

ACCROCHE-TOI PRO

But du Jeu :

Jeu d'adresse où il faut lancer les balles autour d'une grande échelle verticale. Il faut viser le plus haut barreau de l'échelle pour avoir le maximum de points. 2 joueurs et plus.



Règles du Jeu :

Lancer les 3 paires de boules à une distance d'environ 5 mètres pour qu'elles s'enroulent autour d'un barreau à l'échelle.

Tout le monde peut jouer, à chacun de trouver son propre style de lancer.
Les boules peuvent rebondir au sol.

Le 1er à obtenir 21 points est le vainqueur.

La barre la plus haute compte pour 3 points, celle du milieu pour 2 points & la plus basse pour 1 point.

Un point bonus est accordé si 3 balles sont accrochées au même barreau, ou s'il y en a une sur chaque barreau.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

JENGA GÉANT

Installation du Jeu :

Monter une tour en superposant les briques en rangées de 3.

À chaque étage les briques sont posées à la perpendiculaire par rapport l'étage du dessous.
2 joueurs et plus.



Règles du Jeu :

Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur enlève une brique quelconque de la tour à l'exception de la rangée supérieure.

Ensuite cette brique est reposée au sommet de la tour, perpendiculairement au rang précédent.

Il faut toujours compléter la rangée supérieure avant d'en commencer une nouvelle.

Le dernier joueur qui a déplacé un bloc et l'a reposé sans faire tomber la tour est le gagnant de la partie.

Si vous jouer à plus de 2 personnes, les joueurs qui n'ont pas encore gagné remontent la tour et continuent le jeu. Chaque gagnant d'une

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

PALET PETANQUE

But du Jeu :

Travailler sa dextérité.
2 joueurs et plus.

Règles du Jeu :



Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique. On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de cochonnet).

Après le 1er tour, le joueur le plus éloigné du centre rejouera jusqu'à ce qu'il ne soit plus le plus éloigné ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de palets.

1 palet qui dépasse de l'arrondi est considéré hors jeu. Vous pouvez pousser les palets adverses hors du jeu.

Lorsque tous les palets sont lancés, on compte les points obtenus comme à la pétanque, et l'on continue la partie jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe arrive à 10 points.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

LABY TOUPIES

But du Jeu :

Faire tourner les toupies et les diriger dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner.

Règles du Jeu :



Les toupies se situent dans le compartiment de rangement à la base du jeu.

Le joueur prend une toupie à la fois, et la fait tourner dans la partie basse du jeu (devant les 5 pitons en ligne.)

Puis dirige sa toupie en prenant la base du jeu dans ses deux mains et en inclinant le plateau à sa convenance pour diriger sa toupie dans les trous.

Lorsqu'une toupie s'arrête de tourner avant de rentrer dans un trou, elle ne marque pas de point, et est retirée de la surface de jeu. Lorsque le joueur a joué ses 6 toupies, il fait le total des points marqués, et l'on passe au joueur suivant.

Le vainqueur sera le joueur qui aura marqué le plus de points.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

JEU DE LA GRENOUILLE



But du Jeu :

Jeu d'adresse où il faut obtenir le maximum de points.

Règles du Jeu :

La partie se joue individuellement ou par équipes, en une ou plusieurs manches sur un nombre de points déterminés à l'avance. Chaque joueur peut utiliser ses 8 palets ou ceux-ci sont partagés entre les joueurs de l'équipe.

On tire au sort le joueur ou l'équipe qui joue en 1er. Chaque joueur se place à 2 mètres du jeu (moins si ce sont des enfants).

BONUS : le joueur ou l'équipe qui atteint la Grenouille 3 fois sur les 8 lancers dans une même partie, marque 1 000 points.

MALUS : quand le vainqueur a atteint le total prévu, le joueur qui n'aura que la moitié des points indiqués en début de partie, sera pénalisé de 1000 points.

D'autres conventions bien précisées en début de partie pourront être multipliées au gré des joueurs.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

MEMORY BILLES



But du Jeu :

C'est un excellent jeu de mémoire qui confronte 2 joueurs en même temps.

L'arbitre définissant l'ordre des couleurs à retenir pourra adapter celui-ci en fonction des joueurs.

Règles du Jeu :

Vous avez 1 minute et 30 secondes pour mémoriser l'ordre des couleurs de l'alignement des 12 billes du milieu. Une fois le temps écoulé, l'arbitre enferme les billes et les joueurs devront reproduire l'ordre des billes.

Ensuite 2 variantes sont possibles. Le joueur qui fait la 1ère faute a perdu, ou alors on compte le nombre de billes bien placées.

Celui qui en a le plus est le gagnant.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

ROLL-UP GÉANT

But du Jeu :

Jeu d'adresse où il faut obtenir le maximum de points.

Règles du Jeu :

Écarter les 2 Tiges et faire monter la boule le plus haut possible pour obtenir un maximum de points.

Chaque joueur joue 3 fois la boule.

Il faut placer la boule sur les 2 tiges vers le plus petit côté du jeu et la faire remonter vers les poignées en écartant les tiges, la laisser tomber dans le trou qui a la plus forte valeur. Si la boule tombe dans aucun trou, le score est de 0 points.

Le Joueur ayant eu le plus haut score en 3 boules à gagner la partie.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.



TABLE À ÉLASTIQUE

But du Jeu :

Faire passer la totalité des palets dans le camp adverse.
2 à 4 joueurs.

Règles du Jeu :

Chacun se place d'un côté du plateau et pose 8 palets dans son camp, ou il veut excepter devant la trappe.

Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets obligatoirement à l'aide des élastiques vers le camp adverse (interdiction de lancer les palets directement avec la main vers la trappe !).

Les lancers se font en même temps.

Le 1er qui n'a plus de palet dans son camp est déclaré vainqueur.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.



BLASON CIBLE

But du Jeu :

Viser le centre du Blason.



Règles du Jeu :

Les joueurs se placent derrière la ligne de tir.

Ils lancent chacun leur tour les 9 anneaux en essayant d'atteindre le centre de la cible.

Les anneaux qui ratent la cible sont perdus.

Le gagnant sera le joueur ayant le plus de point sur une ou plusieurs manches.

***** Attention *****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

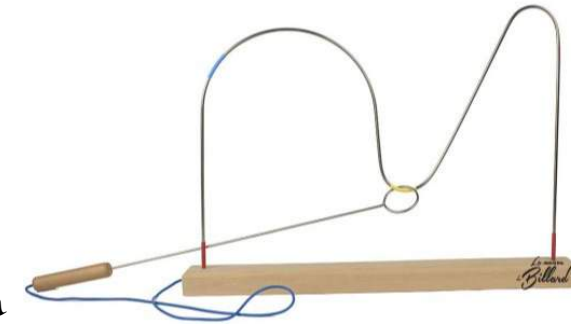
Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

LE BEEPER

But du Jeu :

Faire le parcours sans toucher la barre.



Règles du Jeu :

Chacun à son tour essaie de faire l'ensemble du parcours sans toucher la barre et déclencher le Beeper.

Celui qui termine le parcours en ayant touché le moins possible le Beeper a gagné.

Vous pouvez complexifier le jeu en calculant le meilleur temps sans erreur.

***** Attention *****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

FERMEZ LA BOÎTE



But du Jeu :

Fermez la boîte en 1er, avec le moins de points restant. 2 à 4 joueurs.

Règles du Jeu :

Chaque joueur lance le dé. Celui qui fait le plus petit score commence la partie

Chaque joueur joue sa partie jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de baisser les trappes.

Le joueur lance le dé et peut faire différentes combinaisons avec le chiffre obtenu.

Exemple : il fait un 2 et un 6.

- le joueur peut fermer la trappe 2 et la trappe 6
- il peut fermer la trappe 5 et la trappe 3
- il peut fermer la trappe 8 en additionnant les 2 dés

Les possibilités se réduisent au fur et à mesure.

Le gagnant est celui qui a marqué le moins de points.

***** Attention *****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

SKIS PELOUSE 2 PERSONNES



But du Jeu :

Jeu d'équilibre, de coordination & de challenge très drôle.

Règles du Jeu :

Des équipes de 2 personnes doivent être formées, afin de parcourir une certaine distance le plus vite possible.

La coordination des mouvements de chaque membre est indispensable sous peine de déséquilibre.

***** Attention *****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

JEU DES BÂTONNETS

But du Jeu :

Jeu Fort Boyard. Jeu de duel qui demande logique et stratégie.

Règles 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.

Celui qui enlève le dernier bâtonnets sera le perdant.

Connu sous le nom de Jeu de Nim : nom donné par le mathématicien anglais Charles Leonard Bouton en 1901 qui a trouvé un algorithme permettant le gain. En 1951, le Nimrod a été conçu : c'est le 1er ordinateur dont le seul but est de permettre de jouer à un jeu, en l'occurrence le jeu de Nim.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.



TOUR DE HANOÏ

But du Jeu :

Réflexion et stratégie sont les maîtres mots.

Règles du Jeu :

La tour de Hanoï (originellement, la tour d'Hanoïa) est un jeu de réflexion imaginé par le mathématicien français Édouard Lucas, qui consiste à :
déplacer des disques de diamètres différents d'une tour de « départ » à une tour d'« arrivée » en passant par une tour « intermédiaire », et ceci en un minimum de coups, tout en respectant les règles suivantes :

- on ne peut déplacer plus d'un disque à la fois,
- on ne peut placer un disque que sur un autre disque plus grand que lui ou sur un emplacement vide.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.



PLANCHE SOS

But du Jeu :

Dirigez votre bateau à l'aide des poignées.
Évitez les creux des vagues et montez petit à petit votre bille en haut du plateau de jeu.



Règles du Jeu :

Chaque passage au dessus d'une vague rapporte 10 points & vous aurez 10 points supplémentaires en faisant tomber la boule dans le trou final.
Soit 70 points pour le champion.

Si vous devenez des experts et que vous faites 10 points à chaque essai, il ne vous reste plus qu'à vous chronométrer pour savoir qui est le meilleur.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

JEU D'ÉQUILIBRE

But du Jeu :

Ne pas faire basculer le plateau suspendu.



Règles du Jeu :

Chaque joueur lance le dé, celui qui fait le plus petit score se place à la Zone 1 et lance la partie.

Les autres joueurs se placent devant sa partie du plateau & jouera exclusivement dans cette partie.

Chacun son tour lance le dé et devra placer une pièce de son choix dans la zone indiquée par le dé.

Si il n'y a plus de place dans une zone ou un joueur doit placer une pièce, celui-ci ne peut déplacer une pièce déjà posée et doit empiler les pièces dans cette zone.

Le joueur qui en posant sa pièce, fait basculer le plateau, et tomber une ou plusieurs pièces est éliminé.

La partie peut continuer entre les autres joueurs en stabilisant le plateau, s'il reste des pièces sur celui-ci.

Le vainqueur est celui qui arrive à maintenir le plateau stable jusqu'au bout.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.

FLIPPER FOOT

Ce jeu en bois ravira tous les amateurs de ballon.



Règles du Jeu :

Le terrain du jeu est bombé de manière à ce que la bille roule vers un des deux buts.

Le partie commence avec la remise en jeu de la petite bille en métal, puis chaque joueur tente de lancer la balle dans le but de l'adversaire en appuyant sur les 2 boutons de chaque côtés comme au Flipper ou au Pinball.

Marquer un but n'est pas si simple que cela, car les adversaires représentés sur le terrain par des petits pions en caoutchouc font obstacle pour dévier la bille. Pour compter les buts, chaque joueur dispose d'un compteur de points avec des perles en bois à glisser.

Le flipper foot est un jouet en bois indémodable ou enfants, ados et adultes trouveront plaisir à jouer.

**** Attention ****

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Les enfants de moins de 14 ans doivent être accompagnés et surveillés par des adultes pendant l'utilisation des jeux.

Les jeux ne doivent jamais être utilisés sous la pluie.