

Liste jeux en bois

Jeux au sol

1/ Bag Board

Les joueurs (soit individuels ou soit en équipes) disposent chacun de 4 Bags ou moins s'ils doivent les partager. Chaque joueur ou équipe joue avec une couleur de Bag différente. Une distance est fixée au préalable avec la latte de pieds. Chaque adversaire à tour de rôle, lance un Bag dans la cible ronde de la plateforme Bag Board pour marquer des points. Lorsque que tous les Bags ont été lancés chacun totalise ses points puis récupère ses Bags et ainsi de suite jusqu'à atteindre 21 points.



2/ 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, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.



3/ Jo Jack

De 2 à 6 joueurs, le jeu du Jo Jack est un mélange du jeu de la pétanque et du curling. On lance, on fait glisser et rouler les palets. Le Jo Jack se joue sur tout type de surface : intérieur et extérieur.

Chaque joueur choisit 3 palets de même couleur. Placer les 2 plateaux au sol distants de minimum 7 mètres. Poser 1 pied sur un des plateaux pour lancer le palet, l'autre est la cible. Après le lancer du premier palet de chaque couleur, c'est la couleur la moins bien placée qui joue son second palet.



4/ Cornhole

Pour préparer le terrain vous placerez les 2 Cornholes l'un en face de l'autre séparés par 8 mètres. Vous aurez 4 sacs de grains en votre possession. Jetez- les vers la planche en face. Le but étant de les mettre dans le trou.

1 sac dans le trou = 3 points, 1 sac sur la planche = 1 point, 1 sac en dehors = 0 points

Mais vous allez jouer chacun votre tour. Du coup, votre adversaire pourra vous pousser à l'extérieur du plateau en cours de route !



5/ Lancer d'anneaux

Posez la cible au sol à une distance entre 1m50 et 4 mètres suivant la difficulté souhaitée.

Règle du jeu :

Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible.

Les points sont marqués lorsque l'anneau est rentré dans le bâtonnet.

Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués.

A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Une partie comporte 3 manches (3 lancers de 4 anneaux par joueur).

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.



6/ Katua

Katua ou « Le chat en basque » est un jeu pour les plus jeunes.

Les joueurs déterminent une ligne de tir (environ 1m50) et lancent chacun à leur tour les 5 anneaux.

Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.



Jeux sur table

7/ Billard à billes

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début du jeu, placer les 10 boules dans la zone de réserve.

Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés.

Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu. Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points des trous garnis de boules.

Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus fort total sera déclaré vainqueur.



8/ Billard Hollandais

Le billard hollandais, ou sjoelbak, est un jeu très pratiqué aux Pays-Bas (comme son nom l'indique), mais aussi en Belgique et dans le nord de la France. Le but est de faire le maximum de points en rentrant des palets de bois dans des casiers.

Il s'agit d'un lancer de palets "glissé".

Le billard hollandais peut se jouer seul ou à plusieurs.

Chaque joueur lance 30 palets en essayant de les faire pénétrer dans les casiers au bout du billard. Ces casiers ont une valeur de 1 à 4 points (points représentés par des clous).



9/ Billard Finlandais

Les quilles se placent dans le cercle. Il est possible à tout moment de la partie de viser des quilles indirectement en se servant des bords de table («bandes»).

Si le joueur fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille.

S'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées.

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille, sur un des bords de la table ou sur le palet, elle n'est pas prise en compte dans le score. Si une ou plusieurs quilles sortent de la table, elles sont remises au centre (marquage du jeu de quilles le plus proche du fond) à leur place attribuée.

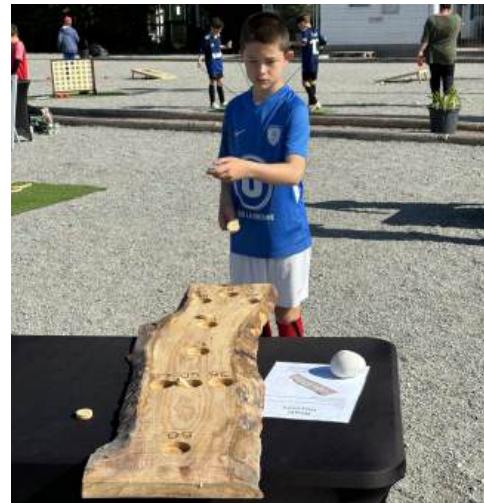


10/ Hoyetes

Hoyetes (phonétique oiétesse) est un jeu traditionnel d'Aragon (région du sud est de l'Espagne)

Se mettre à environ 1m de la table.

Chaque joueur lance ses 5 palets. Comptabilisez vos points. Celui qui a le plus gros score a gagné. On peut jouer chacun pour soi ou en équipe.



11/ Flipper Foot (se joue à 2)

Jeu d'adresse et de rapidité dans lequel 2 joueurs, face à face, s'efforcent d'envoyer une bille dans le but adverse, à l'aide de deux flippers.



12/ Flipper Poissons

Sur ce flipper de haute qualité en bois de hêtre au vernis clair, les joueurs doivent tirer les billes dans les trous et obtenir le maximum de points ... Sur ce flipper de haute qualité en bois de hêtre au vernis clair, les joueurs doivent tirer les billes dans les trous et obtenir le maximum de points



13/ Jeu de l'oiseau sur le mur

C'est à tour de rôle que chaque joueur doit **enlever une brique du mur**, mais attention, il faudra choisir la bonne brique pour ne pas faire tomber l'un des deux oiseaux perchés en haut du mur. Et pour corser les choses, pas de droit à l'erreur avec le jeu de l'oiseau sur le mur, une fois une brique choisie, **impossible de changer d'avis**, il faudra aller jusqu'au bout et l'enlever coûte que coûte. Gare à vous, celui qui fera chuter un oiseau sera le perdant de la partie, faisant de son adversaire le grand gagnant !



14/ Jeu de Puces

Les joueurs essayent chacun leur tour de faire sauter un jeton dans le godet du milieu. Les jetons qui ne tombent pas dans le godet restent sur le plateau. Lorsque tous les participants ont fait un essai, on tourne le jeu d'un quart de tour, pour que les joueurs ne s'habituent pas aux lanceurs qui ont des forces différentes. Le premier qui parvient à mettre un jeton dans le godet ramasse tous les jetons qui se trouvent sur le jeu.



15/ Quixo

25 cubes sont disposés au centre du plateau. Chaque cube est caractérisé par sa face supérieure : face neutre, ronde ou en croix. En début de partie, les cubes sont tous posés avec une face supérieure neutre. Les deux joueurs ou équipes choisissent qui joue avec les croix, qui joue avec les ronds et qui commence. Le but du jeu est de créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque.



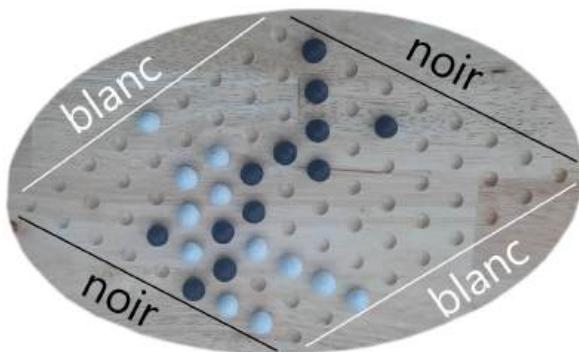
16/ Triangle des bermudes

Chaque marin dispose d'un "sextant" (catapulte élastique) pour propulser ses palets vers le Triangle des Bermudes. Les zones hautes paient mieux. La pointe vaut 100. On alterne les tirs, on protège ses points, on déloge l'adversaire sans pitié. À la fin, c'est la stratégie + le dosage qui gagnent. Chaque joueur possède quatre palets, qu'il devra propulser à l'aide de l'élastique vers la pointe du triangle qui rapporte 100 points. On joue un palet, chacun son tour



17/ Hex

Chaque joueur choisit une couleur. Le joueur qui commence choisit les deux côtés qu'il souhaite relier. Poser un pion, n'importe où sur le plateau, chacun à votre tour afin de relier vos deux côtés. Attention, il faut aussi empêcher l'autre joueur de relier ses côtés en faisant barrage. Le premier à relier 2 côtés opposés du plateau avec un « chemin » de pions a gagner la partie.



18/ Table de Air Hockey 1m ou 1m80

Les joueurs décident du score à atteindre pour gagner la partie. A 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 d'obstruer les cages avec son bras. La zone défensive ne peut être franchie avec le frappeur. Si cette zone est franchie, le palet doit être rendu à son adversaire. Un palet qui entre dans les buts et ressort est une « gamelle ». Elle enlève un point à celui qui l'a encaissée.



19/ Weykick Football

Un jeu en bois intergénérationnel et familial qui ravira petits et grands. Le plateau étant surélevé, placez vos mains sous le jeu pour accéder aux poignées magnétiques. Déplacez vos personnages qui possèdent aussi une base magnétique. Une barre placée sous le plateau empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse. Le premier à marquer dix points gagne la partie.



20/ Klask

Le plateau de jeu KLASK a la forme d'un terrain de balle avec deux trous profonds servant de but à chaque extrémité du terrain.

Au milieu du terrain, trois pièces magnétiques blanches servent "d'obstacles"

NE les attirez PAS vers votre propre pièce de jeu !

Votre pièce de jeu est un aimant noir. Vous le contrôlez en tenant un grand aimant sous le tableau. Cet aimant est relié à un petit aimant placé sur le terrain.

Le but du jeu est de pousser la petite balle rouge sur le terrain avec votre pièce aimantée / de jeu, de la tirer au-delà des obstacles et de votre adversaire et dans le trou du but (Klask).



21/ Jeu de l'anneau et du crochet

Viser le crochet fixé sur le mât à l'aide de l'anneau métallique qui est suspendu à une ficelle. Vous avez réussi ? Bravo vous pouvez relever la perle du compteur d'un point ! Sinon retenter un lancer en modifiant la trajectoire de l'anneau.



22/ Curling

Le curling se joue à deux avec 3 bouillottes chacun. La règle ressemble à celle de la pétanque. Le joueur se tient à l'extrémité du jeu pour faire glisser ses bouillottes. Les bouillottes sont lancées systématiquement en alternance en raison d'une seule par joueur à tour de rôle. Le but est d'approcher le plus près possible du point central de la cible (du TEE). La partie se joue en 15 points.



23/ Flipper Aérobille

Un jeu traditionnel en bois datant du 18eme siècles. Propulser les boules par le couloir de lancer... Bien viser pour les faire rouler dans le couloir de votre choix, chaque couloir rapportant un nombre de points différent... un air de flipper.



24/ Birinic

Jeu d'origine bretonne. A l'aide de la boule suspendue, faire 3 fois le tour du plateau avant d'abattre les quilles. Le gagnant est celui qui aura fait tomber le plus de quilles.

Le jeu consiste à lancer la boule de telle sorte qu'elle abatte les 9 quilles, en un maximum de 3 coups par partie. La boule doit effectuer au moins 2 tours de plateau sans toucher les quilles avant de commencer à les abattre. Si toutes les quilles sont abattues avant la fin des 3 coups, on les repositionne sur le plateau avant de terminer les 3 tentatives. Le score s'établit à l'issu des trois tentatives.



25/ Plateau infernal

Un jeu d'équilibre pour toute la famille ! On peut jouer jusqu'à 8 joueurs ! Vous pouvez aussi le trouver sous le nom de bomboléo. Lancer le dé et déposer une pièce de bois, n'importe laquelle, dans le quartier indiqué par le dé... A ce jeu il n'y pas de gagnant mais juste un perdant. Effectivement si lorsque vous posez une pièce en bois, vous faites basculer le plateau au point de faire tomber une ou plusieurs pièces alors vous perdez la partie.



26/ K3

Le K3, se situe à 8051 m au-dessus du niveau de la mer. Il est réputé être l'une des montagnes les plus dures à escalader. Planifiez soigneusement votre ascension, grimpez étape par étape, et tentez d'être le dernier ou la dernière encore en lice pour remporter la partie.



27/ Suspens

Le 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 suspens, qui demande calme et concentration.

Tentez vite votre chance.... De 1 à 4 joueurs.



28/ jeu de la meule

Ce jeu se compose d'une « meule » en bois et d'un support cranté. Faites rouler la meule, afin de marquer le maximum de points ! Mais attention, le maximum n'est pas au bout du parcours...Il va falloir contrôler votre lancer.

Avec ce jeu de la meule, ou jeu de la roue, vous avez plusieurs règles possibles :

- Effectuer chacun 3 lancers et comptabiliser les points.
- Donner un objectif de points à atteindre.



29/ jeu de la sorcière

Le premier joueur lance le dé coloré et choisit un champignon posé sur le disque tournant. Il a maintenant deux options :

1. Couleur sous le champignon = couleur du dé Le joueur met le champignon dans son chaudron. C'est ensuite au tour du prochain joueur de lancer le dé.
2. Couleur sous le champignon ≠ couleur du dé Le joueur replace le champignon sur le disque tournant.



30/ Rapido

C'est comme un baby foot mais sur plateau, jeu entièrement en bois, fabriqué en France

But du jeu : À l'aide des poignées il faut propulser la balle dans le camp adverse. Une partie se joue en 8 points. Restez concentré et ne quittez pas la boule des yeux.



31/ Jeu du quoridor

Le but du jeu est d'atteindre la ligne opposée à la ligne de départ. Le jeu se joue à deux ou à quatre. Chaque joueur dispose d'un pion et de 10 barrières (5 si on joue à quatre).

Chacun à leur tour, les joueurs ont le choix entre deux actions : déplacer son pion ou placer une barrière. Lorsqu'un joueur n'a plus de barrières, il déplace forcément son pion. Les pions se déplacent d'une seule case, en avant, en arrière, à droite ou à gauche. Une barrière doit forcément être contournée. Quand deux pions sont face à face, le joueur dont c'est le tour peut, s'il n'y a pas de barrières derrière, sauter le pion. Il est interdit de se bloquer ou de bloquer complètement un adversaire.



32/ Piste infernale

Deux pistes mobile, une boule...équilibre et patience seront vos alliés.

But du jeu :

Sur une piste « mobile », vous devez amener la boule de l'autre côté du parcours. Se joue soit en individuel soit en duel !



33/ jeu des bâtonnets

Pour ce jeu en bois des bâtonnets de 1m30, on tire au sort le joueur qui commencera. 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.



34/ Planche à rebond

Chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

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 dans le camp adverse. Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques.

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets.



35/ billard à rebond

Le billard à rebonds est à l'origine un jeu en bois qui se joue chacun son tour.

Pour jouer à ce jeu, vous devrez propulser un à un les palets dans le couloir de lancement.

Le palet rebondira alors sur un premier élastique, puis un second pour l'emmener tout droit vers la zone de points.

Les joueurs lancent leurs 5 palets et ensuite tentent de faire le maximum de points.

Tous les palets qui touchent une ligne comptent pour le point inférieur. Le jeu se déroule en 3 manches.

Le joueur qui marque le plus de points gagne la partie.



36/ Billard aérobille

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue en bois.

Chaque bille peut être lancée 2 fois.

Si, après le second essai, elle retombe dans le couloir de lancement, la bille compte pour zéro point. Si, sur les 5 premières billes, le joueur marque 0 point, la partie s'arrête pour lui.

Si l'une des 5 premières billes marque au moins 10 points, le joueur peut continuer et jouer la deuxième série de billes.

Le joueur qui aura fait le plus haut score sera le vainqueur



37/ Jeu du Quantik

Dans Quantik géant, le but du jeu est d'être le premier joueur à poser la quatrième forme différente d'une ligne, d'une colonne ou d'une zone carrée. Chacun leur tour les joueurs vont poser une de leurs pièces sur le plateau. Il est interdit de poser une forme dans une ligne, une colonne ou une zone sur laquelle cette même forme a déjà été posée par l'adversaire.

On ne peut doubler une forme que si l'on a joué la précédente soi-même.

Le premier joueur qui pose la quatrième forme différente dans une ligne, une colonne ou une zone remporte immédiatement la partie, peu importe à qui appartiennent les autres pièces de ce coup gagnant.



39/ Table à glisser

À l'aide d'une pièce, on tire au sort le joueur qui engagera la partie.

À chaque fois que vous parvenez à marquer un but, vous marquez 1 point.

Le gagnant est le premier à atteindre 5 points, mais il faut 2 points d'écart pour gagner ; par exemple si les 2 joueurs sont à 4 à 4, le score minimum sera 6 à 4 pour avoir un gagnant et ainsi de suite.

La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée des joueurs.

Tous les coups directs et indirects sont permis. Que le meilleur gagne !



38/ Billard Carrousel

Chaque joueur essaie à l'aide d'une queue de rentrer les 8 billes dans les trous du haut. On totalise la valeur des trous par lesquels passent les billes et la valeur des cases bonus ou elles arrivent après être passées par le labyrinthe intérieur. Les joueurs tirent à tour de rôle leurs 8 billes, mais n'ont que 2 essais par bille.

Si une bille ne rentre pas dans 1 trou après 2 essais on la place dans la case 0

Si une bille arrive dans la case D (départ), elle peut être rejouée et l'on contera de nouveau la valeur du trou par lequel elle repassera.

Le gagnant est le joueur qui totalise le + de points. Toute bille sortie du jeu ne pourra être rejouée et donnera un malus de 20 points.



40/ Tir sur cible

Lancer vos palets en arrière pour les faire rebondir sur l'élastique et atteindre le centre de la cible pour marquer le plus de points possible.

Les joueurs lancent leurs palets à tour de rôles.

Tous les coups sont permis : tirs directs ou par bandes, attention l'adversaire peut bousculer vos pions, si un de vos pions revient derrières votre ligne vous pouvez le rejouer, si c'est un pion adverse qui arrive derrière votre ligne celui-ci est perdu .

Le gagnant est celui qui marque le + de points.



41/ Billard japonais

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début du jeu, placer les 10 boules dans la zone de réserve. Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés. Toute boule tombée à terre ou revenue dans la zone de lancer sera retirée du jeu.

Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points des trous garnis de boules. Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus fort total sera déclaré vainqueur.



42/ Mini pétanque

Les parties se jouent en 13 points.

Les distances de jeux sont de 50 cm à 100 cm à partir du début de la table de jeu.

Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci.

3 joueurs contre 3 joueurs (triplettes). En triplettes, chaque joueur dispose de 2 mini-boules.

2 joueurs contre 2 joueurs (doublettes). En doublette, chaque joueur dispose de 3 mini-boules



43/ Piste de billes

Le parcours à billes géant en bois est un jeu pour 2 à 6 joueurs.

Gagnant est celui qui a fait un tour de piste complet le plus rapidement.

Chaque joueur doit faire avancer sa bille le plus vite possible sur le parcours en les tirant à l'aide du pouce, de l'index ou du majeur, poignets posés sur le jeu, la main ne bouge pas pendant le tir.

Les billes sont des billes en terre.

C'est une fabrication traditionnelle de billes avec des coucoudres, machines de 1940.

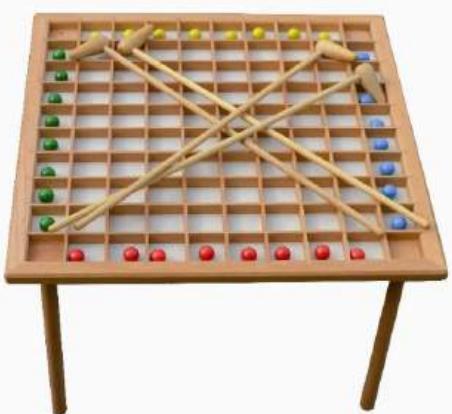


44/ Pirate à l'attaque

Pirate à l'attaque est un jeu en bois géant pour 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur reçoit 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. En outre, chaque joueur reçoit un maillet en bois.

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.



45/ Le Minotaure

Jeu de billes sur la célèbre légende grecque du Minotaure que Thésée affronte dans ce labyrinthe.

Au démarrage chaque joueur (jeu pour 2 à 10 joueurs) reçoit secrètement une carte désignant la couleur de sa bille. Toutes les billes sont positionnées au centre du jeu et le Minotaure sur le cercle le plus excentré du plateau. Chacun est libre de jouer la bille qu'il souhaite (pichenette) en sachant que la bille doit suivre le labyrinthe et qu'elle ne peut traverser les murs de celui-ci. Chacun peut également jouer le Minotaure et l'envoyer sur les billes des ses adversaires ce qui accélère la course poursuite et l'élimination de ceux-ci. L'objectif est d'être le dernier à rester en vie dans ce labyrinthe.



46/ Takayama

Vers les sommets !

Takayama est un jeu d'équilibre sans nombre limite de joueurs.

Le but est de construire les plus grandes montagnes : empiler les différentes pièces de bois, les mesurer et faire la somme de ces mesures pour atteindre le sommet.



47/ Rock Me Archimède

Chaque joueur possède 12 billes de couleur noire ou blanche. les joueurs jouent chacun leur tour et auront 2 choix possibles.

Soit ils mettent une bille en jeu (en la plaçant sur l'un des 6 trous de la zone centrale)

Soit ils lancent le dé et déplacent une ou plusieurs billes en fonction du chiffre indiqué (les déplacements ne peuvent se faire que vers l'avant et /ou en diagonale)

Le premier joueur à placer 4 billes au bout de la bascule d'Archimède remporte la partie. Attention lors de vos déplacements de billes car si la bascule touche le sol vous perdez la partie !



48/ Pallina

Les règles sont très simples :

Il faut retirer très doucement les baguettes pour ne faire tomber aucune bille. Il y a plusieurs façons de jouer à ce jeu :

Avec le dé :

vous laisserez le hasard guider le jeu

Sans dé :

vous devez faire preuve de stratégie et d'astuce

Un joueur, une couleur :

chaque joueur a une couleur de bille et il ne faut surtout pas qu'il fasse tomber sa couleur. Le dernier joueur à faire tomber sa bille est le gagnant.



49/ Parcours coopératif

Coordonnez vos mouvements, et parcourez en équipe les 5,50 m de parcours et les 32 virages qui vous mèneront à la victoire

Le but du jeu est simple : un anneau situé au centre du jeu est attaché par 4 ficelles, celles-ci permettent de diriger l'anneau sur la piste de jeu. Au centre de l'anneau, on place une bille métallique. Le but du jeu est de faire parcourir la bille tout le long de chemin sans la mettre hors jeu. Pour cela, les joueurs devront se parler afin de coordonner leurs mouvements. Seules 3 chutes sont autorisées. S'ils réussissent à mener la boule jusqu'au point de départ, alors la partie est gagnée.



50/ Team challenge x2

Posez les boules dans la rigole et saisissez les poignées à 2 ou 4 joueurs. Si vous êtes deux joueurs, chaque joueur saisit deux manettes. Si vous êtes quatre joueurs, il y a deux joueurs de chaque côté. Laissez rouler les boules hors de la rigole et bougez le plateau de manière à ce que le plus de boules aillent dans le trou de leur couleur. Le but étant d'en avoir le plus possible. Si une boule va dans la mauvaise couleur, on la laisse en place et quand tous les trous sont occupés, on fait le compte de points : 1 boule de la même couleur que le trou = 1 point. Refaites une partie pour améliorer votre score ou mesurez-vous à une autre équipe.

Variante défi : avec 2 jeux de Teamchallenge, organisez un défi entre 2 équipes à celle qui mettra toutes les boules dans le trou de leur couleur le plus rapidement possible.



51/ Billard Japonais collector

Vous avez six billes et vous devez tenter de les envoyer dans les trous du plateau.

Votre objectif ? Atteindre l'étoile du centre, celle qui rapporte 100 points.

Mais attention : chacune de vos billes n'a droit qu'à deux essais. Si elle redescend après son deuxième tir, elle est perdue et doit rejoindre le casier du bas.

Les joueurs jouent chacun leur tour, et quand toutes les billes ont été lancées, on compte les scores. Celui qui aura le plus haut score sera déclaré vainqueur.

Petit conseil : commencez par viser les trous du haut. Sinon, vos billes risquent de se bloquer dans les cases 20 et d'obstruer le passage pour vos prochains tirs.



52/ Aeroflip

Le but de l'Aeroflip est de marquer un maximum de points en logeant ses billes dans les couloirs de points. Chaque joueur possède 6 billes qu'il devra élancer les unes après les autres.

Le départ se fait depuis le couloir de lancement et le but est d'atteindre le couloir à 5 points. L'arc de cercle en haut du jeu guidera la trajectoire de la bille.

Au plus vous jouez fort, au plus votre bille s'éloigne du couloir 5 !

Si vous tirez trop fort, votre bille sera envoyée dans la zone chance et tombera de façon aléatoire dans les casiers du bas. Si vous ne tirez pas assez fort et que la bille revient dans le couloir de lancement, alors vous aurez un deuxième essai. Une fois les 6 billes jouées, vous pouvez additionner tous les points marqués par celles-ci. Le joueur qui marque le plus haut score remporte la partie.



53/ Parcours électrique

Arrivez-vous à contrôler votre main ?

Évaluez vous avec notre parcours électrique !

Dirigez le nœud coulant métallique autour des courbes du parcours sans le toucher.

Les fautes sont indiquées par un bourdonnement



54/ Chemin d'escalade

À partir de 3ans. Quelle boule parvient à atteindre la cible ?

Ce jeu d'adresse en bois demande la concentration et l'habileté !

Gardez les rubans bien en main pour manœuvrer le bateau en bois et la boule sur les chemins colorés aux trous.



55/ Kalaha

Le Kalaha se joue à deux sur une planche appelée Mancala composée de 2 rangées de 6 trous chacune. Au début du jeu, les joueurs déposent 4 graines dans chaque trou. Chaque joueur se place devant l'une des rangées de six cases qui constituent son camp. Le premier joueur prend les quatre graines (un lot qualifié de semis) dans la case de son choix et les distribue une par une dans les cases suivantes en respectant le sens inverse des aiguilles d'une montre. Et ainsi de suite. Si le semis repasse par la case dans laquelle il a été extrait, le joueur doit sauter cette case sans y poser de graine.

- Le joueur fait une prise simple s'il est obligé de poser la dernière graine de son semis dans le camp de son adversaire. Si cette case contient une ou deux graines au départ, le joueur récupère ces graines et celle qu'il devait y déposer.

- Il fait une prise multiple si la case précédant la case du camp adverse dans laquelle il vient de prélever les graines se trouve aussi dans le camp adverse. Il récupère alors également les graines de la case précédente.



56/ Tasso j'bois

Dans ce jeu, il faut être le premier joueur à placer tous ses bâtonnets sur le plateau de jeu.

Tasso j'bois est composé d'un plateau, de 36 bâtonnets de différentes essences de bois et de 4 éléments de décor (1 lac, 1 montagne et 2 arbres). Les bâtonnets sont répartis à parts égales entre les joueurs ; les arbres, la montagne et le lac sont placés librement sur le plateau.

Chacun son tour les joueurs placent un bâton sur le plateau sans toucher un élément de décor. Si 2 bâtonnets sont proches, il est possible de faire des superpositions mais toujours sur un même plan. Chaque bâtonnet ne peut en supporter qu'un seul autre. Vous rejouez tant que vous réussissez à faire des superpositions.

Le gagnant sera le joueur à s'être débarrassé de tous ses bâtonnets.



57/ Speed trappe

Chacun des 4 joueurs dispose de 4 palets (Si 2 ou 3 joueurs = 5 palets chacun)

Le but du jeu est de ne plus avoir de palet de son côté en les passant par la trappe à l'aide de l'élastique. Précision et rapidité pour ce jeu d'adresse qui vous garantira de bons moments.



58/ Billard loto

Se joue de 2 à 4 joueurs, en individuel ou en équipe. Il y a 4 couleurs de boules que vous lancez de manière à marquer le maximum de point. Vous avez aussi des points bonus à atteindre.



59/ Fakir

Avec Fakir, vos neurones vont en voir de toutes les couleurs à tous les étages. Muni de baguettes à votre couleur, vous allez devoir à votre tour les insérer, horizontalement ou verticalement, dans le bloc. Si vous en avez suffisamment dans ce bloc, vous pourrez même en retirer, et faire dégringoler toutes celles qui reposaient dessus...

De préférence pas les vôtres !



60/ Masker

Éviter que toutes les croix de sa couleur soient capturées et retirées. Faut-il jouer 1, 2 ou 3 fois de suite ? Faut-il capturer une croix blanche pour aller où l'on veut ? Doit-on prendre ses croix pour tromper l'adversaire au risque de se pénaliser ?



61/ Tonooo

TONOOO est un jeu de mémoire plein de surprise ! Des pions disparaissent puis réapparaissent, mais y en a-t-il de la même couleur ? Soulever ou ne pas soulever, c'est «LA» question !!!



62/ Ksar

Un jeu qui nécessite d'avoir de la suite dans les idées... Chacun votre tour, posez une pièce dans le cadre pour réaliser la plus longue série de pièces connectées de votre couleur. Attention ! Les pièces neutres comptent pour les deux joueurs.



63/ Nivos

Dans Nivos, chaque joueur (2 à 4 joueurs) dispose de pièces de couleurs et de tailles différentes qu'il va falloir poser chacun son tour sur le plateau en essayant de le remplir au maximum avant de monter d'un étage.

A chaque fois que l'on monte d'un étage, on gagne un jeton. Le but du jeu est de finir la partie avec le moins de jetons possible.



64/ Totem

Totem est un jeu simple à comprendre et très ludique. Le plateau comporte 5 tiges verticales de différentes hauteurs et les 2 joueurs disposent de 12 pièces chacun, aux formes et aux tailles différentes. Chacun son tour, on pose une pièce sur le plateau. Si la pièce est posée sur une pièce de l'adversaire, cela donne le droit de rejouer. Le but du jeu est de trouver la stratégie idéale pour avoir le maximum de pièces de sa couleur au sommet des tiges.



65/ Pontu

Le but du jeu est d'isoler tous les pions de son ou ses adversaire-s (de 2 à 4 joueurs). Chacun leur tour, les joueurs doivent déplacer un de leur pion d'une case en passant par un pont. Ensuite ils enlèvent un pont de leur choix. Deux pions ne peuvent pas se trouver sur une même case. Le premier joueur qui n'a plus de pont autour de tous ses pions est éliminé.



66/ Ydrody

Un jeu d'Adresse Coopératif pour 1 à 3 joueurs. Un labyrinthe en bois monté sur pistons hydraulique qu'il faut synchroniser pour avancer... Ce jeu en bois travaille la communication, l'adresse, la coordination et ravit les grands et les petits.



67/ Tir sur cible 4 joueurs

Envoyer vos palets au centre de la cible afin de marquer le plus de points possibles. On peut jouer chacun pour soi ou en équipe. Vous pouvez soit placer, soit dégommer les autres palets



68/ Hiruak

Tous les pions constituent la pioche. Le jeu commence donc plateau vide. Chaque joueur à son tour, lance les deux dés et place un pion (prit dans la pioche) sur un des deux nombres obtenus ou sur le total des deux dés. Celui qui placera le troisième pion sur un nombre empochera les trois pions et ainsi de suite jusqu'à ce que la pioche soit vide. Le vainqueur est celui qui a emporté le plus de pions.



69/ Arraina

Arraina ou « Le poisson en basque » est un jeu pour les plus jeunes.

Le premier joueur lance les deux dés.

Il doit retrouver le poisson correspondant à la combinaison couleur/forme.

Le deuxième joueur lance les deux dés.

Il doit retrouver le poisson correspondant à la combinaison couleur/forme.

Si tous les poissons avec la bonne combinaison ont déjà été pris, le joueur passe son tour.

Le premier joueur à avoir récupéré 6 poissons a gagné.



71/ Tourbillons

Faites rouler la bille sur le parcours sans la faire tomber. Le but sera de faire le tour du parcours et de revenir au point de départ.

Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez jouer avec les deux billes en même temps. Il faudra alors faire preuve d'adresse et de concentration.



70/ Bébé Dragon

Le jeu du « bébé dragon » se joue de 1 à 4 joueurs.

Vous pouvez jouer en individuel.

Le plus amusant est de jouer l'un contre l'autre (1 joueur contre 1 joueur ou 2 contre 2).

Chaque joueur se met à 1m du « dragon » (chacun d'un côté).

Chaque joueur choisit une couleur d'oeuf.

Il faut lancer 5 oeufs chacun les uns après les autres et les mettre dans le ventre du dragon.



72/ Blason Cible

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun à leur tour les 9 anneaux.

Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.



73/ Cornhole de table

À tour de rôle, les joueurs lancent leur pion depuis la zone de tir sur la zone opposée :

- Si le pion tombe dans le trou, l'équipe marque immédiatement trois points et retire le pion pour libérer l'espace.
- Si le pion atterrit dans la zone autour du trou, il vaut 1 point à la fin de tous les tirs, car il peut être accidentellement poussé hors de la zone ou bien dans le trou pour marquer trois points.
- Si le pion touche le cadre du jeu ou se trouve dans la zone morte, il vaut 0 point.

Un pion hors zone peut être poussé sur la planche et être comptabilisé s'il y reste jusqu'à la fin des lancers.

La première équipe à atteindre 21 points remporte la partie !



75/ Jeu du fil géant

Dirigez le nœud coulant métallique autour des courbes du parcours sans le toucher. Les fautes sont indiquées par un bourdonnement.



74/ Crokinole

Les joueurs se placent face à face devant une zone de tir. Il est interdit de se déplacer, de déplacer le jeu, de se lever et de poser des pions sur le plateau quand ce n'est pas son tour de jeu. Le premier joueur est tiré au sort. Le pion joué doit toujours être en contact avec la ligne de tir. Le joueur le percute d'une pichenette.



76/ Mange pions

Chaque joueur dispose de 6 pions pour 6 joueurs.

Au premier tour chacun peut lancer le dé une fois ou deux fois s'il obtient un 6.

Le chiffre obtenu avec le dé indique la miche dans laquelle on peut introduire le pion.

Si la niche est déjà occupée par un pion, ce pion devra être « récupéré » par le joueur.

Le gagnant est le premier qui n'a plus de pions à jouer.



77/ Duel rapide

L'un des 2 joueurs lance les 7 dés simultanément.

Chaque joueur place ses 7 cylindres neutres sur le plateau de jeu aux coordonnées indiquées par les dés. La partie peut maintenant débuter !

Vous devez compléter votre plateau de jeu avant votre adversaire en plaçant vos 9 pièces à l'intérieur.

Le premier joueur à y parvenir met immédiatement fin à la manche et l'emporte.



78/ Jenga

Retirez un bloc. Avec beaucoup de précautions, retirez un bloc de n'importe quel niveau à l'exception du dessus. Vous pouvez pousser sur le bloc ou le tirer, selon l'angle et son emplacement. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour toucher la tour. Il est interdit de maintenir la tour avec l'autre main. Une fois retiré, replacez le bloc sur le dessus de la tour en suivant l'agencement standard en rangées de trois. Essayez de bien le disposer pour que la tour reste bien solide. Au fur et à mesure du jeu, la pile va grandir jusqu'à ce qu'elle vacille, devienne instable et tombe.

Jouez jusqu'à ce que la tour tombe. Le perdant est le joueur qui entraîne la chute de la pile, soit en enlevant, soit en posant un bloc.



79/ Fermer la boîte

Le joueur lance ces dés et additionne les valeurs obtenues, qui peuvent varier de 2 (1+1) à 12 (6+6). En fonction de cette somme, le joueur peut lever un ou plusieurs clapets devant lui, dont la somme totale égale celle des dés.

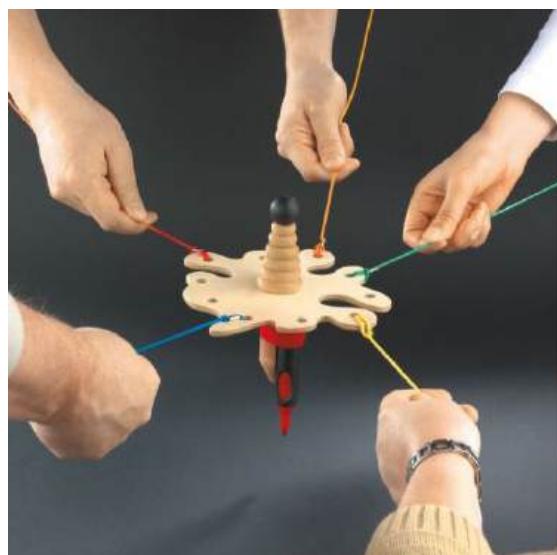
Lorsqu'un joueur ne peut plus lever de clapets suite à un lancer, son tour se termine. Il additionne alors les nombres des clapets restants. Le but est d'avoir le score le plus bas. Si un joueur parvient à lever tous ses clapets, il remporte la partie et peut "fermer la boîte" !



80/ Crayon coopératif

But du jeu : Slalomez entre les points avec le crayon coopératif.

Ce crayon de coordination peut ce jouer de 2 jusqu'à 10 joueurs !



81/ Nain jaune

Une partie de nain jaune se finit quand l'un des joueurs a jeté sa dernière carte. Il reçoit alors des autres joueurs autant de pions qu'ils leur restent de points dans la main sachant que chaque figure vaut 10 points et les autres la valeur de la carte. Attention! Si l'un joueurs a encore une des cartes du plateau dans sa main à la fin de la partie, il doit doubler la mise de jetons présentes dans la case de la carte. Si un joueur se débarrasse de toutes ses cartes au premier tour, cela s'appelle le « Grand Opéra ». Il ramasse alors tout les jetons présents sur le plateau et chaque joueur lui donne autant de jetons qui leur reste de points dans la main.



82/ Tangram

Les deux joueurs se mettent d'accord sur la durée de la partie, 5 minutes par exemple. Au top chronomètre chaque joueur prend une carte du dessus du tas et reproduit la figure sur la carte en utilisant toutes ses pièces de Tangram. Quand une figure est terminé les deux joueurs vérifient que le modèle et la reproduction soient bien identiques. Si c'est le cas, le joueurs garde la carte et en reprend une autre du dessus du tas. Chaque joueur essaie ainsi de reproduire le plus de figures possibles avant la fin du temps imparti. Le joueur qui a accumulé le plus de carte pendant le temps de la partie est le gagnant.



Jeux XXL au sol

83/ Jeu de la grenouille

Le jeu du tonneau est un jeu d'adresse ancien. L'objectif est de marquer le maximum de points, en lançant 8 palets en fonte, à une distance d'au moins 3 mètres, dans les différents trous du jeu. À chaque trou correspond un casier avec un nombre de points.



84/ La muraille à trou géante

À l'aide des cordes, amener la boule en haut de la muraille... Attention à ne pas tomber dans les trous... Se joue en concours face à face ou en individuel. Il y a 2 parcours disponible sur le jeu.



85/ Puissance 4 géant

Jeu appelé Puissance 4 ou 4 en ligne. On enlève tous les pions du support, les joueurs choisissent une couleur et prennent tous les pions correspondants. On se met de part et d'autre du jeu. Le joueur aux pions blancs commence. Chacun à leur tour, les joueurs posent un pion dans le support dans la colonne de leur choix. Ils peuvent poser les pions comme ils le souhaitent. Le but du jeu est d'aligner 4 pions de sa couleur en évitant que l'autre joueur aligne ses 4 pions.

Le premier joueur qui aligne 4 pions de sa couleur à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale a gagné.



86/ Baby boot sur pied

Babyfoot sur pied de 70cm de hauteur. Hauteur idéale pour les enfants. Le premier à marquer dix points gagne la partie.



87/ Course maboule

La course maboule se joue à 4 joueurs avec relais. Une course complètement maboule sur ce parcours. Pour jouer ?... Pousser les boules par dessous afin d'être le premier de l'autre côté.



88/ Tac tac Golf

Lancer les « Tacs » à une distance d'environ 5 mètres pur qu'elles s'enroulent autour d'un barreau de l'échelle. Chaque joueur lance un par un les trois « Tacs ». Le premier à obtenir 21 points est le vainqueur.

Marche du haut = 3 pts - Marche du Milieu = 2 pts
Marche du bas = 1 pt

Tout le monde peut jouer, à chacun de trouver son propre style de lancer. La partie peut se jouer individuellement ou par équipes.



89/ Krom Kendama

Ce jeu est un affrontement entre deux joueurs. Le but du jeu est de réaliser 4 figures au choix sur la liste le plus rapidement possible. Les joueurs commencent en même temps et doivent réaliser les tricks dans l'ordre choisi.

Le premier à avoir réalisé tous ses tricks gagne le jeu



90/ Mikano

A tour de rôle, chaque joueur tente d'enlever un bâtonnet du jeu sans faire tomber l'anneau par terre.

- S'il réussit : il récupère le bâtonnet
- S'il fait tomber l'anneau, la partie s'arrête et on peut éliminer le joueur en question ou lui appliquer une pénalité.

Vainqueur : Pour désigner le vainqueur, on compte les valeurs de chaque bâtonnet. Le gagnant est celui qui a le plus de points.



91/ Parcours Rigoletto

Jeu coopératif

Un jeu original et très simple : ensemble, il faut se coordonner pour faire rouler la boule et la faire passer de rigole en rigole.

Un jeu très amusant et intuitif, idéal pour le team building.

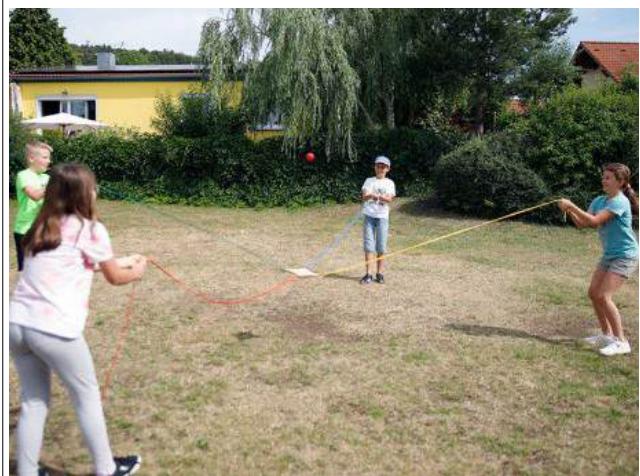
Jeu de groupe jusqu'à 16 joueurs

Le Rigoletta se joue de 4 à 16 joueurs. Le groupe devient équipe. A 16 joueurs, on tient à 2 face à face une rigole. Il faut s'entendre à 2 pour l'intérêt du groupe entier. Il faut être concentré et subtile dans ses gestes ! La règle de base est de faire rouler la boule d'un point à un autre sans la faire tomber et en passant par les rigoles.



92/ Disque coopératif

Ensemble, les joueurs doivent coopérer pour maintenir la balle en équilibre sans la laisser tomber. Les joueurs peuvent communiquer entre eux pour ajuster leur position et stabiliser la plaque de bois. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la balle tombe. Si les 4 joueurs réussissent à maintenir la balle en équilibre pendant un certain temps prédéterminé, ils peuvent considérer cela comme une victoire collective.



93/ Maxi Ploc

Jeu coopératif de 2 à 8 joueurs

But du jeu : Placer les boules dans les réceptacles dans l'ordre de 1 à 6 à l'aide du crochet suspendu.

Règle : On désigne un meneur de jeu qui essaye de guider les joueurs en leur indiquant les directions à prendre. Si une boule tombe en chemin, elle doit être ramassée et positionnée dans le réceptacle avant de prendre la suivante.



94/ Tour d'équipe

Jeu coopératif de 2 à 24 joueurs

A l'aide des cordes, les joueurs doivent collaborer afin de parvenir à attraper les blocs de bois et les empiler les uns et les autres. Ce jeu permet de jouer jusqu'à 24 participants en mode coopératif ou en équipe. Très convivial, il favorise le développement de la motricité, du langage et la coordination main-oeil.

Le but étant de construire une tour.

Chaque joueur tient une ficelle, aide à l'acheminement de la pièce et à la poser sur l'autre grâce à un cerclage. Ensemble, on apprend à s'entraider en s'amusant.



95/ Passe tiges

Une bille en bois se situe dans un support au bout d'une longue tige souple en métal. Le but est de faire passer la bille d'un support à l'autre sans la faire tomber. Le "Passe Tiges" peut se jouer seul ou à deux auquel cas les joueurs devront coordonner leurs mouvements pour réussir l'échange.



96/ Labyrinthe coopératif

L'objectif du jeu est d'amener les 2 balles (blanche et jaune) d'un point A à un point B opposé respectif, en utilisant les cordes et donc les 4 poignées pour manipuler le labyrinthe en bois, tout en évitant les 3 trous noirs pièges. Si une balle tombe dans un trou noir, retour à la case départ !



97/ Pêche en bois

Au départ, tous les plots se trouvent sur leurs emplacements respectifs au centre du plateau. Alors que tous les plots se trouvent sur les emplacements attribués du centre du plateau, c'est au top départ que les joueurs devront faire preuve de dextérité, afin de ramener l'ensemble des plots à la base correspondante. Mais attention, gares aux gestes brusques qui peuvent faire tomber le plot et vous ralentir ! Car pour gagner la partie, il faudra être le plus rapide à avoir récupéré tous ses plots !



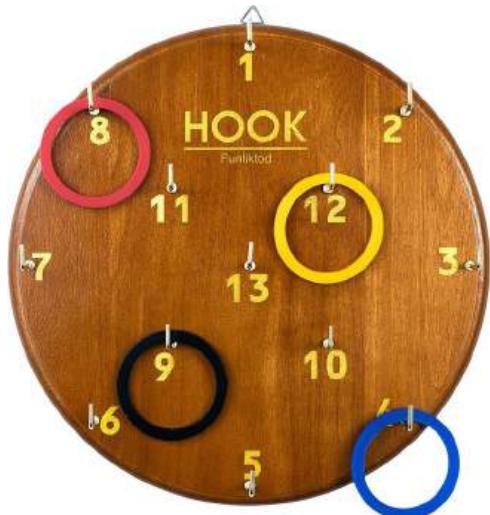
98/ Chistebois

Les deux joueurs se placent entre 3m et 5m (selon l'âge - à partir de 6ans) l'un de l'autre. La règle est très simple à comprendre : Réussir trois passes ou trois aller-retour avec la balle. Ce jeu est coopératif. Il favorise la coordination, la concentration et l'esprit d'équipe, tout en offrant des moments de divertissement.



99/ Capitaine crochet

Les joueurs déterminent une ligne de tir (environ 1m50) et lancent chacun à leur tour les 4 anneaux de leur couleur. Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.



100/ Parcours ballon

On positionne les baguettes vers le bas. Un joueur pose le ballon de manière à ce qu'il soit tenu par les baguettes. Il faut se déplacer ensemble sans faire tomber le ballon.



101/ La boite à Bingo

Chaque joueur reçoit 4 palets de sa couleur. À 3 mètres du plateau, chacun lance ses palets, en visant les zones de score. Mais attention : si quelqu'un arrive dans le pot central, il empoche 5 pts + tous les points accumulés jusqu'ici. Le premier à atteindre 10 points gagne la manche.



102/ Bamzball

Le Bamzball se joue en deux équipes de 2 à 5 joueurs. Le terrain est délimité par un carré de 5 mètres sur 5 mètres, avec un anneau de score placé au centre.

- L'équipe attaquante se positionne à l'extérieur des cônes et tente de marquer en lançant la balle à travers l'anneau central.
- L'équipe en défense se place à l'intérieur du carré et doit intercepter la balle ou bloquer les tirs pour reprendre l'offensive.
- Les points sont marqués lorsque la balle passe à travers l'anneau, peu importe le côté.



Le coin jeux en bois des tout-petits

103/ Cheval à bascule et Bateau à bascule



Association A.R.T.S. - 24 rue Regnault - 17000 La Rochelle
www.association-arts.com / 1art-2vies@orange.fr - Port : 06 63 78 76 55
N° Siret : 79821278300046

Licence d'entrepreneur du spectacle n°2 enregistrée sous n° 1084723
Licence d'entrepreneur du spectacle n°3 enregistrée sous n° 1084724