Relevé de crue

Classe : ..... Table : ..... Crue : .....

Chaque soir, après la crue, on complète la colonne du jour et on place le point (jour ; niveau) sur le graphique. Les courbes en pointillés donnent la **prévision** : le niveau atteint si le dé et les événements n'ajoutaient rien.

Jour	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Montée prévue									
Dé (−1, 0, +1)									
Événement									
Montée du jour									
Niveau du soir									
Écart à la prévision									



Bilan : quartiers inondés : ..... Étoiles : ☆ ☆ ☆ Pic de la crue : niveau ..... au jour .....

Le relevé est-il resté au-dessus ou au-dessous de la prévision ? .....

La Crue de la Seille

mémo · recto

Un jour en trois temps

1. **Événement** : on retourne une carte.
2. **4 interventions**, les équipes à tour de rôle. Flashcard juste : **3 actions** ; fausse : 1 action.
3. **La crue** : montée = montée prévue du jour + dé + événement.

Le dé de crue

 −1 · 0 · +1

Les actions

- Aller au quartier voisin : 1
- Poser un sac sur le quartier de sa brigade : 1
- Installer une pompe (−2 pour ce quartier) : 2
- Bassin, au Moulin : 1 par case ; 6 cases = −1 partout
- Prévision : lancer le dé de crue tout de suite : 1 ; le relancer (une fois par jour) : 1

La Crue de la Seille

mémo · recto

Un jour en trois temps

1. **Événement** : on retourne une carte.
2. **4 interventions**, les équipes à tour de rôle. Flashcard juste : **3 actions** ; fausse : 1 action.
3. **La crue** : montée = montée prévue du jour + dé + événement.

Le dé de crue

 −1 · 0 · +1

Les actions

- Aller au quartier voisin : 1
- Poser un sac sur le quartier de sa brigade : 1
- Installer une pompe (−2 pour ce quartier) : 2
- Bassin, au Moulin : 1 par case ; 6 cases = −1 partout
- Prévision : lancer le dé de crue tout de suite : 1 ; le relancer (une fois par jour) : 1

La Crue de la Seille

mémo · recto

Un jour en trois temps

1. **Événement** : on retourne une carte.
2. **4 interventions**, les équipes à tour de rôle. Flashcard juste : **3 actions** ; fausse : 1 action.
3. **La crue** : montée = montée prévue du jour + dé + événement.

Le dé de crue

 −1 · 0 · +1

Les actions

- Aller au quartier voisin : 1
- Poser un sac sur le quartier de sa brigade : 1
- Installer une pompe (−2 pour ce quartier) : 2
- Bassin, au Moulin : 1 par case ; 6 cases = −1 partout
- Prévision : lancer le dé de crue tout de suite : 1 ; le relancer (une fois par jour) : 1

La Crue de la Seille

mémo · recto

Un jour en trois temps

1. **Événement** : on retourne une carte.
2. **4 interventions**, les équipes à tour de rôle. Flashcard juste : **3 actions** ; fausse : 1 action.
3. **La crue** : montée = montée prévue du jour + dé + événement.

Le dé de crue

 −1 · 0 · +1

Les actions

- Aller au quartier voisin : 1
- Poser un sac sur le quartier de sa brigade : 1
- Installer une pompe (−2 pour ce quartier) : 2
- Bassin, au Moulin : 1 par case ; 6 cases = −1 partout
- Prévision : lancer le dé de crue tout de suite : 1 ; le relancer (une fois par jour) : 1

La Crue de la Seille

mémo · verso

Après la montée, pour chaque quartier

Eau = niveau de la Seille − protections (pompe −2, bassin −1).
Haut de la digue = altitude + nombre de sacs.

- Eau **plus haute** que la digue : le quartier est **inondé** (sacs retirés).
- Eau **au ras** de la digue : elle perd **1 sac**.
- Sinon, rien.

Fin de partie

Après le 9e jour, la décrue commence. 0 quartier inondé : ★★★ ; 1 : ★★ ; 2 : ★.

Au 3e quartier inondé, la ville est perdue.

Le relevé de crue

Chaque soir, on place le point du jour sur le graphique et on le compare à la prévision.

La Crue de la Seille

mémo · verso

Après la montée, pour chaque quartier

Eau = niveau de la Seille − protections (pompe −2, bassin −1).
Haut de la digue = altitude + nombre de sacs.

- Eau **plus haute** que la digue : le quartier est **inondé** (sacs retirés).
- Eau **au ras** de la digue : elle perd **1 sac**.
- Sinon, rien.

Fin de partie

Après le 9e jour, la décrue commence. 0 quartier inondé : ★★★ ; 1 : ★★ ; 2 : ★.

Au 3e quartier inondé, la ville est perdue.

Le relevé de crue

Chaque soir, on place le point du jour sur le graphique et on le compare à la prévision.

La Crue de la Seille

mémo · verso

Après la montée, pour chaque quartier

Eau = niveau de la Seille − protections (pompe −2, bassin −1).
Haut de la digue = altitude + nombre de sacs.

- Eau **plus haute** que la digue : le quartier est **inondé** (sacs retirés).
- Eau **au ras** de la digue : elle perd **1 sac**.
- Sinon, rien.

Fin de partie

Après le 9e jour, la décrue commence. 0 quartier inondé : ★★★ ; 1 : ★★ ; 2 : ★.

Au 3e quartier inondé, la ville est perdue.

Le relevé de crue

Chaque soir, on place le point du jour sur le graphique et on le compare à la prévision.

La Crue de la Seille

mémo · verso

Après la montée, pour chaque quartier

Eau = niveau de la Seille − protections (pompe −2, bassin −1).
Haut de la digue = altitude + nombre de sacs.

- Eau **plus haute** que la digue : le quartier est **inondé** (sacs retirés).
- Eau **au ras** de la digue : elle perd **1 sac**.
- Sinon, rien.

Fin de partie

Après le 9e jour, la décrue commence. 0 quartier inondé : ★★★ ; 1 : ★★ ; 2 : ★.

Au 3e quartier inondé, la ville est perdue.

Le relevé de crue

Chaque soir, on place le point du jour sur le graphique et on le compare à la prévision.