

Outside the Box
Chemin du Martinet 28, 1007 Lausanne

Rejoignez-nous sur
📺 📱 📧

maryanning.ch



Part à la Chasse aux fossiles

avec Mary Anning !

Document atelier conçu par Cinéma Public Films

La Chasse aux fossiles

BUT ET RÈGLES DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui atteint la case 63 le premier.

Chaque joueur choisit son personnage et pose son pion sur la case départ. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun lance les deux dés et avance du nombre total de cases. Attention aux cases spéciales: elles peuvent t'aider... ou te ralentir! Pour atteindre la case 63, le joueur doit faire le nombre exact de points. S'il en fait trop, il recule du nombre de points en excès!

LES CASES SPÉCIALES

Case 4 > Tu trouves un fossile d'ammonite! Une belle découverte qui t'aide à aller plus vite. **Avance en case 7.**

Case 6 > Le Capitaine Curios t'amène en bateau, le vent souffle fort, vous avancez très vite! **Avance en case 34!**

Case 8 > La marée monte, tu es bloqué.e! Il faut attendre que la mer redescende... **Passe ton tour.**

Case 13 > Les falaises de Lyme Regis peuvent être dangereuses, tu glisses sur une roche mouillée! **Reculé en case 10.**

Case 16 > Une tempête arrive, il faut vite se mettre à l'abri! **Passe ton tour.**

Case 18 > Tu vends ton premier fossile à M. Buckland! Bravo, ton travail commence à porter ses fruits! **Avance en case 21.**

Case 20 > Tu présentes ta trouvaille à un scientifique! Bravo pour le partage de connaissance! **Avance en case 23.**

Case 22 > Oh non! Tu as cassé un fossile par accident... Tes efforts sont réduits à néant. **Retourne en case 1.**

Case 25 > M. Buckland vous annonce que ton fossile va être exposé dans un musée! Bravo, le monde entier découvre ton travail! **Avance en case 40!**

Case 29 > Tu lis un livre avec Elisabeth Philpot et découvre plein de nouvelles choses sur la paléontologie. **Rejoue.**

Case 33 > Tu ne trouves pas d'acheteur pour ton fossile. Il est parfois difficile de gagner sa vie grâce à la science. **Reculé en case 28.**

Case 36 > Attention aux chutes de pierres suite aux fortes pluies! Tu ne repartiras à la chasse aux fossiles que demain. **Passe ton tour.**

Case 39 > Le révérend te surprend à faire l'école buissonnière. **Retourne en case 21.**

Case 44 > Un scientifique a publié un article... sans te citer! Pas facile d'être reconnue quand on est une femme. **Reculé en case 40.**

Case 46 > Tu découvres un ichthyosaure! Bravo! C'est la première fois qu'un squelette complet est trouvé. **Avance en case 52.**

Case 51 > Tu trouves un plésiosaure dans la falaise! Quelle découverte spectaculaire! **Avance directement à la case 58.**

Case 53 > Ton frère, Joe, t'accompagne pour creuser. Ensemble, vous êtes plus efficaces! **Avance en case 55.**

Case 56 > Capitaine Curios n'aime pas qu'on lui rappelle son passé douloureux. Il te chasse de sa cabane. **Reculé en case 40.**

Case 63 > Félicitations, tu es arrivé.e au bout de cette aventure! Comme Mary Anning, tu as observé, cherché, découvert... Te voilà maintenant un.e paléontologue confirmé.e!





Comment créer ton jeu ?

- Dégrafe les pages de ce document.
- Découpe les 6 pions ci-dessous, marque les plis pour faire les socles et colle-les par le haut en utilisant les languettes.



