Puissance 4
Vice versa



But du jeu: *être le premier joueur à aligner 4 pions.*

Déroulement : À tour de rôle, chaque joueur place un pion dans l'une des colonnes de la grille. Le premier qui aligne 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale a gagné.
Attention ! Chaque joueur possède un joker durant la partie. Il peut l'utiliser à son tour de jeu. Ce joker lui permet de retourner la grille. Pour cela il place la barre fournie sur les ouvertures de la grille puis tourne la grille et enlève l'autre barre pour continuer à jouer. Lorsque le joueur utilise son joker, il ne place pas de pion.
C'est à l'autre joueur de continuer à jouer.



Accessoires : - 1 grille de jeu
- 42 pions de deux couleurs différentes

Age : à partir de 7 ans

Durée d'une partie :
5-15min

Ccarré
07 66 54 77 37

Lancer de sacs

(1 planche, 2 joueurs)

But du jeu:
Gagner 21 points



Déroulement : Tirer au sort le joueur qui commence. Chaque joueur lance quatre sacs de couleur identique à tour de rôle sur la planche. Selon votre niveau vous pouvez lancer à une distance comprise entre 4 et 8 m de la planche. Une fois les 8 sacs lancés, on compte les points :

- les sacs restant sur la planche valent 1 point.
- les sacs tombés dans le trou valent 3 points.
- les sacs tombés à l'extérieur de la planche ne valent aucun point.

Si l'un de vos sacs a poussé un sac de votre adversaire dans le trou, vous lui donnez donc 3 points. En revanche si votre sac pousse un sac de votre adversaire en dehors dela planche celui-ci perdra un point.

On ajoute à son compteur seulement les points qui dépassent ceux de l'autre joueur, exemple : -Carine a mis 1 sac sur la planche, 2 sacs dans le trou et 1 sac dans l'herbe. Total = 7 points

- Cédric a mis 2 sacs dans l'herbe et 2 sacs dans le trou. Total = 6 points
- Carine ajoute 7-6 = 1 point à son compteur et Cédric ne marque aucun point.

C'est ensuite au joueur qui mène au score de lancer en premier.

En cas d'égalité, c'est au joueur qui a lancé précédemment en second de commencer.

Le premier à 21 points, avec 2 points d'écart, gagne la partie.

Accessoires : - un plateau de jeu
- 1 barre de départ de lancer
- un sac de rangement avec 8 sacs de deux couleurs différentes.

Age : à partir de 7 ans



Durée d'une partie :
15-25min

Lancer de sacs

(2 planches, 4 joueurs)

But du jeu:
Gagner 21 points.



Déroulement : Disposer les planches face à face, à 8 mètres l'une de l'autre (4 à 6 mètres si vous débutez).
Important : Les deux partenaires d'une même équipe doivent être exactement face à face, c'est à dire que l'un est à droite d'une planche etl'autre à gauche de l'autre planche.
En croisant les joueurs vous risqueriez de favoriser une équipe car le lancerpeut être plus ou moins facile si l'on se situe à droite ou à gauche de la planche. Les deux joueurs situés de part et d'autre de la première planche se munissent chacun de 4 sacs de couleur identique. Tirer au sort celui qui jouera en premier.Ils devront ensuite lancer chacun leur tour un sac en visant la planche opposée et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 sacs aient été lancés. Une fois les 8 sacs lancés on compte les points :
-Les sacs restant sur la planche valent 1 point.
-Les sacs tombés dans le trou valent 3 points.
-Les sacs tombés à l'extérieur de la planche ne valent aucun point.
On ajoute à son compteur seulement les points qui dépassent ceux de l'autre joueur, exemple : - Carine a mis 2 sacs sur la planche, 2 sacs dans le trou . Total = 9 points
- Cédric a mis 2 sacs dans l'herbe et 2 sacs dans le trou. Total = 6 points
- Carine ajoute 9-6 = 3 points pour son équipe et l'équipe de Cédric ne marque aucun point. C'est ensuite aux deux autres joueurs, situés de chaque coté de l'autre planche, de lancer les sacs. Le joueur qui lance cette fois-ci en premier est celui dont l'équipe mène au score. En cas d'égalité c'est à l'équipe qui a lancé précédemment en second de commencer.L'équipe gagnante est celle qui atteint la première 21 points, avec 2 points d'écart minimum.

Durée d'une partie :
15-25min



Accessoires :
- 2 plateaux de jeux
- 2 barres de départ de lancer
- 2 sacs de rangement avec 8 sacs de deux couleurs différentes.

Age : à partir de 7 ans

LE JEU DU ROI







Joueurs :
2 à 12 (1 à 6 par équipe)

Âge : à partir de 8 ans

Durée : 20 à 40 min

But du jeu

Renverser tous les cavaliers de l'adversaire, puis son Roi, avant qu'il ne renverse les vôtres.

Déroulement :

Mise en place : terrain rectangulaire d'environ 4x4, 5 x 5 ou 6x6 m suivant le niveau de jeu. Chaque équipe aligne ses 5 Cavaliers sur sa ligne de fond. Le Roi est planté seul au centre du terrain, entre les deux équipes.

Lancer : chaque équipe , à tour de rôle, lance les 10 bâtons, un par un, vers les cavaliers adverses. Le bâton doit tourner sur un axe horizontal, jamais latéralement.

Cavaliers renversés : l'adversaire les ramasse et les relance dans votre camp : ce sont des cavaliers de terrain, à abattre en priorité au tour suivant.

Tour suivant : on doit d'abord renverser tous les cavaliers de terrain avant de pouvoir viser ceux de la ligne de fond adverse.

Viser le Roi : si tous les kubbs adverses (terrain et fond) tombent en un seul tour, l'équipe peut alors viser le Roi. On se met dos au roi et on lance le bâton entre ses jambes pour faire tomber le roi.

Fin de la partie : L'équipe qui renverse le Roi gagne. Renverser le Roi trop tôt entraîne la défaite immédiate de l'équipe fautive.



Accessoires :

- 1 sac de rangement
- 10 cavaliers à renverser
- 1 Roi
- 4 piquets et 10 bâtons à lancer

Ccarré
07 66 54 77 37

Tape cul !

But du jeu:
être le premier
à marquer douze points.



Déroulement : Chaque joueur choisit un jeton blanc avec un symbole (triangle, carré, cercle ou hexagone) et le place à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu. Chacun se munit ensuite d'un jeton marron, qui va servir à pousser son jeton blanc. Une manche se joue en trois lancers. A tour de rôle, chacun lance son jeton marron qu'il récupère après son lancer. Le nombre de points marqués est indiqué sur le plateau. Les jetons tombant après la zone 4 ne marquent pas de point. S'il reste des tirs au joueur, il peut les utiliser pour pousser les autres ! Après chaque manche, on marque les points sur le boulier. Le premier arrivé à 12 points a gagné la partie.



Nombres de joueurs : *de 1 à 4*

Accessoires : *- 1 sac de rangement*
- 1 plateau de jeu
- 4 pions marrons
- 4 pions symboles

Age : *à partir de 7 ans*

Durée d'une partie :
5-15min

LA TOUR DE FROEBEL



But du jeu:
Construire la tour la plus haute possible.

Mise en place : Le plateau support est placé au centre, les blocs éparpillés autour. Chaque joueur (minimum 3) choisit une couleur et prend deux cordelettes dans le sac. Chacun accroche ses cordelettes dans un emplacement du disque puis les tendpour soulever l'étrier.
Vous êtes prêts à jouer.

Déroulement : Les joueurs forment un cercle autour de l'étrier métallique vide. Les pièces en bois, debout, sont dispersées autour de la planche en bois où la tour doit être constituée.
Le but du jeu est de ramasser une pièce de bois grâce à l'étrier et de la poser sur le plateau central, puis un autre
et ainsi de suite jusqu'à costituer une tour. Si une pièce en bois tombe à l'horizontal, les joueurs doivent la redresser avec l'étrier sans la toucher avec les mains.

Fin de la partie: Les 6 pièces en bois sont empilées.



Variante : On défait la tour !

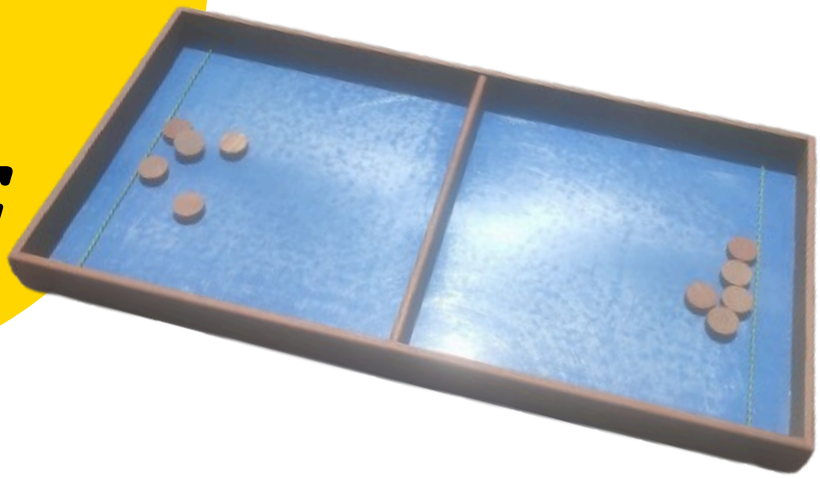
Accessoires :
- 1 sac de rangement
- 6 tours en bois
- 1 étrier avec 16 cordelettes.
- 1 plateau support pour la tour

Age : à partir de 6 ans

Durée d'une partie : 20 - 30 min

Ccarré
07 66 54 77 37

PASSE-TRAPPE



But du jeu :

Envoyer tous les palets dans le camp adverse.

Règle du jeu :

Chaque joueur se place d'un coté du jeu et pose 5 palets dans son camp.
Les deux joueurs ont les mains derrière le dos.
Ils comptent jusqu'à trois et la partie démarre.
Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp dans le camp adverse.
Les joueurs doivent utiliser une seule main pour lancer leurs palets à l'aide de l'élastique.
Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus vite possible.
Lorsqu'un palet sort du plateau de jeu, celui qui l'a lancé le récupère dans son camp.
Lorsqu'un joueur n'a plus de palet dans son camp, il gagne la partie.

Accessoires :

- 1 table de jeu
- 10 palets en bois
- 1 sachet de rangement

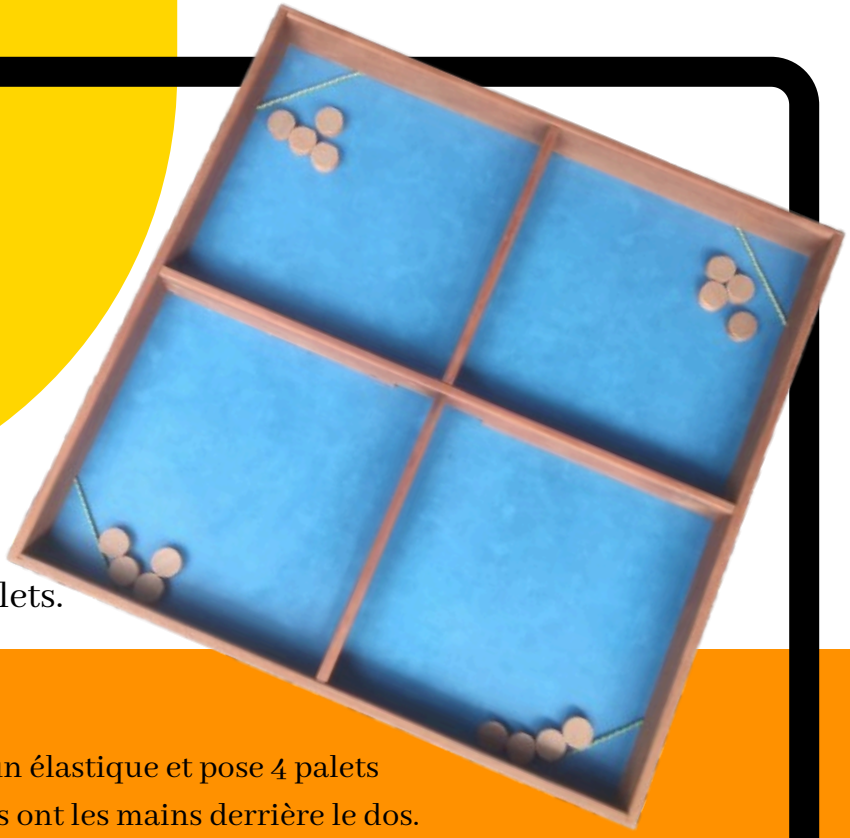






Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

PASSE-TRAPPE 4 joueurs



But du jeu :

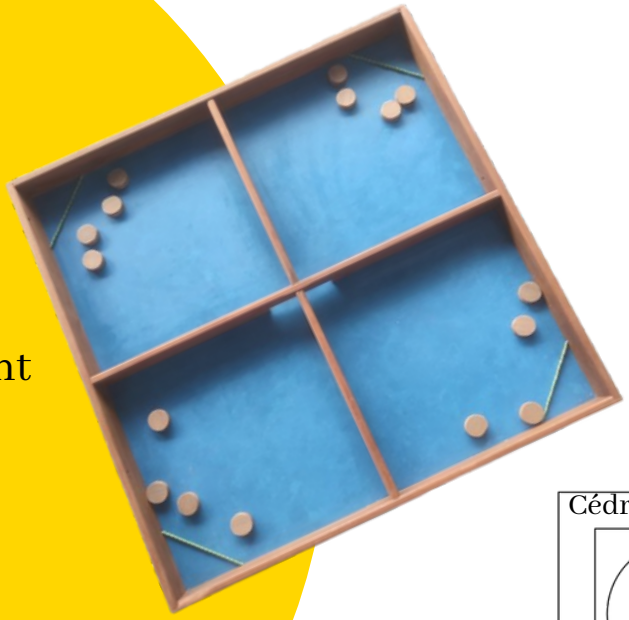
Se débarrasser de tous ses palets.

Règle du jeu :

Chaque joueur se place derrière un élastique et pose 4 palets dans son camp. Les quatre joueurs ont les mains derrière le dos.
Ils comptent jusqu'à trois et la partie démarre.
Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp dans un camp adverse.
Les joueurs doivent utiliser une seule main pour lancer leurs palets à l'aide de l'élastique.
Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus vite possible.
Lorsqu'un palet sort du plateau de jeu, celui qui l'a lancé le récupère dans son camp.
Lorsqu'un joueur n'a plus de palet dans son camp, il gagne la partie.

Accessoires :

- 1 table de jeu
- 16 palets en bois
- 1 sachet de rangement





Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

Puissance 4



But du jeu :

Aligner 4 pions horizontalement , verticalement ou en diagonale.

Règle du jeu :

Chaque joueur insère à tour de rôle un pion dans n'importe quelle colonne de la grille. Il faut tout à la fois gérer l'avancement de ses lignes et empêcher l'adversaire de conclure.

Quand un joueur aligne 4 de ses pions horizontalement, verticalement ou en diagonale, il gagne la partie.

Accessoires :

- 1 une grille de jeu
- 21 pions argent.
- 21 pions bronze
- Tasseau avec sa goupille pour bloquer les pions



Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

TABLE à GLISSER



But du jeu :

Envoyer le palet dans le but adverse.

Règle du jeu :

Commencer par choisir un des trois palets dans le sachet de rangement.
Plus le palet est grand et moins il va vite.
Placer le palet dans le camp du plus jeune joueur. La partie peut commencer.

Chaque joueur tente, en tapant le palet avec sa poignée, de mettre le palet dans le but de l'adversaire, soit en direct, soit avec un rebond. Il faut donc être agile pour protéger son camp et rapide pour envoyer le palet dans le but adverse.
Un joueur qui encaisse un but, relance le palet en premier.
Le premier joueur à marquer 5 points remporte le partie.



Accessoires :

- 1 table de jeu
- 3 palets de tailles différentes
- 2 poignées
- 1 sachet de rangement

Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

TIR SUR CIBLE



But du jeu :

Faire un maximum de points

Règle du jeu :

Le jeu consiste à lancer les palets en visant le centre de la cible. Le geste est simple, il suffit de tenir le palet en poussant sur l'élastique et viser le centre pour remporter un maximum de points.

Les joueurs jouent chacun son tour. Si un palet d'un joueur revient vers lui (entre la cible et l'élastique) après avoir été percuté par un palet adverse, il peut le rejouer. Si par contre un palet dépasse la cible et va dans le camp adverse il est perdu et ne peut pas être rejoué pendant la manche. Une partie se joue en trois manches. On comptabilise le nombre de points de chaque manche. Celui qui a le plus de points au bout des trois manches est le vainqueur.



Accessoires :

- 1 table de jeu
- 2x4 palets
- 1 sachet de rangement

Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

TIR SUR CIBLE
4 joueurs



But du jeu :

Gagner un maximum de points.

Règle du jeu :

Le jeu consiste à lancer les palets en visant le centre de la cible.

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent avec 3 palets chacun.

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le plus grand en taille.

Les joueurs de la même équipe se placent sur deux coins consécutifs du plateau de jeu. Si un joueur réussi à sortir un palet adverse de la cible, il le place où il veut sur la cible. S'il sort un palet de son équipe, c'est l'équipe adverse qui le place sur la cible à l'endroit de leur choix.

Une fois tous les palets joués, chaque équipe compte ses points. Si l'équipe A a gagné 110 points et l'équipe B 130 points, alors L'équipe B marque 20 points et l'équipe A 0. La partie est gagnée par l'équipe qui atteint 100 points en premier.



Accessoires :

- 1 table de jeu
- 4x3 palets
- 1 sachet de rangement

Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

JEU DE LA TOUR



But du jeu : Faire la tour la plus haute possible.

INSTALLATION :

Monter la tour sur le plateau en superposant les briques en rangées de 3. A chaque étage les briques sont posées à la perpendiculaire par rapport aux briques de l'étage précèdent. Désigner le premier joueur puis tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLE DU JEU :

Chaque joueur enlève n'importe quelle brique de la tour à l'exception de la rangée supérieure. Cette brique est ensuite reposée au sommet de la tour perpendiculairement au rang précédent. Il faut toujours compléter la rangée supérieure avant d'en commencer une nouvelle.

VAINQUEUR : Le vainqueur est le dernier joueur ayant déplacé un bloc sans faire tomber la tour. Le joueur qui a fait écrouler la tour commence la partie suivante.



Accessoires :

- 1 sac de rangement
- 54 briques en bois
- 1 plateau de jeu

Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

PASSE-MURAILLE



But du jeu : Amener la bille jusqu'à l'arrivée.

INSTALLATION :

Adosser le plateau de jeu contre un mur, une table ou un arbre. Vérifier qu'il soit bien stable. Enlever les anneaux et le support de bille du sac de rangement. Choisir la petite ou la grosse bille et la placer dans le perçage du support de la bille.

RÈGLE DU JEU :

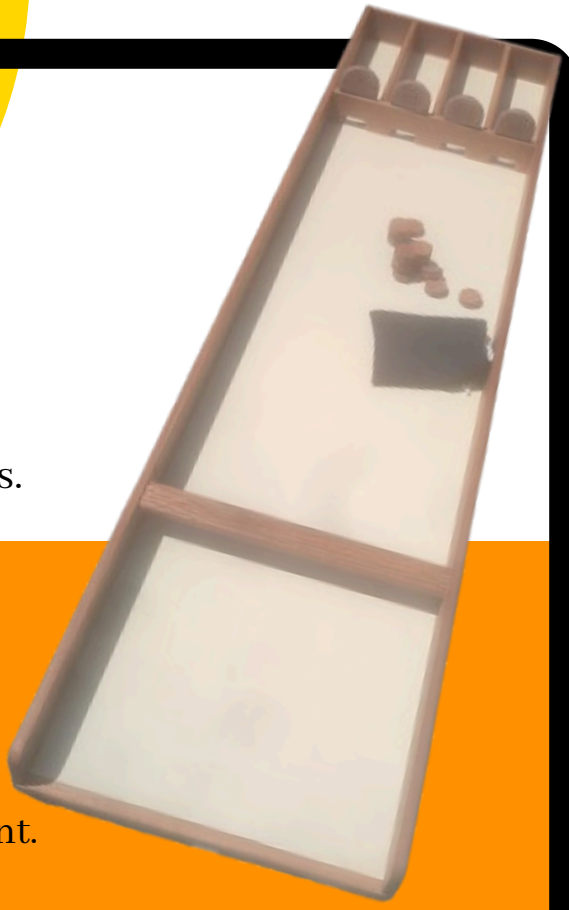
A l'aide des manettes, le joueur doit faire monter la bille jusqu'à l'arrivée sans qu'elle ne tombe dans un trou.

Accessoires :

- 1 plateau de jeu
- 1 sac de rangement
- 1 petite bille
- 1 grosse bille
- 2 manettes et un support pour la bille

Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

BILLARD - HOLLANDAIS



But du jeu : Faire un maximum de points.

INSTALLATION :

Mettre le jeu sur une table ou des tréteaux.
Placer les 4 targettes scores sur les compartiments : 20, 30, 40 et 50.
Placer les 30 palets sur la table de lancement.

RÈGLE DU JEU :

1-La partie se joue en 3 fois ; le joueur lance tous les palets, les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restants, une deuxième, puis une troisième fois.

2-Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 200 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments.
Le vainqueur est le joueur qui a réussi à faire le plus de points.

Variante : Si la targette score “X” est choisie.
Chaque palet contenu dans ce compartiment retire 200 points. Une série est faite avec 1 palet dans chaque autre compartiment.



Accessoires :

- 1 plateau de jeu
- 1 sac de rangement
- 30 palets
- 5 targettes score

Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37

5 à la suite



But du jeu :

Aligner 5 cubes de la même couleur.

INSTALLATION :

Enlever les deux panneaux de protection.
Placer les cubes à terre.
La partie peut commencer!

RÈGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS :

1-Chaque joueur choisit une couleur (bleu, gris ou bois). Le joueur le plus âgé commence.

2- Le premier joueur place un cube dans n'importe quelle case. Sa couleur doit être visible des deux côtés. Le joueur suivant place également un cube où il veut sur la grille, sa couleur doit être visible des 2 côtés.

3- Ainsi de suite, le premier joueur alignant 5 cubes de sa couleur a gagné.



RÈGLE DU JEU POUR 3 JOUEURS :

1-Chaque joueur choisit une couleur (bleu, gris ou bois)

2-Le joueur le plus âgé commence. Chaque joueur à tour de rôle place un cube dans une case de son choix. Sa couleur doit être visible des deux côtés.

3- Le premier joueur alignant 4 cubes de sa couleur a gagné.



Accessoires :

- 2 couvercles de protection
- Une grille en bois
- 49 cubes tricolores

Cédric Gloaguen
07 66 54 77 37