








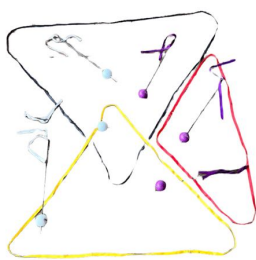


1	Super Boules	2	Toque, Toque
<p>Int & Ext A</p> 	<p>Avec une queue de billard, faites entrer 8 boules, dans les trous de différentes valeurs, qui vont descendre au hasard dans les 3 cases bonus ou 0 ou la case Départ qui permet de rejouer la boule. 2 essais par boule. Si la boule ne rentre pas, placez-la dans la case 0. Totalisez vos points (trous) et bonus.</p> <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>	<p>Int & Ext A</p> 	<p>À l'aide d'une queue de billard, poussez un palet. Si vous passez entre les 2 premières quilles vous marquez 2 points et si ensuite vous vous arrêtez dans un rond, vous ajoutez 5 ou 10 points. Chaque joueur joue à tour de rôle et peut aussi tirer pour enlever les palets de l'adversaire. 6 palets par joueur.</p> <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>
3	Double Dix	4	Keeper Gagne
<p>Int & Ext A & E</p> 	<p>Glissez 25 palets dans chacune des 4 cases de valeur 1, 2, 3 ou 4 points. Jouez à nouveau les palets non rentrés dans les cases. Si vous réalisez une ligne ou +, c'est-à-dire un palet dans chaque case, vous doublez les points. Sinon c'est la valeur de la case. <u>Exemple</u> : 1 palet dans chaque case + 2 palets dans le 3 soit $10 \times 2 + 6 = 26$ points.</p> <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>	<p>Int & Ext A & E</p> 	<p>Chaque joueur tient une poignée pour taper le palet en essayant de le faire entrer dans les buts du gardien adverse, qui protège son but. Il tentera lui aussi de faire entrer le palet dans les buts opposés. Le premier à obtenir 10 points gagne la partie.</p> <p><i>2 joueurs</i></p>
5	Pétanque	6	Le 150
<p>Int & Ext A & E</p> 	<p>Le jeu de pétanque se joue comme l'original, mais avec des palets de couleurs. Le rond central faisant office de cochonnet. Les règles de la pétanque s'appliquent à ce jeu. Le plus loin du centre rejoue et ainsi de suite. Le but est d'atteindre le premier les 10 points.</p> <p><i>2 ou 4 joueurs</i></p>	<p>Int & Ext A & E</p> 	<p>Lancer 10 boules dans les trous de valeurs différentes et atteignez ou dépassez le total de 150 points pour gagner. 2 essais par boule.</p> <p><i>Joueurs illimités</i></p>

7	Tire Vite	8	Toupie Foot
<p>Int & Ext A & E</p>  <p><i>2 ou 4 joueurs</i></p>	<p>Chaque joueur possède 5 pions qu'il devra, à l'aide d'un tendeur, propulser dans la partie adverse. Le premier qui n'a plus de pions est déclaré vainqueur.</p> <p><i>2 ou 4 joueurs</i></p>	<p>Int & Ext A & E</p>  <p><i>2 ou 4 joueurs</i></p>	<p>Une toupie Beyblade lancée depuis un espace dédié, dans le stade, pour faire tomber le maximum de goals, de ballons et l'arbitre. Un goal renversé équivaut à 10 points, 4 ballons 2 points chacun et l'arbitre 5 points. Si un ballon va dans les buts les points sont doublés. 2 points x 2 = 4 points. Le jeu se joue en 5 manches.</p> <p><i>2 ou 4 joueurs</i></p>
9	L'Assurance	10	Juanita Banana
<p>Int & Ext A & E</p>  <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>	<p>Lancez 10 palets en caoutchouc et totalisez les points. Si un palet atterrit dans la case « Malus », tous les palets précédents sont annulés. Attention aussi aux cases négatives. Le joueur qui a marqué le plus de points en 3 manches a gagné.</p> <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>	<p>Int & Ext A & E</p>  <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>	<p>Lancez 10 anneaux en bois sur les 7 bananes. Un dans chaque banane et vous doublez vos points. Sinon vous marquez la valeur de chaque anneau suspendu à chaque banane. 3 manches et le joueur qui aura le plus haut score sera félicité par Juanita.</p> <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>
11	Tir Biathlon TV	12	Chamboule Tout TV
<p>Ext A & E</p>  <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>	<p>5 élastiques sont accrochés à la carabine en bois et chaque joueur tire 5 fois d'affilée à 2 m sur les 5 cibles qui, si elles sont touchées, se renversent (comme au Biathlon). 1 point par cible touchée. 2 manches et on comptabilise les points. Le vainqueur remporte le tir de meilleur Biathlonien.</p> <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>	<p>Ext A & E</p>  <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>	<p>À l'aide de 3 projectiles en tissu, à 2 m de distance, renversez les 10 boîtes numérotées. On additionne les points des boîtes tombées, en 2 manches. Le gagnant jouira du titre de « Meilleur Tireur ».</p> <p><i>2 joueurs ou plus</i></p>

13	Cascade de Balles	14	Mini Golf
 <p>Int & Ext A & E</p>	<p>Lâchez 5 balles noires, 2 oranges + et 1 blanche - depuis le haut du jeu. Celles-ci zigzagueront jusqu'à tomber dans une des cases à points. Les balles oranges + doublent les points et la balle blanche - déduit les points. À vous de les faire tomber le mieux possible ! On comptabilise les points jusqu'à 100. Un marqueur de points est situé de chaque côté du jeu.</p> <p>2 à 4 joueurs</p>	 <p>Ext A & E</p>	<p>Prenez le club et tapez dans une balle pour la faire monter en haut vers la plate-forme de trous à points. Additionnez vos points et gagnez le trophée honorifique de « Meilleur Golfeur ». La balle revient automatiquement au départ.</p> <p>2 joueurs ou plus</p>
 <p>Int & Ext A & E</p>	<p>Lancez 10 fois le dé en bois et additionnez les nombres obtenus après chaque jet. Vous arrêtez de jeter quand vous voulez, avant les 10 jets, car si vous tombez sur la « Banqueroute », alors vous perdez tout. Option challenge* : empochez les billets spécimen Euros correspondants au total des différents jets.</p> <p>2 joueurs ou plus</p>	 <p>Ext A & E</p>	<p>Lancez 6 billes à l'aide d'un tube lanceur, en le dirigeant pour contrôler la bille vers les trous qui rapportent le plus de points. On comptabilise les points après les 6 lancers. En 3 manches.</p> <p>2 joueurs ou plus</p>
 <p>Ext A & E</p>	<p>Attrapez dans un gobelet placé au bout d'une perche des balles qui serpentent aléatoirement sur un plateau. Il y a 10 balles à rattraper. Il faut beaucoup de précision !</p> <p>2 joueurs ou plus</p>	 <p>Ext A & E</p>	<p>Lancez, à 3 m de distance, 5 dés en bois sur un tapis au bout duquel est dessiné une cible avec différentes multiplications. Le dé s'immobilise sur le 1, 2 ou 3 x. Ensuite, on multiplie la face du dé avec la valeur de la cible. <u>Exemple</u> : le dé s'arrête sur la zone 3 et sa face est le 2. On compte alors $3 \times 2 = 6$ points...</p> <p>2 joueurs ou plus</p>

19	Rouler, Rouler	20	Jeux de Palets
<p>Ext A & E</p> 	<p>Le premier joueur fait rouler un gros palet en bois vers un piquet, à 8 m de distance. Le gros palet doit arriver le plus près possible du piquet ou dans un périmètre de moins de 1 mètre autour de celui-ci. Ensuite, c'est au tour de l'autre joueur, en face, de faire rouler son palet. Le plus près du piquet marque des points (l'adversaire aucun). La partie se joue en 21 points.</p> <p style="text-align: center;">2 ou 4 joueurs</p>	<p>Ext A</p> 	<p>Lancez 6 palets en fer sur une cible en bois numérotée. À la fin des jets, on compte les points. Le jeu se déroule en 5 manches. Le plus haut score est considéré comme « le Roi du lancer ».</p> <p style="text-align: center;">2 joueurs ou plus</p>
21	Mölkky	22	Kubb
<p>Ext A & E</p> 	<p>Avec un bâton, faites tomber le maximum de quilles ou une seule. On marque autant de points que le nombre de quilles tombées. Si une seule tombe, c'est sa valeur qui compte. Le premier arrivé à 50 points pile a gagné. Au-delà de 50, on retombe à 25 points.</p> <p style="text-align: center;">2 joueurs ou plus</p>	<p>Ext A</p> 	<p>Faites tomber les 5 valets de l'adversaire avec 6 bâtons en bois et, en dernier, abattez le roi positionné au milieu du jeu. À chaque tour, vous avez 6 essais. Le terrain fait 8 m x 4 ou 5 m. Le roi n'est abattu qu'après avoir fait tomber tous les valets adverses. Voir la règle complète.</p> <p style="text-align: center;">2 ou 4 joueurs</p>
23	L'Échelle de Boules	24	Les Chevaliers
<p>Ext A & E</p> 	<p>Lancez 2 boules, reliées entre elles par une corde, sur un des trois échelons et marquez 21 points le premier. L'échelon du haut compte 3 points, celui du milieu 2 points et celui du bas 1 point. Une paire de boules sur chaque échelon rapporte 1 point supplémentaire.</p> <p style="text-align: center;">2 ou 4 joueurs</p>	<p>Ext A & E</p> 	<p>Lancez les 6 boules dans 3 triangles. Dès qu'1 boule est positionnée dans chaque triangle on abat les chevaliers de l'adversaire avant d'abattre la reine. 6 boules noires et 6 rouges pour chacune des équipes.</p> <p style="text-align: center;">2 ou 4 joueurs</p>

25	Tangram	26	Totomobile
<p>Int & Ext</p> <p>A & E</p> 	<p>Avec 5 pièces de différentes formes, reconstituez un carré exact le plus vite possible. Un jeu de réflexion et de bon sens.</p> <p>1 joueur ou +</p>	<p>Ext</p> <p>E</p> 	<p>En faisant osciller le volant de droite à gauche, chaque enfant fait avancer sa Totomobile. Ils peuvent aussi les faire avancer avec les pieds. 4 voitures au départ pour un parcours défini et le premier à l'arrivée remporte le titre de « Meilleur Pilote ». Jeu réservé aux sols durs.</p> <p>2 à 4 Pilotes jeunes</p>
27	Badminton	28	Spikeball
<p>Ext</p> <p>A & E</p> 	<p>Un filet, 2 raquettes, un volant, 2 joueurs et c'est parti pour une séance de Badminton. Les règles du Badminton s'appliquent.</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>	<p>Ext</p> <p>A & E</p> 	<p>Chaque équipe doit faire rebondir à son tour la balle sur un filet fixé à un cadre rond près du sol, après trois échanges maximum, en évitant les contres de l'adversaire, comme au volley. Se joue avec 3 balles de différents diamètres.</p> <p>2 à 4 Pilotes jeunes</p>
29	Pétanque Molle	30	Flèches Balls
<p>Int & Ext</p> <p>A & E</p> 	<p>L'équipe la plus proche du centre gagne la manche et marque autant de points que de boules molles mieux placées que celles de l'adversaire. Comme à la pétanque, la première équipe qui a 13 points a gagné.</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>	<p>Ext</p> <p>A</p> 	<p>Lancez, à 6 m de distance, 4 flèches munies d'une balle de golf dans 3 triangles noir, jaune, rouge, de valeurs différentes. Une partie équivaut à 5 jets. On comptabilise les points et le vainqueur reçoit le trophée honorifique de « Robin des Bois ».</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>



Jeux en Bois Géants d'extérieur

Tarifs de location des jeux en bois avec animateur (s)

	S	M	L	XL
Nombre de jeux	10	15	20*	25*
Temps de location	2 h			
Livraison	✓ Include			
Installation	✓ Include			
Tarif HT TVA 20 %	295 €	350 €	420 €	495 €
Animateurs (explications, assistance)	150 €	280 €	280 €	280 €
L'heure supplémentaire (HT)	44 €	53 €	63 €	74 €
Déplacement en sus*	0,40 € / km		0,50 € / km	
Tréteaux en bois (pour poser les jeux)	<i>En option : 5 € la paire (la journée)</i>			

* À partir de Lunéville * Pour les 15 - 20 et 25 jeux (2 animateurs charges comprises)

Suivant le nombre de jeux loués, une caution sera demandée au début de l'événement et restituée à la fin, si aucune dégradation n'est constatée. Les jeux sont livrés, installés, expliqués, assistés et repris par notre ou nos animateurs.

Réservez bien avant votre événement, pour être certain de la disponibilité des jeux en bois.

Challenge (Défi) ou Tournoi

Avec tous ces jeux, vous pouvez organiser un **tournoi complet** ou un **challenge individuel**, avec vos joueurs, pour leur faire gagner des euros factices (*fournis*), qui leur permettront de remporter un ou plusieurs gros lot(s) (*à fournir*).

Lien site ALZA PROD

Lien direct pour voir les pages des Jeux en Bois sur notre site web

Jeux en Bois Géants d'extérieur :

<http://www.alzaproduct.com/soiree-casino-et-jeux/jeux-en-bois-geant.html>

Jeux en Bois d'intérieur :

<http://www.alzaproduct.com/soiree-casino-et-jeux/jeux-en-bois.html>

Signification des abréviations et acronymes

Chaque jeu indique s'il peut se jouer en : **Int** = Intérieur - **Ext** = Extérieur

Chaque jeu indique s'il ne concerne que les :

A = Adultes - **E** = Enfants à partir de 7 ans - **A & E** = Adultes et enfants