



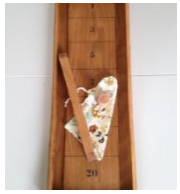

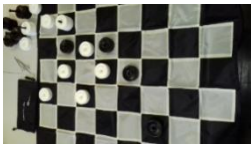









RÉPERTOIRE



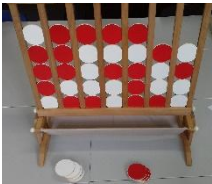



Jeux surdimensionnés

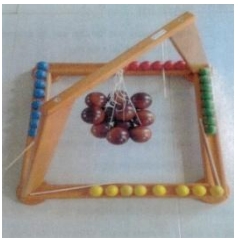




En cliquant sur le nom du jeu, vous accédez à sa fiche descriptive (inventaire et règle du jeu).

n°	Jeu	Type	Inventaire	Dimensions (pour le transport)
1 A 1 B	A coopératif X 2	coopération	<ul style="list-style-type: none"> 1 plateforme en bois 4 cordes (jaune, rouge, verte et bleue) 	<ul style="list-style-type: none"> 1 A) L 220 cm l 80 cm 1 B) L 200 cm l 80 cm
2 A 2 B	Air Hockey X 2	adresse stratégie	<ul style="list-style-type: none"> 1 plateau de jeu 2 frappeurs 1 palet 1 flacon de poudre de carrom 	<ul style="list-style-type: none"> L 130 cm l 70 cm P 5 cm
3 A 3 B 3 C	Bâtons polynésiens X 3	coopération	<ul style="list-style-type: none"> 1 bâton avec 1 ceinture réglable et 1 ficelle avec un petit morceau de bois, transportables dans un sac en tissu 	<ul style="list-style-type: none"> 70 cm de long
4	Jeu des Bâtonnets	stratégie	<ul style="list-style-type: none"> 1 Socle de 122 X 41 cm 16 bâtonnets 	<ul style="list-style-type: none"> L 125 cm l 45 cm P 8 cm
5	Billard balinais	adresse stratégie	<ul style="list-style-type: none"> 1 plateau en chêne 2 queues de billard de 122cm 1 pion et une bille en bois 	<ul style="list-style-type: none"> L 110 cm l 57 cm P 5 cm
6	Billard des pirates	adresse stratégie	<ul style="list-style-type: none"> 1 damier en bois avec pieds à visser 32 boules en bois (8 boules de chaque couleur) 4 maillets en bois 	<ul style="list-style-type: none"> L 56 cm l 56 cm P 5 cm

7	Billard finlandais		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu en bois • 12 quilles (numérotées de 1 à 12) • 1 pochette en tissu • 1 arbalète 	<ul style="list-style-type: none"> • L 120 cm • l 51 cm • P 6 cm
8	Billard hollandais		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu 122 cm x 41 cm • 30 palets en buis 	<ul style="list-style-type: none"> • L 125 cm • l 45 cm • P 8 cm
9	Billard indien		adresse stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu • 11 pions marron (9 + 2 de secours) • 11 pions noirs (9 + 2 de secours) • 2 pions rouges appelés Reine (1+1) • 1 palet appelé percuteur • 1 flacon de poudre de carrom 	<ul style="list-style-type: none"> • L 70 cm • l 70 cm • P 5 cm
10	Chamboule ligne		stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1 caisse avec :</u> • 4 plateaux de bois • 18 balles en bois rouges • 18 balles en bois vertes 	<ul style="list-style-type: none"> • L 38 cm • l 28 cm • P 28 cm
11	Le Chat et la souris		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau • 1 tunnel en bois • 5 boules en buis • 1 gobelet • 1 sac de tissu 	<ul style="list-style-type: none"> • L 125 cm • l 45 cm • P 8 cm
12	Crokinole		adresse stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu • 12 palets clairs • 12 palets foncés 	<ul style="list-style-type: none"> • L 84 cm • l 84 cm • P 10 cm
13	Jeu de Dames		stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1 sachet en tissu avec :</u> • 1 tapis damier • 4 sardines • 12 pions noirs • 12 pions blancs 	<ul style="list-style-type: none"> • L 46 cm • l 20 cm • P 20 cm

14	Dingo disc		coopération	<ul style="list-style-type: none"> • 1 grande boîte avec couvercle • 1 potence avec un disque suspendu • pions cylindriques pour jouer : 20 grands, 20 moyens et 20 petits • 1 dé avec des faces couleur • 1 dé classique 	<ul style="list-style-type: none"> • L 53 cm • l 53 cm • P 12 cm
15	Dominos		<u>stratégie</u>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1 caisse avec :</u> • 28 dominos • 1 tapis de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • L 55 cm • l 35 cm • P 30 cm
16	Golf balo		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu en bois 1m X 45 X 6.5 cm • 2 balles de golf 	<ul style="list-style-type: none"> • L 103 cm • l 48 cm • P 8 cm
17	Hockball		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau séparé en deux camps • 2 frappeurs • 1 balle • 2 palets 	<ul style="list-style-type: none"> • L 130 cm • l 70 cm • P 10 cm
18	Lance-balles		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 surface de jeu en contreplaqué • 1 pied articulé avec 4 points de fixation sous la surface de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • L 176 cm • l 30 cm • P 20 cm
19	Jeu de la Meule		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 cadre composé de 2 planches de bois avec encoches • 1 meule sur axe 	<ul style="list-style-type: none"> • L 202 cm • l 16 cm • P 30 cm
20 A	Passe trappe		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu avec 2 élastiques • 10 palets • 6 marqueurs • 1 sablier 	<ul style="list-style-type: none"> • L 102 cm • l 55 cm • P 6 cm
20 B	X 2				

21	Passe trappe pliable		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu (pliable) • 10 palets 	<ul style="list-style-type: none"> • L 100 cm • l 45 cm • P 15 cm
22	Piste cible		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 piste de jeu avec une cible sérigraphiée • 12 palets en 4 couleurs • 1 petit sac 	<ul style="list-style-type: none"> • L 105 cm • l 45 cm • P 8 cm
23	Le Pont de singe		coopération	<ul style="list-style-type: none"> • 1 support en bois avec 2 élastiques • 24 grands bâtonnets • 18 bâtonnets moyens 	<ul style="list-style-type: none"> • L 60 cm • l 25 cm • P 30 cm
24	Puissance 4		stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau • 42 palets en bois (21 rouges, 21 blancs) 	<ul style="list-style-type: none"> • L 100 cm • l 95 cm • P 40 cm
25	Roll'up		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 support en bois • 2 queues de billard • 1 boule rouge en bois 	<ul style="list-style-type: none"> • L 110 cm • l 37 cm • P 12 cm
26	Le Saut de puce		adresse	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau avec 6 catapultes • 1 bol récepteur • 24 jetons (4 verts, 4 blancs, 4 jaunes, 4 bleus, 4 rouges, 4 noirs) 	<ul style="list-style-type: none"> • L 50 cm • l 50 cm • P 15 cm
27	Shut the box / Trac		stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu • 2 dés en bois 	<ul style="list-style-type: none"> • L 84 cm • l 44 cm • P 8 cm
28.3	Skis coopératifs	Pour 3 personnes	coopération	<ul style="list-style-type: none"> • 3 paires de skis 	<ul style="list-style-type: none"> • L 105 cm / l 15 cm
28.5		Pour 5 personnes		<ul style="list-style-type: none"> • 2 paires de skis 	<ul style="list-style-type: none"> • L 205 cm / l 15 cm

29	Suspens		coopération	<ul style="list-style-type: none"> • 1 cadre support avec une potence • Une grappe de grosses boules fixées 2 par 2 • 32 petites boules percées : 8 rouges, 8 bleues, 8 vertes et 8 	<ul style="list-style-type: none"> • L 70 cm • l 70 cm • P 60 cm
30 A 30 B	Les Tours de Hanoi X 2		stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu en chêne avec 3 supports pour les pièces • 5 pièces carrées, de tailles différentes et d'essences de bois différents 	<ul style="list-style-type: none"> • L 80 cm • l 32 cm • P 25 cm
31	Tour infernale		coopération	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1 caisse avec :</u> • 60 kaplas • 1 couverture 	<ul style="list-style-type: none"> • L 55 cm • l 35 cm • P 24 cm
32	Trapenum		stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • 1 boîte en bois avec des trous • 48 cartes • 11 paires d'objets et leur photo : 2 balles, 2 citrons, 2 noix, 2 clémentines, 2 sardines, 2 dés, 2 boutons, 2 moumoutes en fourrure, 2 cochonnets, 2 bobines, pinces à linge 	<ul style="list-style-type: none"> • L 55 cm • l 35 cm • P 24 cm
33	Tric Trac		stratégie	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu • 2 dés en bois • 36 pions (4 séries de 9, numérotés de 1 à 9) 	<ul style="list-style-type: none"> • L 54 cm • l 53 cm • P 5 cm

A COOPÉRATIF - Règle du jeu

Description : 1 plateforme en bois et 4 cordes à utiliser doublées (jaune, rouge, verte et bleue)



Le groupe doit **jouer ensemble et communiquer** pour permettre au joueur central de tenir en équilibre et d'avancer.

La communication est essentielle dans ce jeu en bois : respecter les consignes, ne pas tout tirer à soi, écouter les autres, s'organiser. C'est un jeu pour **renforcer l'esprit d'équipe et la complicité**. Il est adapté à des groupes 4 à 9 personnes.

Positionnement et fixation des cordes

Les cordes doivent être doublées et positionnées suivant le croquis ci-dessous :



A COOPÉRATIF - Règle du jeu

Description : 1 plateforme en bois et 4 cordes à utiliser doublées (jaune, rouge, verte et bleue)



Le groupe doit **jouer ensemble et communiquer** pour permettre au joueur central de tenir en équilibre et d'avancer.

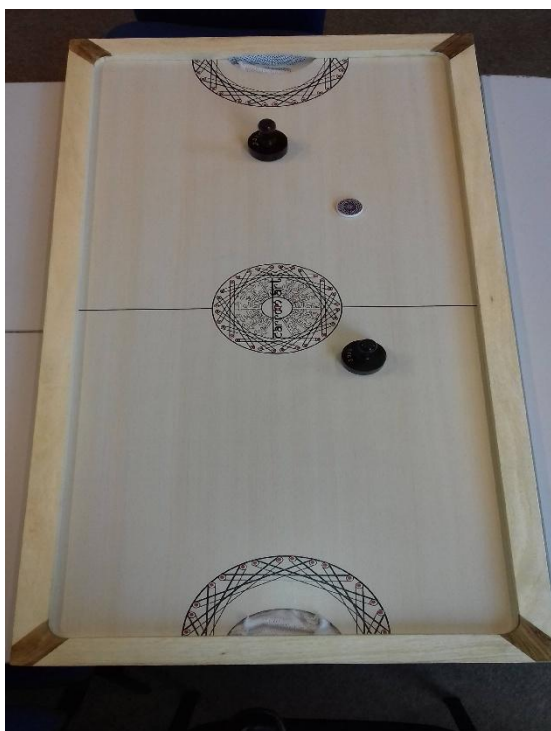
La communication est essentielle dans ce jeu en bois : respecter les consignes, ne pas tout tirer à soi, écouter les autres, s'organiser. C'est un jeu pour **renforcer l'esprit d'équipe et la complicité**. Il est adapté à des groupes 4 à 9 personnes.

Positionnement et fixation des cordes

Les cordes doivent être doublées et positionnées suivant le croquis ci-dessous :



AIR HOCKEY - Inventaire



- 1 plateau de jeu
- 2 frappeurs
- 1 palet
- 1 flacon de poudre de carrom ou poudre de glisse (à utiliser avec modération)

AIR HOCKEY - Règle du jeu



But du jeu :

Être le premier joueur à marquer le nombre de buts définis au départ.

Nombre de joueurs : 2

Les joueurs décident du nombre de buts à atteindre pour gagner la partie (5 ou 10 points), un tirage au sort définit le joueur qui débute la partie.

À l'aide du frappeur, on doit essayer d'envoyer le palet dans le but adverse.

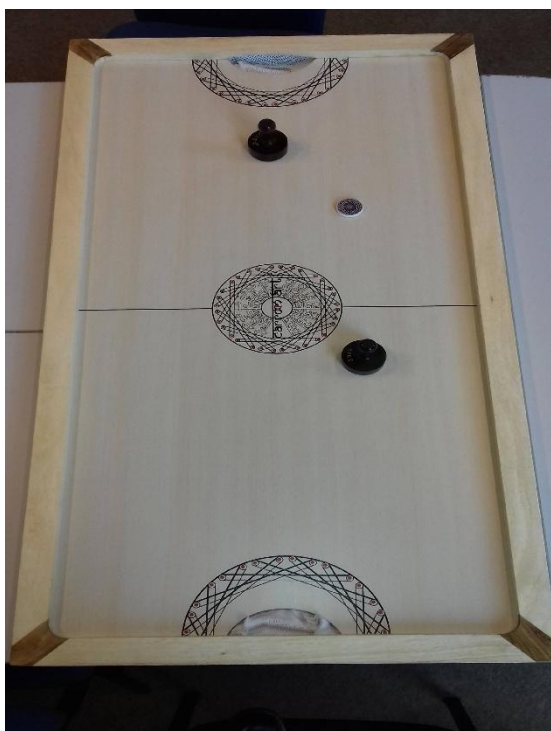
Il est interdit de franchir la ligne centrale avec le frappeur et de boucher les cages avec son bras.

Il est interdit de pénétrer dans sa zone défensive (zone devant les buts) avec son frappeur.

Si cette zone est franchie, le palet doit être rendu à l'adversaire.

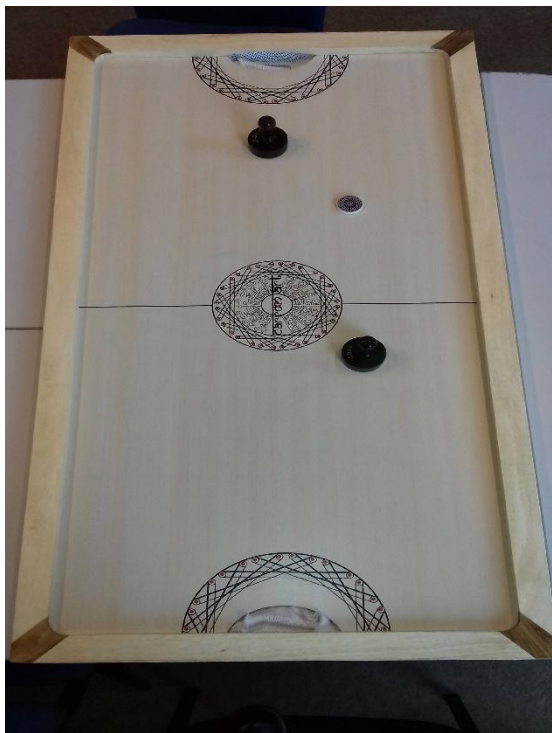
Un palet qui entre dans les buts et ressort est une « gamelle ». Elle enlève 1 point à celui qui l'a encaissée.

AIR HOCKEY - Inventaire



- 1 plateau de jeu
- 2 frappeurs
- 1 palet
- 1 flacon de poudre de carrom ou poudre de glisse (à utiliser avec modération)

AIR HOCKEY - Règle du jeu



But du jeu :

Être le premier joueur à marquer le nombre de buts définis au départ.

Nombre de joueurs : 2

Les joueurs décident du nombre de buts à atteindre pour gagner la partie (5 ou 10 points), un tirage au sort définit le joueur qui débute la partie.

À l'aide du frappeur, on doit essayer d'envoyer le palet dans le but adverse.

Il est interdit de franchir la ligne centrale avec le frappeur et de boucher les cages avec son bras.

Il est interdit de pénétrer dans sa zone défensive (zone devant les buts) avec son frappeur.

Si cette zone est franchie, le palet doit être rendu à l'adversaire.

Un palet qui entre dans les buts et ressort est une « gamelle ». Elle enlève 1 point à celui qui l'a encaissée.

BÂTONS POLYNÉSIENS

Comment ça se présente ?

Un bâton pourvu à ses extrémités d'une ceinture réglable et en son milieu d'une ficelle au bout de laquelle se trouve un petit morceau de bois.



Comment on y joue ?

Ce jeu se joue à deux. Chaque joueur fixe le bâton à sa taille à l'aide de la ceinture. En coordonnant leurs mouvements, et sans utiliser leurs mains, ils doivent enrouler la ficelle centrale autour du bâton puis, toujours de la même façon, dérouler la ficelle et enfin, enchaîner les deux mouvements.

Un hula hoop coopératif, des mouvements à coordonner et de belles tranches de fous rires !

Et qu'est-ce qu'on peut faire d'autre ?

Par exemple, vous pouvez utiliser le petit bout de bois pour faire avancer une balle en la poussant.

Et si vous êtes très doués, vous pouvez envisager un match ! Bref, laissez libre cours à votre imagination !

BÂTONS POLYNÉSIENS

Comment ça se présente ?

Un bâton pourvu à ses extrémités d'une ceinture réglable et en son milieu d'une ficelle au bout de laquelle se trouve un petit morceau de bois.



Comment on y joue ?

Ce jeu se joue à deux. Chaque joueur fixe le bâton à sa taille à l'aide de la ceinture. En coordonnant leurs mouvements, et sans utiliser leurs mains, ils doivent enrouler la ficelle centrale autour du bâton puis, toujours de la même façon, dérouler la ficelle et enfin, enchaîner les deux mouvements.

Un hula hoop coopératif, des mouvements à coordonner et de belles tranches de fous rires !

Et qu'est-ce qu'on peut faire d'autre ?

Par exemple, vous pouvez utiliser le petit bout de bois pour faire avancer une balle en la poussant.

Et si vous êtes très doués, vous pouvez envisager un match ! Bref, laissez libre cours à votre imagination !

BÂTONS POLYNÉSIENS

Comment ça se présente ?

Un bâton pourvu à ses extrémités d'une ceinture réglable et en son milieu d'une ficelle au bout de laquelle se trouve un petit morceau de bois.



Comment on y joue ?

Ce jeu se joue à deux. Chaque joueur fixe le bâton à sa taille à l'aide de la ceinture. En coordonnant leurs mouvements, et sans utiliser leurs mains, ils doivent enrouler la ficelle centrale autour du bâton puis, toujours de la même façon, dérouler la ficelle et enfin, enchaîner les deux mouvements.

Un hula hoop coopératif, des mouvements à coordonner et de belles tranches de fous rires !

Et qu'est-ce qu'on peut faire d'autre ?

Par exemple, vous pouvez utiliser le petit bout de bois pour faire avancer une balle en la poussant.

Et si vous êtes très doués, vous pouvez envisager un match ! Bref, laissez libre cours à votre imagination !

JEU DES BÂTONNETS - Inventaire



- 1 Socle de 122 X 41 cm
- 16 bâtonnets
- 1 règle du jeu

Règle du jeu

- On tire au sort le joueur qui commence.
- Chaque joueur enlève au choix 1 – 2 ou 3 bâtonnets puis c'est au tour de l'adversaire de retirer 1 – 2 ou 3 bâtonnets.
- Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.

BILLARD BALINAIS - Inventaire



- Un plateau en chêne
(ce qui explique le poids... 😊)
- Deux queues de billard de 122 cm
- Un pion et une bille en bois

But du jeu :

Marquer des buts dans le camp adverse.

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu

Les deux joueurs se mettent d'accord sur les conditions de victoire, nombre de buts ou durée de la partie.

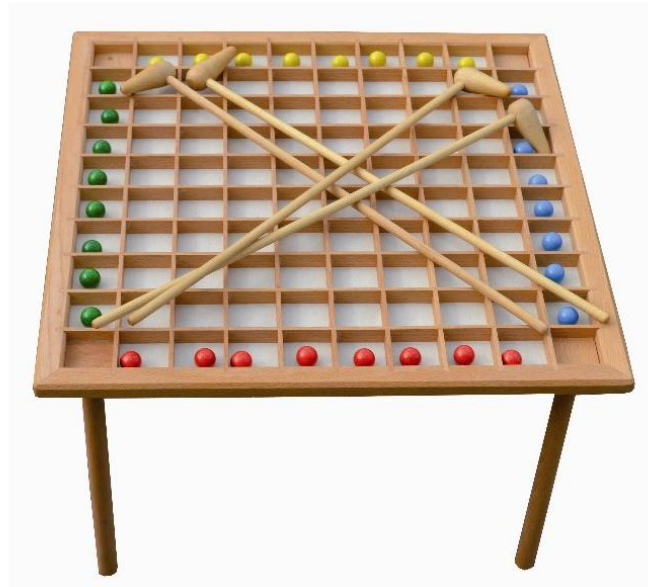
Chaque joueur choisit son but.

Le palet (ou pion ou bille) est placé au centre.

On tire au sort celui qui engage.

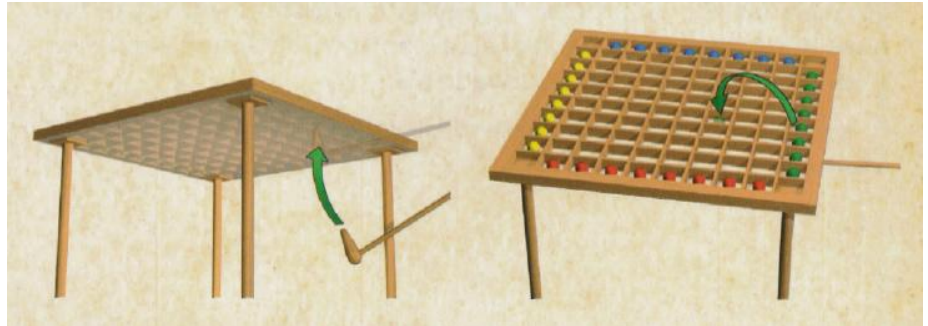
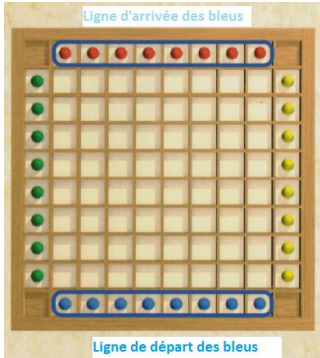
À tour de rôle, chacun va percuter le palet avec la queue, comme au billard. On ne tire que lorsque le palet s'est arrêté. Quand le palet touche le fond du but, un point est marqué (même s'il ressort). Le palet est alors remis au centre et l'engagement est fait par celui qui vient d'encaisser le but.

BILLARD DES PIRATES - Inventaire



- 1 damier en bois massif avec pieds à visser
- 32 boules en bois de couleurs différentes (8 boules de chaque couleur)
- 4 maillets en bois
- 1 règle du jeu

BILLARD DES PIRATES - Règle du jeu



Chaque joueur reçoit un maillet en bois et 8 boules en bois d'une même couleur, qu'il aligne sur une rangée, dans les cases de départs. Lorsqu'on joue à 2, on occupe les 2 rangées opposées.

On désigne celui qui commence. Les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chacun frappe une boule de sa couleur par dessous, avec son maillet.

1. Si la boule ne bouge pas ou retombe dans la même case, le joueur recommence ;
2. Si la boule sort du damier, elle est perdue ;
3. Si la boule atterrit sur une case déjà occupée par une bille d'une autre couleur, celle-ci est prise, on la conserve dans son trésor et on la retire du jeu (elle vaudra 2 points à la fin) ;
4. Si la boule atterrit sur la ligne d'arrivée, c'est-à-dire la rangée qui se trouve en face de celle du départ, on la retire du jeu pour la mettre de côté (elle vaudra 4 points à la fin) ;
5. Si la boule atterrit sur la rangée de départ d'un joueur adverse, à droite ou à gauche, ce dernier peut la prendre (elle vaudra 1 point à la fin)

Les boules qui se trouvent encore sur la rangée de départ ne peuvent pas être prises.

Attention : si la boule que vous avez frappée atterrit dans une case qui contient déjà une de vos boules, les deux restent dans la case. Si un joueur suivant lance une de ses boules dans cette case, il capture les deux boules. Lorsque c'est à nouveau votre tour, et si les deux boules sont toujours dans cette case, vous devez jouer à cet endroit jusqu'à ce qu'au moins une des deux boules quitte la case.

Fin du jeu : Un joueur a terminé lorsqu'il n'a plus de boules sur sa rangée de départ. Les boules qui ont été amenées sur la ligne d'arrivée valent 4 points chacune, chaque boule prise vaut 2 points. Le premier qui a terminé compte combien de coups ses adversaires doivent encore jouer pour avoir terminé à leur tour. Chaque coup leur enlève un point du résultat final.

BILLARD FINLANDAIS - Inventaire



- 1 plateau de jeu en bois
- 12 quilles (numérotées de 1 à 12)
- 1 pochette en tissu
- 1 arbalète
- 1 élastique (à monter sur l'arbalète)
- 1 palet
- 1 règle du jeu

Règle du jeu



De 2 à 16 joueurs.

Vous pouvez jouer individuellement ou par équipe.

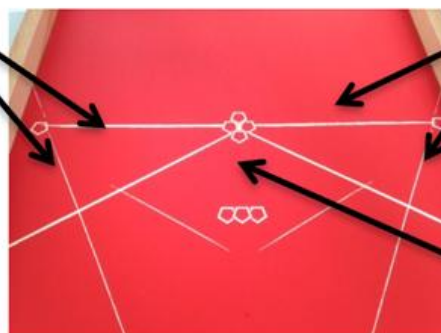
Placez les quilles dans la zone de départ en respectant le nombre de quilles à placer par ligne.

Les joueurs jouent chacun leur tour. À chaque tour de jeu, un joueur projette le palet dans le but de faire tomber une ou plusieurs quilles. Le palet ne pourra être projeté qu'avec l'élastique fixé sur l'arbalète. L'arbalète peut être déplacée mais dans la limite de la **zone de lancer**.

ZONE DE
LANCER



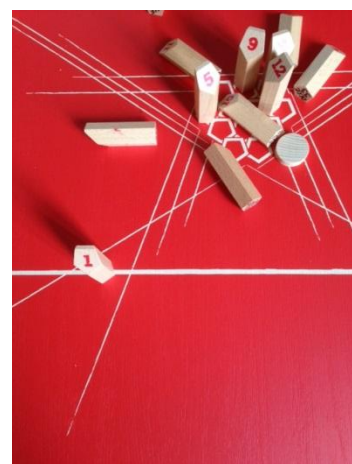
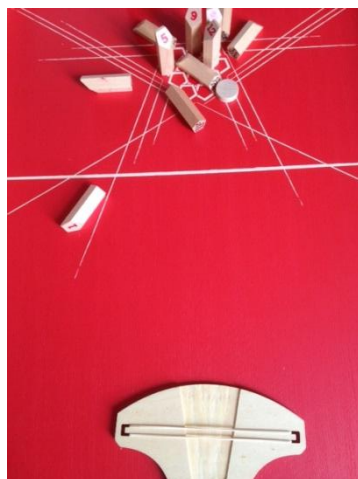
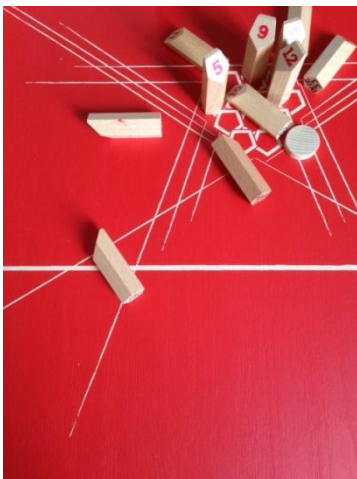
ZONE DE
DEFENSE



ZONE DE
DEFENSE

ZONE DE
RETOUR

1. Quand un joueur fait tomber une quille il marque sa valeur en points.
 - *Par exemple, le joueur fait tomber la quille de valeur 3, il marque 3 points.*
2. Quand un joueur fait tomber plusieurs quilles, il marque autant de points que le nombre de quilles tombées.
 - *Par exemple, le joueur fait tomber 2 quilles, il marque 2 points.*
3. Si un joueur ne fait tomber **aucune quille, il perd 5 points**. On ne peut pas descendre en dessous de 0 point.
4. Une fois qu'il a tiré, le joueur a **deux possibilités** :
 - Soit le joueur compte ses points et les quilles **sont replacées exactement à l'endroit** où elles sont tombées.
 - Soit le joueur décide de placer la quille ou les quilles tombées dans **la zone de défense** plutôt que de les replacer à l'endroit où elles sont tombées et **il ne marque alors aucun point**. Ceci peut être une stratégie car la partie prend fin quand un joueur atteint exactement 70 points !
5. Si le joueur décide de placer la ou les quilles dans **la zone de défense**, il peut les placer n'importe où, à condition que **les quilles soient espacées d'au moins un palet l'une de l'autre**.
6. Si une quille tombe sur une autre quille, le palet ou un bord, elle n'est pas prise en compte.
7. Si une ou plusieurs quilles sortent du plateau de jeu, le joueur doit les placer dans **la zone de retour et il ne marque aucun point**, même si d'autres quilles sont tombées sur le plateau.
8. Si une quille ou sa base se retrouve **devant la première ligne**, le joueur doit la replacer le long de la ligne. La quille n'est pas prise en compte dans le décompte.



9. Si après un tir, **un joueur dépasse 70 points, il diminuera son score de la manière suivante** :
 - **Si plusieurs quilles font dépasser 70 points**, alors le score diminuera de valeur totale des points des quilles tombées.
 - *Par exemple : le score du joueur est de 69 points, s'il fait tomber les quilles de valeur 7 et 6, il diminuera son score de 13 points et son score passera à 56 points.*
 - **Si une quille fait dépasser 70 points**, le score diminuera de la valeur de la quille tombée.
 - *Par exemple, le score du joueur est de 68 points s'il fait tomber la quille de valeur 6, son score diminuera de 6 points et passera à 62 points.*
 - **Il est interdit de placer la quille ou les quilles tombées dans la zone de défense pour ainsi ne marquer aucun point quand la ou les quilles tombées font dépasser au joueur le score de 70 points. Ce serait trop facile !**

Fin du jeu : La partie prend fin, quand **un joueur atteint exactement 70 points**.

BILLARD HOLLANDAIS - Inventaire



- Un plateau de jeu 122 cm x 41cm
- 30 palets en buis
- Une règle du jeu

But du jeu :

Lancer les palets individuellement dans les 4 compartiments. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

Règle du jeu

1. La partie se joue en trois fois. Le joueur lance tous les palets. Les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur qui les rejoue une deuxième, puis une troisième fois.
2. Chaque série (c'est-à-dire lorsqu'il y a un palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant en plus d'une série sont comptés en fonction des points indiqués sur les compartiments. Le maximum absolu est de 148 points !

Exemple de calcul du score :

3 séries complètes à 20 points = 60 points
 1 palet dans le compartiment 2 = 2 points
 2 palets dans le compartiment 3 = 6 points
 1 palet dans le compartiment 1 = 1 point
TOTAL du SCORE = 69 points



BILLARD INDIEN (CARROM) - Inventaire



- Un plateau de jeu
- 11 pions marron (9 pour le jeu et 2 de secours en cas de perte)
- 11 pions noirs (9 pour le jeu et 2 de secours en cas de perte)
- 2 pions rouges appelés Reine (1 pour le jeu et 1 de secours en cas de perte)
- 1 palet appelé percuteur
- 1 flacon de poudre de carrom pour rendre la surface de jeu plus glissante (à utiliser avec modération)

Règle du jeu

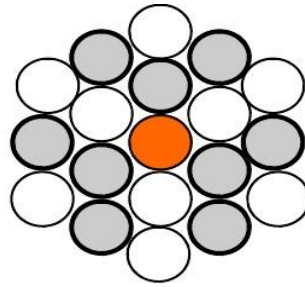
Description et but du jeu :

Le Carrom se joue à deux ou à quatre. À deux, les joueurs se font face ; à quatre, les joueurs se faisant face forment une équipe. À chaque joueur ou équipe correspond une couleur : marron ou noir (la couleur de chaque joueur ou équipe est déterminée par le premier pion rentré). La partie s'arrête lorsqu'un joueur a fait rentrer tous ses pions dans les 4 trous du plateau. On compte alors les points de chacun.

Déroulement de la partie :

On place tous les pions (9 pions marron, 9 pions noirs et 1 pion rouge) au centre du plateau. La Reine (pion rouge) est placée au centre de la rosace sur le cercle rouge.

Les pions sont disposés de la façon suivante :



Le premier joueur, tiré au sort, casse la rosace. Il continue de jouer tant qu'il réussit à rentrer ses pions. Après chaque essai manqué, c'est au tour de l'adversaire.

Le percuteur :

C'est à l'aide du percuteur que chaque joueur tente de faire rentrer les pions de sa couleur dans les trous. Le percuteur doit obligatoirement être placé à cheval sur la double ligne appelée « ligne de camp » située devant lui. Aux extrémités de chacune se trouve un rond rouge, le percuteur ne doit jamais le chevaucher. Il doit être entièrement sur le rond ou à côté et non à cheval.

Le joueur projette le percuteur d'une chiquenaude contre un pion, de telle sorte que le pion tombe dans un trou. Il est possible d'effectuer des tirs directs ou indirects (bande, pion adverse...).

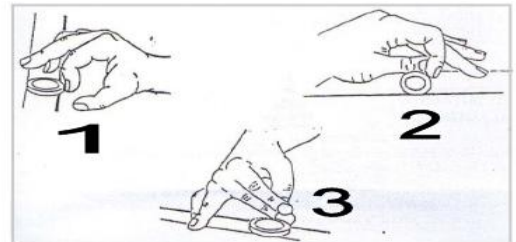


La Reine :

Un joueur peut commencer la « chasse à la Reine » s'il a déjà logé l'un de ses pions dans un trou. Lorsque que la Reine est envoyée dans un trou, le joueur ne la conserve que s'il la double, c'est-à-dire s'il fait rentrer immédiatement après l'un de ses pions dans un trou. S'il n'y arrive pas, la reine est remise en jeu et retourne sur le cercle rouge au centre du plateau et le joueur passe la main.

Techniques de tir :

Les tirs se font soit avec l'index (schéma 1), soit avec le majeur (schéma 2) ou avec le pouce (schéma 3).



Calcul des points :

Chaque pion rentré vaut 1 point. L'ensemble formé par la Reine et le pion qui la double vaut 5 points.

Les pénalités :

Toute pénalité entraîne le changement de main et se paye par la remise en jeu d'un pion, rentré dans un trou, entre les deux cercles du centre (le petit rouge et le grand noir).

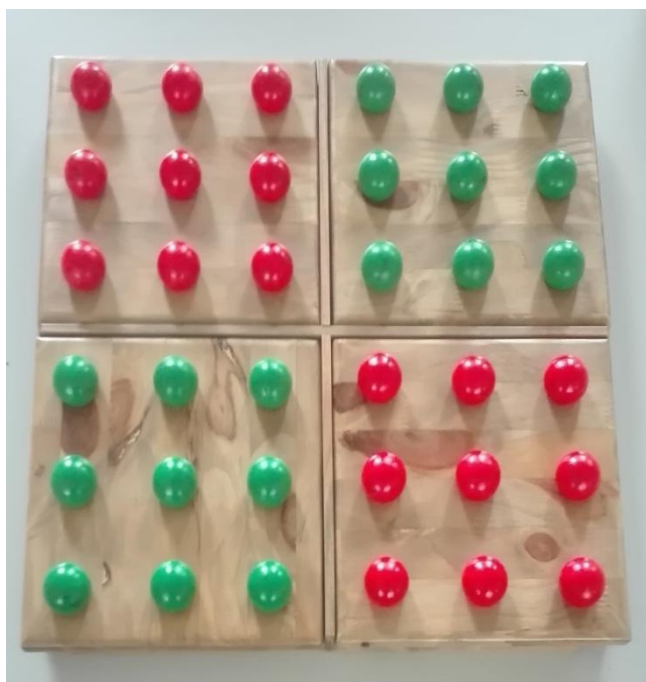
Il y a pénalité lorsque :

- Le percuteur rentre dans un trou
- Le percuteur ou un pion est projeté hors du plateau

Cas particuliers :

- Si un joueur rentre un pion adverse dans un trou, le point est donné à l'adversaire mais le joueur garde la main.
- Si un joueur rentre en même temps le percuteur et un pion adverse, son adversaire marque un point et le joueur « paye » un pion de pénalité.
- Si un joueur rentre en même temps un de ses pions et un pion adverse, chaque joueur marque un point et le joueur garde la main.
- Si un joueur rentre en même temps le percuteur et un de ses pions, il remet le pion en jeu comme pour une pénalité.
- Si un joueur rentre son dernier pion alors que la Reine est toujours en jeu, l'adversaire gagne la partie
- Si un joueur rentre le dernier pion de l'adversaire alors que la Reine est encore en jeu, il perd la partie.

CHAMBOULE LIGNE - Inventaire



- 1 plateau séparé en 4 parties pivotantes
- 36 billes de deux couleurs
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Composer une ligne de 5 pions.

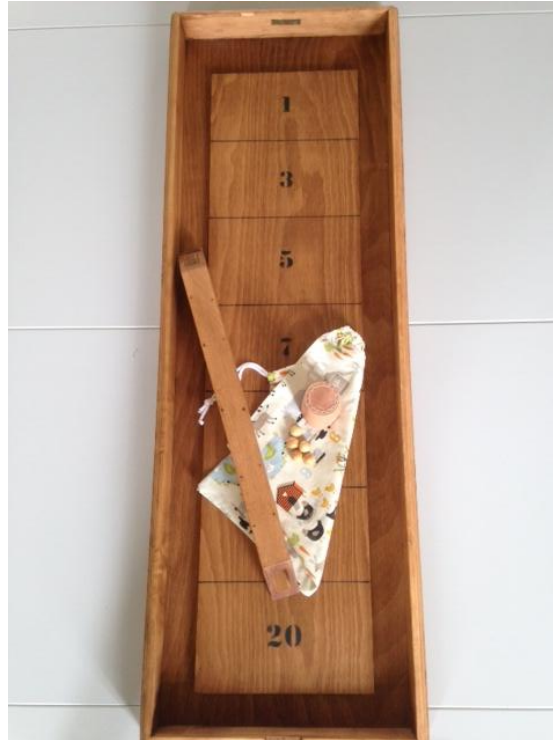
Jeu de stratégie pour 2 joueurs

Règle du jeu

À tour de rôle, les joueurs posent une bille à l'emplacement de leur choix puis aussitôt ils tournent un des quatre plateaux d'un quart de tour dans le sens horaire ou à l'inverse. Un alignement peut être horizontal, vertical ou en diagonale.

La partie est nulle si tous les emplacements sont comblés sans obtenir une ligne ou si les 2 joueurs ont une ligne complète après qu'un des joueurs ait pivoté un plateau.

LE JEU DU CHAT ET DE LA SOURIS - Inventaire



- 1 plateau
- 1 tunnel en bois
- 5 boules en bois
- 1 gobelet
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu

Règle du jeu

Un joueur fait tomber les 5 boules une par une dans le tunnel.

Le second joueur doit essayer d'attraper les boules à l'aide du gobelet, le plus près possible de la sortie.

Pour chaque boule attrapée, on marque les points indiqués dans la zone où celle-ci a été attrapée.

Avant que le lanceur lâche la boule dans le tunnel, le gobelet doit être maintenu plus haut que la hauteur du bord du jeu par le second joueur.

CROKINOLE - Inventaire



- Un plateau de jeu
- 12 palets clairs
- 12 palets foncés
- Règle du jeu / inventaire

Règle du jeu

But du jeu : être le premier à atteindre 100 points - en plusieurs manches si nécessaire.

À deux joueurs :

- Chaque joueur se place de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir (quart de cercle)
- Chacun prend 12 palets d'une couleur et les place devant lui, en dehors du plateau de jeu.
- Le premier joueur est désigné au hasard.
- A son tour, le joueur place un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir puis le lance d'une pichenette.

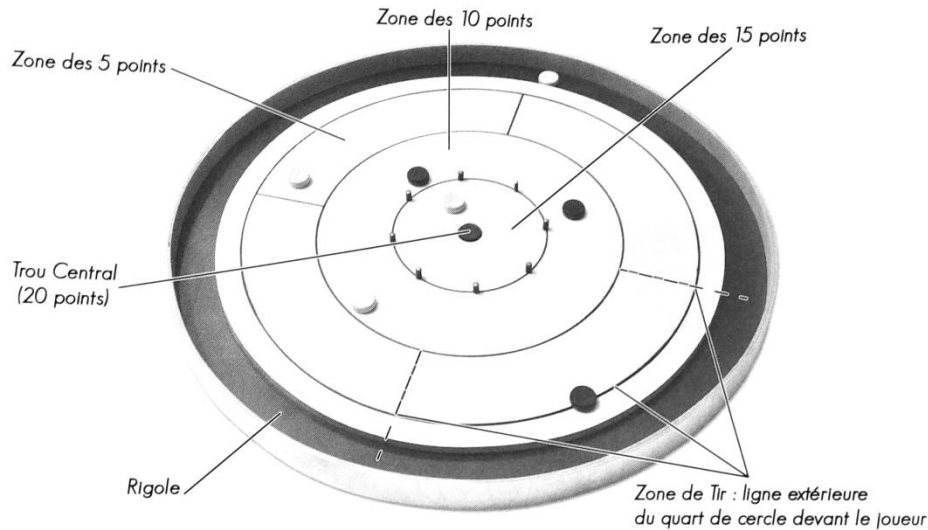
1. Si aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau :

Le joueur tente de placer son palet dans le trou central.

- S'il y parvient, il retire immédiatement son palet et le place de côté. (20 points en fin de manche).

- S'il n'y parvient pas, le palet doit s'arrêter dans la zone des 15 points (ou toucher la ligne) pour rester en jeu, sinon le pion est retiré et placé dans la rigole.

- S'il touche un ou plusieurs de ses propres palets, les palets touchés doivent finir dans la zone des 15 points, sinon le palet lancé et les palets touchés sont retirés et placés dans la rigole.



2. Si un palet adverse se trouve sur le plateau :

- Le joueur doit toucher le palet adverse avec son palet. Il est possible de toucher un de ses propres palets à condition de toucher un palet adverse.
- Si son palet ne touche pas de palet adverse : il est retiré et placé dans la rigole, ses propres palets touchés par mégarde sont retirés également.

Tout palet éjecté lors du tir reste dans la rigole.

Les joueurs alternent leurs lancers jusqu'à ce que les 24 palets aient été utilisés.

Décompte des points :

Chaque joueur additionne les points obtenus :

- 20 points pour chaque palet ayant atteint le trou central
- Pour un palet encore sur le plateau : points de la zone
- Pour un palet qui touche une ligne : points de la zone inférieure

À quatre joueurs :

- Deux équipes de joueurs s'affrontent.
- Les partenaires d'une même équipe se placent en face l'un de l'autre et reçoivent chacun 6 palets.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les règles sont inchangées.

JEU DE DAMES - Inventaire



- 1 tapis damier
- 4 sardines
- 12 pions noirs
- 12 pions blancs
- 6 piquets pour faire des reines

JEU DE DAMES - Règle du jeu

Tout d'abord, le damier doit être orienté de façon à ce que chaque joueur ait en première case en bas à gauche une case foncée. Les 2 joueurs (A et B) placent ensuite leurs pions sur leurs 4 premiers rangs respectifs mais uniquement sur les cases foncées.

Le joueur ayant les pions de couleur claire commence alors la partie.

Les possibilités de déplacements et d'attaques du jeu de dames :

Un pion se déplace uniquement vers l'avant, en diagonale et d'une rangée à l'autre. Si bien que les pions seront durant toute la partie du jeu sur les cases foncées.

Pour prendre un pion à son adversaire, le pion du joueur A doit passer par-dessus le pion du joueur B seulement si celui-ci est diagonalement collé en sachant qu'il est obligatoire que la case derrière soit libre. Si c'est le cas, le joueur A enlève du damier le pion adverse.

Bien qu'il soit impossible de reculer au jeu de dames, cela se fait lors d'une attaque mais bien évidemment toujours en diagonale et avec une case libre derrière.

Attention ! Une prise de pion est obligatoire !

Il est également possible de prendre plusieurs pions d'un seul coup. Pour cela, Il vous suffit à chaque fois d'avoir une case de libre derrière et d'être collé diagonalement à un pion adverse après chaque saut.

Comment obtenir une dame :

Pour obtenir une dame, le pion du joueur A doit arriver sur l'une des cases du dernier rang du joueur B. Quand cela arrive, on ajoute alors un pion enlevé au préalable du damier lors d'une précédente attaque pour le placer par-dessus le pion.

Une dame peut se déplacer librement (en avant et en arrière), franchir plusieurs cases vides et changer de direction tant qu'elle trouve une case vide derrière le pion adverse. Elle peut donc supprimer plusieurs pions adverses d'un seul coup.

Comment gagner une partie de dames :

Le joueur déclaré gagnant est celui qui a réussi à prendre tous les pions de son adversaire. Il arrive que les 2 joueurs n'arrivent pas à prendre tous les pions adverses. La partie est alors considérée comme nulle, sans gagnant. Ne reste plus alors aux 2 joueurs de recommencer une partie !

DINGO DISC - Inventaire



- 1 grande boîte avec couvercle contenant les pièces
- 1 potence avec un disque suspendu
- Pions cylindriques pour jouer : 20 grands, 20 moyens et 20 petits
- 1 dé avec des faces couleur
- 1 dé classique
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Le joueur doit poser tous ses pions sur le disque en équilibre.

Règle du jeu

Version 1 :

1. Distribution des pions :

Chaque joueur a le même nombre de pions suivant le tableau ci-dessous :

Pour 2 joueurs, chaque joueur a	8 grands,	8 moyens,	8 petits ;
Pour 3 joueurs, chaque joueur a	6 grands,	6 moyens,	6 petits ;
Pour 4 joueurs, chaque joueur a	5 grands,	5 moyens,	5 petits ;
Pour 5 joueurs, chaque joueur a	4 grands,	4 moyens,	4 petits ;
Pour 6 joueurs, chaque joueur a	3 grands,	3 moyens,	3 petits ;

2. Lancement des dés :

Le premier joueur (le plus jeune ?) lance les 2 dés.

3. Résultat du lancer :

Dé couleur : la face du dé détermine la zone du disque sur laquelle le joueur posera un pion de la taille de son choix.

Dé chiffre : **face 1** = pénalité ! Le joueur passe son tour sans poser de pion et reçoit des autres joueurs un pion de la taille de leur choix.

faces 2, 3, 4, 5 ou 6 : détermine l'emplacement où le joueur posera 1 pion de la taille de son choix.

- Si une fois le pion posé, le disque reste en équilibre et qu'aucun pion ne tombe, la partie continue avec le joueur suivant.
- Si le disque penche et qu'un ou plusieurs pions tombent, le joueur récupère les pions tombés en laissant sur le disque les pions même s'ils ont bougé. La partie continue avec le joueur suivant.

4. **Fin de la partie :**

Le gagnant de la partie est le joueur qui le premier aura déposé sur le plateau tous ses pions. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à épuisement de leurs pions. Si tous les joueurs posent dans le même tour tous leurs pions, alors il y a MATCH NUL.

5. **Recommandations :**

Il est défendu de tenir le plateau avec les mains.

Ne pas poser les pions à cheval sur les lignes du disque.

Si au bout de 2 essais le pion posé par le joueur tombe du plateau, le joueur garde son pion et passe son tour.

Tant que le joueur suivant n'a pas pris les dés, si des pions tombent, ils sont pour le joueur précédent.

Version 2 :

1. **Distribution des pions :**

Même distribution que dans la version 1.

2. **Lancement des dés :**

Lancement du dé couleur :

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé couleur pour connaître la zone sur laquelle il jouera. À noter : un seul joueur par couleur. Si le dé donne une couleur déjà attribuée, le joueur relance le dé pour avoir une couleur libre.

Lancement du dé chiffre :

Le résultat du lancer est entre 2 et 6 : le joueur pose un pion de son choix sur le chiffre donné par le dé, dans sa zone de couleur.

- Si une fois le pion posé, le disque reste en équilibre et qu'aucun pion ne tombe, la partie continue avec le joueur suivant.
- Si le disque penche et qu'un ou plusieurs pions tombent, le joueur récupère les pions tombés en laissant sur le disque les pions même s'ils ont bougé. La partie continue avec le joueur suivant.

Le résultat du lancer est 1 = pénalité ! Le joueur passe son tour sans poser de pion et reçoit des autres joueurs un pion de la taille de leur choix.

3. **Fin de la partie :**

Le gagnant de la partie est le joueur qui le premier aura déposé sur le plateau tous ses pions. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à épuisement de leurs pions. Si tous les joueurs posent dans le même tour tous leurs pions, alors il y a MATCH NUL.

4. **Recommandations :**

Il est défendu de tenir le plateau avec les mains.

Ne pas poser les pions à cheval sur les lignes du disque.

Si au bout de 2 essais le pion posé par le joueur tombe du plateau, le joueur garde son pion et passe son tour.

Tant que le joueur suivant n'a pas pris les dés, si des pions tombent, ils sont pour le joueur précédent.

DOMINOS - Inventaire



- 28 dominos
6/6 ; 6/5 ; 6/4 ; 6/3 ; 6/2 ; 6/1 ; 6/0
5/5 ; 5/4 ; 5/3 ; 5/2 ; 5/1 ; 5/0
4/4 ; 4/3 ; 4/2 ; 4/1 ; 4/0
3/3 ; 3/2 ; 3/1 ; 3/0
2/2 ; 2/1 ; 2/0
1/1 ; 1/0
0/0
- 1 tapis de jeu

DOMINOS - Règle du jeu

But du jeu :

Poser tous ses dominos sur la table

Nombre de joueurs :

2, 3 ou 4

Règle du jeu :

- Étaler les dominos sur la table, points cachés. Distribuer six dominos à chaque joueur (parties à trois ou quatre joueurs) ;
- celui qui a le double le plus fort commence et pose celui-ci, son voisin pose à l'une des extrémités un domino dont l'une des parties a le même nombre de points ;
- chaque joueur joue à son tour et l'on constitue ainsi une chaîne ;
- si un joueur ne peut pas jouer, plusieurs variantes sont possibles :
- il pioche des dés jusqu'à ce qu'il puisse jouer
- il pioche un dé et passe son tour

La partie se termine quand :

- Aucun des joueurs n'a posé tous ses dominos sur la table, et qu'il est impossible d'en poser (ex. : 4 de chaque côté, plus personne n'a de 4) celui qui totalise le moins de points gagne la partie.
- Un des joueurs a posé tous ses dominos sur la table. C'est le gagnant.

Variante :

- on distribue équitablement (soit 6 pièces maximum) les pièces, de manière à laisser une pioche ;
- le joueur qui possède un double sans valeur, double 0 commence ; à défaut, celui qui a double 1, double 2, etc. ;
- ce joueur peut poser autant de pièces qu'il le peut ;
- le joueur suivant ne peut jouer qu'après avoir attendu que le joueur précédent ait terminé ;
- celui qui ne peut pas poser de domino doit en piocher un seul et essayer de poser celui-ci. Ce qui lui permettra éventuellement de reprendre la pose de ses dominos. S'il ne peut pas jouer, il passe son tour ;
- s'il n'y a plus de dominos dans la pioche, le joueur passe son tour ;
- le gagnant est le premier qui a posé tous ses dominos.

GOLF BALO - Inventaire



- 1 plateau de jeu en bois
- 2 balles de golf
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Mettre la balle dans les trous de votre couleur.

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Règle du jeu

Chaque joueur, ou équipe, choisit la couleur de ses trous.

Chaque fois que la balle tombe dans un trou, c'est 1 point pour le joueur ou l'équipe de la couleur du trou.

Le but est d'atteindre 5 points.

Début de la partie :

Les joueurs saisissent les poignées. À 4 personnes, les membres d'une équipe sont obligatoirement côte à côte. On choisit sa couleur et on positionne la balle au milieu dans le logement prévu à cet effet. C'est partie pour manœuvrer le jeu de manière à viser les trous de sa couleur !

Lorsqu'un point a été marqué, on repositionne la balle au centre et on continue la partie.

Attention :

- Il est interdit de positionner le plus haut que la poitrine des joueurs,
- De faire sauter la balle hors du terrain sous peine de perdre 1 point.

HOCK BALL - Inventaire



- 1 plateau séparé en deux camps avec un but
- 2 frappeurs
- 1 balle
- 2 palais
- 1 règle de jeu

Jeu d'adresse pour 2 joueurs

Règle du jeu

Deux possibilités de jeu avec la balle de babyfoot ou le palais.

Le but : marquer 10 points pour gagner la partie.

Les joueurs doivent défendre leur but et attaquer jusqu'à la ligne médiane. Il est interdit de frapper le frappeur sans bouger au niveau de la ligne de but, devant le filet. La remise en jeu est faite par celui qui vient de mettre un point, il fait rouler la balle ou le palet vers son adversaire qui pourra attaquer dès que la balle ou le palet aura passé la ligne médiane.

LANCE-BALLES - Inventaire



- 1 règle du jeu
- Une surface de jeu en contreplaqué
- Un pied articulé avec 4 points de fixation sous la surface de jeu
- 5 boules en bois

Attention : ce jeu doit être disposé entre deux tables afin d'assurer sa stabilité.

But du jeu :

Atteindre le trou situé en haut de la pente avec la boule en bois.

Règle du jeu

Les boules doivent être lancées depuis le bas du jeu.

Vous avez 5 essais avant de passer la main à votre adversaire !

LE JEU DE LA MEULE - Inventaire



- 1 cadre avec encoches
- 1 meule sur axe
- 1 règle de jeu

Jeu d'adresse pour 1 joueur

Règle du jeu

Positionner la meule au départ, poser de chaque côté sur l'axe et faire rouler les bâtons en avançant les mains sur la rampe de lancement.

On peut également mettre les mains sur la meule et la faire rouler.

Le gagnant est celui qui fait le meilleur score sur 3 lancers.

Si l'axe finit sur deux crans différents, c'est le plus éloigné du départ qui est retenu.

PASSE-TRAPPE - Inventaire



- 1 plateau de jeu avec 2 élastiques
- 10 palets
- 6 marqueurs
- 1 sablier

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu

Au départ, les joueurs placent 5 palets dans leur camp, excepté devant la trappe, puis se tapent dans les mains.

Les 2 joueurs jouent en même temps.

Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp au camp adverse.

Les palets ne peuvent être propulsés qu'avec les élastiques, avec une seule main.

Dès qu'un joueur n'a plus aucun palet dans son camp, il gagne la manche.

Le premier à gagner 3 manches est le vainqueur.

Variante : chaque manche dure uniquement le temps du sablier. Dès que le temps est écoulé, le joueur avec le moins de palets dans son camp est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, on joue une manche spéciale, avec un seul palet.

Seuls les palets franchissant complètement la trappe centrale sont validés (un palet coincé sous la trappe ne peut être repris). Un palet passant par-dessus la barre centrale doit être repris par le lanceur.

PASSE-TRAPPE - Inventaire



- 1 plateau de jeu avec 2 élastiques
- 10 palets
- 6 marqueurs
- 1 sablier

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu

Au départ, les joueurs placent 5 palets dans leur camp, excepté devant la trappe, puis se tapent dans les mains.

Les 2 joueurs jouent en même temps.

Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp au camp adverse.

Les palets ne peuvent être propulsés qu'avec les élastiques, avec une seule main.

Dès qu'un joueur n'a plus aucun palet dans son camp, il gagne la manche.

Le premier à gagner 3 manches est le vainqueur.

Variante : chaque manche dure uniquement le temps du sablier. Dès que le temps est écoulé, le joueur avec le moins de palets dans son camp est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, on joue une manche spéciale, avec un seul palet.

Seuls les palets franchissant complètement la trappe centrale sont validés (un palet coincé sous la trappe ne peut être repris). Un palet passant par-dessus la barre centrale doit être repris par le lanceur.

PASSE-TRAPPE PLIABLE - Inventaire



- 1 plateau de jeu avec 2 élastiques
- 10 palets
- 6 marqueurs
- 1 sablier

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu

Au départ, les joueurs placent 5 palets dans leur camp, excepté devant la trappe, puis se tapent dans les mains.

Les 2 joueurs jouent en même temps.

Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp au camp adverse.

Les palets ne peuvent être propulsés qu'avec les élastiques, avec une seule main.

Dès qu'un joueur n'a plus aucun palet dans son camp, il gagne la manche.

Le premier à gagner 3 manches est le vainqueur.

Variante : chaque manche dure uniquement le temps du sablier. Dès que le temps est écoulé, le joueur avec le moins de palets dans son camp est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, on joue une manche spéciale, avec un seul palet.

Seuls les palets franchissant complètement la trappe centrale sont validés (un palet coincé sous la trappe ne peut être repris). Un palet passant par-dessus la barre centrale doit être repris par le lanceur.

PISTE-CIBLE - Inventaire



- 1 piste de jeu avec une cible sérigraphiée
- 12 palets en 4 couleurs
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu

But du jeu :
marquer le maximum de point

PISTE-CIBLE - Règle du jeu

Les joueurs posent la piste sur une table et se placent en bout de la piste de jeu avec chacun une couleur de palets. On détermine au hasard le premier joueur.

Celui-ci prend un palet et le fait glisser sur la piste en le poussant ou en « faisant une pichenette ». Le but est de réussir à positionner le palet dans un des cercles où les points sont les plus importants.

Le joueur suivant lance à son tour un de ces palets. Il peut ainsi déplacer le palet de son adversaire pour essayer de lui enlever des points (attention à ne pas lui en donner...).

Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle à jouer tous leurs palets.

La première manche est alors terminée. On additionne les points des palets des joueurs. C'est le joueur qui a le plus de point qui remporte la manche.

C'est le joueur qui a perdu qui commence la manche suivante.

Vous pouvez ainsi faire 3, 5 ou 10 manches en fonction du temps que vous souhaitez accorder au jeu. Il est préférable de déterminer le nombre de manche avant de commencer.

Le gagnant de la partie est celui qui a gagné le plus de manches.

Si les palets sont sortis de la piste de jeu, ils ne sont pas rejoués et comptent 0 points.

À deux, il est conseillé de jouer à des couleurs par joueur.

Variantes :

En équipe : les manches sont jouées par des joueurs différents, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

Chacun son tour : Dans cette variante, le premier joueur fait glisser 6 palets et compte ses points. C'est seulement ensuite au tour du joueur suivant.

LE PONT DE SINGE - Inventaire



- 1 règle du jeu
- Un support en bois avec deux élastiques
- 24 grands bâtonnets
- 18 bâtonnets moyens
- 18 petits bâtonnets
- Une pelote de fil élastique

Règle du jeu

But du jeu :

Le Pont de Singe est un jeu d'adresse et de dextérité pour empiler toutes les pièces de bois sur deux élastiques.

Les joueurs ont deux contraintes : ne pas coller les pièces les unes aux autres (celles-ci doivent être espacées ou croisées) et ne pas créer de contact entre deux pièces de bois de taille identique.

Pour choisir les niveaux de jeu, ces élastiques peuvent être plus ou moins resserrés, voire croisés !

Pour les joueurs habiles, les pièces de bois devront être déposées à l'aide de deux baguettes ! Les plus jeunes utiliseront les pièces de bois pour du jeu libre.

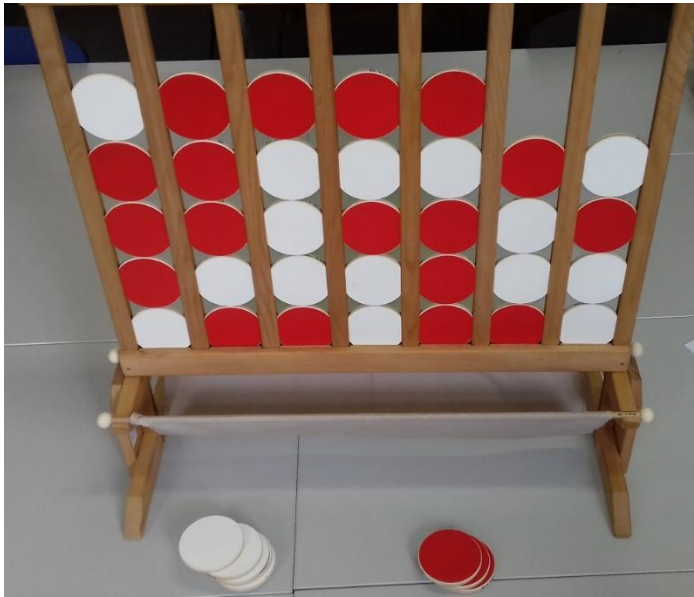
Version coopérative

Les joueurs doivent se coordonner pour disposer la totalité des pièces.

Version compétitive

Au départ, chaque joueur (2, 3, 4...) reçoit un nombre de pièces de bois identiques (en nombre et en taille). Les règles sont identiques concernant la pose des pièces de bois sur les élastiques. Quand un joueur, en posant sa pièce, fait tomber d'autres pièces, il doit les récupérer dans son jeu. Le gagnant est celui qui a posé toutes ses pièces en premier.

PUISSANCE 4 - Inventaire



- 42 palets (21 blancs, 21 rouges)
- 2 pieds (avec boulon, écrou et rondelle)
- 4 baguettes bois (2 en haut et 2 en bas)
- Une toile de réception tendue sur deux baguettes
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Être le premier à avoir aligné 4 palets de la même couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Jeu pour 2 personnes

Règle du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur. À tour de rôle les joueurs glissent un de leurs palets dans une des 7 rangées du coffret de jeu.

Le premier qui parvient à aligner 4 palets à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale a gagné.

ROLL'UP - Inventaire



- 1 plateau avec 8 trous
- 2 cannes
- 1 boule rouge
- 1 règle du jeu

Jeu d'adresse pour tous les âges
pour 1 joueur et plus

Règle du jeu

Écarter les deux tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.

Chaque joueur joue 3 fois la boule.

Il faut placer la boule sur les deux tiges vers le haut et la faire descendre vers le bas du plateau en écartant les tiges, la laisser tomber dans le trou qui a la plus forte valeur.

Le joueur ayant obtenu le plus haut score en 3 boules gagne la partie.

LE SAUT DE PUCE - Inventaire



- 1 plateau avec 6 catapultes
- 1 bol récepteur
- 4 jetons verts
- 4 jetons blancs
- 4 jetons jaunes
- 4 jetons bleus
- 4 jetons rouges
- 4 jetons noirs

Jeu d'adresse pour 1 à 6 joueurs

Règle du jeu

Le jeu consiste à envoyer tous ses jetons dans le bol à l'aide de la catapulte.

Mais attention, vos adversaires jouent en même temps que vous !!

Le gagnant est celui qui termine le premier.

LE JEU DE TRAC / SHUT THE BOX - Inventaire



- Un plateau de jeu
- 2 dés en bois

Règle du jeu

Le but du jeu est de fermer un maximum de battants sur les numéros à l'aide de deux dés. En début de partie, tous les battants sont ouverts. Le joueur jette deux dés sur le tapis et ferme le ou les battants qui correspondent.

Exemple : 3 et 6. On peut fermer :

- le 3 et le 6
- le 9 (3+6)
- que le 3 ou que le 6

À chaque lancer de dés, au moins un battant doit être fermé, sinon la partie est terminée. Quand la partie est terminée, on additionne les points des battants encore ouverts et le joueur suivant prend le relais. Le gagnant est celui à qui il reste le moins de points. Si un joueur ferme tous les battants, il met 10 points à tous les autres participants.

Variantes :

1. pour le même lancer de 3 et 6, le joueur peut aussi fermer 7 et 2, 8 et 1 ou 4, 3 et 2.
2. Les joueurs lancent chacun leur tour les dés et ferment les battants comme ci-dessus. Si un joueur n'a plus les cases libres lui permettant d'égaliser la somme des dés, il est définitivement bloqué. Ce n'est pas pour cela qu'il a perdu. Il passe son tour jusqu'à ce que tous les joueurs soient bloqués. Chaque joueur totalise alors la somme des chiffres visibles qui lui reste. Le plus petit score a gagné. Le score parfait étant de zéro !
3. Règle de fin de partie : Lorsque la somme des cases restant à cacher à un joueur est inférieure ou égale à 6 ; ce joueur est autorisé à ne lancer qu'un seul dé.

SKIS COOPÉRATIFS



Objectif : se déplacer à 2, 3, 4 en se coordonnant



Des enfants coopèrent, définissent et suivent un parcours et surtout trouvent ensemble l'équilibre.

Un jeu dans lequel il faudra... ne pas avoir peur de tomber et surtout, beaucoup communiquer !

Utilisable en toute saison, sur l'herbe ou sur le sable, seul ou jusqu'à 4 personnes, ces skis développent la coopération et la coordination. La partie supérieure du ski est équipée de sangles : glissez-y vos pieds et c'est parti ! Les participants doivent coordonner leurs mouvements pour pouvoir se déplacer.

ATTENTION : NE PAS UTILISER SUR UN SOL FRAGILE (GYMNASE, PARQUET...), RISQUES DE RAYURES DUES AUX PARTIES METALLIQUES PRESENTES SOUS LES SKIS !

SKIS COOPÉRATIFS



Objectif : se déplacer à 2, 3, 4 en se coordonnant



Des enfants coopèrent, définissent et suivent un parcours et surtout trouvent ensemble l'équilibre.

Un jeu dans lequel il faudra... ne pas avoir peur de tomber et surtout, beaucoup communiquer !

Utilisable en toute saison, sur l'herbe ou sur le sable, seul ou jusqu'à 4 personnes, ces skis développent la coopération et la coordination. La partie supérieure du ski est équipée de sangles : glissez-y vos pieds et c'est parti ! Les participants doivent coordonner leurs mouvements pour pouvoir se déplacer.

ATTENTION : NE PAS UTILISER SUR UN SOL FRAGILE (GYMNASE, PARQUET...), RISQUES DE RAYURES DUES AUX PARTIES METALLIQUES PRESENTES SOUS LES SKIS !

SKIS COOPÉRATIFS



Objectif: se déplacer à 2, 3, 4 en se coordonnant



Des enfants coopèrent, définissent et suivent un parcours et surtout trouvent ensemble l'équilibre.

Un jeu dans lequel il faudra... ne pas avoir peur de tomber et surtout, beaucoup communiquer!

Utilisable en toute saison, sur l'herbe ou sur le sable, seul ou jusqu'à 4 personnes, ces skis développent la coopération et la coordination. La partie supérieure du ski est équipée de sangles : glissez-y vos pieds et c'est parti ! Les participants doivent coordonner leurs mouvements pour pouvoir se déplacer.

ATTENTION : NE PAS UTILISER SUR UN SOL FRAGILE (GYMNASE, PARQUET...), RISQUES DE RAYURES DUES AUX PARTIES METALLIQUES PRESENTES SOUS LES SKIS !

SKIS COOPÉRATIFS



Objectif : se déplacer à 2, 3, 4 en se coordonnant



Des enfants coopèrent, définissent et suivent un parcours et surtout trouvent ensemble l'équilibre.

Un jeu dans lequel il faudra... ne pas avoir peur de tomber et surtout, beaucoup communiquer !

Utilisable en toute saison, sur l'herbe ou sur le sable, seul ou jusqu'à 4 personnes, ces skis développent la coopération et la coordination. La partie supérieure du ski est équipée de sangles : glissez-y vos pieds et c'est parti ! Les participants doivent coordonner leurs mouvements pour pouvoir se déplacer.

ATTENTION : NE PAS UTILISER SUR UN SOL FRAGILE (GYMNASE, PARQUET...), RISQUES DE RAYURES DUES AUX PARTIES METALLIQUES PRESENTES SOUS LES SKIS !

SKIS COOPÉRATIFS



Objectif : se déplacer à 2, 3, 4 en se coordonnant



Des enfants coopèrent, définissent et suivent un parcours et surtout trouvent ensemble l'équilibre.

Un jeu dans lequel il faudra... ne pas avoir peur de tomber et surtout, beaucoup communiquer !

Utilisable en toute saison, sur l'herbe ou sur le sable, seul ou jusqu'à 4 personnes, ces skis développent la coopération et la coordination. La partie supérieure du ski est équipée de sangles : glissez-y vos pieds et c'est parti ! Les participants doivent coordonner leurs mouvements pour pouvoir se déplacer.

ATTENTION : NE PAS UTILISER SUR UN SOL FRAGILE (GYMNASE, PARQUET...), RISQUES DE RAYURES DUES AUX PARTIES METALLIQUES PRESENTES SOUS LES SKIS !

SUSPENS - Inventaire



- 1 cadre support du jeu sur lequel est fixée une potence
- Une grappe de 12 grosses boules fixées deux par deux (l'anneau de la grappe vient se glisser dans le crochet de la potence)
- 32 petites boules percées : 8 rouges, 8 bleues, 8 vertes et 8 jaunes
- 4 mikados

SUSPENS - Règle du jeu

But du jeu

Placer toutes ses boules sur la grappe de grosses boules sans les faire tomber.

Principe du jeu

Le poids des boules en couleur pèse et fait s'écarter la grappe. Un peu d'attention et de stratégie gagnent les joueurs pour choisir l'emplacement de leur boule.

Déroulement de la partie

Ce jeu peut se jouer seul, à deux, à trois ou à quatre. Avant de démarrer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la méthode de pose des boules colorées : à la main ou à l'aide du mikado.

Le joueur qui démarre la partie est désigné par tirage au sort. Chaque joueur choisit une couleur de boules.

Chacun à leur tour, les joueurs placent une boule sur la grappe centrale. Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite.

Le joueur qui fait tomber une ou plusieurs boules en plaçant la sienne la (ou les) récupère quel que soit la couleur. Il attend son tour pour placer une nouvelle boule.

Le joueur qui n'a plus de boule à placer a gagné. On peut alors recommencer une partie ou laisser les autres joueurs terminer.

Remarques :

La couleur des boules n'a une importance qu'en début de partie. Par la suite, les joueurs ont des boules de couleurs différentes puisqu'ils récupèrent toutes celles qu'ils font tomber.

Un joueur place une boule à la fois et c'est au joueur suivant.

Pendant le jeu, la grappe centrale se stabilise seule, cela fait partie du jeu. Il n'est donc pas nécessaire de resserrer les boules entre elles.

En début de partie, les joueurs peuvent décider de laisser chacun libre d'utiliser la main ou le mikado pour poser les boules en couleur.

LES TOURS DE HANOÏ - Inventaire



- 1 plateau de jeu en chêne avec trois supports pour les pièces
- 6 pièces carrées, de tailles différentes et d'essences de bois différentes

Règle du jeu

Le but du jeu est de déplacer toutes les pièces de tailles différentes d'une tour de « départ » à une tour « d'arrivée » en passant par une tour « intermédiaire » en un minimum de coups et en respectant les règles suivantes :

1. On ne peut déplacer qu'une seule pièce à la fois ;
2. On ne peut pas placer une grande pièce sur une petite pièce ;
3. On peut placer une pièce sur un emplacement vide.

Pour la petite histoire... Le problème mathématique des tours de Hanoï a été inventé par Édouard Lucas au 19^{ème} siècle. Sous le titre « Les brahmes tombent », Lucas relate que « N. Claus de Siam a vu, dans ses voyages pour la publication des écrits de l'illustre Fer-Fer-Tam-Tam, dans le grand temple de Bénarès, au-dessous du dôme qui marque le centre du monde, trois aiguilles de diamant, plantées dans une dalle d'airain, hautes d'une coudée et grosses comme le corps d'une abeille. Sur une de ces aiguilles, Dieu enfile au commencement des siècles, 64 disques d'or pur, le plus large reposant sur l'airain, et les autres, de plus en plus étroits, superposés jusqu'au sommet. C'est la tour sacrée du Brahmâ. Nuit et jour, les prêtres se succèdent sur les marches de l'autel, occupés à transporter la tour de la première aiguille sur la troisième, sans s'écarter des règles fixes que nous venons d'indiquer, et qui ont été imposées par Brahma. Quand tout sera fini, la tour et les brahmes tomberont, et ce sera la fin des mondes ! ».

Et pour les essences de bois : chaque pièce est d'une essence de bois différente (enfin presque...). Dans l'ordre de la plus petite pièce à la plus grande : noyer (Europe), châtaignier (Europe), ipé (Amérique du Sud), cèdre (Europe), ipé et pin (Europe).

LES TOURS DE HANOÏ - Inventaire



- 1 plateau de jeu en chêne avec trois supports pour les pièces
- 6 pièces carrées, de tailles différentes et d'essences de bois différentes

Règle du jeu

Le but du jeu est de déplacer toutes les pièces de tailles différentes d'une tour de « départ » à une tour « d'arrivée » en passant par une tour « intermédiaire » en un minimum de coups et en respectant les règles suivantes :

1. On ne peut déplacer qu'une seule pièce à la fois ;
2. On ne peut pas placer une grande pièce sur une petite pièce ;
3. On peut placer une pièce sur un emplacement vide.

Pour la petite histoire... Le problème mathématique des tours de Hanoï a été inventé par Édouard Lucas au 19^{ème} siècle. Sous le titre « Les brahmes tombent », Lucas relate que « N. Claus de Siam a vu, dans ses voyages pour la publication des écrits de l'illustre Fer-Fer-Tam-Tam, dans le grand temple de Bénarès, au-dessous du dôme qui marque le centre du monde, trois aiguilles de diamant, plantées dans une dalle d'airain, hautes d'une coudée et grosses comme le corps d'une abeille. Sur une de ces aiguilles, Dieu enfile au commencement des siècles, 64 disques d'or pur, le plus large reposant sur l'airain, et les autres, de plus en plus étroits, superposés jusqu'au sommet. C'est la tour sacrée du Brahmâ. Nuit et jour, les prêtres se succèdent sur les marches de l'autel, occupés à transporter la tour de la première aiguille sur la troisième, sans s'écarter des règles fixes que nous venons d'indiquer, et qui ont été imposées par Brahma. Quand tout sera fini, la tour et les brahmes tomberont, et ce sera la fin des mondes ! ».

Et pour les essences de bois : chaque pièce est d'une essence de bois différente (enfin presque...). Dans l'ordre de la plus petite pièce à la plus grande : noyer (Europe), châtaignier (Europe), ipé (Amérique du Sud), cèdre (Europe), ipé et pin (Europe).

LA TOUR INFERNALE - Inventaire



- 60 pièces identiques en hêtre

Règle du jeu

À tour de rôle, les joueurs retirent une pièce de la tour et doivent la replacer à son sommet. Si au sommet de la tour, l'étage est incomplet, on doit placer les pièces pour le compléter. Si l'étage est terminé, on commence un nouvel étage en plaçant la pièce perpendiculairement aux pièces de l'étage du dessous.

Le gagnant est le dernier joueur à avoir déplacé une pièce sans faire tomber la tour.

TRAPENUM - Inventaire



- 1 plateau de jeux en 2 parties
- 48 cartes
- 13 paires d'objets :
 - . 2 balles en mousse
 - . 2 poissons en plastique
 - . 2 citrons en plastique
 - . 2 mandarines en plastique
 - . 2 noix en plastique
 - . 2 carrés de peau de mouton
 - . 2 grelots
 - . 2 billes en bois
 - . 2 bobines vides en bois
 - . 2 dés en bois
 - . 2 boutons
 - . 2 grands disques en bois
 - . 2 petits disques en bois

But du jeu :

Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent sortir simultanément du Trapenum 5 paires d'objets.

TRAPENUM - Règle du jeu

4 joueurs se placent autour du TRAPENUM devant une des ouvertures, afin de pouvoir facilement introduire les 2 mains. Les joueurs se trouvant face à face forment une équipe.

Les 48 cartes à thème, après avoir été battues, sont déposées, faces cachées, dans l'un des deux boîtiers centraux du couvercle. La première est retournée et déposée, face visible, dans l'autre boîtier. Elle est lue à haute voix et indique aux 2 équipes ce qu'il a à faire (un gage à accomplir, une surprise ...). Une fois la tâche accomplie la prochaine carte est retournée.

Si une carte exige de former une paire d'objets, les deux joueurs de la même équipe doivent sortir au plus vite et en même temps le même objet du TRAPENUM. Ils peuvent s'accorder par voix, par signes ou par contacts manuels à l'intérieur de TRAPENUM. C'est l'équipe la plus rapide, qui gagne sa paire et la pose sur le couvercle. La partie sera gagnée par la première équipe qui aura réussi à rassembler 5 paires d'objets.

Pendant la partie de jeu il est interdit :

- de mettre les mains dans le TRAPENUM avant la lecture complète de chaque carte,
- de mettre les mains à l'intérieur du TRAPENUM en dehors de la recherche d'objets.



TRIC TRAC - Inventaire



- 1 plateau avec 4 zones encadrées et une partie centrale rouge
- 36 pièces de bois numérotées (4 fois de 1 à 9)
- 2 dés
- 1 règle de jeu

But du jeu :

Faire le minimum de points en fermant le maximum de cases

Nombre de joueurs :
1 à 4 joueurs

TRIC TRAC - Règle du jeu

Disposer les pièces numérotées dans l'ordre numérique (les couleurs n'ont pas d'importance) dans les cadres (un devant chaque joueur).

Au départ du jeu, toutes les cases sont « ouvertes », c'est-à-dire chiffres visibles.

On lance les deux dés sur la piste et on choisit de fermer les cases (retourner la pièce) en fonction du résultat des dés : soit les deux cases correspondant aux 2 dés, soit la case correspondant à la somme des 2 dés, soit une case correspondant à un seul des dés.

Exemple : les dés indiquent 4 et 2. Vous pouvez :

- fermer les cases 4 et 2 (ou une seule d'entre elles si une des deux est déjà fermée)
- ou fermer la case 6 (4+2)

On relance les dés tant que l'on peut fermer une case ou deux cases, même si on utilise un seul dé.

Lorsque les cases 7, 8 et 9 sont fermées, on ne lance plus qu'un seul dé.

Le jeu s'arrête au moment où on ne peut plus fermer de case. On additionne les points des cases non fermées pour connaître son score.

Si on choisit de faire 5 parties, c'est celui ou celle qui aura le plus petit score en fin de série qui a gagné.

Variante adulte :

À chaque lancer on additionne les points des deux dés, et l'on ferme les cases (autant que l'on veut) de façon à ce que la somme des cases soit exactement égale à celle des dés.

Exemple : avec un tirage de 6 et 2 sur les dés, on peut fermer la case 8, ou les cases 6 et 2, ou les cases 4, 3 et 1 ou les cases 7 et 1, etc.

*