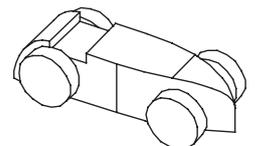
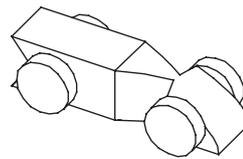
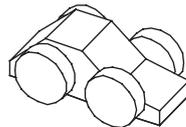
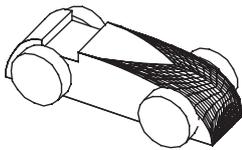
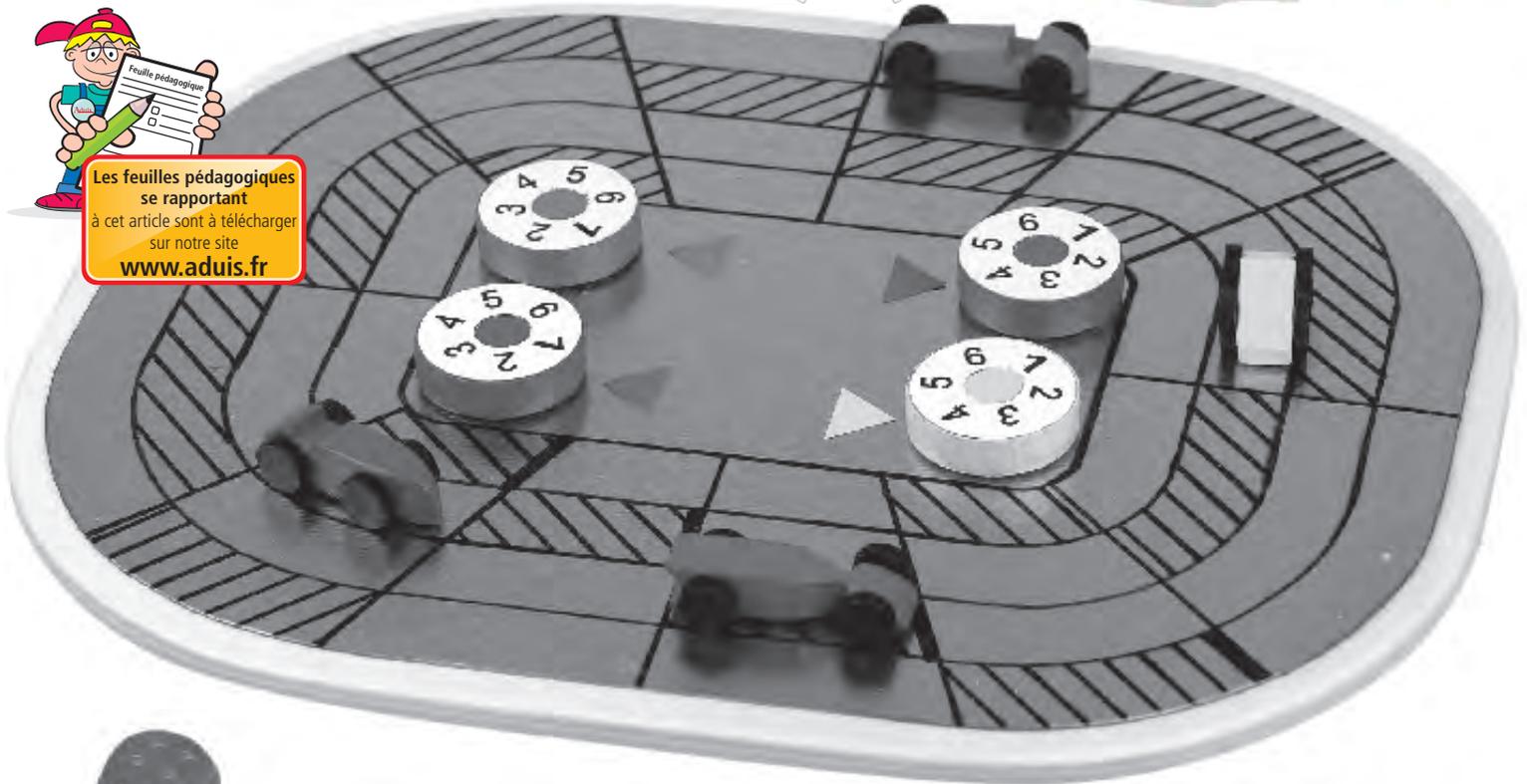


Les 24H du Mans



Les feuilles pédagogiques se rapportant à cet article sont à télécharger sur notre site www.aduis.fr



Nom :		Classe :	
Liste des pièces :		pièces :	Outils recommandés :
1 Contreplaqué	270 / 220 / 6 mm	A	crayon, règle, ciseaux
1 tôle zinguée	250 / 200 / 0,55 mm	B	colle, lime, papier abrasif
1 latte	200 / 10 / 10 mm	C	ruban adhésif transparent
1 tige ronde	95 / Ø 10 mm		papier émeri, forêt Ø 4,5 mm
4 roues en bois lisses	Ø 30 mm, trou Ø 4 mm	D	colle à bois résistante à l'eau
1 tige ronde	70 mm / Ø 4 mm		scie à chantourner
1 feuille magnétique	250 / 7 / 1 mm		cisaille à tôle
1 carton A4 / 190 gr.	impression piste de course		feutres résistants à l'eau
			5 coloris différents



La notice de montage :



En un temps record, tu peux te bricoler un jeu de dés intéressant, pour 2 à 4 joueurs. La plaque de base de ce jeu a la dimension d'une feuille de papier A4. Toutes les pièces mobiles du jeu sont fixées à l'aide d'une feuille magnétisée. Ce qui te permet d'emporter le jeu partout, même si une partie n'est pas terminée... il faut que tu rentres... et vous reprenez la suite le lendemain !

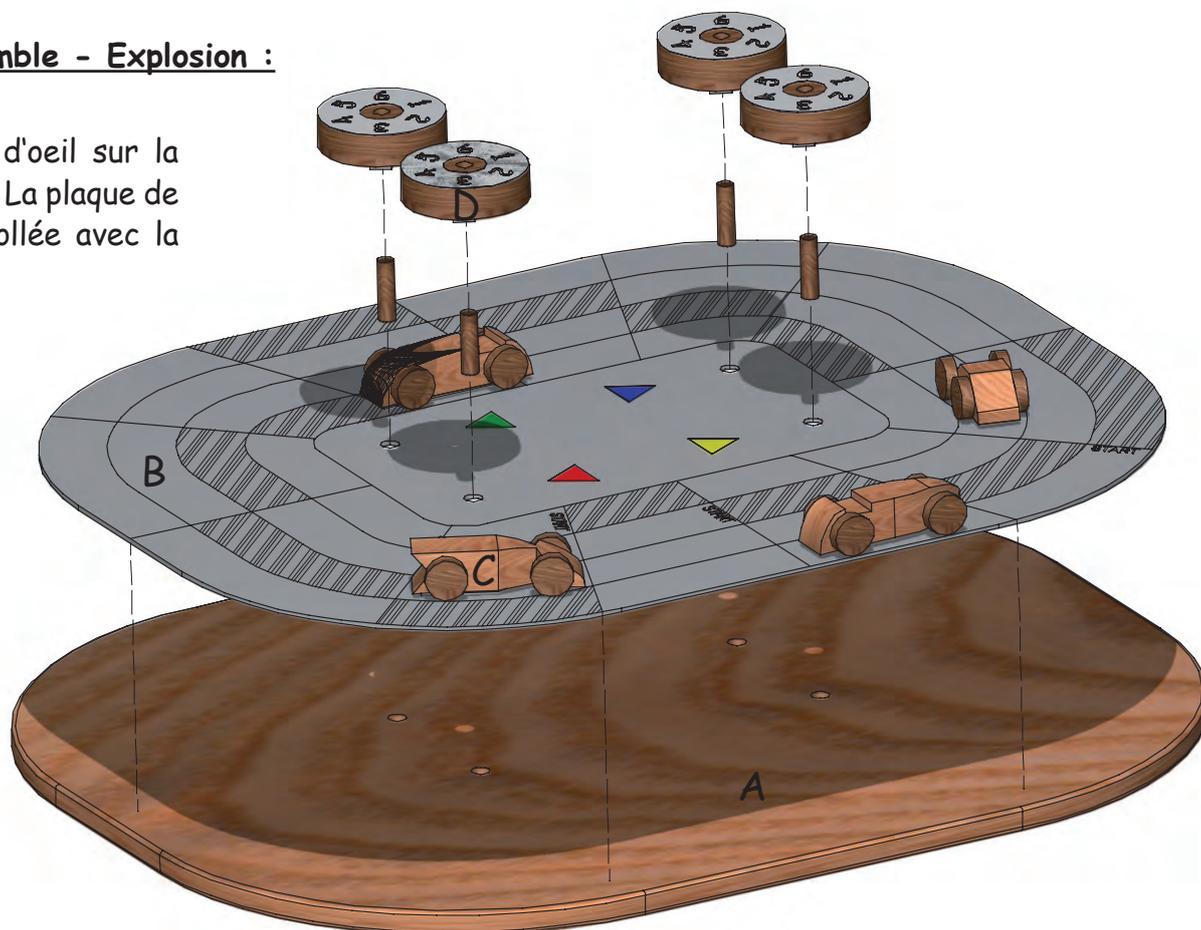
Règles du jeu : Place les voitures devant la ligne de départ (trait en gras). Mets le compteur des tours sur le chiffre 6. Chaque joueur lance les dés, celui avec le plus grand nombre de point commence la partie. Les voitures avancent en fonction du nombre de points sur les dés. Chaque fois qu'une voiture passe sur la ligne de départ, on tourne d'un cran le compteur des tours. Le gagnant est celui qui aura fait le plus rapidement les 6 tours.

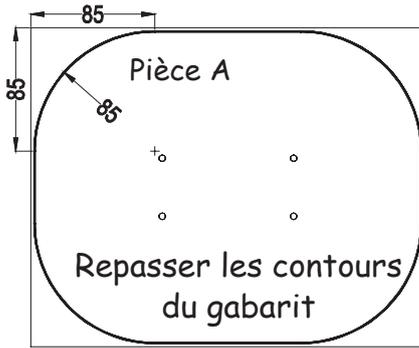
Personnalise les règles du jeu : Tu peux inventer d'autres règles de jeu. Par exemple : Une voiture se fait dépasser ; le pilote de celle-ci doit passer 1 fois son tour. Après 3 tours, il faut absolument passer à la station-essence faire le plein... on passe 1x son tour. A toi d'inventer d'autres règles de jeu possible et de les appliquer.

Les cartes „évènement“ : Mélange les cartes „évènement“ et pose-les à l'envers sur la table. Chaque fois qu'un joueur tombe sur la case „évènement“, il tire une carte du dessus de la pile. Une fois qu'il a exécuté son „évènement“, il repose la carte en dessous de la pile.

1. Vue d'ensemble - Explosion :

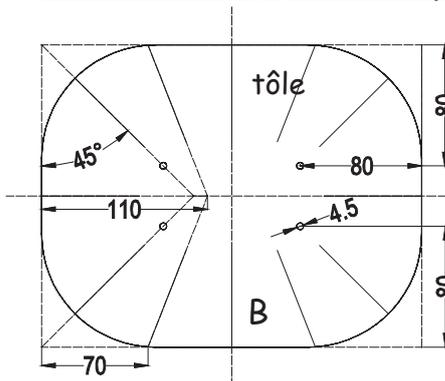
Jette un coup d'oeil sur la vue d'ensemble. La plaque de base (A) est collée avec la tôle zinguée.



2. Plaque de base (A)- Contreplaqué (270 / 220 / 6 mm) :

• Les arrondis de la plaque ont un rayon de 85 mm. A partir des coins, respectivement mesurer 85 mm et marquer l'arrondi de 85 mm en repassant sur les contours du gabarit.

• Avec la scie à chantourner, découpe la plaque de base et repasse les bords avec le papier abrasif.

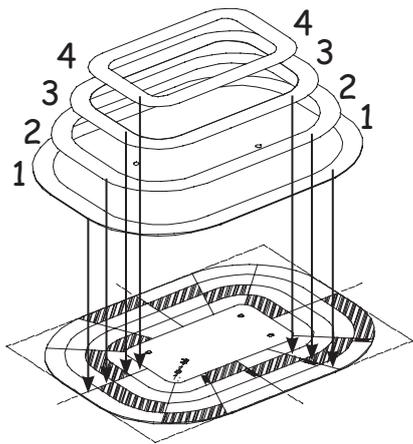
3. Le circuit (B) - Découper la forme dans la tôle (250 / 200 mm) :

• Ebavure les bords de la plaque de tôle.

• Reporte sur la plaque, avec un crayon et une règle, l'axe du milieu et les diagonales de même que la position des 4 trous pour le compteur.

• Découpe le gabarit pour le circuit le long de la ligne extérieure (tôle) et fixe-le avec du scotch sur la plaque.

• Découpe la plaque avec une cisaille à tôle ou une scie à chantourner ayant une lame „métal”. Ponce les bords avec une lime.

4. Dessiner le circuit avec un feutre résistant à l'eau :

Reporter les anneaux les uns après les autres vers l'intérieur

• Découpe une bande de circuit dans le gabarit, en commençant par l'extérieur et pose-la sur la plaque de tôle. Dessine le bord extérieur avec un marqueur (ou un feutre) résistant à l'eau.

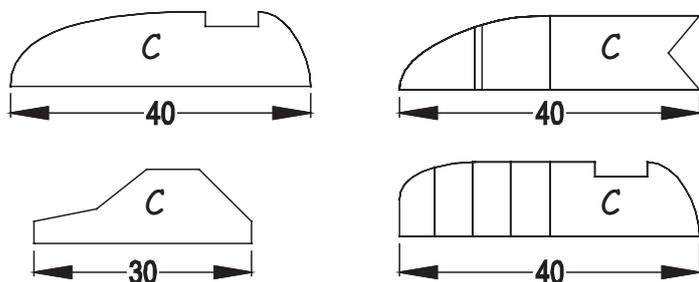
• Dessine également les lignes transversales avec ce feutre résistant à l'eau.

• Dessine sur chaque circuit 4 champs „évènement” (que tu mets en hachuré) et pour la ligne de départ tu marques un trait plus gros ou un double-trait.

• Vernis avec une laque pour métal cette plaque de tôle - Utilise un vernis en spray.

Avec de la colle universelle, colle la tôle sur le plaque de base :

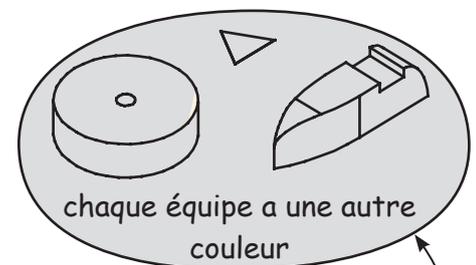
- sur chaque surface étale une fine couche de colle,
- laisser sécher un peu,
- étaler une 2ème fine couche de colle,
- coller la tôle sur la plaque de base et bien presser !
- Une fois que la colle est bien sèche, perce les 4 trous pour le compteur.

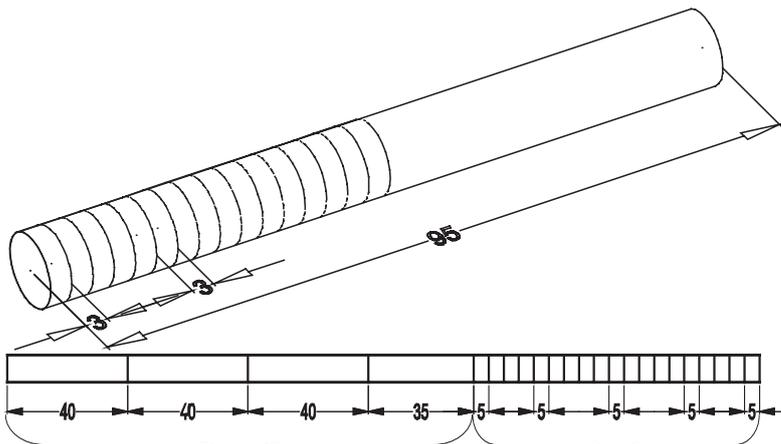
5. Les voitures de course - E 1:1

• Dans la latte (200 / 10 / 10 mm) tu ciseles le contour des 4 voitures.

• Lime d'abord 1 contour et découpe la voiture avant de passer à la prochaine.

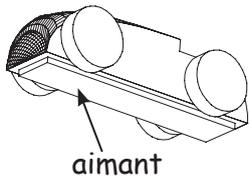
• Peins chaque voiture dans une couleur différente.





bande magnétique pour voitures

pour le compteur
- couper lors de l'utilisation même.



aimant

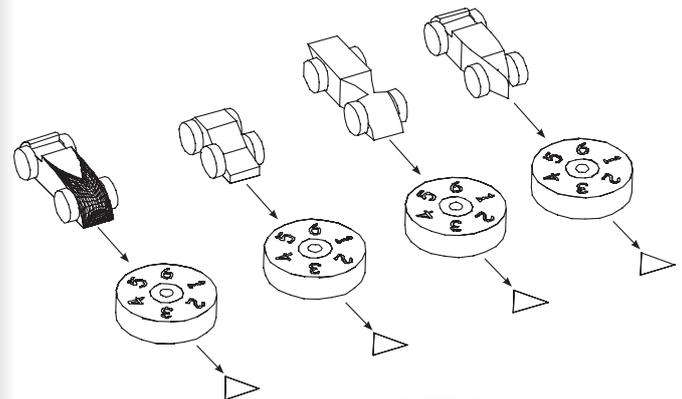
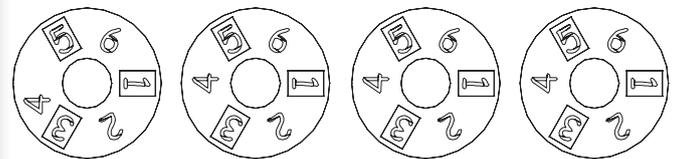
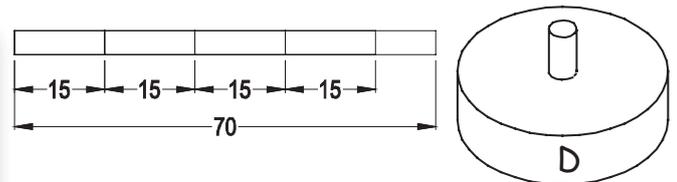
voiture vue de dessous

Les roues:

- Découpe les roues pour les voitures dans la tige ronde Ø 10 mm.
- Ponce les bords avec du papier abrasif et peins les roues avec de la couleur noire.
- Dans la feuille magnétique, découpe 4 pièces d'une longueur de 30 - 40 mm (voir la longueur de tes voitures).
- Colle ces morceaux de feuille aimanté sur la partie inférieure des voitures - autocollants- retire la feuille de protection !
- Colle les roues à la voiture.

6. Compteur :

- Découpe dans la tige ronde Ø 4 mm 4 pièces : et colle-les dans les roues Ø 30 mm.
- Découpe dans le gabarit les 4 ronds et les 4 flèches pour le compteur.
- Colle les ronds sur les 4 roues.
- Colorie les roues, les ronds intérieurs et les flèches avec les 4 mêmes couleurs que tu as utilisées pour les voitures.
- Dans la feuille magnétique restante, découpe 12 pièces de 5 mm de long et colle-les sur la face du dessous des compteurs.
- Colle les 4 flèches sur la plaque de métal.
- Pose les voitures sur la ligne de départ.



Colorier le bord des compteurs de la même couleur que les voitures correspondantes.

7. Cartes et champs „évènement” :

- Découpe les cartes „évènement” ci-jointes. Colle-les éventuellement sur du carton.
- Invente toi-même quelques „évènements” et inscris-les sur des cartes supplémentaires.

Bonne réussite et bon amusement !





Défaut sur les freins:
laisser passer son tour








Passer une mauvaise vitesse :
reculer d'1 case




Arrêt au stand / changement des pneus :
laisser passer son tour 2 x



cartes vides - A toi d'en créer



Rouler à l'abri du vent :
avancer d'1 case




1 dépassement :
rejouer 1 x








Eclatement d'un pneu :
reculer de 3 cases




A chaque lancer de dés, chaque joueur n'avance que de 1 case, jusqu'à ce qu'un joueur lance un 6



cartes vides - A toi d'en créer



Arrêt à la pompe :
laisser passer son tour




Sortie de piste :
reculer de 5 cases








Est le plus rapide :
avancer de 3 cases

