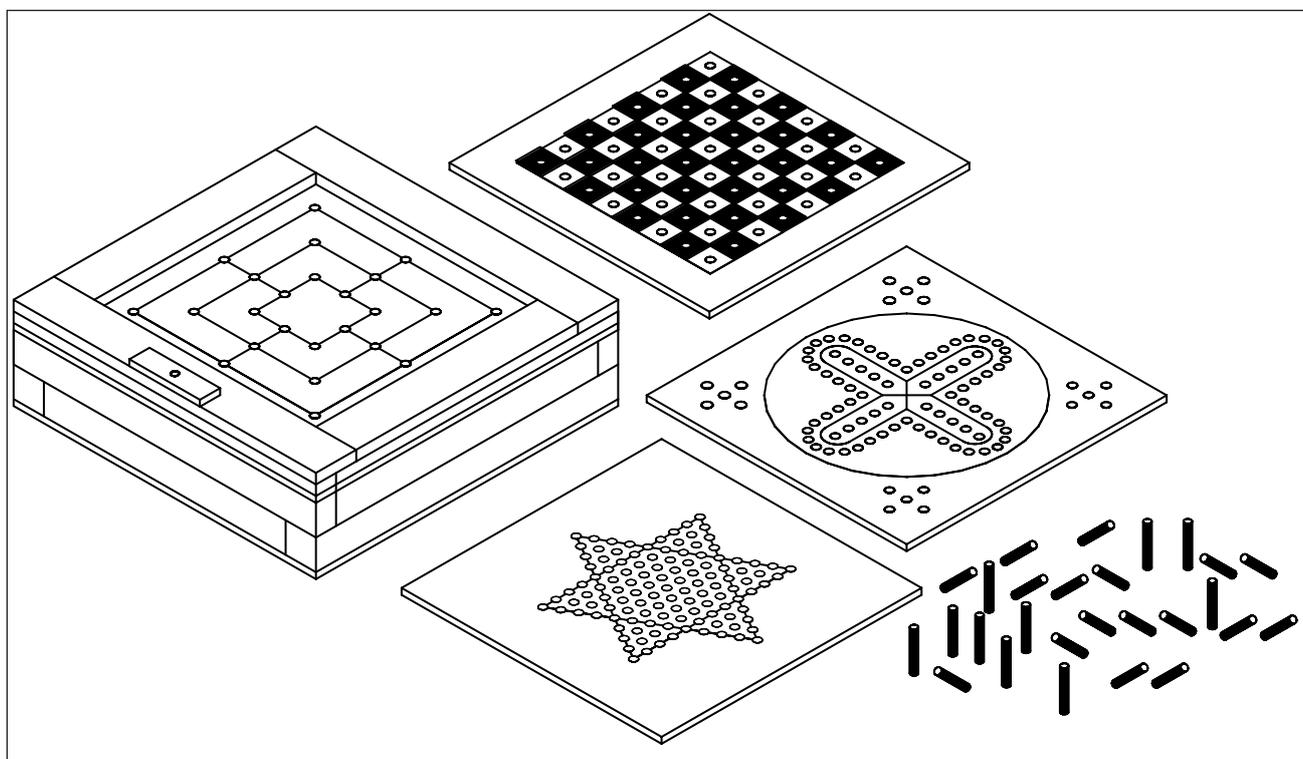


OPITEC

Hobbyfix

1 0 4 . 1 7 5

Boîte de jeux



REMARQUE

Une fois terminées, les maquettes de construction d'OPITEC ne sauraient être considérées comme des jouets au sens commercial du terme. Ce sont, en fait, des moyens didactiques propres à accompagner un travail pédagogique. Ce kit de construction ne doit être construit et utilisé par les enfants et les jeunes adolescents QUE sous la direction et la surveillance d'adultes expérimentés. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement!

1. Informations techniques:

Genre: Boîte de jeux/Objet utile en kit à construire

Réalisation: En atelier, dès la 6ème année scolaire.

2. Eléments utilisés:

Matériaux: Pin (résineux), bois tendre
Contreplaqué du Gabon, à plusieurs couches
Fibres opposées
Hêtre (feuillu), bois dur
Avant d'être travaillés, les différents bois devraient être suffisamment secs

Traitement: Le bois est scié avec la scie à chantourner, limé et poncé
Marquer selon les gabarits donnés

Liaison: Coller (colle blanche)

Surface: Cire (liquide ou épaisse)
Vernis pour bois (fond/laque, également vernis à sprayer)
Teinter (en couleur et soluble à l'eau, ensuite vernir en surface)
Huile de lin

3. Outillage:

Pour scier: Scie à chantourner pour les arrondis et les découpes, qui ne peuvent pas être réalisés avec d'autres scies.

ATTENTION: Les dents de la lame sont dirigées vers le bas !

Utiliser la planche à scie. Tenir l'outil droit en permanence. Scier calmement, en tournant la pièce de travail.

Scie fine convient pour les coupes droites et pour scier les lattes et les baguettes

ATTENTION: Serrer la pièce de travail

Pour râper/limer: Suivant le travail à réaliser, on va tout d'abord râper, et ensuite pour affiner le travail on va limer; choisir la lime ou la râpe qui convient

ATTENTION: Ne peser sur l'outil choisi que lorsque celui-ci est en mouvement !

Pour poncer: Souche à polissage pour les arêtes et les surfaces,
Utiliser du papier-émeri pour les formes personnalisées.

Pour percer: Utiliser une perceuse électrique à support ;

ATTENTION: Respecter les prescriptions de sécurité d'usage (longs cheveux, bijoux, habillement, lunettes de protection, installation de serrage)

Utiliser la bonne taille de foret. N'employer que des forets pointus.

Pour serrer: Les serre-joints conviennent très bien (légers, ils ne laissent pas de trace)

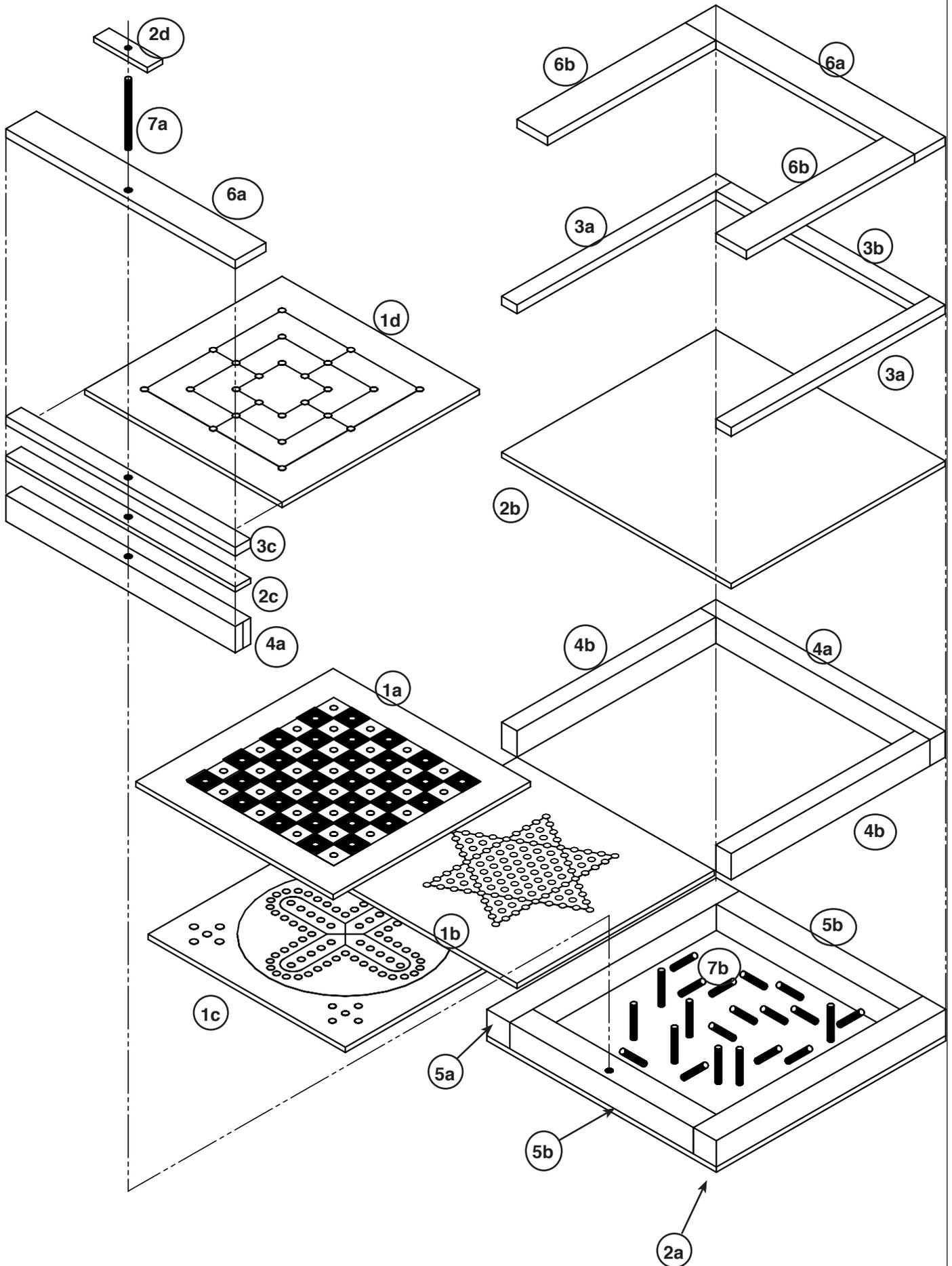
4. Liste des pièces:

Groupe	Matériel	Quantité	Dimensions	Illustration/N°
Plateaux de jeu	Contreplaqué, imprimé	1	4 x 260 x 350 mm	
Plaque intermédiaire et plaque de fond	Contreplaqué	2	3 x 160 x 160 mm	
Cadre conducteur	Lattes en pin	2	5 x 10 x 350 mm	
Cadre de fond	Lattes en pin	2	10 x 15 x 300 mm	
Cadre de fond	Lattes en pin	3	15 x 15 x 250 mm	
Cadre de couverture	Lattes en pin	4	5 x 20 x 150 mm	
Pions de jeu	Baguettes	5	env. ø 3 x 245 mm	

Remarque:

Cette boîte ne contient pas de dé pour jouer!

5. Dessin éclaté:



6. Plan de montage / Vue d'ensemble

6.1 Fabrication des plateaux de jeu

6.2 Fabrication de la boîte

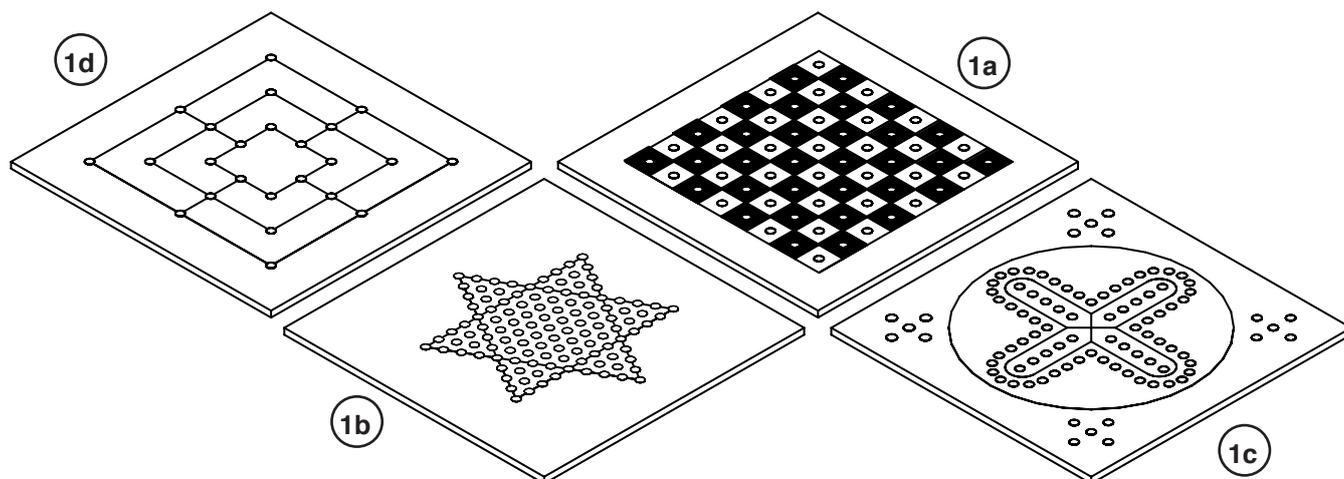
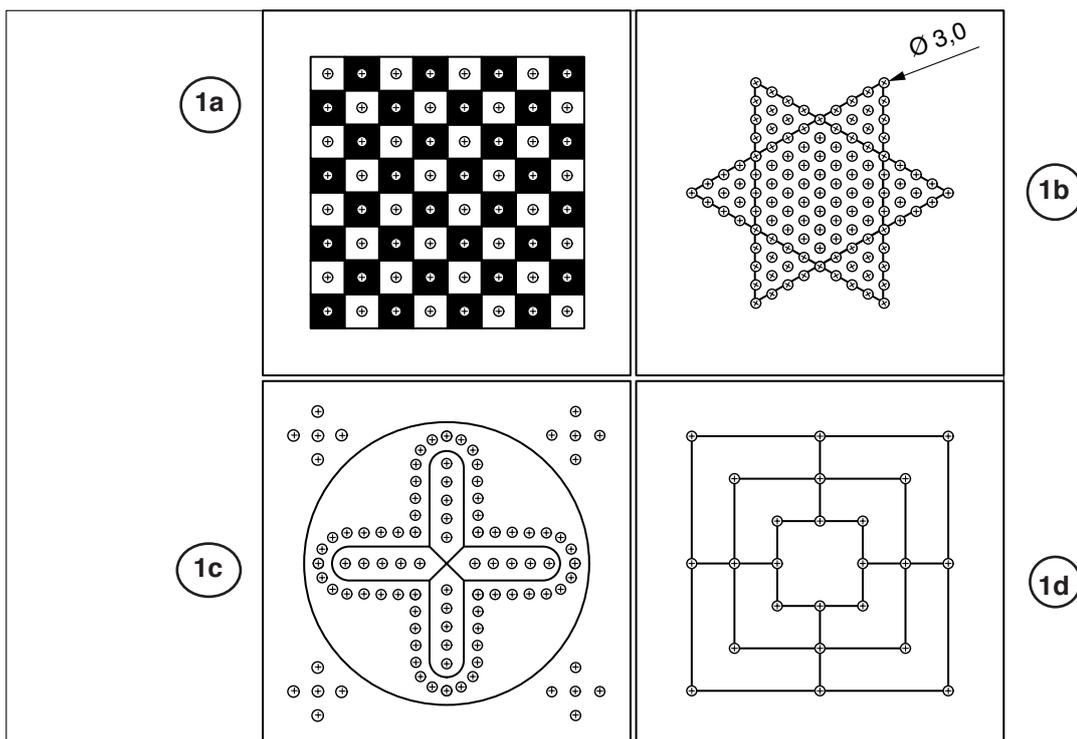
6.3 Fabrication des pions et mise en peinture

6.1 Fabrication des plateaux de jeu

6.1.1 Scier les plateaux de jeu (1a/1b/1c/1d) dans la plaque en contreplaqué imprimée (1). Ensuite réaliser les perçages de trous de 3 mm de \varnothing .

Remarque: Effectuer les trous avec une perceuse à support !

Lorsque vous percez, posez les plateaux de jeu sur une surface en bois afin que les trous n'éclatent pas !



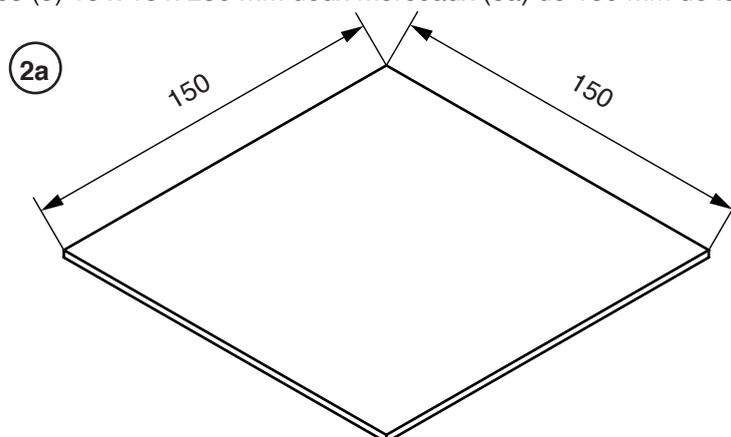
6.1.2 Poncer minutieusement les plateaux de jeu.

6.2 Fabrication de la boîte

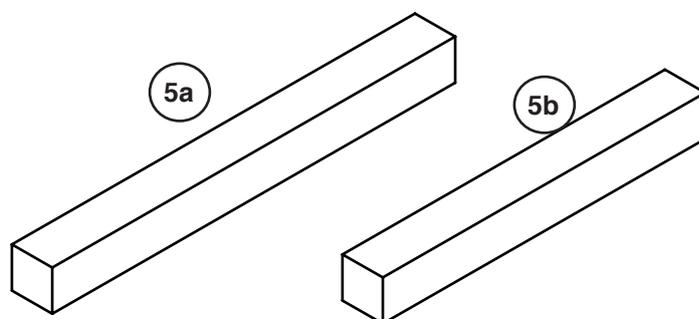
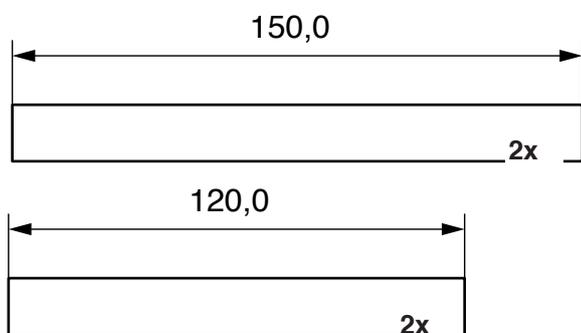
6.2.1 Pour la plaque de fond (2a), scier une plaque de contreplaqué (2) 3 x 160 x 160 mm aux dimensions de 3 x 150 x 150 mm. poncer les coupes réalisées à la scie

Remarque: Conserver les découpes de contreplaqué, elles seront utilisées plus tard !

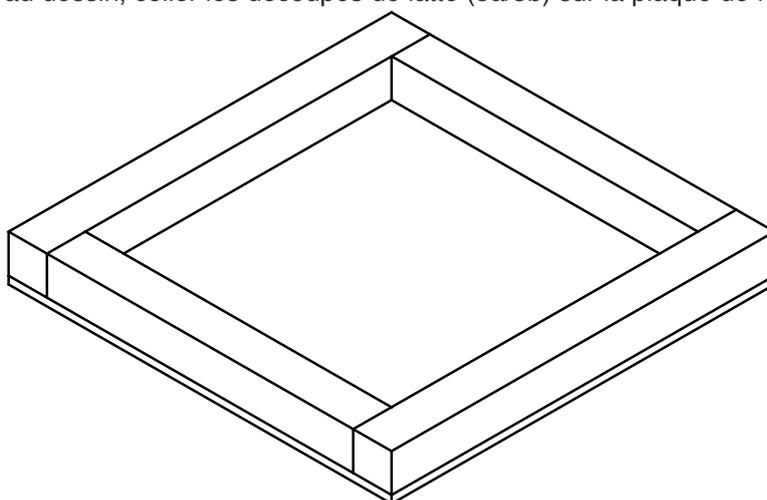
6.2.2 Scier dans deux lattes (5) 15 x 15 x 250 mm deux morceaux (5a) de 150 mm de long.



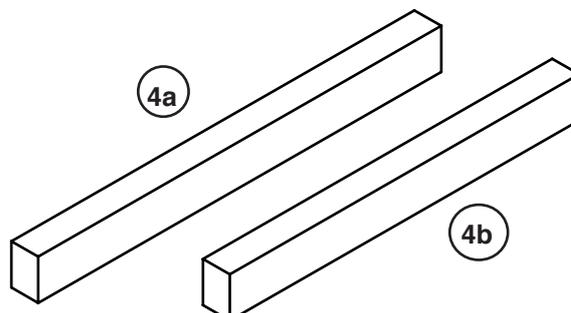
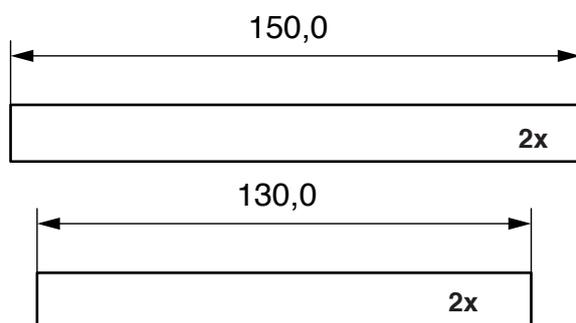
Dans la troisième latte (5), on scie deux morceaux (5b) de 120 mm. Poncer toutes les coupes.



6.2.3 Conformément au dessin, coller les découpes de latte (5a/5b) sur la plaque de fond (2a).

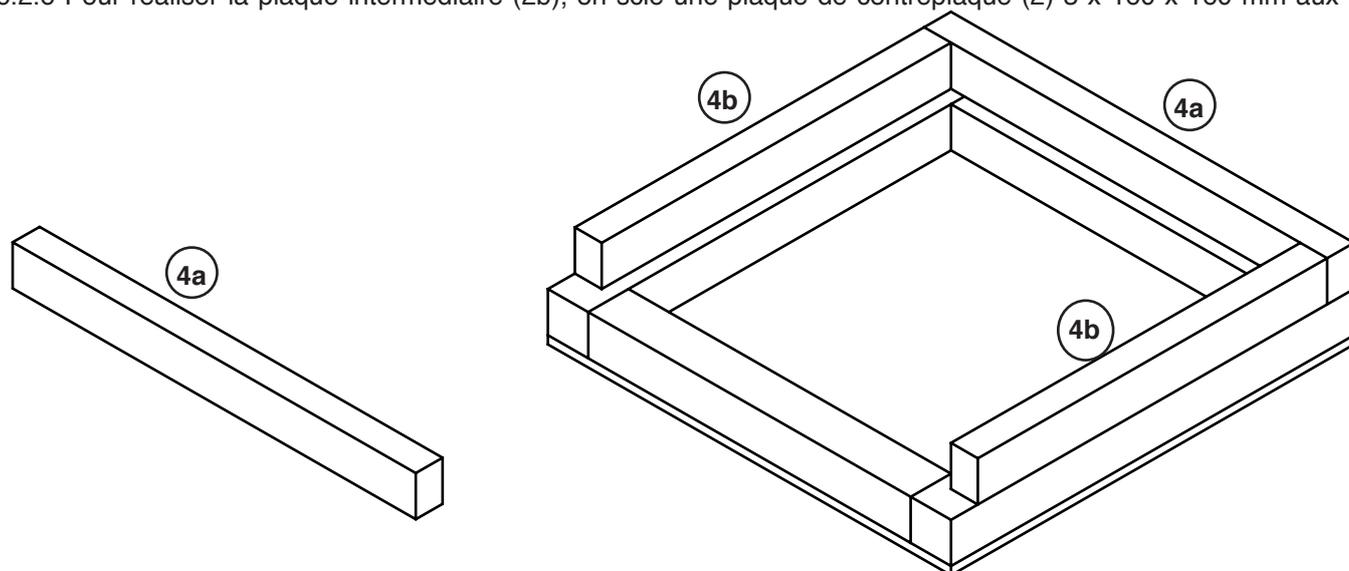


6.2.4 Dans deux lattes (4) 10 x 15 x 300 mm, scier un bout (4a) de 150 mm et un (4b) de 130 mm de long. Poncer les coupes.

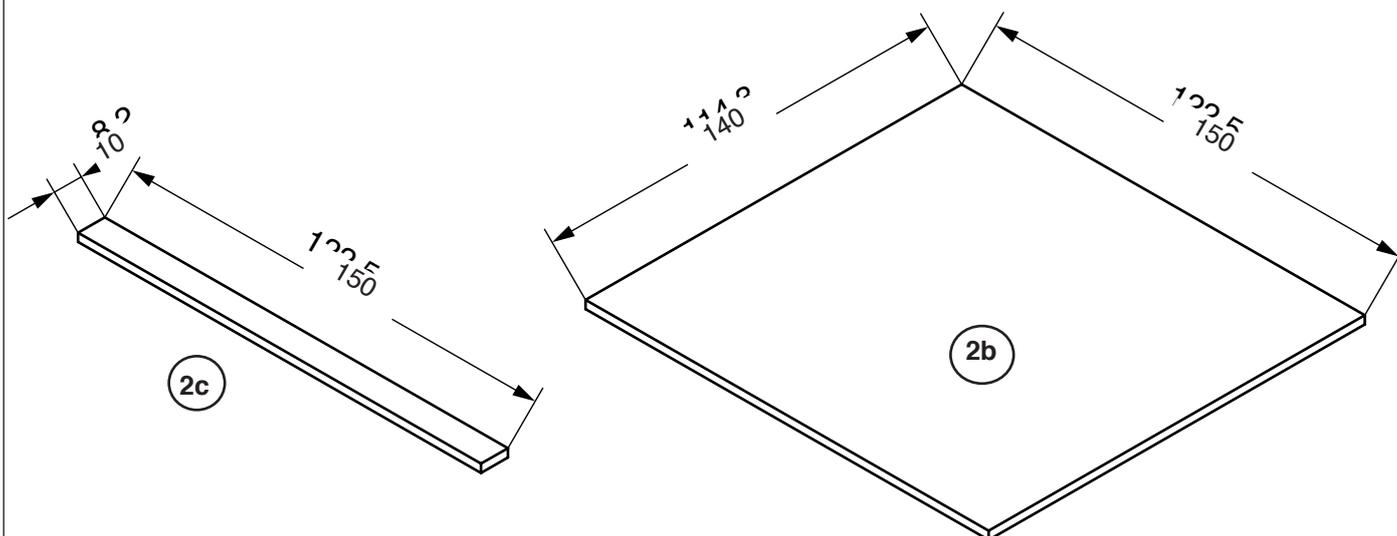


6.2.5 Selon le dessin, coller les découpes de latte (4a/4b) sur les lattes (5a/75b). Une latte (4a) ne sera pas collée. Elle sera collée ultérieurement au couvercle pour fonctionner comme tiroir.

6.2.6 Pour réaliser la plaque intermédiaire (2b), on scie une plaque de contreplaqué (2) 3 x 160 x 160 mm aux di-

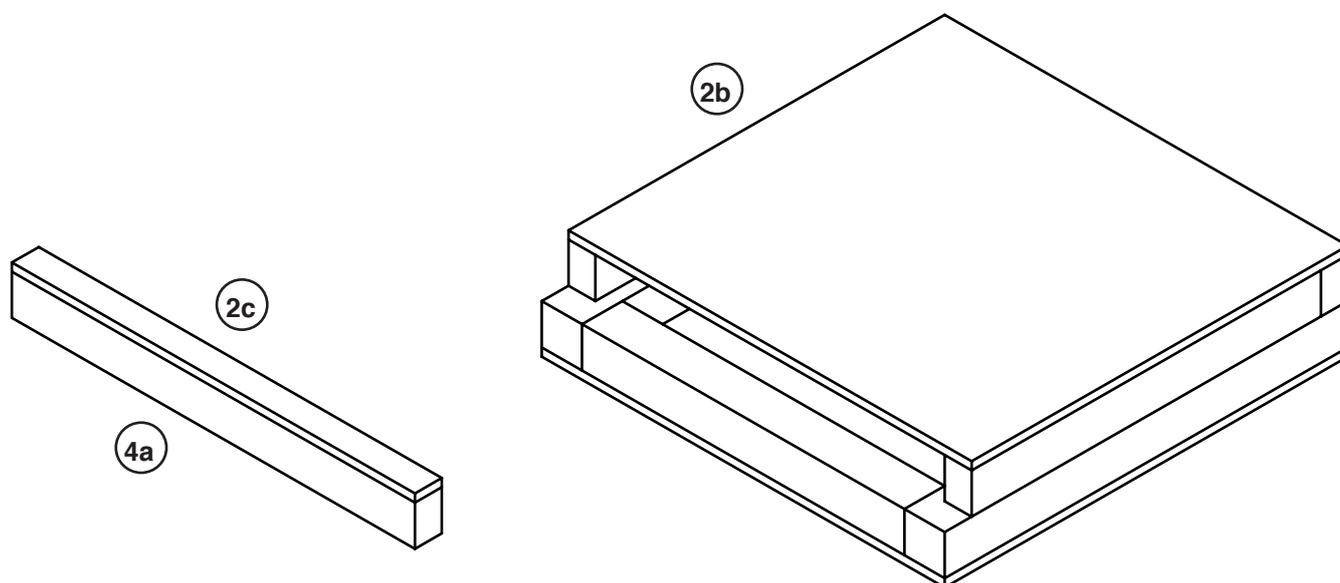


mensions 2 x 140 x 150 mm. Dans la découpe qui reste, scier un morceau (2c) aux dimensions suivantes : 3 x 10 x 150 mm. Poncer les coupes réalisées à la scie



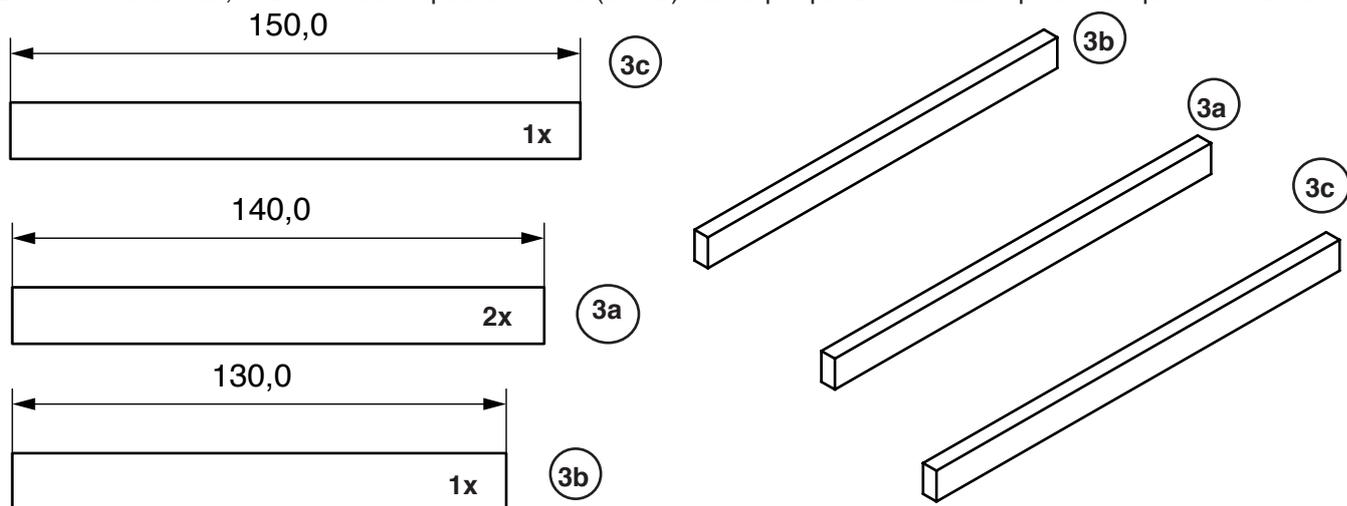
6.2.7 Selon le dessin, coller la plaque intermédiaire (2b) sur les lattes (4a/4b)

Coller le petit morceau (2c) de contreplaqué à franc-bord sur la latte unique (4a).

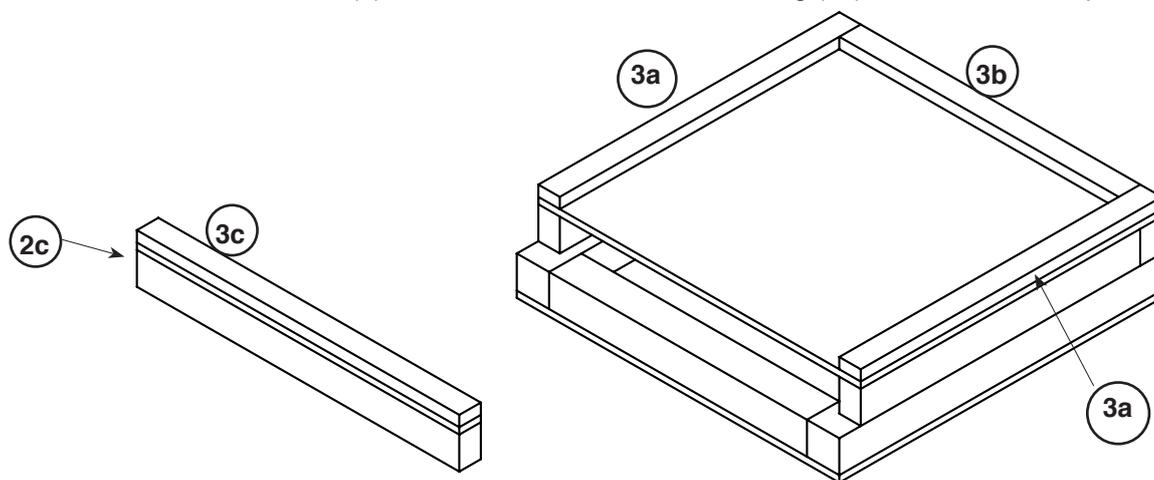


6.2.8 Dans les deux lattes (3) 5 x 10 x 350 mm, scier deux lattes de 140 mm (3a) de long, une latte de 130 mm (3b) et une latte de 150 mm de long. Poncer les coupes.

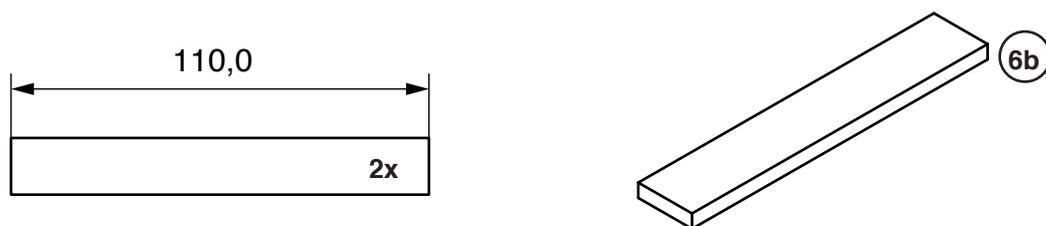
6.2.9 Selon le dessin, coller les découpes de lattes (3a/3b) sur la plaque intermédiaire pour fabriquer le cadre conducteur. Coller la latte (3c) sur la découpe (2c).



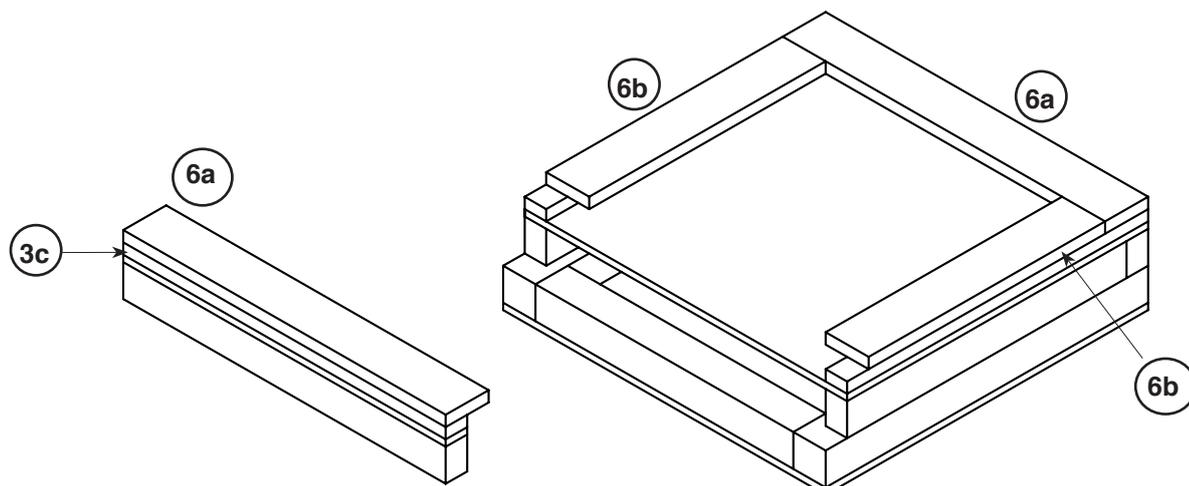
6.2.10 Raccourcir deux lattes (6) 5 x 20 x 150 mm à 110 mm de long (6b). Poncer les découpes.



6.2.11 Selon le dessin, coller les découpes de latte (6a/6b) sur le cadre conducteur pour faire le cadre de couverture.

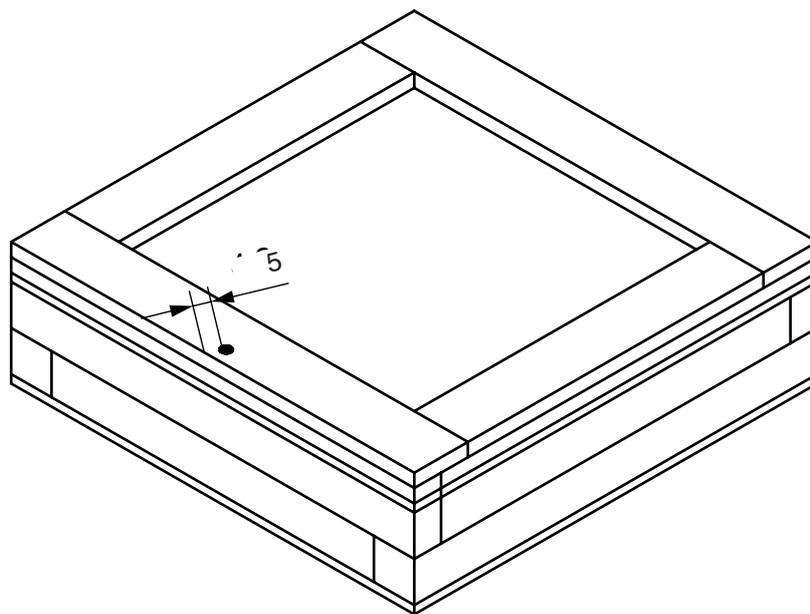


Selon le dessin, coller une latte (6a) à franc-bord sur la découpe (3c).

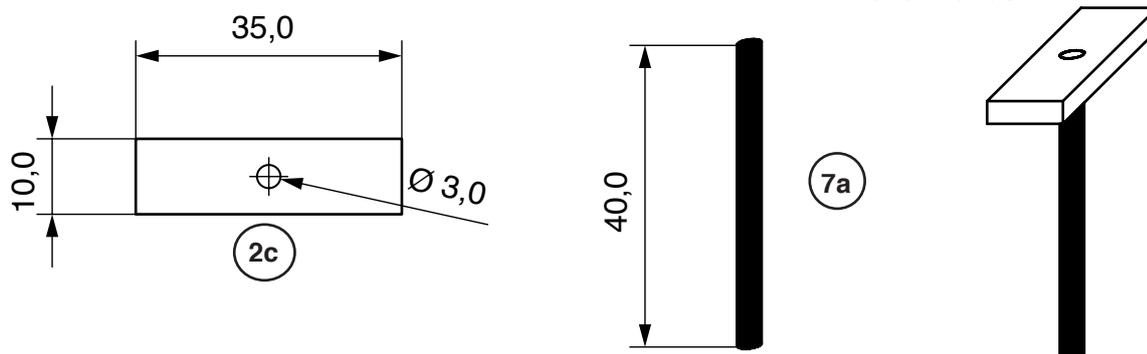


6.2.12 Assembler la boîte de jeu et selon le dessin, marquer sur l'avant du cadre de couverture, en retrait de 5mm et en le centrant, un trou de 3 mm de \varnothing . Percer en profondeur de 40 mm env. dans la boîte ainsi assemblée.

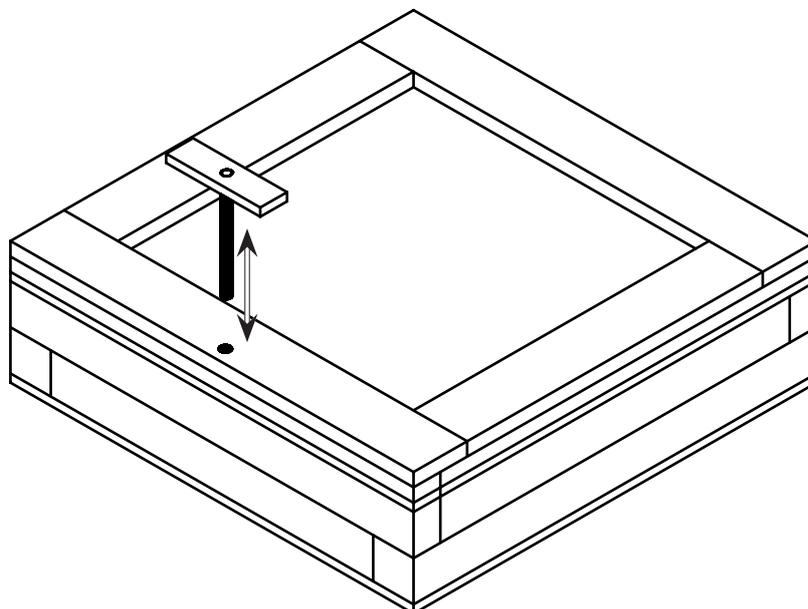
Remarque: Il faut absolument percer en une seule et même étape de travail afin que tous les éléments plus tard puissent être bloqués sans problème avec la fermeture !



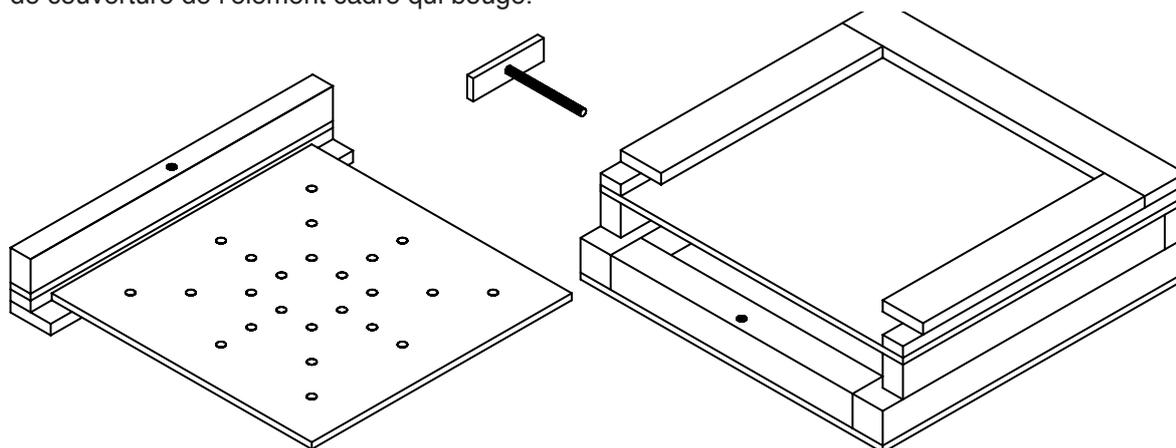
6.2.13 Dans le reste de contreplaqué (2), scier un morceau (2c) d'env. 3 x 10 x 35 mm et percer au milieu un \varnothing de 3 mm. Dans la baguette (7) \varnothing 3 x 245 mm, scier un bout de 40 mm de long. Poncez les coupes des deux éléments. Conformément au dessin assembler en les collant les éléments (2c) et (7a) pour faire la fermeture.



6.2.14 Contrôlez si la fermeture fonctionne sans problème. Si la fermeture va trop difficilement, poncez la baguette avec du papier-émeri ou élargir le trou (évent. percer à 3,2 – 3,5 mm).

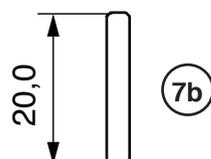


6.2.15 Sélectionner dans les 4 plateaux de jeu le jeu préféré et selon le dessin, le coller en le centrant sous le cadre de couverture de l'élément cadre qui bouge.



6.3 Fabrication des pions de jeu et mise en peinture

6.3.1 Dans les baguettes (7), scier au moins 51 pions (7b) de 20 mm de long. Poncer les coupes et chanfreiner légèrement les extrémités.

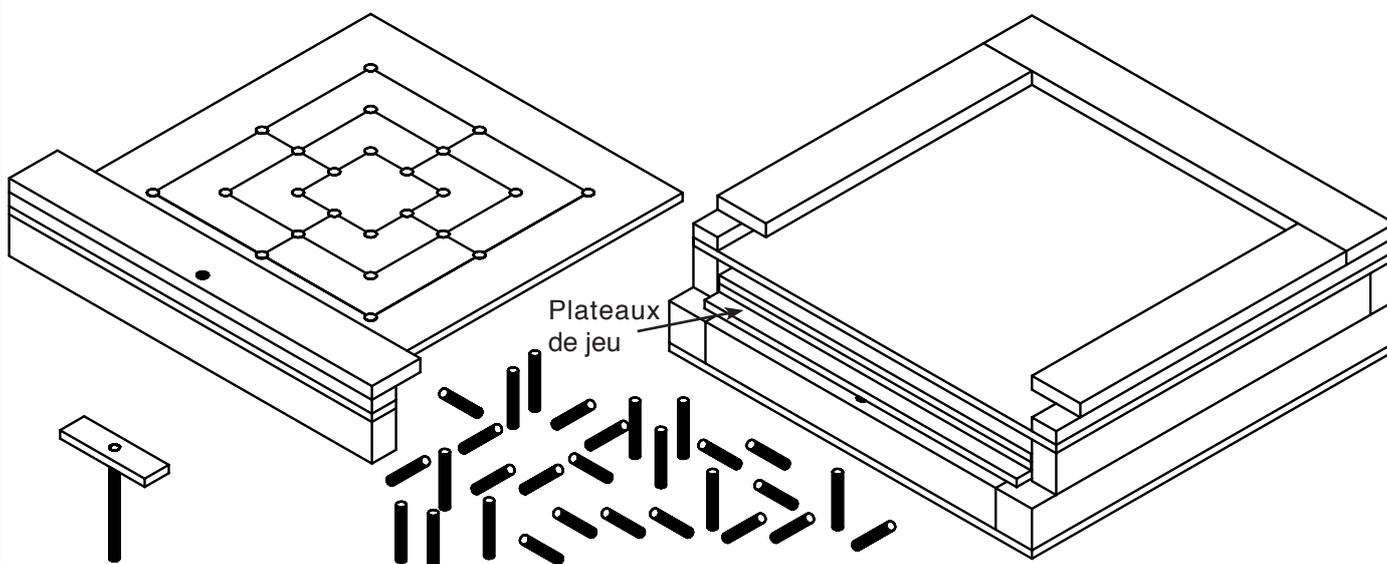


6.3.2 Colorier 2 fois 15 pions avec la même couleur (par ex. 15 bleus et 15 rouges). Colorier 6 pions dans une autre couleur (par ex. en noir). Les autres pions restent en couleur naturelle ou seront colorés avec une autre couleur (par ex. jaune).

Remarque: Si vous réalisez les pions dans le nombre indiqué, vous aurez à chaque fois un pion supplémentaire de rechange.

6.3.3 Adapter la mise en peinture des plateaux de jeu aux combinaisons de couleur des pions.

Remarque: Avant de mettre les plateaux de jeu en couleur, contrôler impérativement si les plateaux de jeu rentrent bien dans l'espace intermédiaire de la boîte et entre le cadre conducteur. Vérifier également que la fermeture fonctionne sans problème (retravailler évent. les plateaux de jeu)!



6.3.4 Réaliser la mise en peinture de la boîte de jeu.

Règles du jeu

Le moulin

Le jeu du moulin est jeu très connu et très divertissant pour 2 personnes

Il vous faut ici 18 pions ; 9 pions d'une même couleur pour chaque joueur.

Un joueur prend les pions blancs et l'autre prend les bleus. Le but principal du jeu est de mettre ses pions de manière à obtenir un moulin.

Un moulin c'est 3 pions d'une couleur sur une ligne, sur les points indiqués. Si on obtient un moulin, alors on a le droit de prendre un pion à l'adversaire, mais on ne doit pas prendre à l'adversaire un pion d'un moulin qui vient d'être réalisé. On pose les pions chacun son tour, et un pion à la fois.

Dès que tous les pions sont posés, on peut commencer à avancer. On le fait en bougeant le pion vers l'avant, le côté ou l'arrière et toujours d'un point à la fois. On souhaite cependant toujours obtenir un moulin et empêcher l'adversaire d'en avoir un. Si on a obtenu un moulin, alors on a le droit de prendre un pion du jeu à l'adversaire, si possible un qui nous gêne.

Au coup suivant, on ouvre à nouveau le moulin en allant au point suivant que ce soit à côté, en arrière ou en avant. Lorsque c'est à nouveau notre tour, on referme le moulin et on reprend à nouveau un pion à l'adversaire.

Si l'on est encore plus doué, on peut aussi obtenir 2 moulins l'un à côté de l'autre si bien que lorsque l'on ouvre un moulin, on peut fermer l'autre ; on appelle cela le « pétrin ». Si on a pris à l'adversaire tous les pions qui n'appartenaient pas à un moulin alors on peut aussi désormais prendre un pion du moulin. Si un joueur n'a plus que 3 pions en tout, alors il a le droit de sauter, c'est à dire qu'il peut avec un pion de son choix sauter là où il y a un point de libre.

Le gagnant est celui qui a pris tous les pions à l'adversaire.

Jeu de dés

Chaque joueur obtient 5 pions d'une couleur.

Le but du jeu est d'être le premier à faire arriver ses pions au but.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur jette les dés une fois. Celui qui fait le plus de points commence le jeu et met ses pions dans la case prévue à cet effet (sa couleur). Le jeu va ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui fait un 6 met son pion sur la case noire de départ et peut lancer son dé une deuxième fois. Maintenant il avance son pion du nombre de cases marqué sur le dé.

C'est le chiffre « 6 » qui a le rôle principal. A chaque fois qu'un joueur fait un « 6 », il peut lancer son dé une deuxième fois. En cas de « 6 », la personne concernée, tant qu'elle a des pions dans sa case de repos, doit mettre une de ses figurines en jeu sur la case noire de départ. Si il y a déjà à cet endroit une figurine de sa couleur, alors il doit faire avancer son pion de 6 cases, même si pour cela il bat un de ses propres pions. Si il fait encore un « 6 » alors il peut continuer d'avancer à son gré avec une des figurines de son choix qui se trouve sur le jeu. Si un joueur fait un « 6 » et qu'il n'a plus de pions dans les cases de repos, alors il peut à choix faire avancer une de ses figurines et relancer une fois le dé.

Si le pion tombe sur une case occupée, alors le pion qui s'y trouve doit retourner à sa case de repos et il ne pourra recommencer à être sur le plateau de jeu que si son possesseur qui a été battu fait un « 6 ».

On saute par dessus les figurines, qu'elles nous appartiennent ou pas et ces cases sont également comptabilisées dans le chiffre à réaliser.

Si un pion a déjà fait son tour complet et parcouru toutes les cases, alors il peut pénétrer dans les cases d'arrivée correspondant à sa couleur. On ne peut arriver dans la case 1, 2 ou 3 que si on fait exactement le nombre demandé. Si un chiffre supérieur au nombre de cases à disposition est réalisé, et que le joueur concerné n'a plus d'autre pion en jeu avec lequel il peut avancer alors il doit lancer le dé jusqu'à ce qu'il réalise le nombre correspondant. Si par ex., un joueur fait un « 1 », que deux de ses pions sont sur les cases 1 et 3, et que son 3ème pion se tient sur la dernière case devant l'arrivée, alors avec son pion qui se trouve sur le numéro 1 il doit avancer sur la case marquée 2. Si au tour suivant il fait un « 1 » alors il peut entrer avec son dernier pion dans la dernière case d'arrivée.

Halma

Chaque joueur pose ses 15 pions de jeu dans le triangle de la couleur correspondante du plateau de jeu. Le triangle de la même couleur qui lui est opposé reste libre ; c'est en fait le triangle à atteindre et dans lequel les 15 pions doivent être attirés. Le vainqueur est celui ou celle qui y parvient le plus rapidement. On joue chacun son tour.

On a le droit d'aller sur chaque case attenante, à chaque fois une case à la fois, vers toutes les directions. Si, derrière un propre pion ou un de l'adversaire, il y a une case de libre, on peut sauter par dessus ce pion mais on ne peut pas l'enlever du plateau. On peut sauter par dessus d'autres pions plusieurs fois de suite tant qu'il y a des cases libres. On doit utiliser toutes les possibilités qui s'offrent pour être le premier à mettre ses 15 pions dans l'aire d'arrivée. A cet égard, il ne faut pas oublier ses dernières figurines, qui sinon devront être avancées ensuite chacune leur tour.

Dames

Chaque joueur a douze pions de jeu d'une couleur et cinq pions d'une autre couleur (dames).

Le plan de jeu est ainsi fait que chaque joueur a à sa droite dans l'angle, une case blanche.

Mettre les pions à chaque fois sur les cases foncées des 3 premiers rangs, de manière à ce qu'au milieu deux rangées restent libres.

On ne joue qu'à l'avant et d'une case à la fois sur les cases foncées (seulement en diagonale). Le joueur ayant les pions blancs commence. Les joueurs avancent chacun leur tour d'un pion. Dès que l'on se trouve devant un pion adverse et que derrière celui-ci la case est libre, alors on peut battre le pion adverse en sautant par dessus. Ce pion battu est retiré du jeu. On peut « battre » plusieurs pions à la fois si à chaque fois il y a une case libre entre deux. On « doit » battre et l'adversaire a le droit d'ôter du jeu un pion qui aurait oublié de battre l'autre.

Dès qu'un pion atteint la ligne de fond adverse, ce pion est échangé avec un pion de l'autre couleur et devient ainsi une « dame ». Avec la « dame », on ne peut avancer qu'en diagonale en avant et en arrière et sauter autant de cases vides que l'on veut. On peut ainsi avec la « dame » battre des pions adverses, même si ils ne se trouvent pas juste à côté de celle-ci. La dame quant à elle peut être battue comme un pion normal.

Chaque joueur essaie de prendre tous ses pions à l'adversaire, ou alors d'encercler ceux encore à disposition de manière à ce que l'adversaire ne puisse plus avancer du tout.