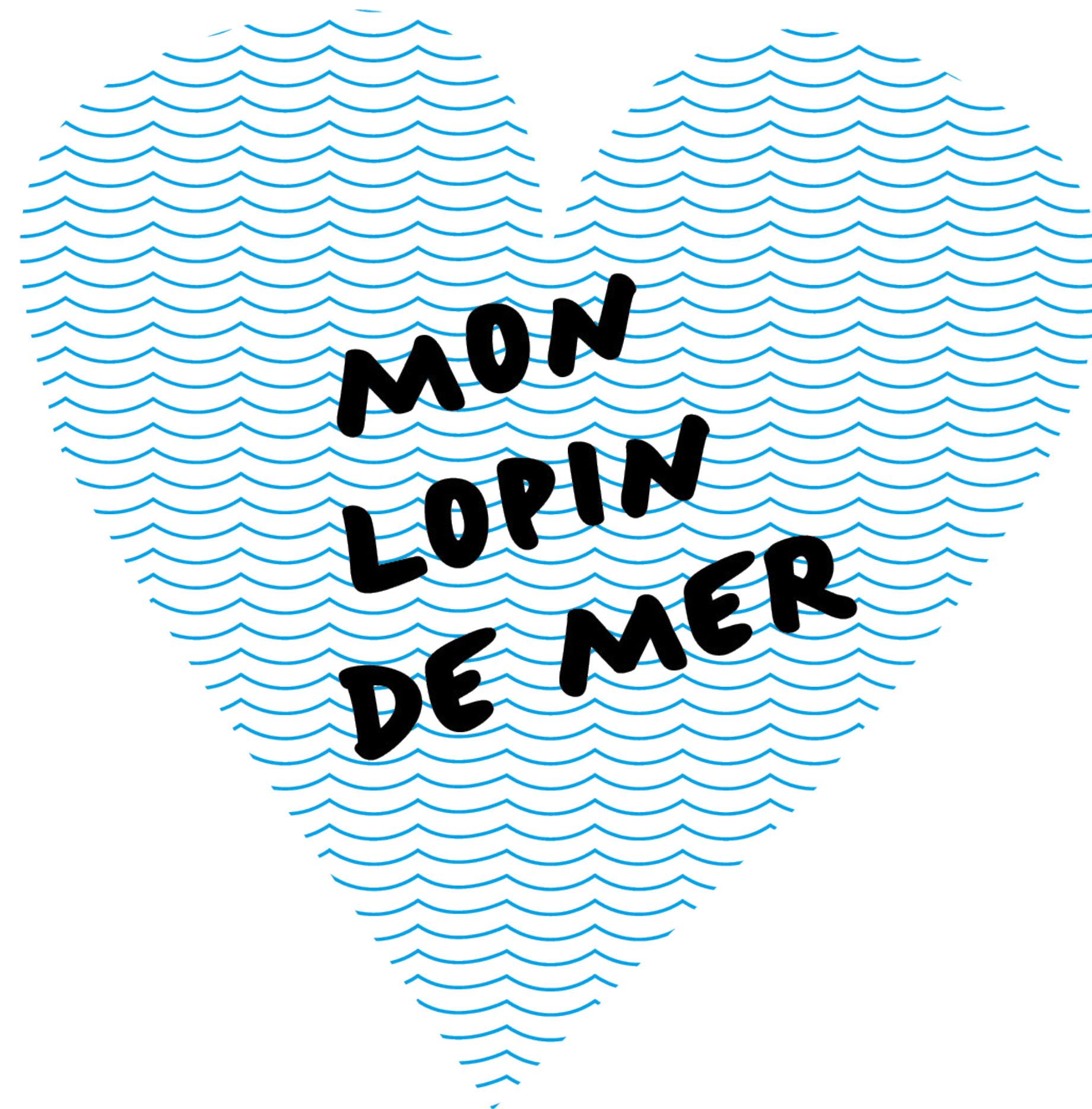
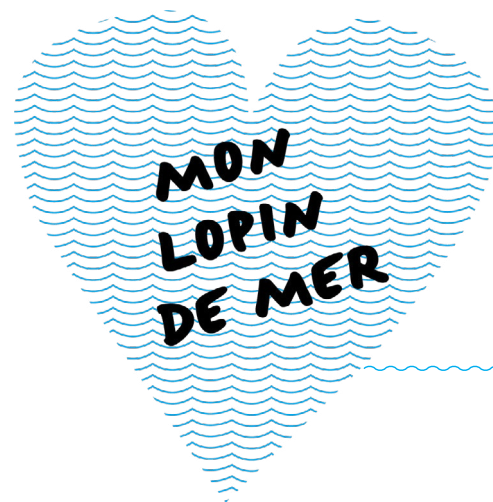




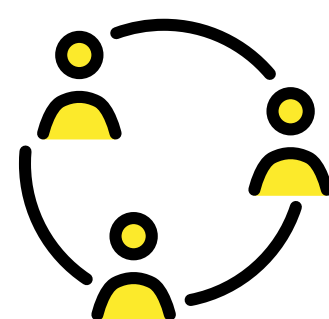
Connectons-nous à l'océan !



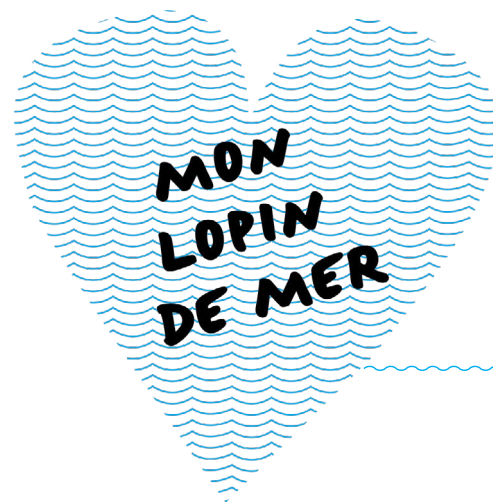
PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !



3 à 5 joueurs



Jeu collaboratif



PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !

4 paysages

Dont au moins 1 **En mer** et 1 **Plage**.



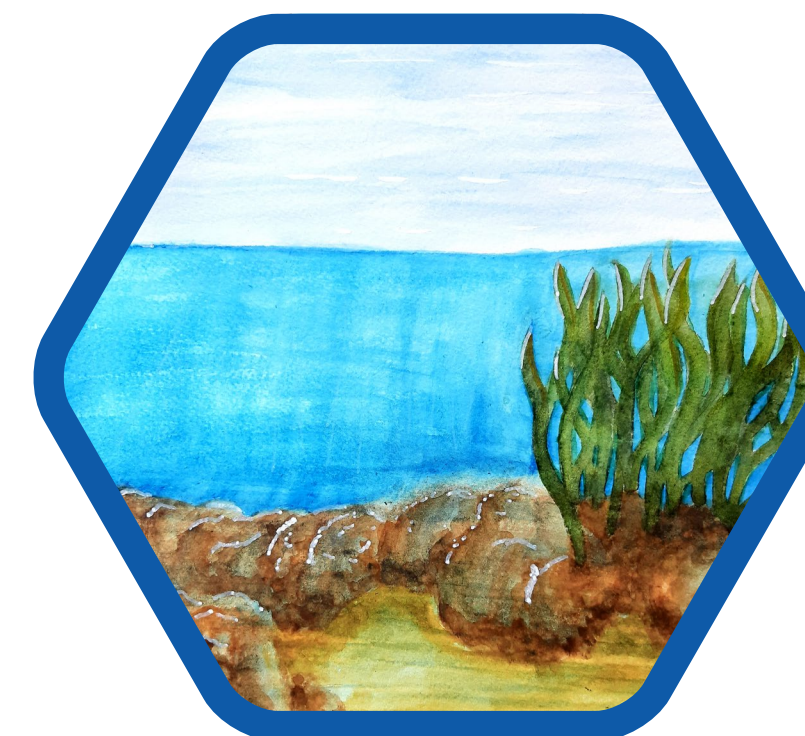
Estuaire



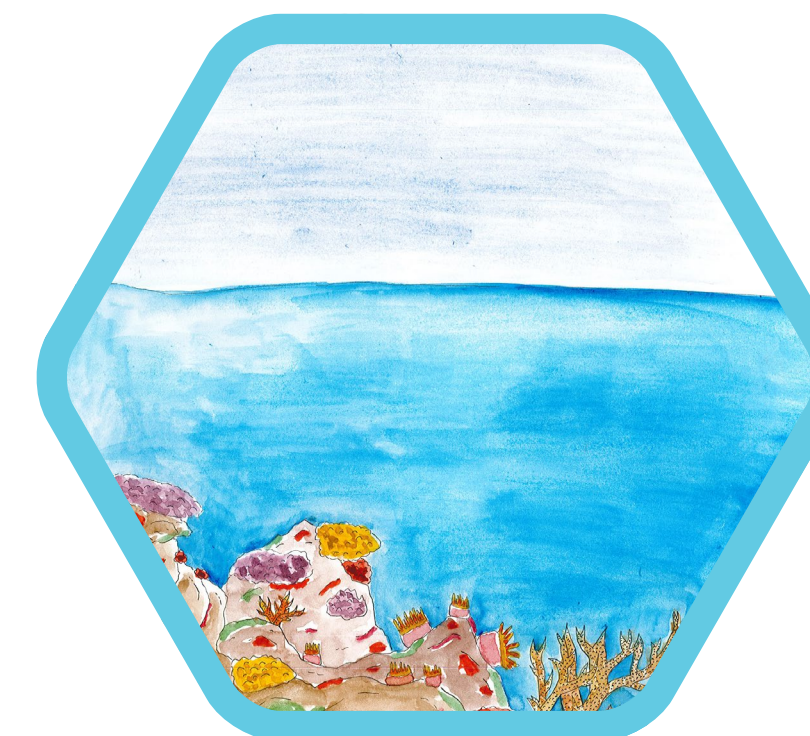
Plage



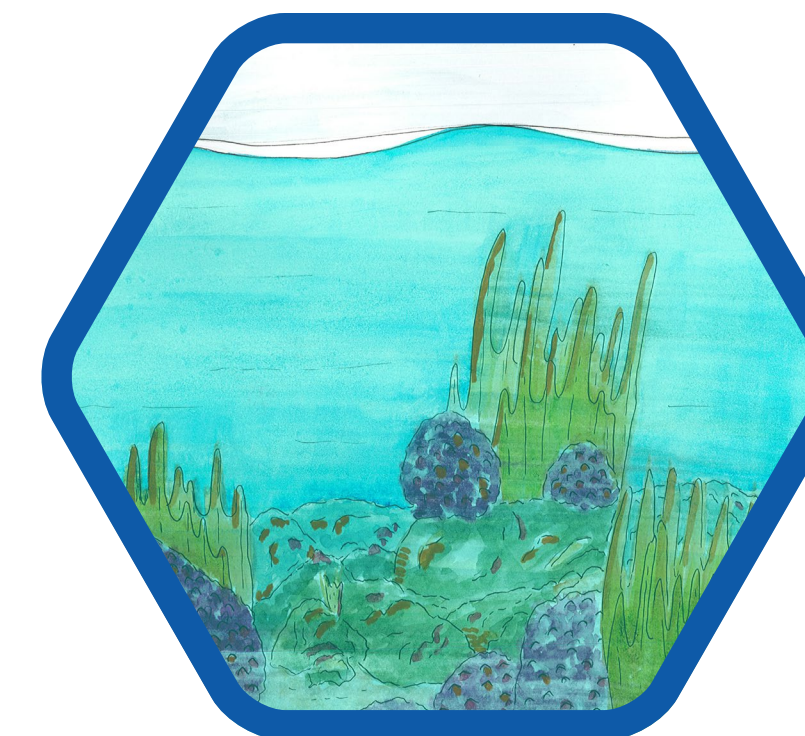
Falaises

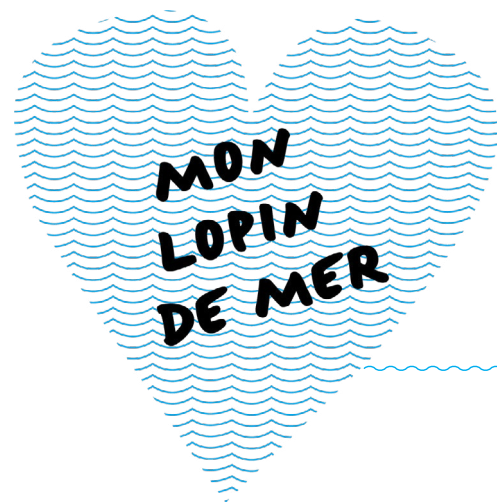


En mer



Lagon





PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !

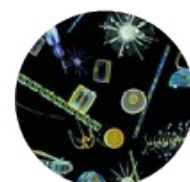


VERS MARINS

Paysages :



1 parmi :



à côté



SURF

Paysages :



TRANSPORT MARITIME

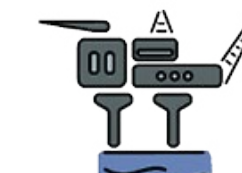
Paysage :

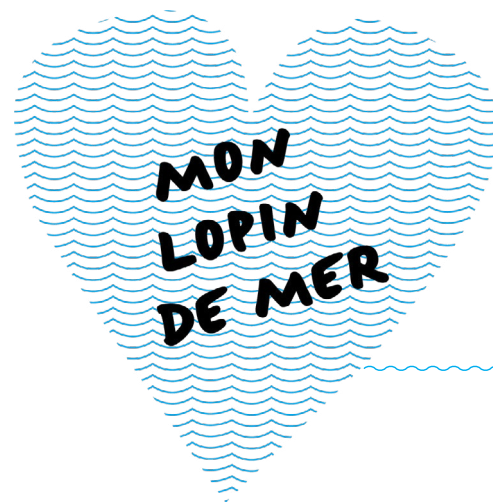


Bloque :



+





PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !

Combien de joueurs êtes-vous ?



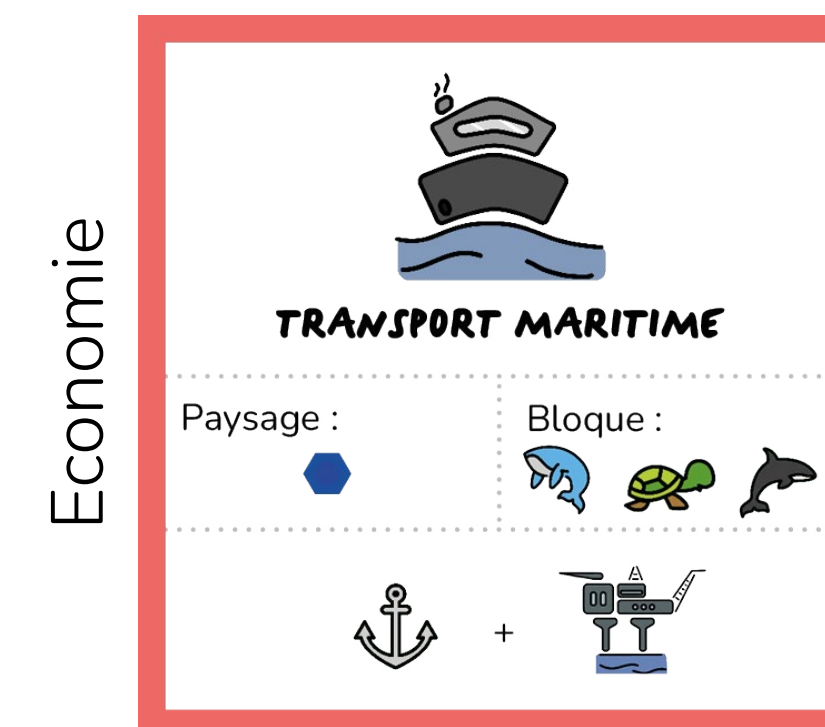
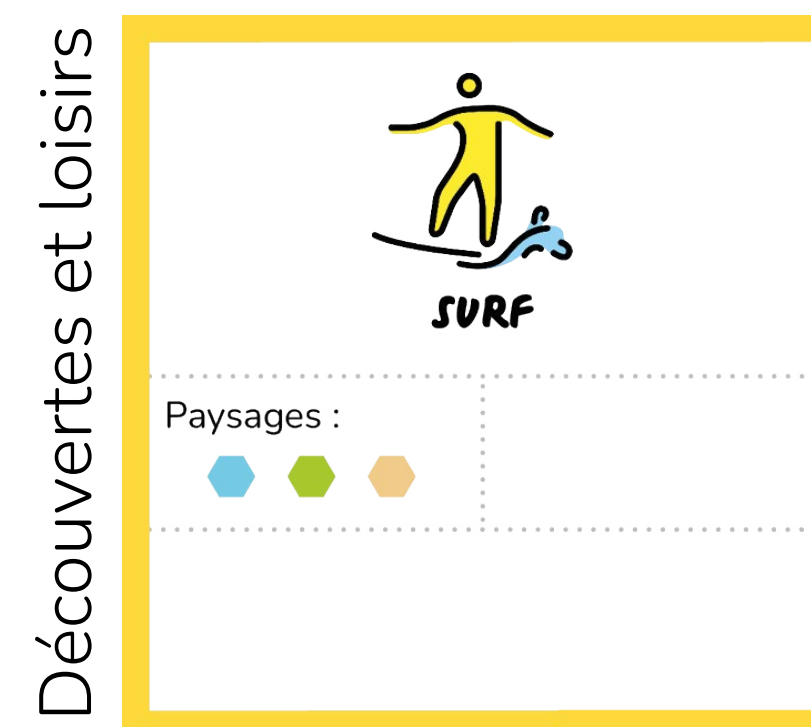
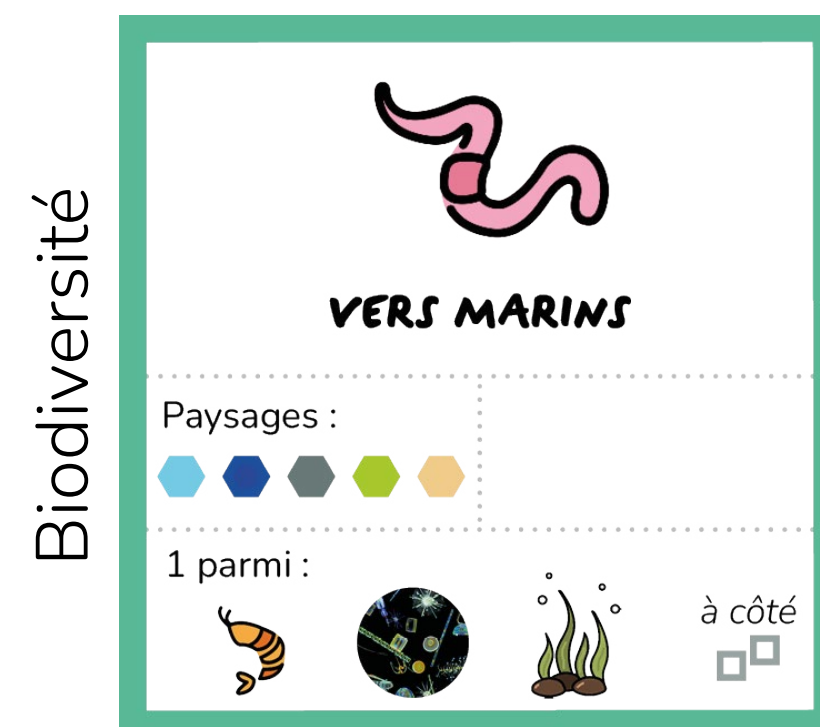
Choisissez individuellement **4 tuiles** par personne.



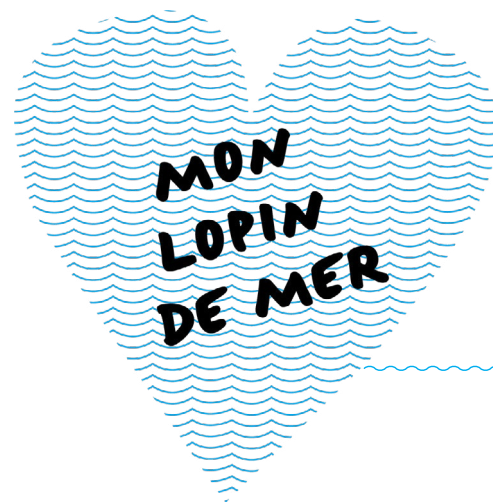
Choisissez individuellement **5 tuiles** par personne.



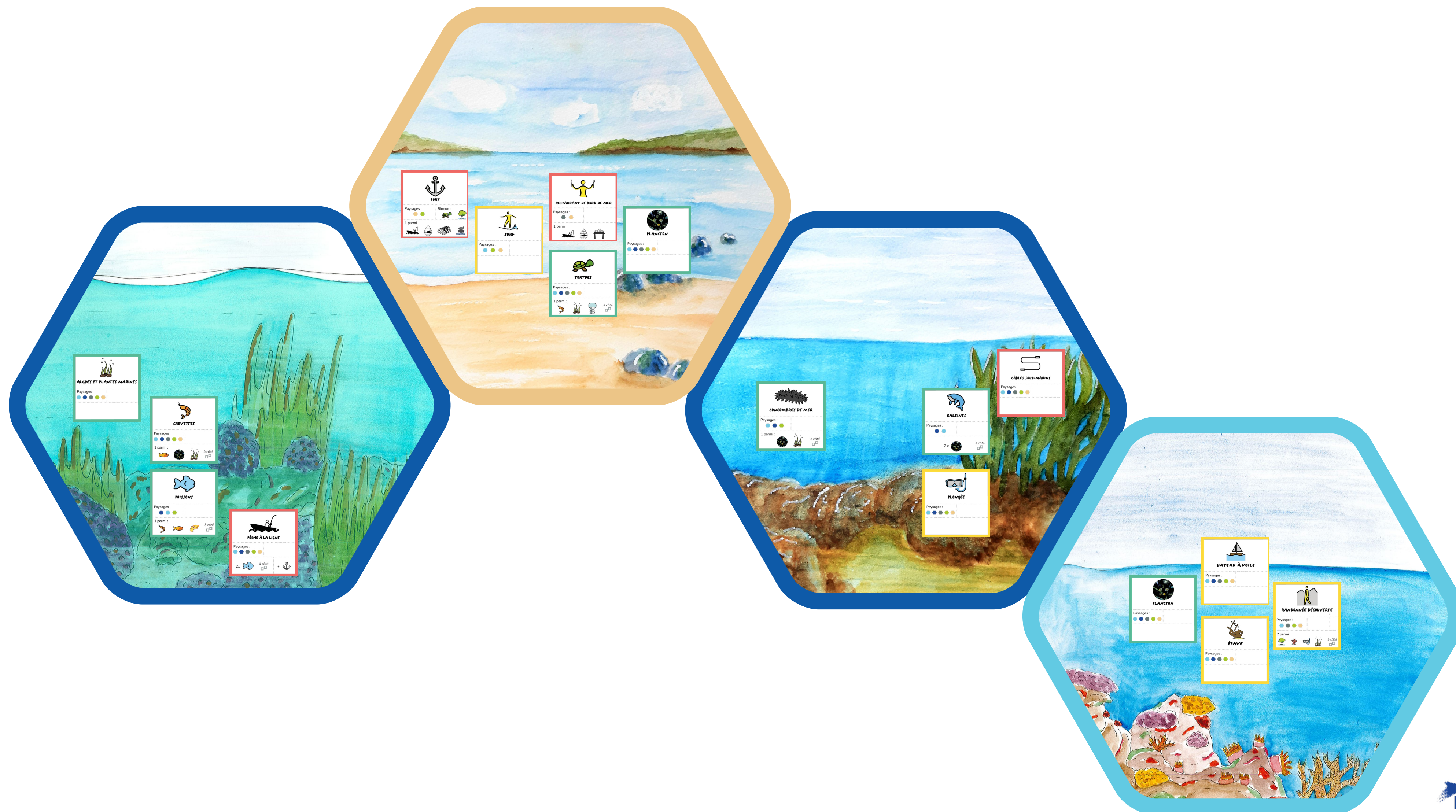
Choisissez individuellement **6 tuiles** par personne.

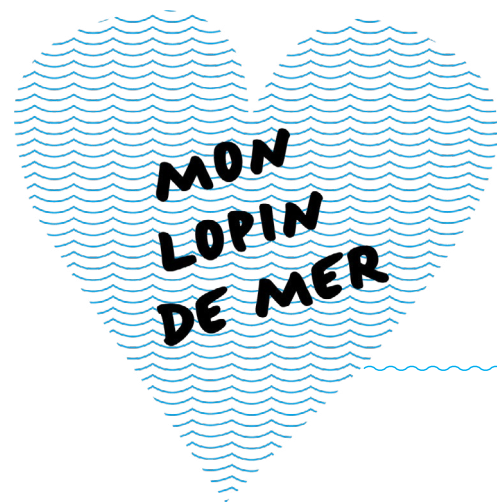


Disposez-les ensuite sur les différents paysages de votre lopin de mer.



PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !





PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !

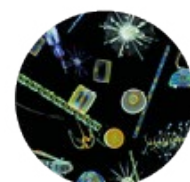


VERS MARINS

Paysages :



1 parmi :



à côté



SURF

Paysages :



TRANSPORT MARITIME

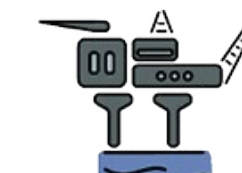
Paysage :

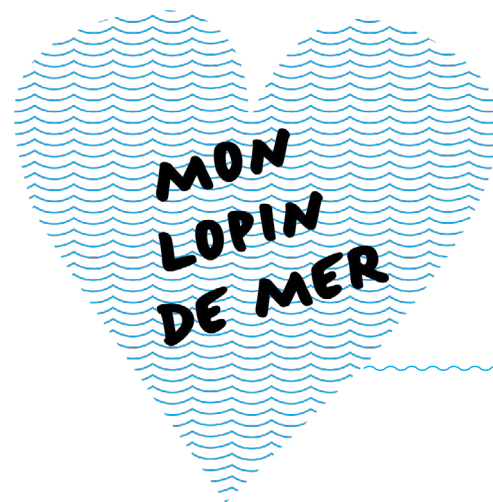


Bloque :



+





PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !




CONCOMBRES DE MER

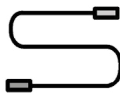
Paysages :
● ● ●

1 parmi :
  à côté 


BALEINES

Paysages :
● ●

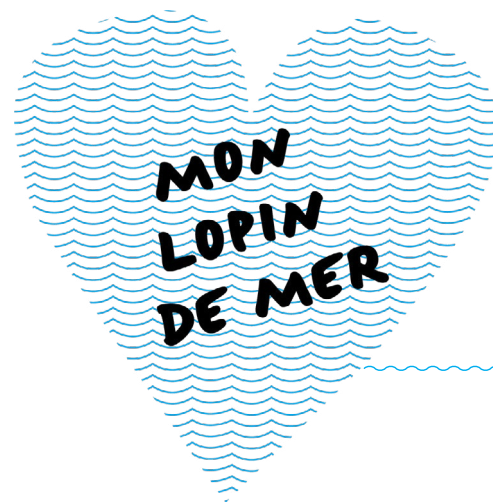
2 x  à côté 


CÂBLES SOUS-MARINS

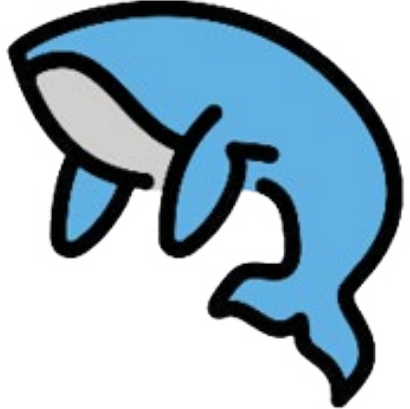
Paysages :
● ● ● ● ● ●


PLONGÉE

Paysages :
● ● ● ● ● ●



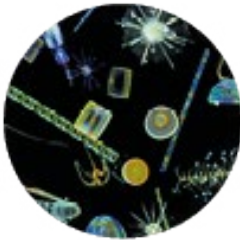
PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !



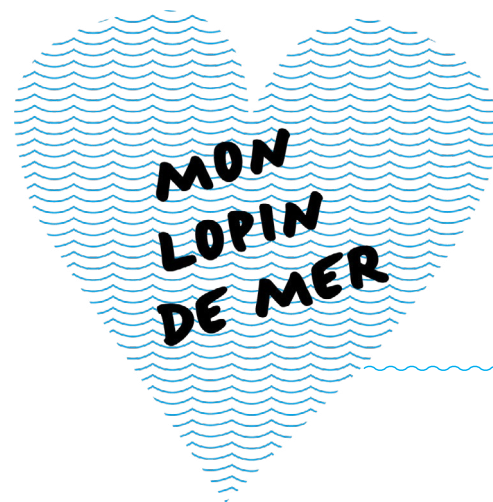
BALEINES

Paysages :



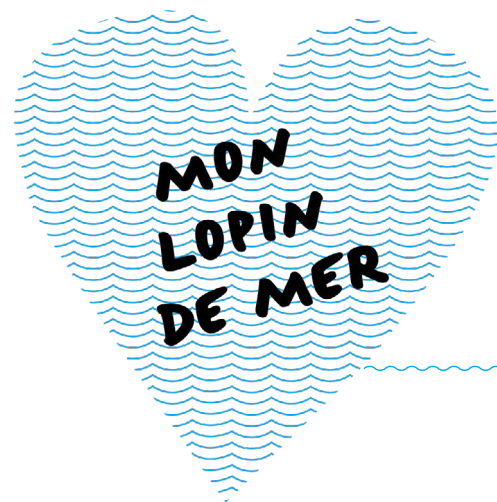
2 x 

à côté 



PHASE I : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !





PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !



PALÉTUVIERS

Paysage :





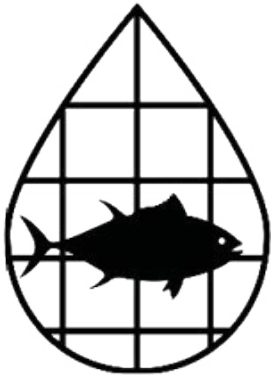
OBSERVER DES CÉTACÉS

Paysages :



1 parmi





PÊCHE AU CHALUT

Paysage :

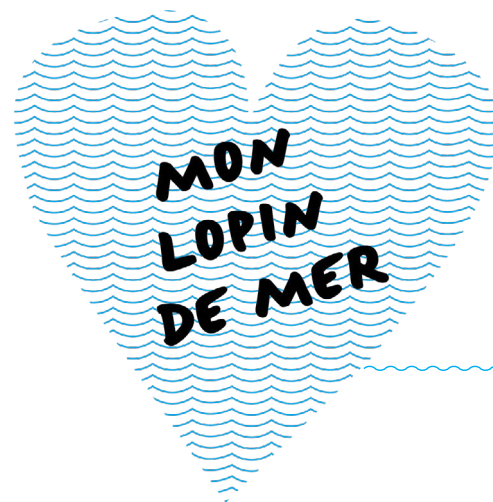


4 x 

à côté 

+

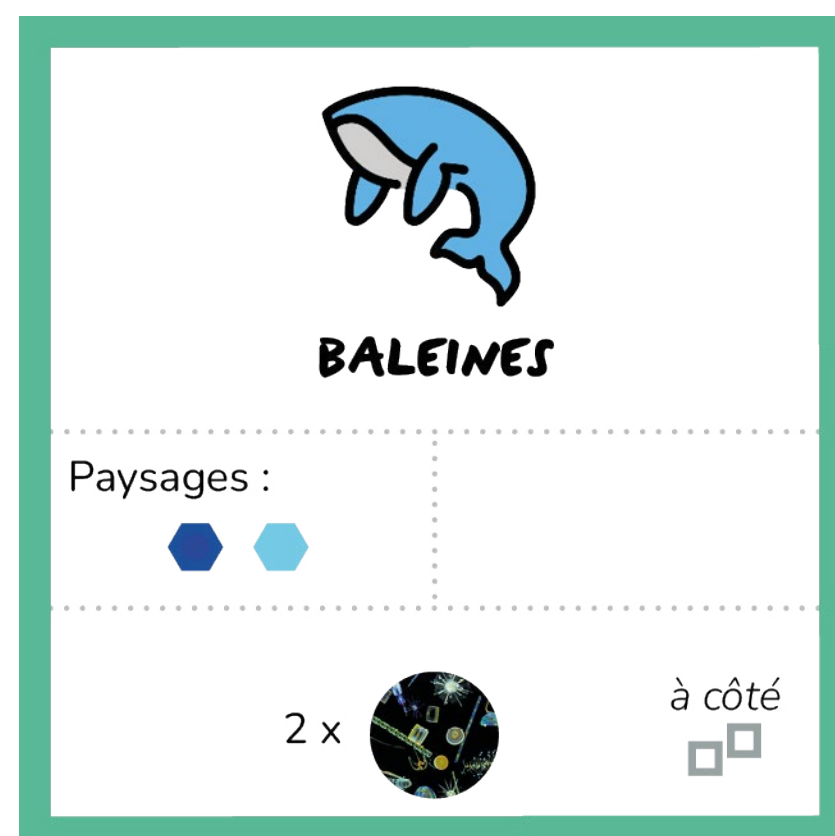




PHASE 1 : CONSTRUIS TON LOPIN DE MER !

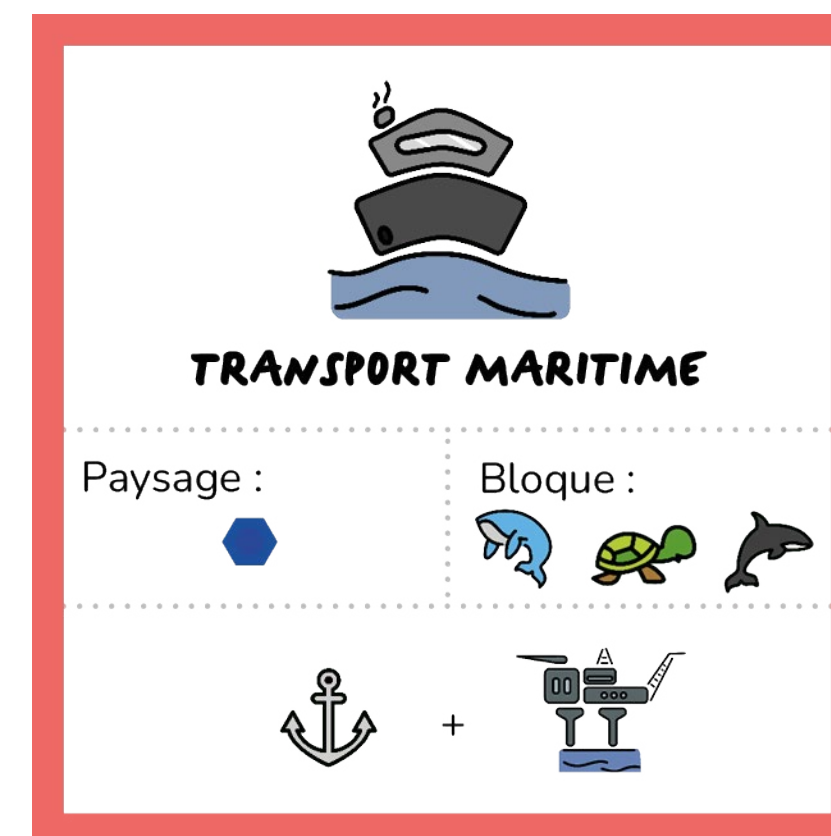
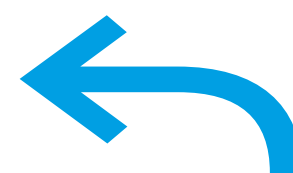
a. Ma tuile est-elle dans le **bon paysage** ?

Oui : je ne fais rien
Non mais j'ai le bon paysage : je la bouge dans le bon paysage.
Non et je n'ai pas le bon paysage : j'enlève la tuile.



b. Ma tuile a-t-elle ce dont elle a **besoin** dans mon lopin de mer ?

Oui : je ne fais rien
Non, il me manque ces tuiles : je les ajoute.



c. Ma tuile **bloque**-t-elle d'autres tuiles ?

Non : je ne fais rien.
Oui, j'organise mon lopin de mer de manière à ce que les tuiles bloquées ne soit pas dans les emplacements adjacents à ma tuile.



c. Ma tuile a-t-elle ce dont elle a besoin **à côté**, c'est-à-dire dans les cases adjacentes ?

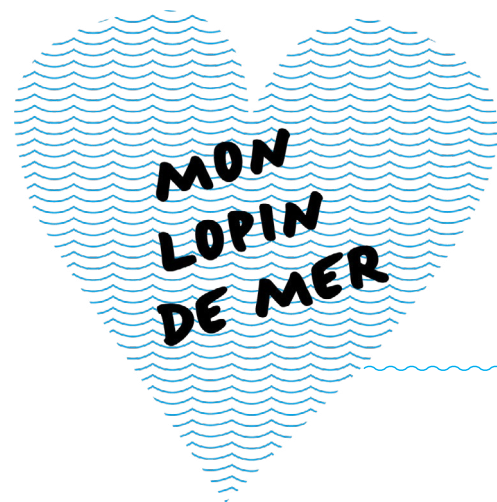
Oui : je ne fais rien.
Non, les tuiles sont ailleurs sur le lopin : je réorganise les tuiles de manière à les mettre les unes à côté des autres.
Le symbole « à côté » n'est pas présent : les tuiles n'ont pas besoin d'être dans le même paysage.



PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

But du jeu

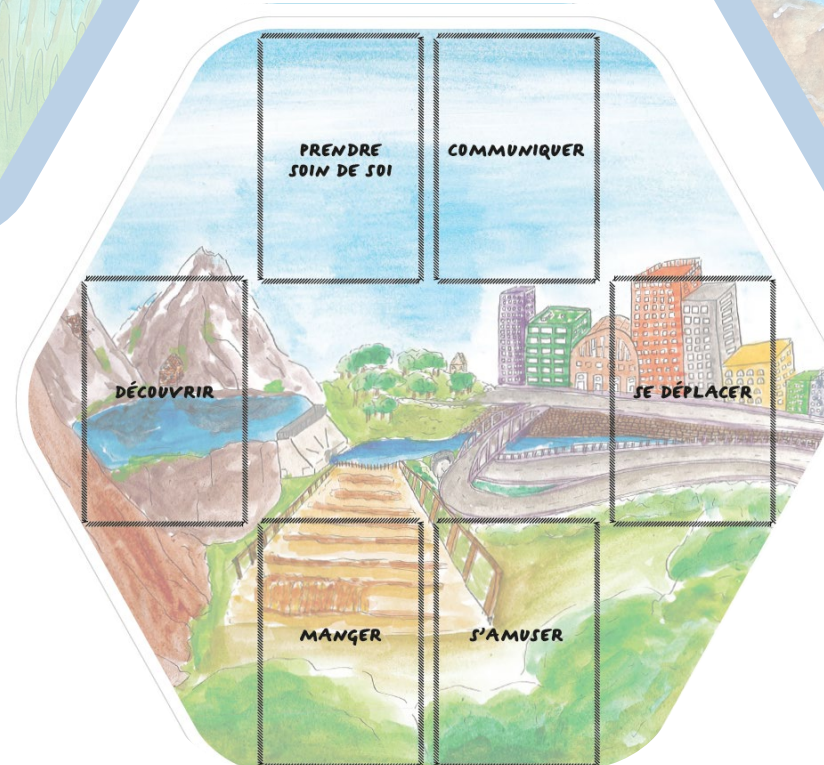
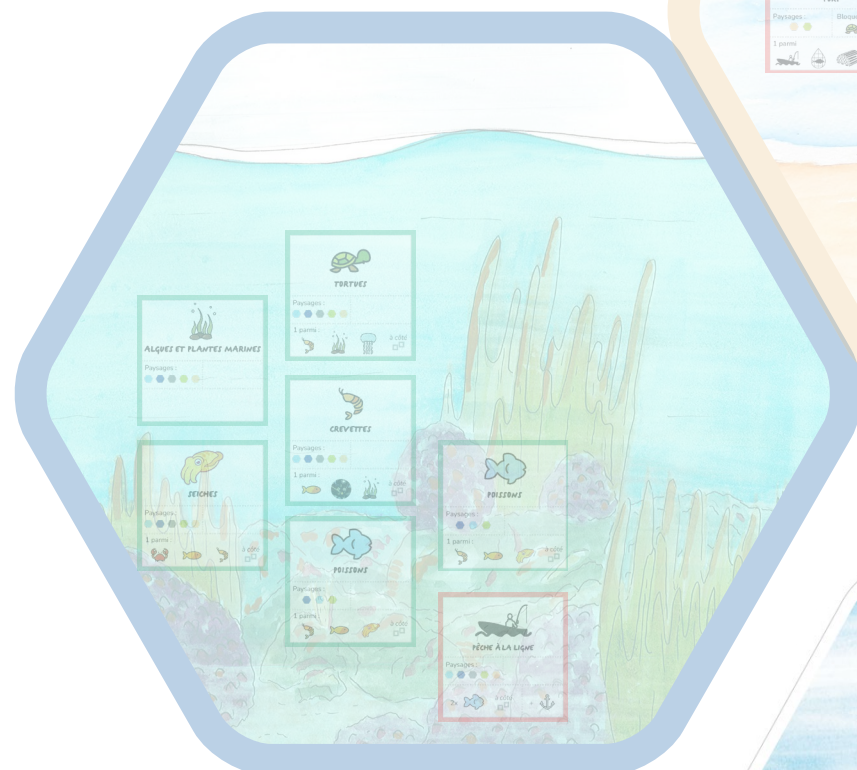
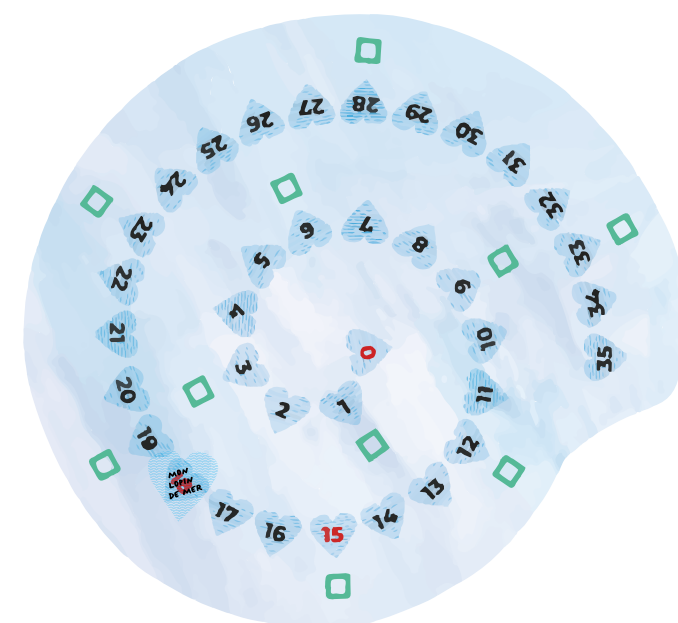
Réaliser un maximum d'actions du quotidien en respectant l'état de santé de votre lopin de mer.



PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

Mise en place

Piste de score et Pion sur la case **15**.



Plateau «Chez moi»



Cartes « Actions du quotidien » en pile



Cartes « Label » en pile





PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

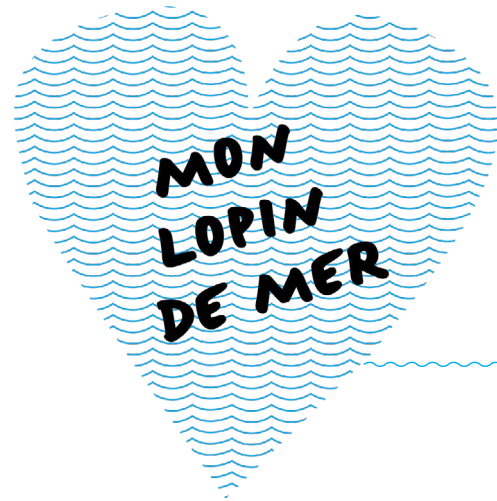
Règles du jeu

1. Un des joueurs est désigné **maître du tour**.
Il tire **2 cartes Quotidien**, sans les retourner, et lis les titres à voix haute. **Tous ensemble**, vous **choisissez** laquelle des 2 cartes vous avez envie de faire.



OU





PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

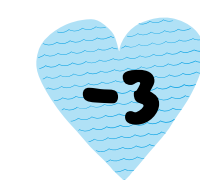
Règles du jeu

2. De quoi avons-nous **besoin** ?

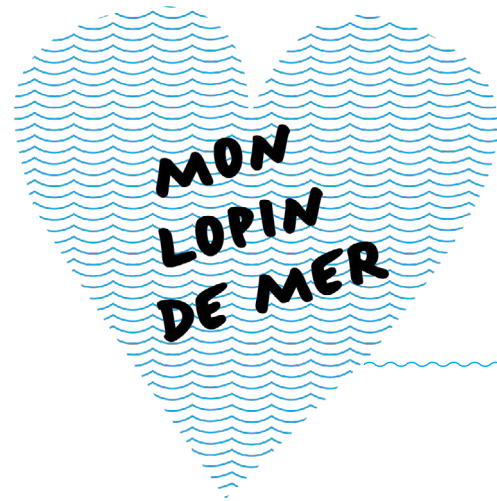
ACHETER UN JEAN NEUF DANS UN MAGASIN



Les étapes de fabrication d'un jean demandent beaucoup d'énergie et sont faites à différents endroits (récolte du coton, teinture, couture...). Ce sont des porte-conteneurs qui transportent le jean entre chaque étape.



L'industrie de la mode est la 2e industrie la plus polluante au monde (entre la fabrication et l'exportation). Elle a donc un fort impact sur l'océan !



PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

Règles du jeu

2. De quoi avons-nous **besoin** ?

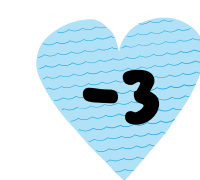


+ 2 tuiles Biodiversité
par tour uniquement !

ACHETER UN JEAN NEUF DANS UN MAGASIN



Les étapes de fabrication d'un jean demandent beaucoup d'énergie et sont faites à différents endroits (récolte du coton, teinture, couture...). Ce sont des porte-conteneurs qui transportent le jean entre chaque étape.



L'industrie de la mode est la 2e industrie la plus polluante au monde (entre la fabrication et l'exportation). Elle a donc un fort impact sur l'océan !

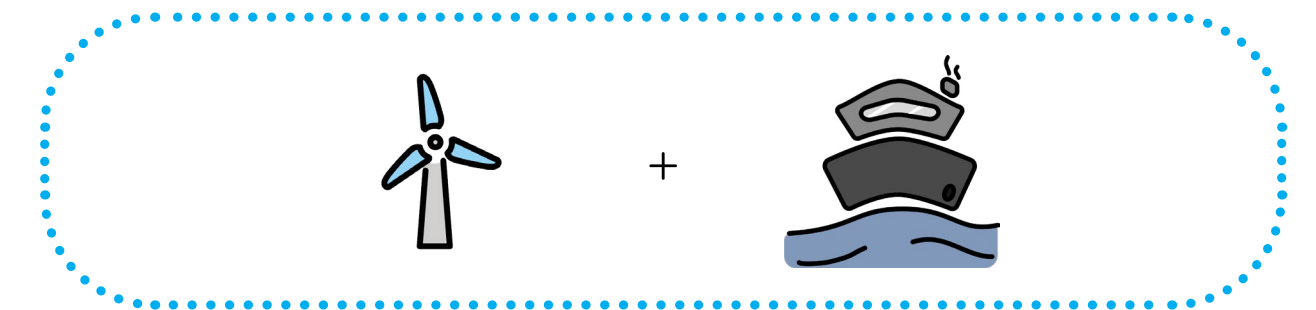


PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

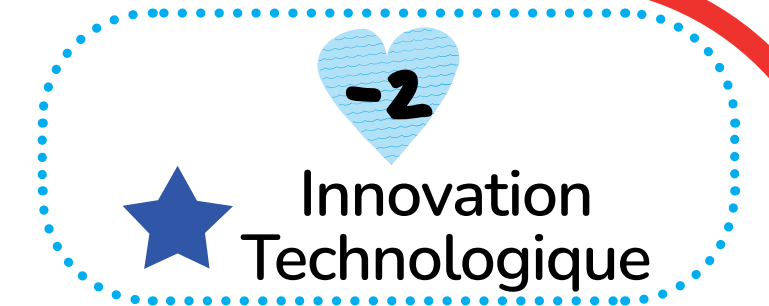
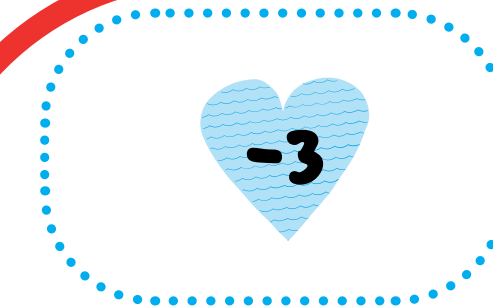
Règles du jeu

3. Quel **impact** a mon action ?

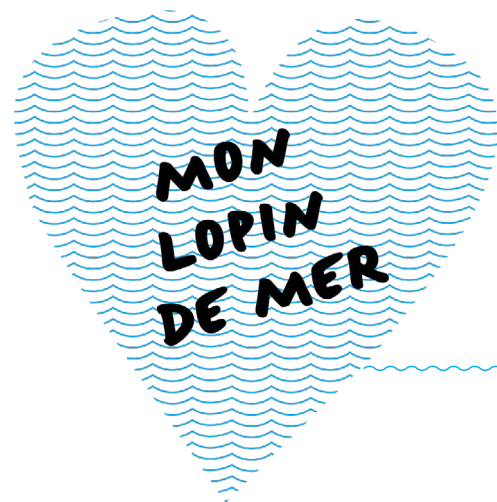
ACHETER UN JEAN NEUF DANS UN MAGASIN



Les étapes de fabrication d'un jean demandent beaucoup d'énergie et sont faites à différents endroits (récolte du coton, teinture, couture...). Ce sont des porte-conteneurs qui transportent le jean entre chaque étape.



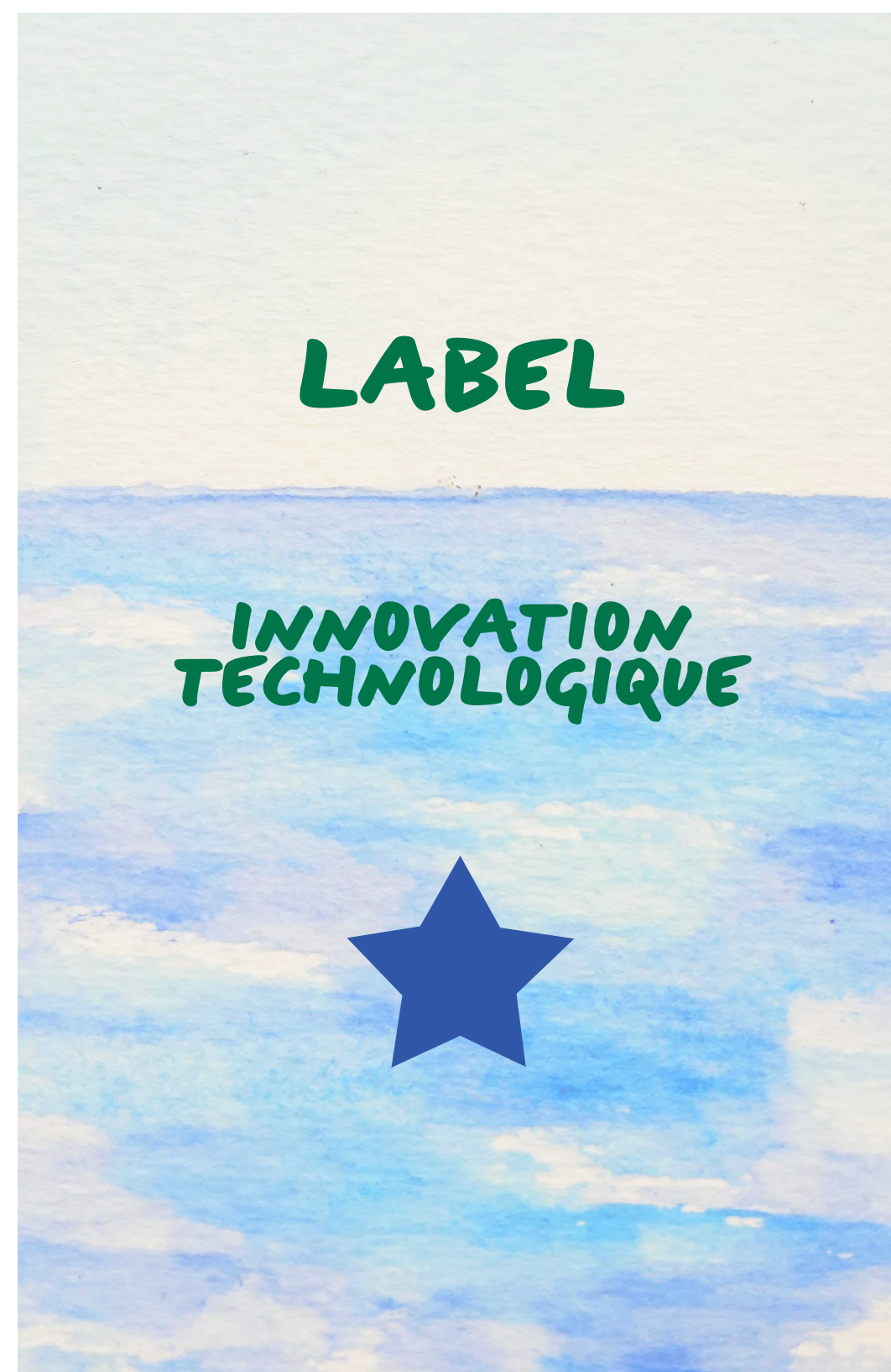
L'industrie de la mode est la 2e industrie la plus polluante au monde (entre la fabrication et l'exportation). Elle a donc un fort impact sur l'océan !



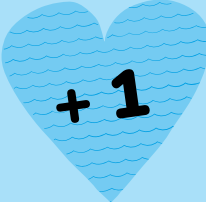
PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

Règles du jeu

4. carte Label ?



**LABEL
INNOVATION
TECHNOLOGIQUE** 



Car des entreprises de ton lopin innovent pour réduire leurs impacts sur l'océan.

Conditions
Ton lopin doit contenir :
2 parmi

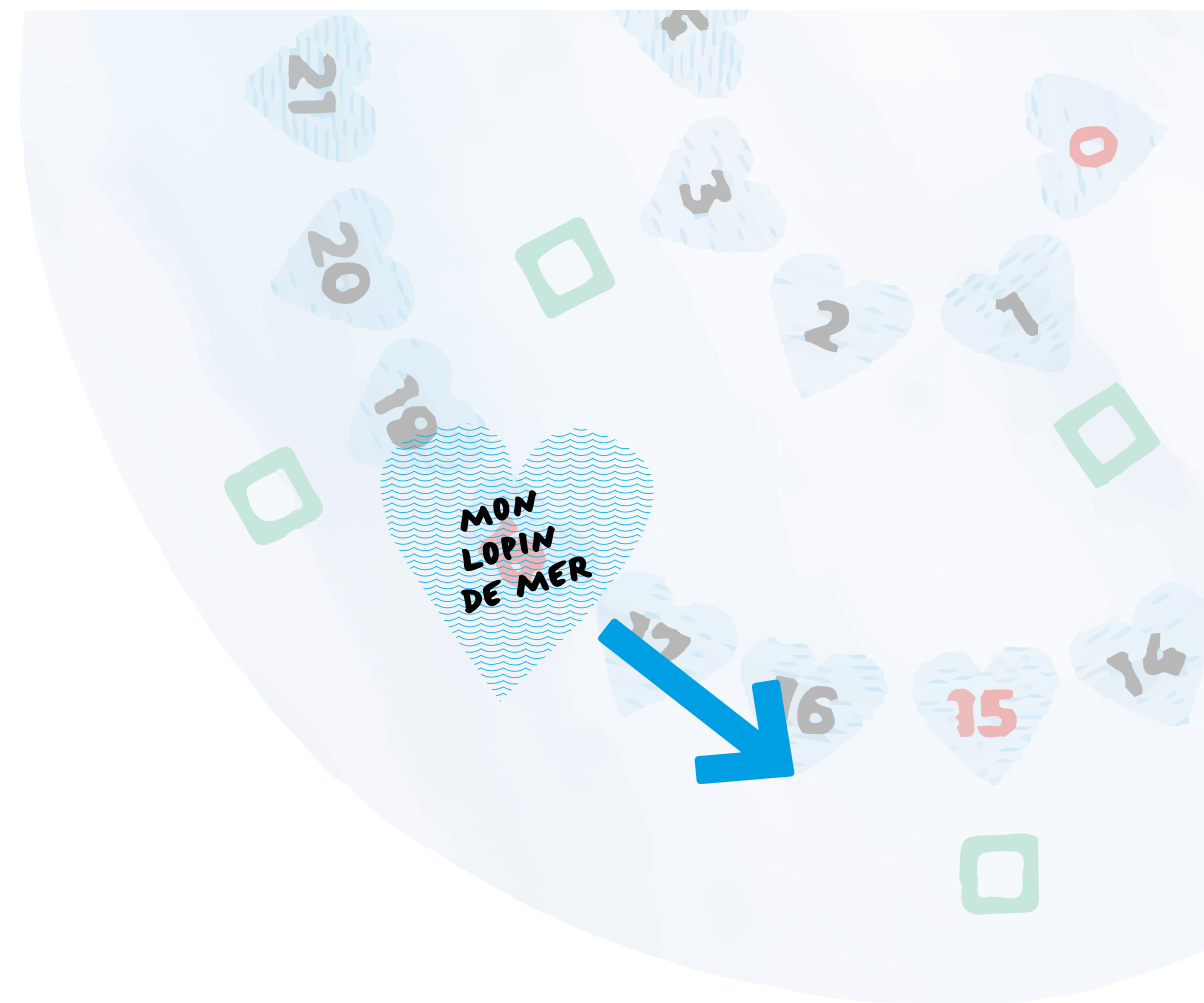

+ 



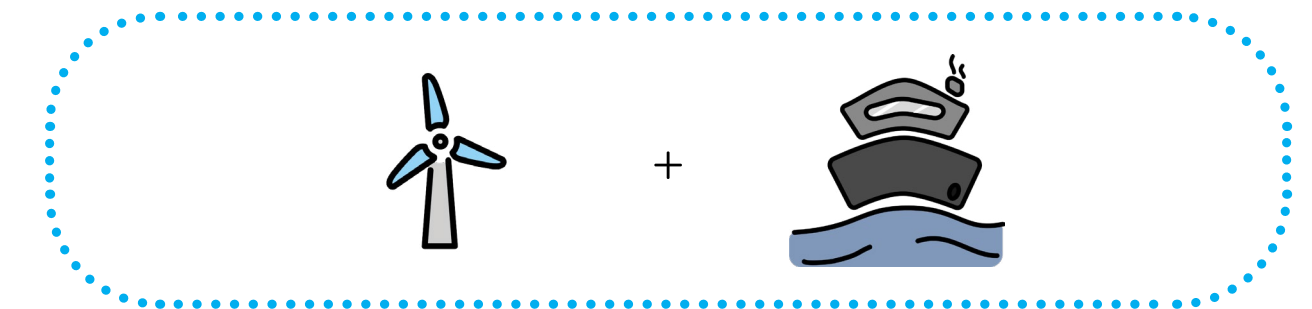
PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

Règles du jeu

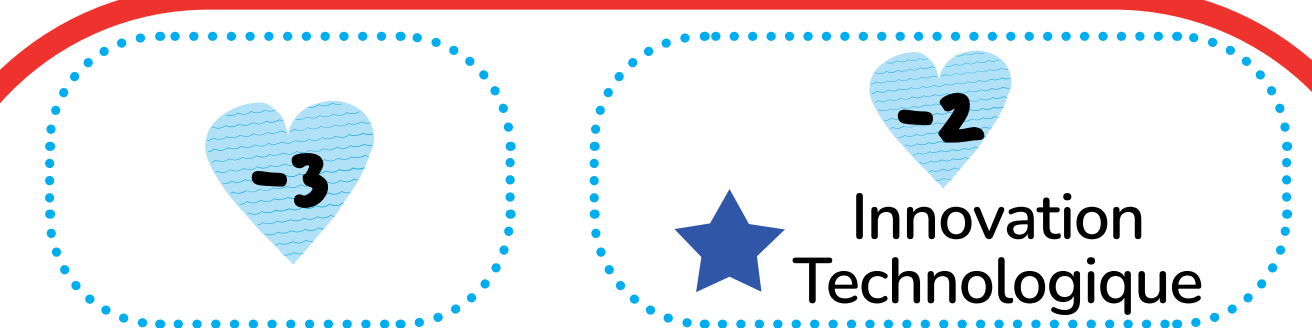
5. Avancez ou reculez le pion sur la piste de score.



ACHETER UN JEAN NEUF DANS UN MAGASIN



Les étapes de fabrication d'un jean demandent beaucoup d'énergie et sont faites à différents endroits (récolte du coton, teinture, couture...). Ce sont des porte-conteneurs qui transportent le jean entre chaque étape.



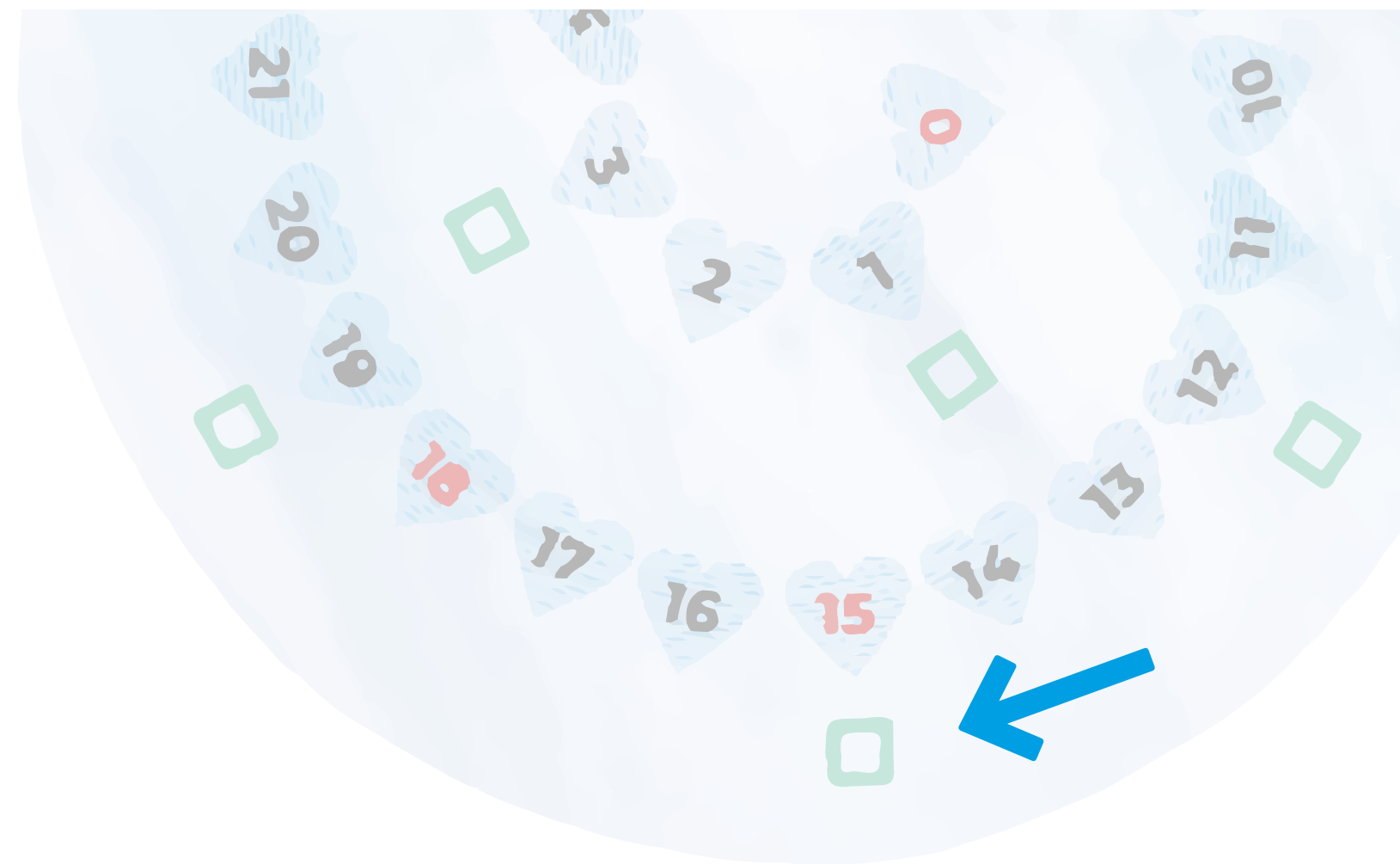
L'industrie de la mode est la 2e industrie la plus polluante au monde (entre la fabrication et l'exportation). Elle a donc un fort impact sur l'océan !



PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

Règles du jeu

- Vous arrivez sur ou passez par dessus une case verte ?
- Si vous perdez des points : perdez une tuile Biodiversité ;
 - Si vous gagnez des points : gagnez une tuile Biodiversité.

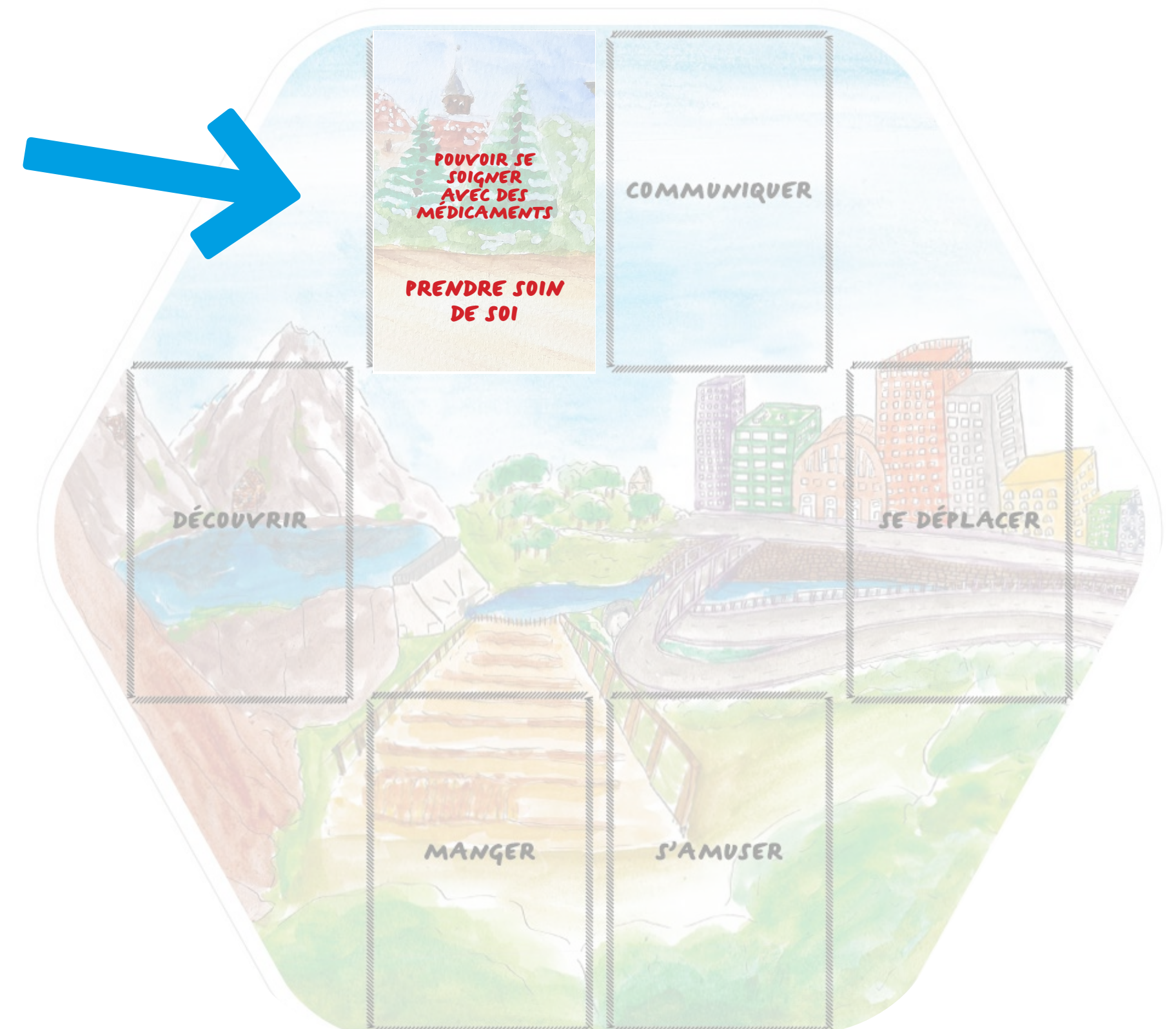




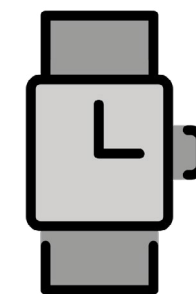
PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

Règles du jeu

6. Ajouter la carte « Quotidien » sur le plateau « Chez moi », dans la bonne catégorie.



7. Nouveau tour, nouveau maître du tour !
Sens des aiguilles d'une montre.





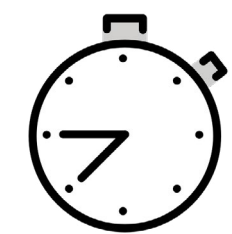
PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

Comment perdre ?

En arrivant à **0** sur la piste de score.
En n'ayant plus de tuiles Biodiversité.

Comment gagner ?

→ 20 minutes pour :



- faire le **plus d'actions** du quotidien de catégories différentes ;
- avoir le **plus de point de vie**.



PHASE II : MON LOPIN DE MER À L'ÉPREUVE DU QUOTIDIEN!

1. Choix de la **carte « Quotidien » collectif** !
2. De quoi avons-nous **besoin** ?  + 2 tuiles Biodiversité par tour uniquement !
3. Quel **impact** a mon action ?
4. Carte **Label** ?
5. Avancez ou reculez le pion sur la piste de score.
Enlevez ou ajoutez une tuile Biodiversité le cas échéant.
6. Ajouter la carte « Quotidien » sur le plateau
« Chez moi », dans la bonne catégorie.
7. Nouveau tour, nouveau maître du tour !