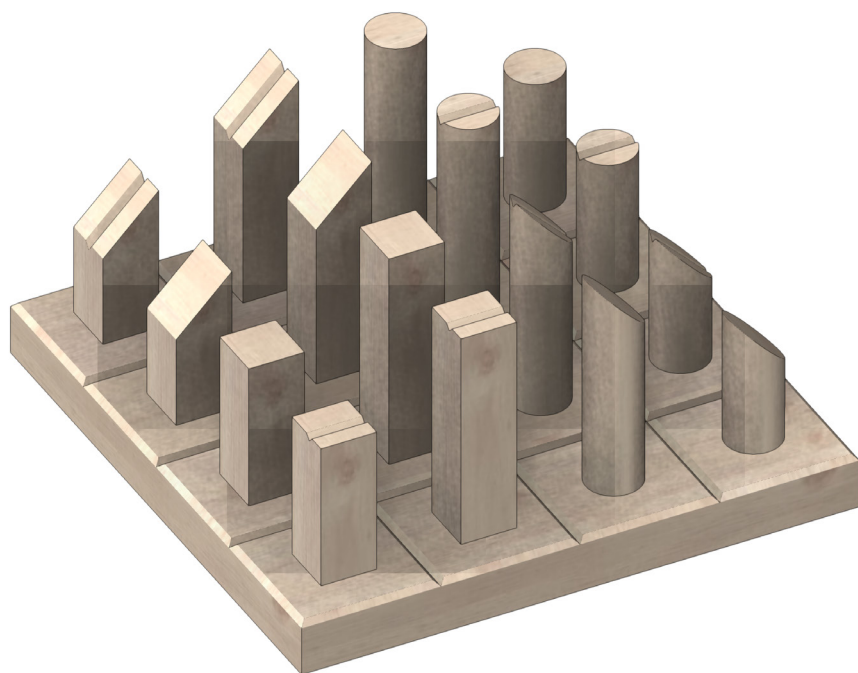
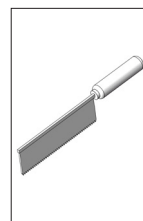


119.723

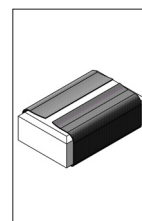
Jeu de plateau tactile



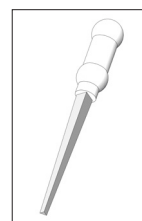
Outils nécessaires :



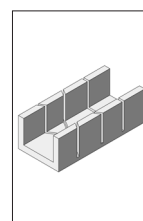
Scie à dos



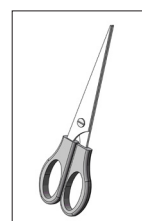
Papier-émeri



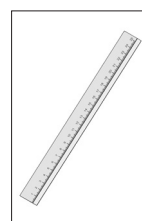
Lime triangulaire



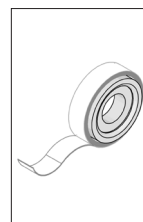
Boîte à onglets



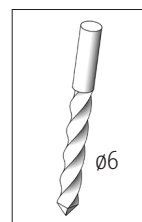
Ciseaux



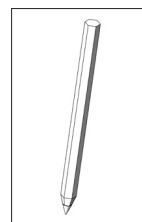
Règle



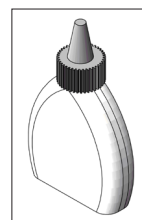
Ruban adhésif



Foret



Crayon à papier



Colle à bois



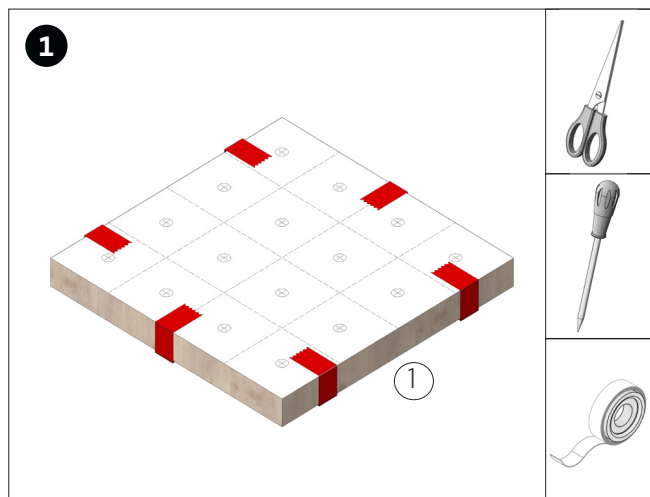
Poinçon

Remarques

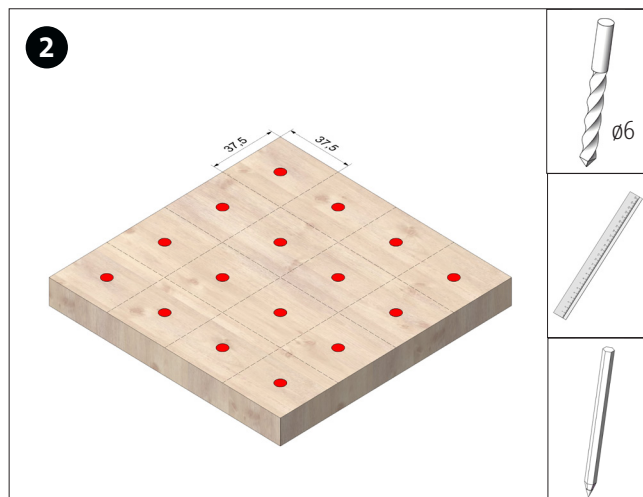
Une fois terminées, les maquettes de construction d'OPITEC ne sauraient être considérées comme des jouets au sens commercial du terme. Il faut plutôt les considérer comme des outils d'enseignement et d'apprentissage propres à accompagner un travail pédagogique. Ce kit de construction ne doit être construit 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!

Liste d'articles	Quantité	Dim. (mm)	Description	N° de pièce.
Planche en bois	1	150x150x15	Socle	1
Latte en bois	2	250x15x15	Jeton	2
Baguette ronde	2	ø15x250	Jeton	3
Baguette ronde	2	ø6x250	cheville	4

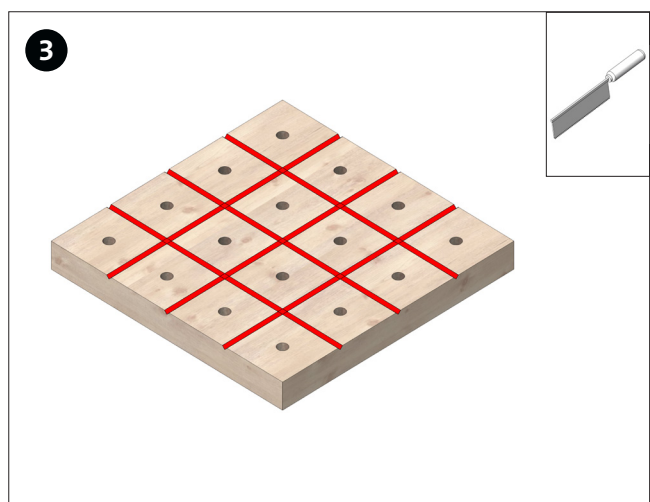
Instruction 119.723
jeu de plateau en bois massif



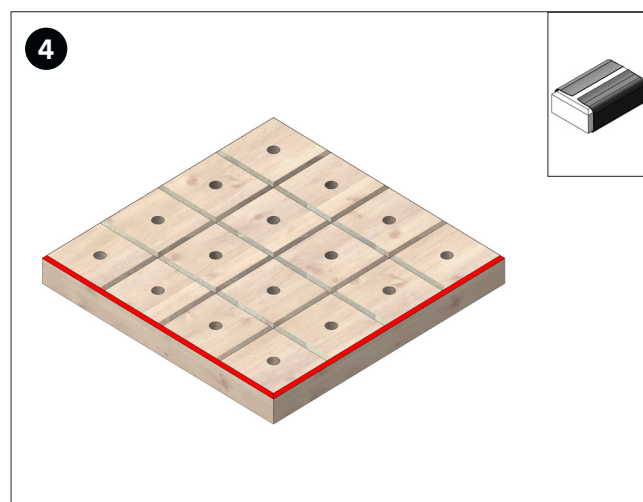
Découpez le gabarit (page 5) et fixez-le à la plaque de base (1). Ensuite, marquez l'emplacement des chevilles avec un poinçon.



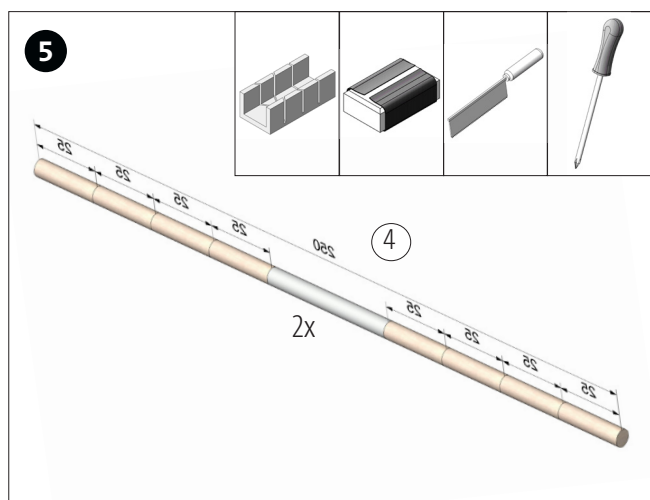
Percer tous les trous $\varnothing 6$ mm. Mesurez les lignes de démarcation des cases du jeu (chacune 37,5 mm) et marquez.



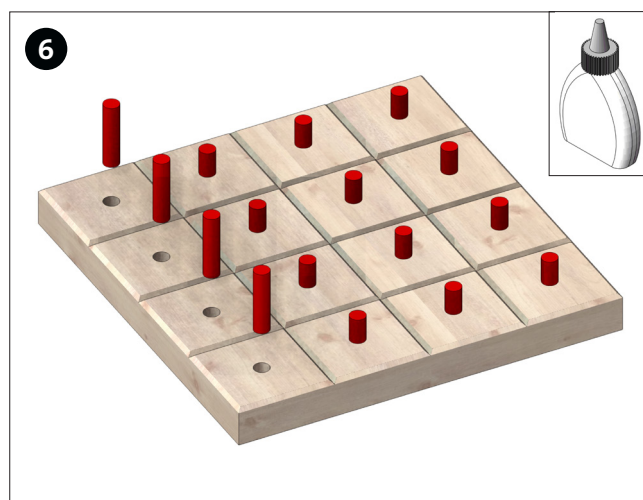
Couper les lignes de démarcation à environ 2 mm de profondeur avec la scie, comme indiqué.



Chanfreiner les bords extérieurs avec du papier de verre.

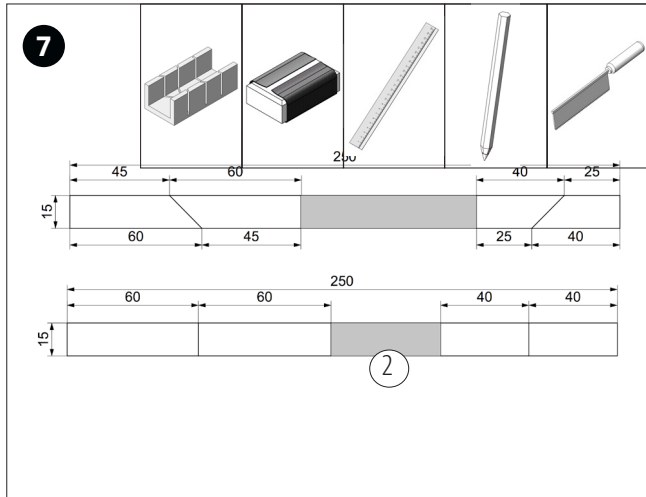


Mesurer 8 pièces avec une longueur de 25 mm sur les deux tiges rondes (4) et scier. Nettoyer les coupes de scie.

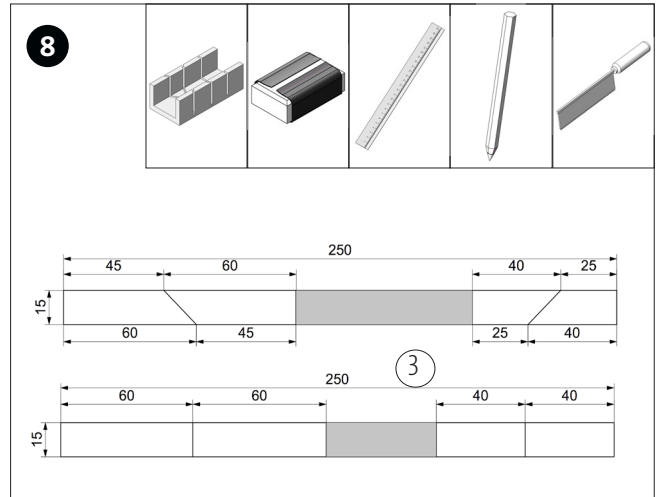


Collez les chevilles de 25 mm (4) dans les trous de la plaque de base (1) comme indiqué.

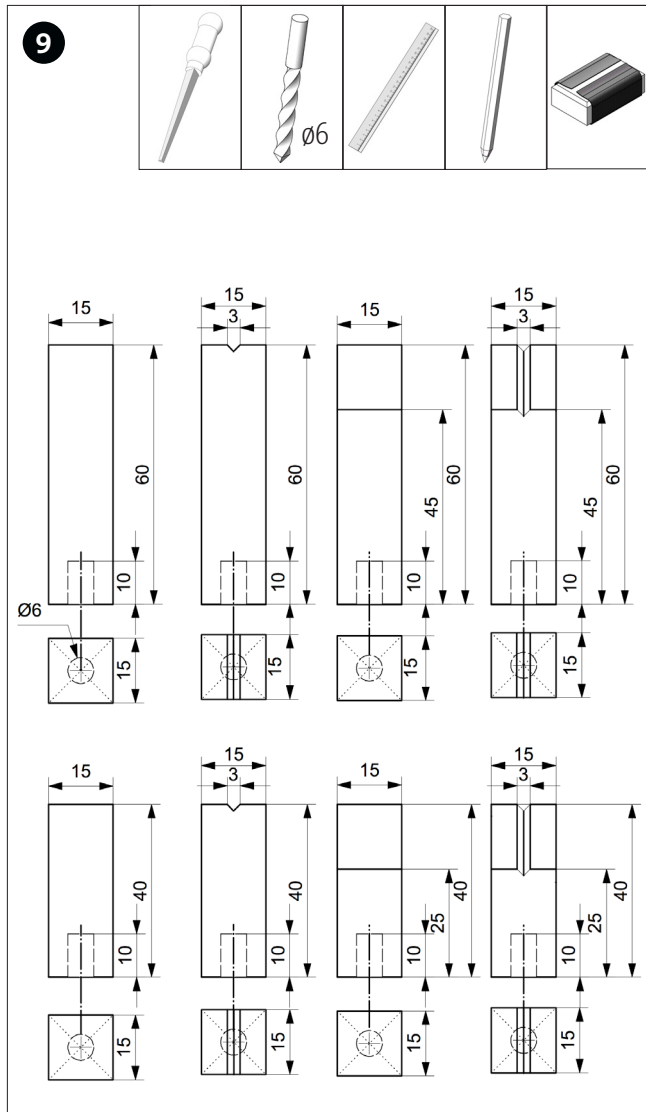
Instruction 119.723
jeu de plateau en bois massif



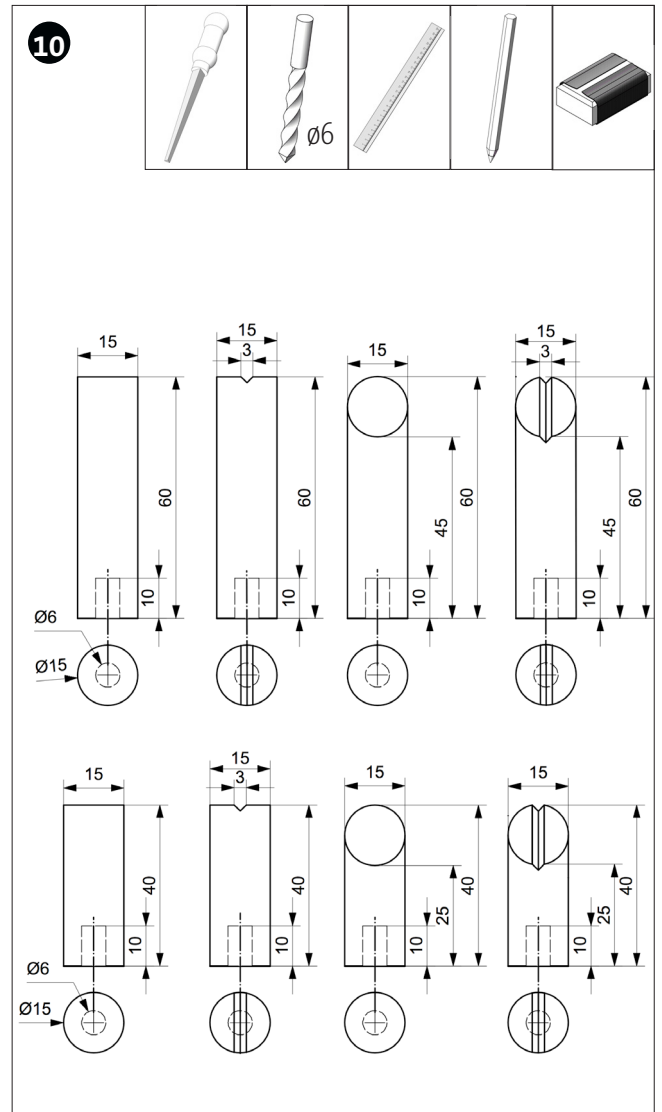
Couper les deux lattes de bois (2) à la taille indiquée et nettoyer les entailles.



Couper les deux baguettes rondes (3) à la taille indiquée et nettoyer les entailles.

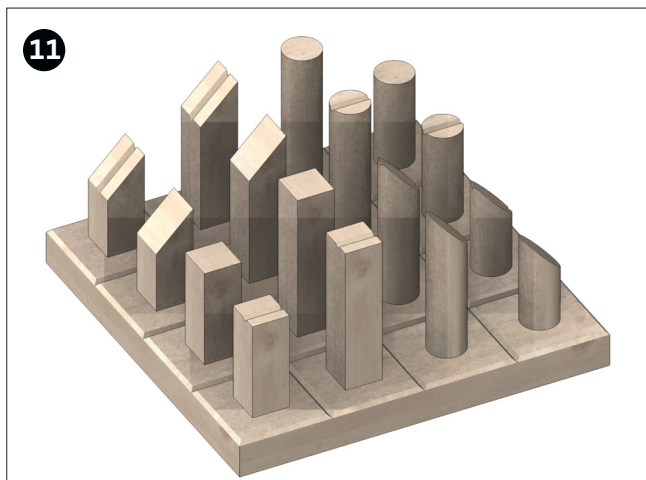


Percer et travailler les 8 morceaux de bois (2) selon les dimensions indiquées sur l'image. Limer l'encoche du milieu avec la lime triangulaire.



Percer et travailler les 8 baguettes (2) selon les dimensions indiquées sur l'image. Limer l'encoche du milieu avec la lime triangulaire.

Instruction 119.723
jeu de plateau en bois massif



Fixez les jetons comme indiqué.
Peindre de la couleur de votre choix.

Voilà, c'est terminé!

Variations de jeu:
(Un plateau de jeu - trois jeux)

1. Puissance 4 (convient également aux joueurs aveugles)

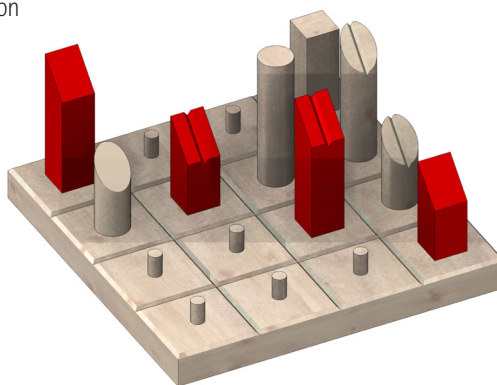
L'idée du célèbre jeu "Puissance 4" est reprise ici. Ici, le joueur qui réussit le premier à compléter une ligne (horizontalement, verticalement ou en diagonale) avec quatre jetons identiques gagne.

Il n'y a pas de jetons propres, mais tous les jetons posés sur le terrain peuvent être utilisés par les deux personnes.

Les jetons diffèrent en hauteur, la base et la surface supérieure et une encoche dans la surface supérieure.

Ce jeu peut également être joué à l'aveugle en tant que défi spécial.

Solution



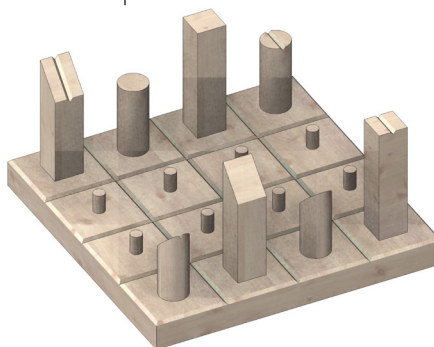
2. Mini Reversi/ Othello

Le but du jeu est d'être le premier à former une rangée avec trois pierres propres (horizontale, verticale ou diagonale). Il est alternativement toujours déplacé d'une pierre. Vous pouvez avancer, reculer, gauche ou droit avec votre propre pierre autour d'un champ.

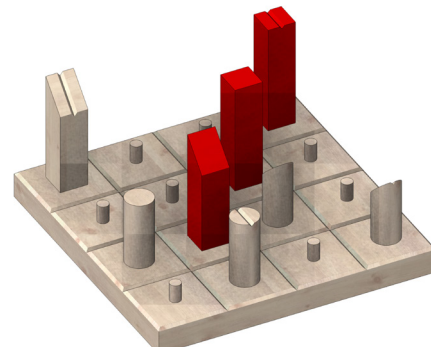
Le mouvement diagonal d'un jeton n'est pas autorisé.

Pour distinguer les jetons, un joueur prend le haut, l'autre les pièces basses.

Position de départ



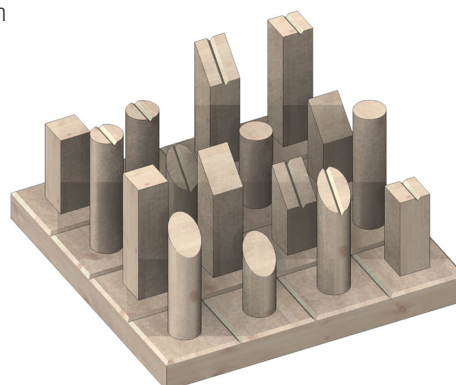
Solution



3. Puzzle/ Casse tête

Ici, vous essayez de placer toutes les pièces sur le champ, sans que toutes les pièces d'une rangée, d'une colonne ou d'un diagnostic aient une propriété commune.

Solution



Instruction 119.723
jeu de plateau en bois massif

Gabarit avec diverses parties du socle
M 1:1

