

Weykick



En observant une partie de Weykick, vous aurez l'impression que les joueurs se déplacent tout seul... comme par magie !

Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages qui, eux aussi, ont une base magnétique. Une barre placée sous le plateau, empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse.

Les parties de Weykick sont frénétiques, endiablées et passionnantes.

La table à élastique



Ce jeu en bois fera appel à votre rapidité, votre adresse et votre self-control ! La table à élastique également appelée passe trappe, est un véritable succès lors des animations. Il mettra en compétition deux personnes qui devront passer leurs 5 palets en buis dans le camp adverse par l'intermédiaire de l'élastique. Il n'y a donc pas de tour de jeu entre les joueurs, mais un top départ qui annonce une course effrénée entre eux pour vider leur camp de tous les palets. Le gagnant sera donc le premier joueur à s'être débarrassé de tous ses palets. Ce jeu en bois vous promet de nombreuses parties conviviales remplies de moments inoubliables dans une ambiance endiablée...

Spirobille



On dépose la bille au centre et chaque joueur dispose de 2 flippers pour défendre son camp et envoyer la bille dans le camps adverse. Le premier joueur qui aura encaissé 10 billes sera le perdant, celui qui en aura encaissé le moins, sera le gagnant.

Roule-planètes



Jeu d'adresse à jouer seul ou à plusieurs, également appelé Roll Up géant ou billard à barres géant.

Grâce aux 2 tiges métalliques, faites rouler la boule – une planète – pour l'amener le plus loin possible et gagner le maximum de points. La boule ne doit faire qu'un trajet par tour de joueur : pas de retour possible à l'origine !

Possible de faire des challenge à plusieurs.



2 jeux en 1 :

Pouss'palets ou billard hollandais : Jeu d'adresse très convivial.

Maitrisez votre force et jouez de votre précision ! Grand billard Hollandais, le pouss'palets est un jeu d'adresse géant avec des palets. Faites glisser les palets sur la piste. Si un ou plusieurs palets rentrent dans les trappes, vous gagnez des points. Chaque joueur lance une deuxième fois (puis éventuellement une troisième fois) les palets qui sont restés en dehors des cases. On peut jouer assis de manière calme sans force.

Le gagnant est le joueur qui aura marqué le plus de points. Vous pouvez facilement organiser des tournois pour jouer en groupe. Seul ou en équipe, nombre de joueurs illimité.

Spécial Bec et Croc : Une belle piste de jeu très résistante. La difficulté du jeu peut être **modifiée grâce à une distance de casiers ajustable. Coffret de rangement intégré.**



Roul'Boules : Adaptation du billard japonais

Ce jeu d'adresse est utilisable par tous. Faites rouler les boules et visez les trous qui rapportent le maximum de points. Le vainqueur est celui qui cumule le plus de points.

Nombre de joueurs illimités.

Billard & bowling



Ce jeu en bois huilé* propose une grande piste en bois avec des quilles et une queue de billard. But du jeu : faire tomber le maximum de quilles pour gagner le maximum de points. Bonus de points lorsque vous faites tomber la quille roi !

Soit on lance la boule par le lanceur, soit grâce à la queue de billard :

Jeu de bowling avec lanceur :

Dans cette règle du jeu, le joueur doit positionner le lanceur dans la position qu'il souhaite et laisser glisser la balle. Vous pouvez bien évidemment faire bouger le lanceur lorsque la boule glisse dessus mais il faut faire vite. Vous avez le droit à 3 lancers pour faire tomber le maximum de quilles.

Un jeu d'adresse qui ne nécessite pas de compétence particulière. Nous recommandons vivement ce jeu pour des rencontres intergénérationnelles. Ce jeu est en effet très bien adapté aux personnes âgées et qui ont des difficultés motrices. En effet, vous pouvez jouer à ce jeu de bowling en bois assis (donc convient aussi aux personnes en fauteuil roulant) et il ne nécessite pas de force particulière puisque la boule doit glisser dans le lanceur.

La technique de ce jeu réside dans le bon positionnement du lanceur notamment lors du 2e et 3e lancer.

Jeu de Bowling avec queue de billard :

Cette fois, vous êtes un joueur de billard, vous allez devoir vous servir de la grande queue de billard pour percuter la boule blanche afin que celle-ci fasse tomber le maximum de quilles en bois.

Plus technique, cette règle du jeu nécessite de bien savoir doser entre force et précision.

Celui qui fait sortir la balle du jeu marque 0 points alors rien ne sert de frapper trop fort !

Prenez votre temps et frappez juste...

Un jeu très familial qui vous permettra de créer de belles animations et moments conviviaux privilégiés entre les joueurs.

Suspense



Le jeu en bois du Suspens est un jeu d'animation convivial apprécié par les enfants et les adultes.

Attrapez une boule de votre couleur à l'aide de votre bâtonnet et posez la sur les boules suspendues au centre du jeu. Sans faire tomber les autres boules ! Un jeu d'adresse convivial, plein de suspense, qui demande calme et concentration. Tentez vite votre chance....

De 1 à 4 joueurs.

Jeu artisanal en bois de grandes dimensions.

Weykick barik



Barik est un jeu en bois de pure adrénaline !

Par équipe ou un contre un, à l'aide des bâtons, lancer tous les tonneaux dans le camps adverse. Le premier qui réussit à débarrasser son camp des barriques, gagne. Mais attention, une victoire presque acquise peut échouer à la dernière barrique ... arrggh ! Un jeu en bois drôle et tonique.

Le jeu du roi



Les joueurs jouent chacun à leur tour.

Le jeu consiste à faire tomber les personnages grâce à la toupie magique. Entourer le fil autour de la toupie, placer la toupie dans l'encoche au bout de la piste. Tenir le dessus de la toupie avec l'index puis tirer la ficelle avec l'autre main en lâchant la toupie.

La toupie est alors libérée, elle parcourt la piste en faisant tomber les quilles.

Pour faciliter son déplacement, vous pouvez retirer au fur et à mesure les quilles tombées.

La manche prend fin lorsque la toupie est tombée.

On comptabilise alors les points. Les quilles tombées valent :

Roi : 100 points

Chevalier : 50 points

Archer : 20 points

On additionne les points ainsi obtenus. Le vainqueur est celui qui a cumulé le maximum de points.

Vous pouvez définir plusieurs manches, le gagnant sera alors celui qui a cumulé le plus de points dans les différentes manches.

Descendeur de boules géant



Suivre le parcours, étage par étage, de billes colorées sur un magnifique descendeur en bois non traité, c'est un plaisir visuel, mais aussi musical. Les boules sont arrêtées en fin de descente, ce qui évite de courir après !

Un jeu simple pour les petits et les grands, une création PINOLINO.

Ce jeu est également appelé toboggan à boules en bois.

Trapenum



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

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 est 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.

Happy Farm



Le premier qui peut échanger ses animaux obtient le tracteur.

Pour gagner, les petits fermiers devront avoir de la chance au dé, le don de l'observation et savoir un peu compter.

Version avec plateau en bois !

Dans la ferme de Patrick et ses parents, il y a beaucoup à faire et il y a longtemps que le père de Patrick rêve d'un tracteur. Patrick sait qu'un voisin est prêt à échanger son tracteur contre deux vaches. Comme ses parents n'ont que des coqs et des cochons, Patrick doit d'abord en échanger quelques-uns contre des vaches pour faire la surprise du tracteur à son père.

Les joueurs lancent le dé. Sur leur chemin, ils rassemblent les animaux représentés sur le plateau de jeu. Lorsqu'ils atteignent l'une des deux fermes, ils peuvent échanger leurs animaux. Le premier qui possède deux vaches reçoit un tracteur et gagne la partie.

Préparation du jeu :

Placer le plateau de jeu et le dé sur la table. Les panneaux montrent comment échanger les animaux.

Panneau avec 3 cochons : Placer ce panneau dans le champ, au milieu du plateau de jeu. Celui-ci est caractérisé par un cochon et tous les cochons devront être placés dans ce champ.

Panneau avec 3 coqs : Placer ce panneau devant la maison des coqs. Ce champ est caractérisé par un coq et tous les coqs devront être placés dans ce champ.

Panneau avec 2 vaches : Placer ce panneau dans le champ caractérisé par une vache. Les 5 vaches devront être placées dans ce champ.

Chaque joueur reçoit une figurine et la place sur l'une des deux cases de la ferme. Placer le tracteur sur l'emplacement prévu à cet effet.

Déroulement du jeu :

Le benjamin lance le dé et déplace sa figurine dans le sens de la flèche, du nombre de cases correspondant au nombre obtenu avec le dé.

- S'il s'arrête sur une case représentant un ou deux animaux, il prend ces animaux dans le champ correspondant et les pose devant lui. C'est le tour du joueur suivant.

- S'il s'arrête sur l'une des deux cases de fermes, il échange ses animaux (comme indiqué sur les panneaux, ou voir ci-dessous), dans la mesure où il a assez d'animaux. S'il n'a pas le nombre suffisant d'animaux, le tour passe au joueur suivant.
- Si le dé s'arrête sur la face représentant la ferme, le joueur place immédiatement sa figurine sur l'une des deux fermes et échange tous ses animaux (comme indiqué sur les panneaux, ou voir ci-dessous). Le tour passe au joueur suivant.

Les règles d'échange, comme indiquées sur les panneaux :

Le joueur a 3 coqs : il remet les coqs dans le champ et prend 1 cochon en échange.

Le joueur a 3 cochons : il remet les cochons dans le champ et prend 1 vache en échange.

Le joueur a 2 vaches : il remet les vaches dans le champ et prend le tracteur en échange. Ce joueur a gagné !

Fin du jeu :

Le premier qui possède deux vaches les échange immédiatement contre le tracteur et gagne ainsi la partie.

Remarques : Une case peut contenir plusieurs figurines. Si une race animale est épuisée sur le plateau de jeu, le joueur ne peut plus prendre d'animal et passe son tour.

Schnipp kick



But et principe de jeu : Dans un cadre de bois sont placées 16 images d'animaux. Chaque image est composée de 4 plaquettes carrées indépendantes que l'on peut ôter du cadre une à une. Le but est d'être le premier joueur à reconstituer 2 animaux complets. Chaque joueur donne une pichenette à son anneau lorsque que celui-ci atterrit sur une plaquette, le joueur peut en prendre possession en la remplaçant par une plaquette vide bleue. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a terminé sa deuxième image. Une variante utilisant les bords du plateau donne plus de piment au jeu. En fonction de l'image où le pion atterrit, le joueur pourra prendre « un carré d'images » à l'adversaire ou lui en donner un.

Commentaire : Jeu adapté et conseillé pour les plus jeunes.



Découvrez le **jeu géant la cuisine des sorcières XXL** de **Beleduc**, un **jeu de mémoire et d'observation** pour les enfants dès 4 ans.

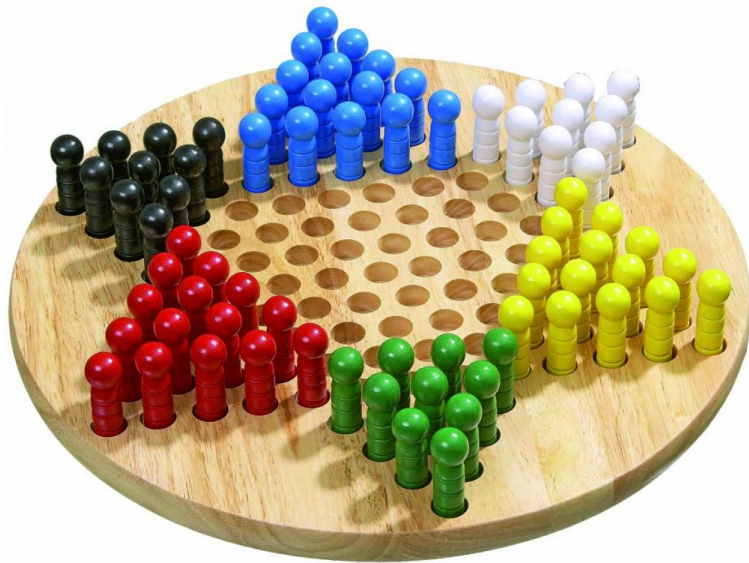
Les petites sorcières et les petits sorciers doivent préparer leur potion magique, celui qui réussit à remplir son chaudron le premier avec 7 champignons à gagner.

Le premier joueur lance le dé, qui indique une couleur. Le joueur retourne alors un champignon. Si la couleur du champignon est celle indiquée par le dé, le joueur peut mettre le champignon dans son chaudron. Si elle ne correspond pas, le champignon est replacé sur le disque tournant. Les autres joueurs

essaient de se souvenir de la couleur, dans le cas où elle réapparaît sur le dé la fois suivante mais attention les joueurs peuvent faire tourner le plateau des champignons pour perturber les autres joueurs.

Pour jouer de 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Dames chinoises



Qu'est ce que le jeu Grandes Dames Chinoises en bois ?

Être le premier joueur à amener la totalité de ses 10 pions de la pointe d'étoile du départ à la pointe d'étoile juste en face de l'autre côté du tablier de jeu.

Quels sont les règles du jeu ?

Une partie de jeu peut se faire à 2, 3, 4 ou 6 joueurs. Ceux-ci se répartissent de façon symétrique autour du tablier de jeu. Chaque joueur choisit la couleur de ses pions et les places dans la pointe d'étoile devant lui.

Chacun joue tour à tour un seul pion. Il n'y a que 2 façons de se déplacer :

- Soit par simple progression d'une case : le pion est déplacé vers une des six

cases voisines, qui l'entourent, à condition que celle-ci soit libre.

- Soit par saut: le pion saute par-dessus un pion voisin pour se poser dans la case juste derrière, qui doit naturellement être inoccupée.

Les pions ainsi enjambés peuvent appartenir au joueur lui-même ou à un adversaire, ils restent toujours en place, il n'y a pas de prise. Si c'est possible on peut enchaîner plusieurs sauts de suite, même en changeant de direction ou en traversant un camp adverse, sous condition de ne pas s'y poser.

Remarque : Pour éviter le blocage de la partie chaque joueur doit quitter le triangle de départ dès que son adversaire d'en face veut y rentrer et n'a plus d'autre déplacement à jouer que celui-là. Il est interdit de bloquer un autre joueur.

Dès qu'un joueur a fait entrer tous les pions dans leur camp d'arrivée, il crie « Bonzai » car il est le Grand Gâ Nîan! Les autres joueurs sont classés en fonction de l'ordre dans lequel ils terminent le jeu.

Labyrinthe à 4 mains



Ce labyrinthe géant est un jeu d'adresse en bois qui se joue à 2 et avec les 4 mains !

BUT DU JEU :

Les joueurs jouent simultanément et dirigent Le plateau à l'aide des ficelles. Le but est de faire arriver la bille au centre.

Chasse pions



Chasse pions est un **jeu de palets en bois pour 2**. **Vivacité, retournements de situations, rire. Un jeu de palets en bois format familial, dans l'esprit des grands jeux en bois anciens.**

Chaque joueurs propulse ses palets à l'aide de la manette en bois pivotante et tente de chasser les palets de l'adversaire. Un jeu en bois qui n'a rien à envier aux jeux surdimensionnés.

Pour toute la famille dès 6 ans.

Torretha



Découvrez le **jeu Torretha** de **Beleduc**, un **jeu d'équilibre** où vous devrez construire la tour la plus haute sans qu'elle tombe en suivant les instructions des dés.

Chacun à leur tour, les enfants lancent le dé et construisent la tour la plus haute. Avec le dé de couleur, l'enfant doit prendre une pièce de la couleur défini et l'ajouter à sa tour, avec le dé avec les chiffres il doit choisir un élément avec ce chiffre mais attention de choisir la bonne pièce. Les pièces trop hautes déséquilibrent la tour et risquent de la faire tomber !

Pour jouer de 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Bamboleo



Bamboleo fait partie des classiques de la collection Zoch. Et on comprend pourquoi : l'idée est simple et originale, le jeu est accessible à tous (y compris les adultes qui retrouvent l'âme d'enfant en jouant à ce genre de jeu), le matériel est magnifique et agréable à manipuler.

Le matériel du jeu, c'est un grand plateau en bois, recouvert d'une foule de pièces en bois de formes variées, posé en équilibre précaire sur un pied en bois couvert d'une boule de liège.

Le principe du jeu, je suis sûr que vous l'avez deviné, c'est de retirer les morceaux de bois, l'un après l'autre, sans que le plateau ne se casse la figure.

À chaque mouvement, le plateau bouge. Le suspense est grand. Mais avec un peu d'astuce, on apprend à comprendre ses réactions pour éviter le pire.

Si un joueur renverse le plateau, patatras ! La partie se termine. Autrement, la partie continue jusqu'à ce que le plateau soit vide. Ça arrive. Parfois.

Mais qui gagne ? Hé hé, là, Monsieur ZEIMET (l'auteur du jeu) a eu une idée originale. Allez donc chercher la balance dans la cuisine. Chaque joueur pèse les pièces qu'il a attrapées. Et le joueur qui a le plus gros poids de pièces en bois gagne la partie !

Ascenseur magique



Jeu en bois huilé * d'habileté et de concentration, où il faut faire monter la bille jusqu'au sommet à l'aide des supports articulés (mouvements verticaux uniquement).

Un jeu aux couleurs arc-en-ciel, qui se joue seul.

Cheeze-weeze



Il s'agit d'un challenge solitaire ou vous devrez en vous servant d'un anneau fixé à 2 ficelles et ne vous servant que des ficelles, guider une bille posée dans l'anneau à travers les méandres de la planche représentant un véritable gruyère, sans tomber dans un des trous.

La tour de Fröbel



Jeu de coopération jusqu'à 24 joueurs.

De 4 àans.

Attraper un bloc avec l'étrier pour l'empiler sur un autre afin de construire une tour. Pour cela le groupe doit coopérer afin de placer correctement les blocs. Très prenant et tellement fédérateur !

Dr Eurêka



Dr Eureka est un nouveau jeu de Roberto Fraga, l'inventeur fou du monde du jeu.

Le matériel de jeu tape à l'œil et donne immédiatement envie de jouer. En outre, on en comprend le principe en trois secondes...

Le principe du jeu - Chaque joueur possède 3 éprouvettes et 6 billes colorées.

Pour lancer un tour de jeu, on retourne une carte qui indique la configuration à reproduire avec les billes dans les éprouvettes.

Rapidement, chaque joueur prend les éprouvettes et transfère les billes d'une éprouvette à l'autre jusqu'à obtenir la configuration indiquée.

Le joueur le plus rapide gagne le tour de jeu, bien entendu.

Le verdict - Grâce à sa simplicité, Dr Eureka s'adresse aux joueurs de tous les âges. On y joue dès 6 ans jusqu'à l'âge adulte. Simplicité ne veut pas dire simpliste. Dr Eureka est un vrai jeu de défis logiques, ce qui en fait à la fois un jeu d'adresse et de logique. On s'amuse beaucoup à tous les âges. En particulier, on n'a pas encore vu un enfant hésiter à saisir les éprouvettes pour s'amuser à transvaser les billes. La réalisation est brillante, joli travail de l'éditeur Blue Orange.

Puissance 4



Un Puissance 4 géant : c'est spectaculaire !

Très connu et plébiscité dans sa taille classique, voici une version XXL, tout en bois huilé. Le jeu en devient plus spectaculaire !

Le but du jeu est simple : aligner 4 pions d'une même couleur. On joue chacun son tour. Il faut observer et contrer la tactique de l'adversaire, tout en gardant son objectif d'aligner 4 de ses pions.

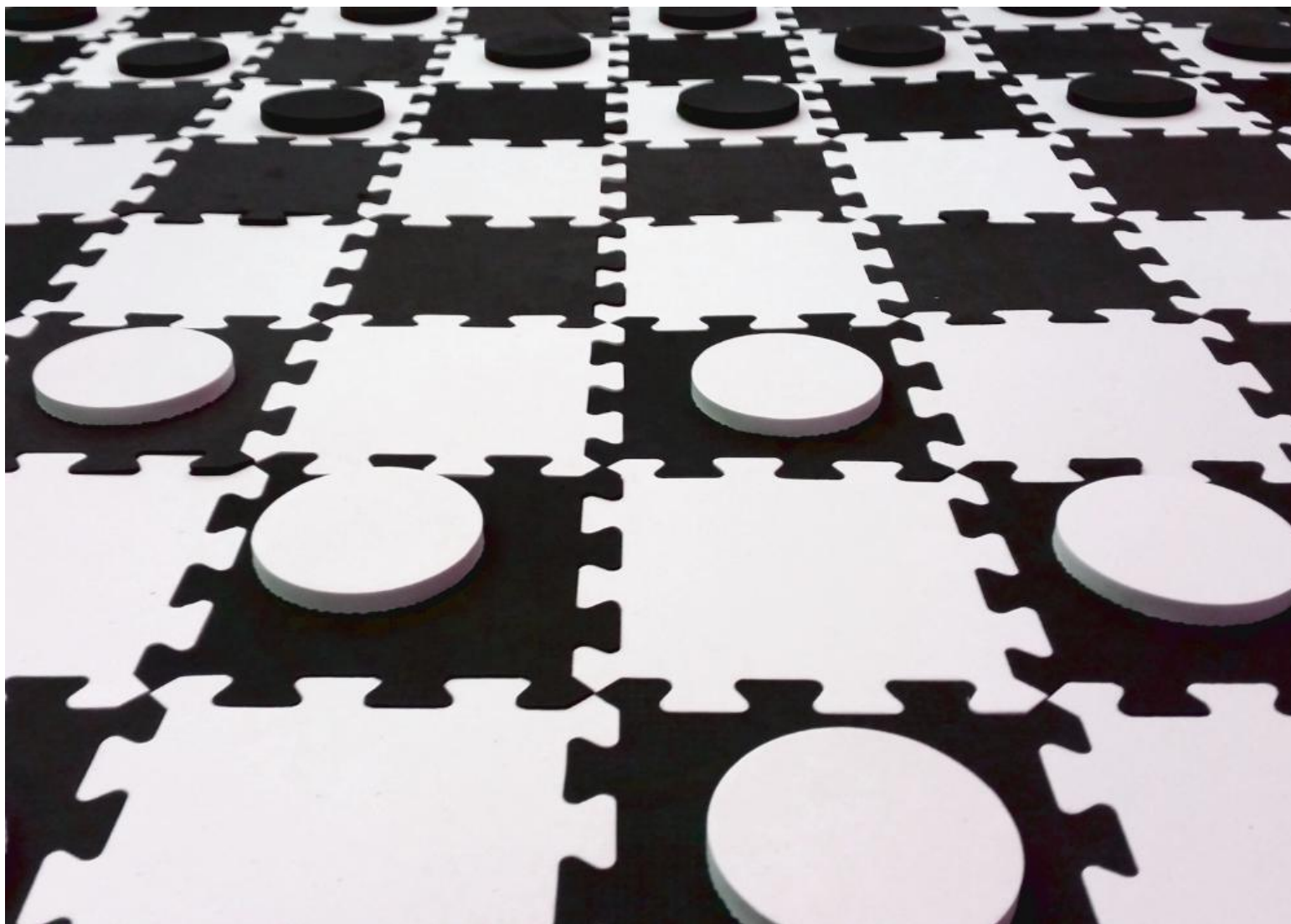
Les parties de ce jeu de société en bois sont courtes et pleines de rebondissements. Un manque d'attention peut être fatale !

Jeu du serpent et de l'échelle



Jeu d'échec

Jeu de dames



Loto-Bingo



Arbos



Tout le monde commence avec le même nombre de pièces.

Le but du jeu est d'être le premier à ne plus avoir en avoir.

Chacun son tour, chaque joueur doit placer sur l'arbre une des pièces de son tas. Sachant que les pièces ne s'enclenchent pas "parfaitement" mais restent mobiles, il se peut que des pièces tombent. Le tronc instable n'arrange rien... Le joueur fautif les reprendra pour lui.

Le gagnant est le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses éléments, branches et feuilles.

Skis coopératifs



Avancer d'un pas cadencé n'est parfois pas si simple ! Avec les skis d'été travaillez la motricité et la coordination. Par 4 (ou moins) mettez-vous en rythme pour avancer ensemble. Un exercice amusant qui nécessite une bonne communication entre les joueurs. Impossible de garder son sérieux !

Maxi pique plume



Qui ne connaît pas notre PIQUE PLUME !? Dans la version en grand format, ce sont les enfants eux-mêmes qui jouent le rôle des poules. Avec des casquettes surmontées d'une crête de coq et des chaussures à griffes, ils sautent d'un œuf à l'autre pour voler le plumage des autres « poules ». Dans la version géante aussi, les jeunes poules doivent retourner les tuiles de la basse-cour pour pouvoir avancer. Celui qui double une poule, reçoit une des plumes de sa queue. Le premier à avoir toutes les plumes colorées dans son croupion gagne cette « olympiade des poules » amusante qui garantit beaucoup de plaisir.

Règle du jeu de base : 24 œufs illustrés en carton épais et répartis au hasard, forment un circuit. 12 pièces, face cachée, au centre du cercle présentent les illustrations figurant sur les œufs. Chacun dépose sur le circuit une grosse poule colorée en bois. Pour faire avancer sa poule sur l'œuf suivant, il suffit de retourner la pièce de même illustration. On avance tant qu'on retourne les bonnes pièces. Quand on dépasse une autre poule, on lui prend la ou les plumes dont elle est parée. Le gagnant est le joueur qui arrive à collectionner toutes les plumes.

Le verger géant



Version géante du verger, pour jouer sur le sol ou en animation, pour le plus grand plaisir des enfants. On dépose les fruits sur les arbres et chaque joueur reçoit un panier. Suivant le lancer de dé, on doit cueillir un fruit de la couleur indiquée ou mettre au centre du plateau un morceau du puzzle du corbeau. L'objectif de ce jeu coopératif HABA est de finir la cueillette avant que le puzzle soit terminé. Ainsi tous les joueurs gagnent ensemble (sinon c'est le corbeau qui mange les fruits restant dans les arbres). Idéal pour débiter les jeux de société!

Pengoloo



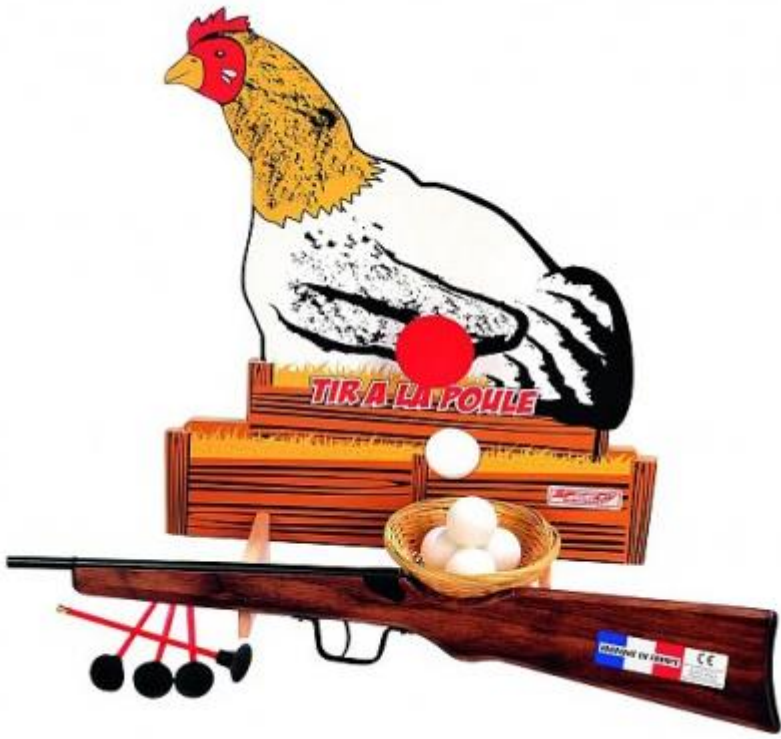
Découvrez le **jeu Pengoloo géant**, un **jeu surdimensionné** de mémoire et de chance pour les enfants à partir de 4 ans qui partiront en expédition au pôle sud.

Lancez les dés colorés et trouvez les œufs correspondants cachés sous les pingouins. Vous pouvez soit prendre un œuf n'appartenant encore à aucun des autres joueurs soit voler un œuf sur la banquise d'un autre joueur.

Le premier à collecter 6 pingouins avec ses œufs sur son iceberg a gagné.

Avec un matériel en bois de qualité, Pengoloo est un premier jeu de stratégie idéal, très facile à apprendre et rapide à jouer !

Tir à la poule



Superbe jeu de tir à la poule qui fera la joie des enfants. Un jeu en bois très ludique qui permet de développer l'adresse des plus jeunes tout en s'amusant. L'enfant devra tirer sur l'élément rouge de la poule pour qu'elle ponde un œuf dans le panier. Un jeu idéal pour les fêtes d'écoles.

Arbalète à bouchons

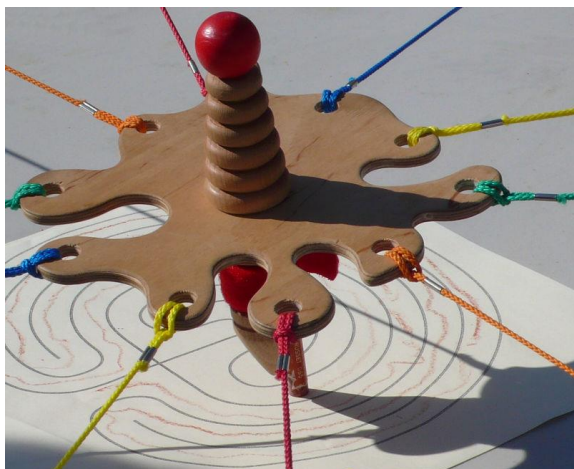


Bassalo



Le bassalo pourrait bien devenir le prochain sport tendance. Le but est de lancer et attraper des petites balles de squash rouges à l'aide de gobelets. Les balles ne doivent pas toucher le sol. Un jeu d'équipe qui réveillera votre esprit de compétition et garantit action, suspens et amusement.

Crayon coopératif



Le crayon vous propose de réunir jusqu'à 10 joueurs, tenant simultanément un crayon via une corde tendue. Placés autour d'une table, les joueurs vont dessiner sur des feuilles de papier.

A partir de cette base simple, vous pouvez imaginer de nombreuses applications :

- Préparez un circuit sur la feuille, façon course de voiture, ou des balises à contourner, façon régates. Les joueurs doivent suivre le circuit, sans déborder des limites, le plus prudemment possible, ou le plus rapidement possible. En cas de compétition de rapidité, prévoyez des pénalités de temps pour les débordements.
- Résoudre un labyrinthe en groupe.
- Réaliser un dessin imposé par un modèle.
- Plus fort encore: réaliser un dessin imposé, sans modèle!
- Réaliser un dessin symétrique à un dessin imposé.
- Remplir des mots croisés ou un sudoku.
- etc. il n'y a pas de limite à votre imagination.

Le crayon coopératif est un instrument magique :

- Dans les applications de type "parcourir un circuit", les joueurs communiquent peu verbalement, mais fusionnent en un esprit de groupe qui déplace le crayon. On dirait qu'une seule âme dirige 10 bras simultanément et c'est impressionnant.
- Dans les applications de type "dessin imposé sans modèle", les joueurs au contraire communiquent énormément, négocient la réalisation du dessin, coopèrent pour le réaliser.

Le crayon coopératif est donc, selon ses applications, un jeu de "fusion" ou de "coopération".

Il est réalisé en Allemagne, dans une "entreprise de travail adapté" (où travaillent des personnes à déficiences physiques ou mentales). Le résultat est beau et de grande qualité.

Jeu de quilles



Déroulement :

On dispose les quilles en carré, sur trois rangées de trois, et distantes les unes des autres d'environ 35 à 50 centimètres.

Les joueurs, placés à une dizaine de mètres des quilles, lancent une boule à tour de rôle pour abattre le plus grand nombre possible de quilles ; c'est ce qu'on appelle également « déquiller ». Après chaque coup, les quilles sont remises en place, ou « requillées ». Chaque joueur marque 1 point par quille abattue. Celui qui réussit à abattre toutes les quilles d'un coup obtient 10 points supplémentaires.

Fin de la partie :

La partie peut se jouer individuellement ou par équipe, en un nombre donné de points ou de coups.

Jeu de Mölkky

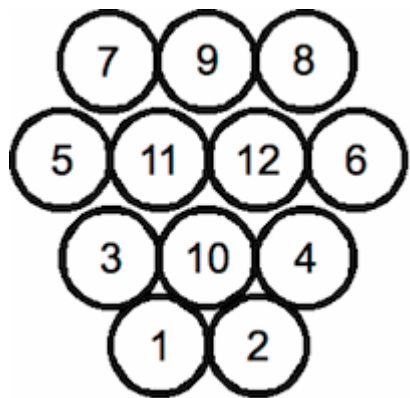


Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Au début d'une partie, les quilles sont placées à environ 4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la redresse sur son pied (et non à la tête), le numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et **sans la soulever du sol**. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Les joueurs (ou équipes) jouent chacun à leur tour. On ne rejoue pas immédiatement lorsqu'on a fait un raté.

Placement des quilles au départ de la partie :



Compter les points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mölkky.

Tous les styles de lancers sont autorisés, à partir du moment où le lancer n'est pas dangereux pour les personnes autour.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

Exemple :

un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule, il marque 12 points.

s'il fait tomber la n°12 et dans le même temps la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée entièrement sur le sol et ne repose sur aucune autre. Si elle se trouve en équilibre sur un élément de terrain naturel, souche d'arbre, grosse racine, tronc d'arbre... elle n'est pas considérée comme tombée. Si la quille repose sur un élément artificiel, bordure en ciment, planche de délimitation de terrain... elle est considérée comme tombée au sol. Si une quille est couchée sur le sol et une autre repose en équilibre sur une bordure artificielle, il faut donc compter 2 quilles au sol, soit 2 points.

L'équipe gagnante est la première qui arrive à totaliser exactement 50 points.

La manche s'arrête.

Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25.

Élimination : Le joueur (s'il est tout seul) ou l'équipe qui fait trois blancs **consécutifs** (trois lancers au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Un tirage au sort (pile/face) détermine l'équipe qui commence la première manche. Après 2 manches, et, en cas d'égalité 1 manche partout, chaque équipe additionne ses points des deux manches. Celle qui a marqué le plus de points commence la troisième et dernière manche. En cas d'égalité, il y a Mölkkout.

Les lignes qui délimitent l'espace de jeu sont indicatives. Qu'une ou plusieurs quille(s) ou le lanceur sortent et reviennent dans le jeu, tout est pris en compte comme si les lignes n'existaient pas. Pour des raisons pratiques (éviter que les quilles d'une partie ne se mélangent avec les quilles de la partie d'à côté) les quilles sont replacées dans l'espace de jeu initial, perpendiculairement à la position où elles se sont arrêtées. Elle(s) est (sont) remplacée(s) à une longueur de lanceur de la bordure.

Le Mölkkout est un exercice de tir de précision pour départager deux équipes qui ont le même nombre de points.

Les quilles 6, 4, 12, 10 et 8 sont placées les unes derrière les autres et espacées d'une longueur de Mölkk. La quille 6 étant à 3,5 mètres.



Le joueur (ou l'équipe) effectue(e) 4 lancers (chaque équipe à tour de rôle, et chaque joueur dans une équipe à tour de rôle également).

Après chaque coup, les quilles sont replacées sur leur position d'origine.

1 quille renversée = le nombre de point inscrit sur la quille,

Plusieurs quilles renversées = 1 point par quille.

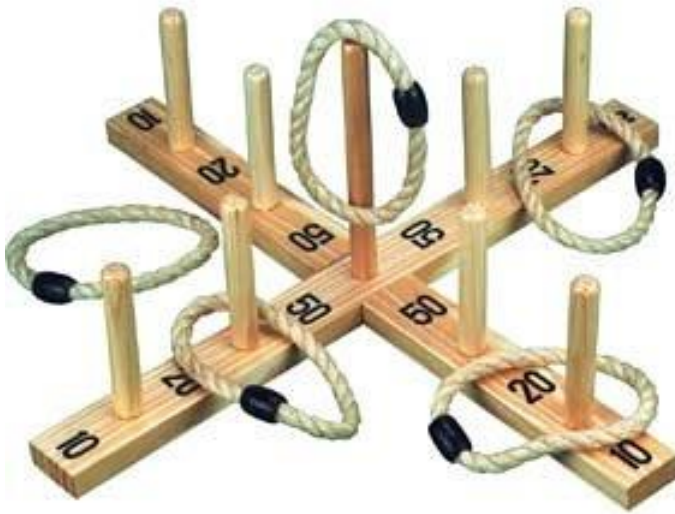
Le joueur (ou l'équipe) qui a marqué le plus de points après les 4 lancers remporte le Mölkkout.

S'il y a toujours égalité au nombre de points après les 4 lancers chacun, on continue le Mölkkout en « mort subite » à chaque tour.

Il existe multitudes de variantes au jeu (voir Mölkk dans Wikipédia), toutes ces règles sont non officielles et n'engagent que les personnes qui les pratiquent.

Bon jeu à vous et amusez-vous bien.

Jeu de lancer d'anneaux



Règle du jeu :

Le but du jeu est de marquer le maximum de points.

La partie se déroule en plusieurs manches, à décider au début du jeu.

Placer la cible entre 2.00 et 4.00 mètres selon la difficulté choisie.

Chaque joueur lance les 5 anneaux à suivre et compte ses points .

Les anneaux qui tombent à côté de la cible ne comptent pas.

Variante :

Relancer une fois les anneaux tombés à côté de la cible.

Chamboule tout en mousse



Des boîtes en mousse à chambouler pour se défouler en toute sécurité ! A emporter partout.

Un jeu typique des kermesses et idéal pour animer une soirée. En fonction de son âge, le joueur prend position sur une ligne de tir. Il peut alors lancer ses projectiles et abattre le maximum de boîtes de conserve numérotées de 1 à 10.

En fonction du nombre de boîtes qui ne se trouvent plus sur leur support, on attribue un nombre de points, définis à l'avance par le règlement du stand.

Aquaplay



Sacs de patates pour course



Coquillages, canards et cannes à pêches



Croquet



Jeu de croquet en bois pour les enfants. Idéal pour jouer à l'extérieur. Installer les différents arceaux et piquets dans le jardin et vous êtes prêts à jouer. Les joueurs jouent à tour de rôle avec leur canne.

À son tour, l'enfant doit faire passer sa boule sous les arches et terminer le premier le parcours.

Un jeu d'adresse traditionnel anglais. Jeu de précision de 2 à 4 joueurs.

Le bâton des Inuits



Le Bâton des Inuits est un jeu hilarant, convivial et simple... en apparence !

Il faut être coordonné, ne pas succomber à une irrésistible envie de rire, pour enrouler la cordelette avec la boule autour du bâton. Une fois cette étape atteinte, il faut dérouler l'ensemble ! Vous verrez rapidement qu'il est toujours plus facile de tourner dans un sens que dans l'autre...

C'est vraiment le jeu de Kermesse en bois par excellence à tester absolument.

Adapté aux enfants et aux adultes

La cascade sonore



Laissez glisser la ou les billes sur l'ensemble du jeu et écoutez la mélodie créée.

Ce magnifique arbre en bois (38 cm) avec des feuilles colorées est un jeu, un instrument de musique, un objet de décoration, mais surtout un produit très zen...

Impossible de rester insensible à ce jeu, car le bois brut est juste huilé *, d'un touché agréable et doux. Aussi appelée arbre à billes mini, c'est un matériel pouvant être utilisé dans le cadre d'un lieu dédié au concept Snoezelen : lieu de stimulation des sens, de relaxation des personnes.

Le lancer de tac



Lancez les balles à une distance d'environ 5 mètres pour qu'elles s'enroulent autour d'un barreau à l'échelle. Le premier à obtenir 21 points est le vainqueur. Tout le monde peut jouer, à chacun de trouver son propre style de lancer.

Grand jeu d'adresse en bois. Convient très bien aux adolescents et adultes. Super jeu de plein air pour animer les dimanches après-midi dans le jardin.

La ferme de Foin-Foin

La toupie

Arbio, le jeu des arbres et de la nature



Un jeu sur la nature pour découvrir 12 espèces d'arbre. Plusieurs manières d'utiliser ce jeu.

Sous forme de puzzle : formez un fruit, un arbre ou une feuille en juxtaposant 2 parties.

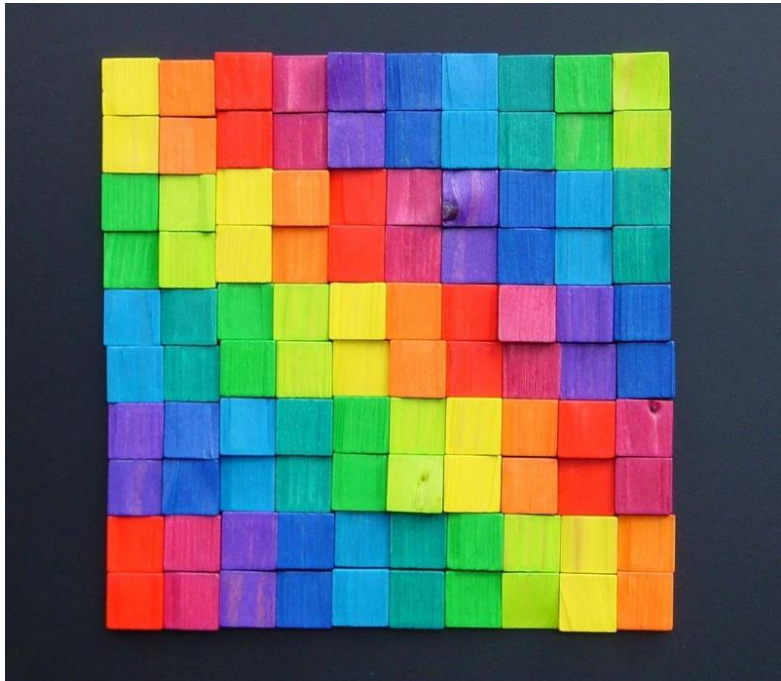
Jeu d'association : retrouvez le fruit et la feuille qui correspondent à l'arbre.

Discussion autour des arbres : différences de taille, de forme, de couleur... Vous pouvez utiliser de vraies feuilles d'arbre et essayer de retrouver à quel arbre elles correspondent. Quels sont les arbres présents dans votre région ?

Un support de jeu idéal pour aborder le thème de la nature.

Des plaquettes en bois très lisibles avec de belles illustrations.

Tableau magnétique



Afficher vos plus belles créations !

Très belle mosaïque sur tableau magnétique. 81 cubes en bois huilé *, en 9 couleurs flamboyantes, pouvant s'aimanter sur le tableau offrent la possibilité au joueur de reproduire ou de créer de magnifiques compositions.

Un outil très intéressant pour les malades d'Alzheimer, car permet de laisser cours à la créativité sans imposer le maniement de feutres, stylos ou pinceaux.

La montagne à vaches



Jeu d'adresse polyvalent. Empiler les vaches sur la montagne sans les faire tomber. Jouez seul ou à deux, avec ou sans le dé qui vous oblige à positionner la vache dans un sens précis.

Mikado géant



But du jeu :

Retirer des bâtonnets sans faire bouger ceux d'à côté.

Préparation du jeu :

Prendre tous les bâtonnets dans sa main de telle sorte que le poing repose sur la table. En ouvrant spontanément la main, les bâtonnets tombent sur la table en formant une sorte de cercle. Si le jeu obtenu apparaît trop difficile ou trop facile, vous pouvez recommencer la manipulation.

Règle du jeu :

Le premier joueur tente d'enlever un bâtonnet du jeu sans faire bouger

un autre bâtonnet.

- S'il réussit : il récupère le bâtonnet et continue à jouer.
- S'il fait bouger un bâtonnet, c'est au tour du joueur suivant.

Conseil :

Une pression exercée avec le doigt sur la pointe du bâtonnet est la façon la plus sûre de le retirer. Lorsque le mikado est enlevé, on peut s'en servir pour retirer les autres.

Vainqueur :

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus de bâtonnets à récupérer. Pour désigner le vainqueur, on compte les valeurs de chaque bâtonnet. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Baguettes à 5 bandes : 20 points

Baguette à 4 bandes : 10 points

Baguette à 3 bandes : 5 points

Baguette à 2 bandes : 3 points

Baguette à 1 bande : 1 point

Pour simplifier le jeu, on peut décider de compter le nombre de bâtonnets, et c'est celui qui en a récupéré le plus qui est vainqueur.

Variante :

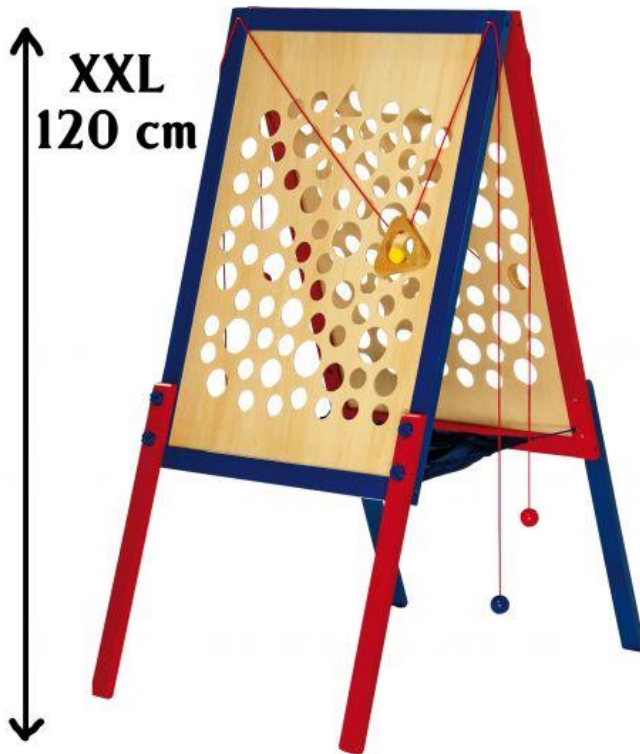
Vous pouvez décider de faire un jet de bâtonnets entre chaque joueur. Le jeu sera donc toujours différent et vous pouvez déterminer le nombre de tours de jeu. On fait chacun trois ou cinq lancers, on note ses points ou le nombre de bâtonnets. Le vainqueur est celui qui a récupéré le plus de bâtonnets ou de points.

Candy



Quarante et un bonbons multicolores sont répartis sur le tapis de jeu. Les joueurs doivent lancer trois dés de couleurs avant de tenter de retrouver le plus rapidement possible le bonbon comportant la bonne combinaison de couleurs.

Jeu en bois gruyère XXL



Idéal pour créer des animations avec enfants. Un jouet en bois où les jeunes devront tirer sur les ficelles pour orienter une bille le long d'un labyrinthe. Le but est de faire arriver la bille au sommet du jeu. Un superbe jeu en bois bien adapté pour des enfants de 4 à 10 ans.