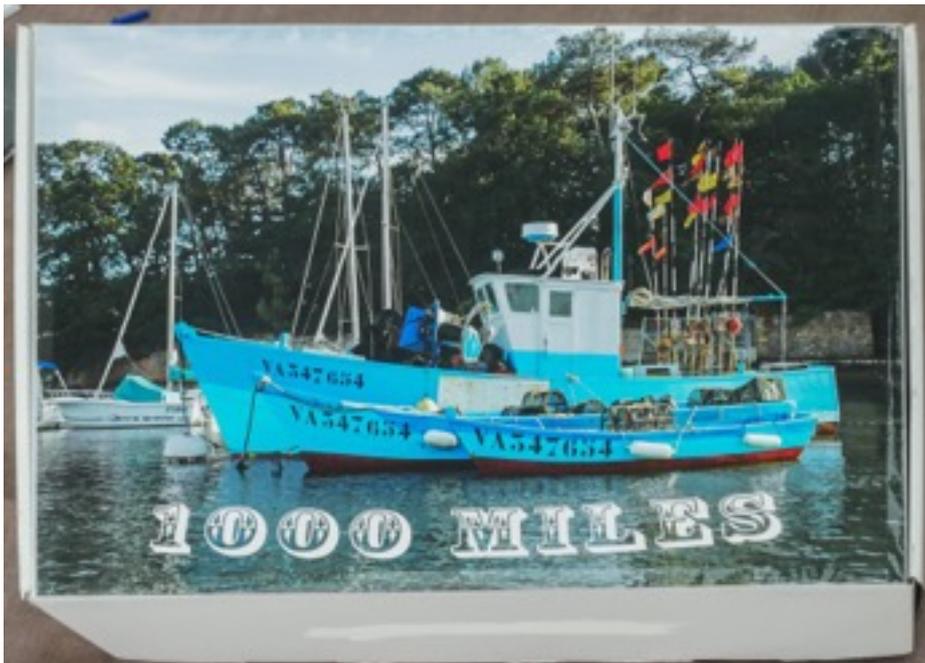


« 1000 milles », un jeu de navigation virtuelle à fabriquer soi-même

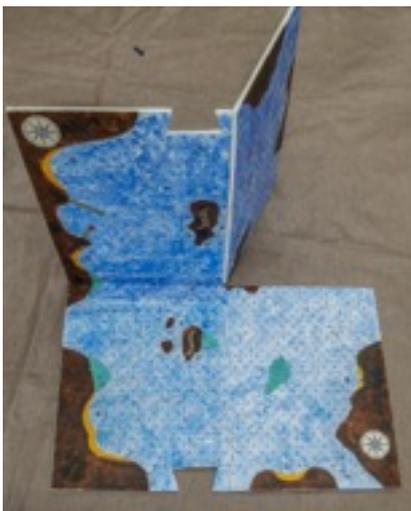
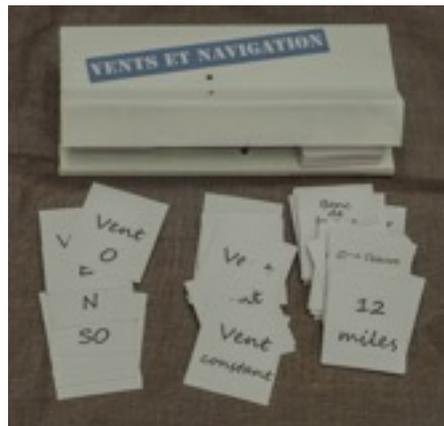
En ces temps de confinement, voici une façon de naviguer de façon virtuelle, ludique et pédagogique : à l'intention de mes petits-enfants, jeunes équipiers fidèles avec la soif d'apprendre, j'ai fabriqué un jeu de navigation en reprenant globalement le modèle et règles du « Mille Bornes » ... d'où son titre : « 1000 milles », en ajoutant un plateau de jeu et surtout en reprenant les fondamentaux de la navigation à la voile : jouer et apprendre, apprendre et appliquer ...



Tel que structuré, il permet la compréhension et l'apprentissage, non sans humour, de l'orientation en mer, des caprices du vent, de la signalisation des dangers, des allures de déplacement et leur efficacité (VGM), de l'observation de situations, des règles de barre et tout simplement du vocabulaire cher aux marins voileux.

Vous trouverez dans cet article la règle du jeu, les conseils pour le fabriquer, les fichiers des éléments à imprimer ... découper, coller et les photos qui permettent de visualiser les éléments ; il vous reste à rassembler quelques outils et faire de la récup imaginative pour réaliser les accessoires : une planche de carton plume (magasins de beaux-arts), feuilles A4 de bristol, contreplaqué 5 mm, chutes de petits tasseaux de 1,5 cm au carré, chutes de tubes pvc (gaine électrique), piques en bois (apéro), chutes de Dacron ou tissus qui ne s'effiloche pas, colle blanche et gel, gouaches, vernis-colle type « Décopatch », cutter, ciseaux, ponceuse type « Dremmel » ou lime et papier abrasif, règle et compas...

Voyez l'inventaire visuel que je vous propose :



Le jeu se compose de plusieurs éléments :



- **Un plateau** en carton plume de 5 mm d'épaisseur ; dimensions extérieures : 44 cm x 60 cm, découpé en 4 afin d'en faciliter le **rangement plié** ; on contre-colle un papier kraft pour faire charnière ou on découpe des formes emboîtées sur les côtés -façon « puzzle »- pour solidariser les 4 morceaux (3 plis verso et un pli recto pour gérer les épaisseurs au pliage).

Ce plateau reçoit par collage des **iles, trait de côtes et ports**, découpées dans du carton d'1mm d'épaisseur (voir photo). Quelques étiquettes sont à coller pour achever, **rose des vents et mouillages** (ancres) en particulier.

Ce plateau est peint à la gouache ou acrylique puis **quadrillé** à la maille de 2 cm : à l'aide d'un clou ou d'une pointe, on pique chaque point de la maille ainsi que le point de croisement des diagonales ; on marque ensuite les points à l'aide



d'un feutre indélébile bleu. On ajoute le tracé pointillé bleu du **chenal** des cargos, on peint les zones de **haut fond** et les signes de **roches affleurantes**. Ne pas oublier les **musoirs** rouges et verts des 2 ports secondaires.

On ajoute les **2 ports de départ et arrivée**, taillés dans du carton plume, double épaisseur (fond / pontons) avec un emboîtement type « puzzle » pour les solidariser du plateau.



- **Des accessoires** taillés dans des matériaux divers :

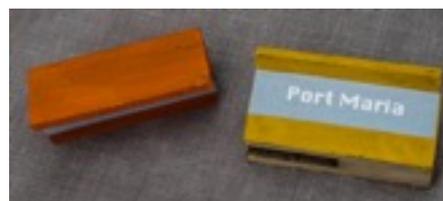


- 4 petits **voiliers** en 4 couleurs (bois, pique en bois, chute de Dacron ou tissus qui ne s'effiloche pas et un **cargo**. Planter sous chaque navire un clou très fin en son centre et laisser dépasser 4mm.



- **décor de quai**, capitaineries, phares

rouges
et verts,
a m e r
blanchi ;



même système de pointe de 4mm pour fixation sur le plateau.



- 2 **pavois** sur leur mât qui prennent place en fond de port départ et arrivée.

- **balises** cardinales et de chenal : 5 de chaque N, S, E, O (ou W au choix), triangle vert, cylindre rouge. J'ai opté pour cette technique

: sur une feuille de plastique, couler des petits plots soit de résine bi-composant soit de colle Araldite, noyer la pointe d'une demi pique en bois, laisser durcir puis détacher de la feuille plastique ; on colle ensuite sur les 2 faces les pastilles de signalisation dont on aura préalablement imprimé la planche ; à l'aide d'une mini ponceuse type Dremmel, on meule finement pour ajuster à la forme. Il y a certainement d'autres techniques pour ces objets miniatures.



- un **amer** blanchi à positionner sur l'île centrale (« île des macareux... »)

- sur carton épais, 2 plaquettes « flèches de **courant** » prenant place sur le plateau du Capitaine

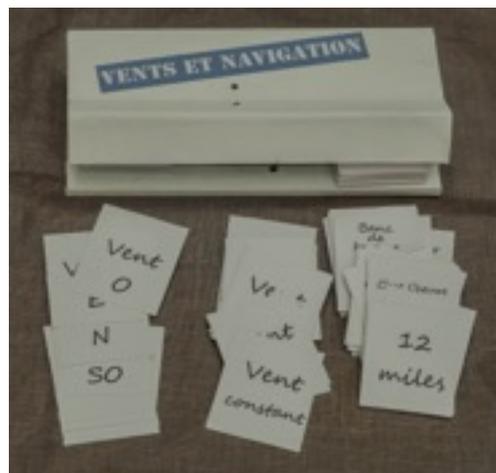


- sur carton épais, 2 plaquettes « **nuage-brume** » prenant place sur le plateau du Capitaine

- **Jeux de cartes** : il y a 5 séries de cartes, dimensions 5cm x 5,9cm (pas 6cm, cela permet d'utiliser le format A4 pour imprimer les cartes) :

- cartes « **navigation** » : 120 cartes (voir fichiers joints, pdf à imprimer)
- cartes « **direction du vent** » : 40 cartes
- cartes « **force du vent** » : 40 cartes
- cartes « **règles de barre et divers** » : 10 cartes
- cartes « **choix du bateau** » : 4 cartes

+ 12 cartes **d'aide** dimension 10x12 cm



- **Roue des allures** : deux cercles en carton plume ou contreplaqué 5mm, reliés par une « attache parisienne » servant de pivot.

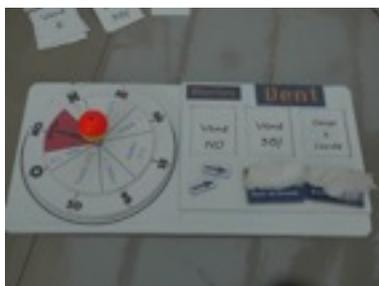
- **petite roue d'allures praticables** : même matériaux, une pique en bois comme axe, une prolongation d'angle d'allure avec 2 bouchons coulissant



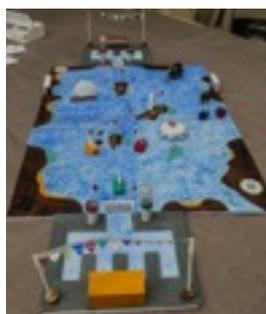
sur un petit cordon fin.

- **plateau de pilotage du jeu**

et petits boîtiers de rangement, taillés dans le restant de carton plume ; attention à la colle utilisée -colle blanche type « scolaire » de préférence, certaines colles dissolvent le coeur en mousse du matériau.



- **Règle du jeu** : document à imprimer si possible sur format A3 recto-verso que l'on pliera en 2 pour obtenir un livret (d'où la mise en page du pdf proposé).



Reste à trouver une jolie boîte pour ranger tout cela !

Bonne nav ! bon vent ! en vous souhaitant de tirer souvent la carte « sieste » ou « partie de pêche »...

une réalisation : CréAD - Alain Dugast - 2020