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. Cette distance peut varier, par exemple pour prendre en compte l'âge des joueurs ou pour augmenter la difficulté.
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. A l'intérieur, la distance peut-être réduite. 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. Pour les manches suivantes, celui qui a le plus de points commence.

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.
<u>Règle du jeu</u> :
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 vous 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 supé-rieure 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/ Gobblet Gobblers

Ce jeu de stratégie est à jouer dès 5 ans pour des parties ultra-rapides : moins de 5 minutes.
Les parties se font à 2 joueurs !Le but est très simple : aligner 3 pions de sa couleur ! Même objectif que le morpion. En revanche, les règles sont ici plus subtiles !

17/ Table de Air Hockey 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.

18/ Table de Air Hockey 1m

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 fran-chie 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 faite basculer le plateau au point de faire tomber une ou plusieurs pièces alors vous perdez la partie.

26/ Kubbolino

Magnifique jeu d'adresse en bois pour 2 à 4 joueurs dans une version miniature du jeu du Kubb. Un jeu géant en bois qui ravira petits et grands.

Dans un pur esprit Viking, à l'aide de la catapulte, vous devrez renverser tous les chevaliers adverses. Ensuite seulement vous devrez attaquer le roi.

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 coté 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.

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.

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 !

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 coup son 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

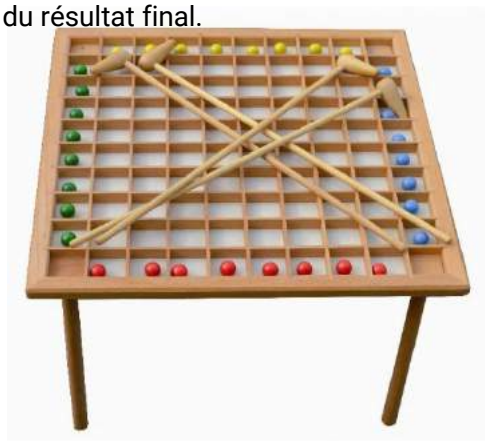
Le parcours à billes géant en bois est un jeu pour 2 à 6 joueurs.
Gagnant est celui qui a fait un tour de piste complet le plus rapidement.
Chaque joueur doit faire avancer sa bille le plus vite possible sur le parcours en les tirant à l'aide du pouce, de l'index ou du majeur, poignets posés sur le jeu, la main ne bouge pas pendant le tir.

Les billes sont des billes en terre.
C'est une fabrication traditionnelle de billes avec des coucourdes, 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 e 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 a 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.

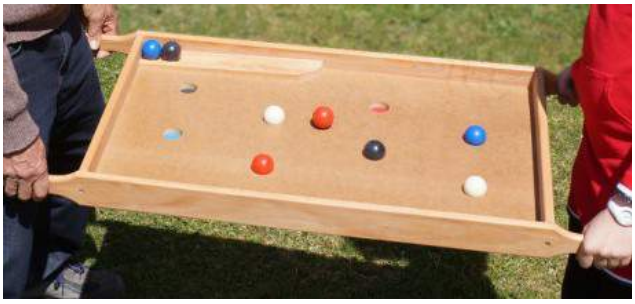
Variante compétition entre équipes : Les joueurs forment des équipes de 2 ou 4 joueurs. Le but pour l'équipe est de faire le tour de la piste avec le moins de sorties de billes. Chaque équipe passe chacune son tour sur le jeu. Celle qui parvient à faire le tour de piste avec le moins de sorties remporte la partie.

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/ 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

52/ 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.

53/ 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 constitue son 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 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.

54/ 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.
Surtout ne tremblez pas en plaçant votre bâtonnet, sinon vous passez votre tour et votre voisin de droite vous donne l'un de ses tassos ! Vous rejouez tant que vous réussissez à faire des superpositions.
Le gagnant sera le joueur à s'être débarrassé de tous ses bâtonnets.
Simple, rapide et terriblement efficace !

55/ 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 coté 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.

56/ 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.

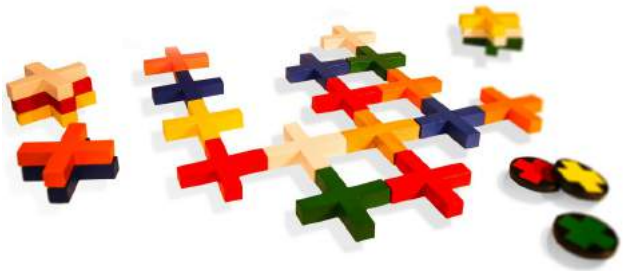
57/ Fakir

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 !

58/ 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 ?



59/ 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 !!!

60/ 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.

61/ 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.

62/ Totem

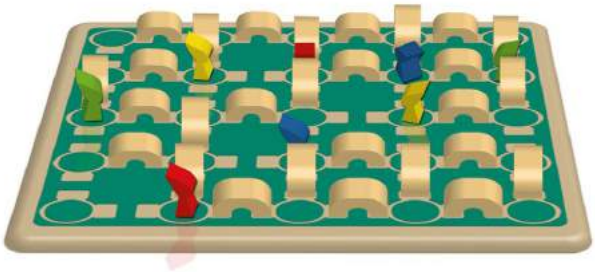
Totem est un jeu simple à comprendre et très ludique. Le plateau comporte 5 tiges verticales de différentes hauteurs et les 2 joueurs disposent de 12 pièces chacun, aux formes et aux tailles différentes. Chacun son tour, on pose une pièce sur le plateau. Si la pièce est posée sur une pièce de l'adversaire, 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.

63/ 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 dune 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 na plus de pont autour de tous ses pions est éliminé.



64/ 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.

65/ 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 soit ou en équipe. Vous pouvez soit placer, soit dégommer les autres palets

66/ 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.

67/ 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 prit, le joueur passe son tour.
Le premier joueur à avoir récupéré 6 poissons a gagné.

Jeux XXL au sol

68/ 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. La grenouille aboutis-sant bien sûr au nombre de points le plus élevé : 1000 points.

69/ 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.

70/ Puissance 4 géant

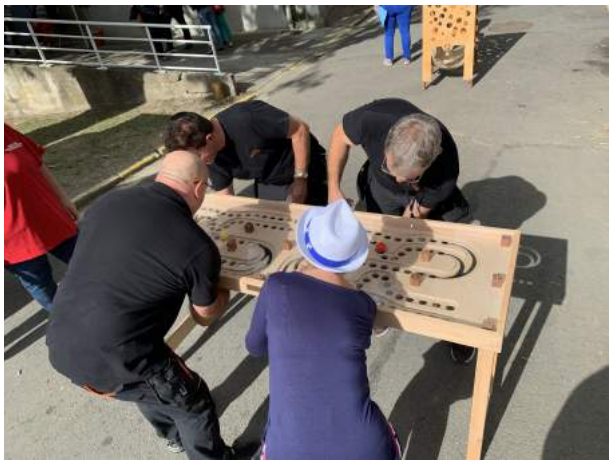
Jeu appelé Puissance 4 ou 4 en ligne.
On enlève tous les pions du support, les joueurs choisissent une couleur et prennent tous les pions correspondants. On se met de part et d'autre du jeu. Le joueur aux pions blancs commence. Chacun à leur tour, les joueurs posent un pion dans le support dans la colonne 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.

71/ 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.

72/ 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.

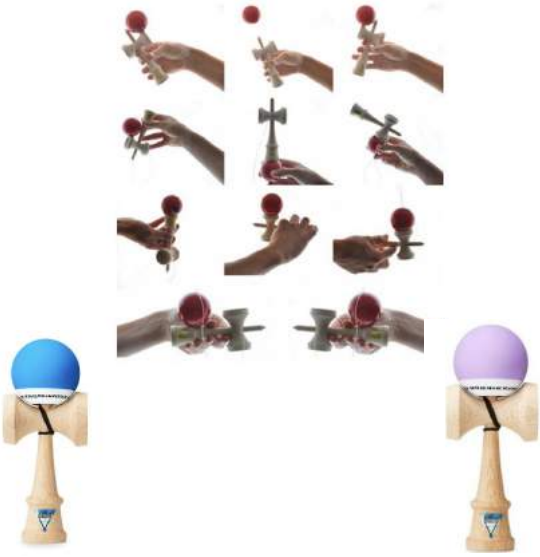


73/ Tac tac Golf

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 a 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.

74/ 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



75/ 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.

76/ Parcours Rigoletto

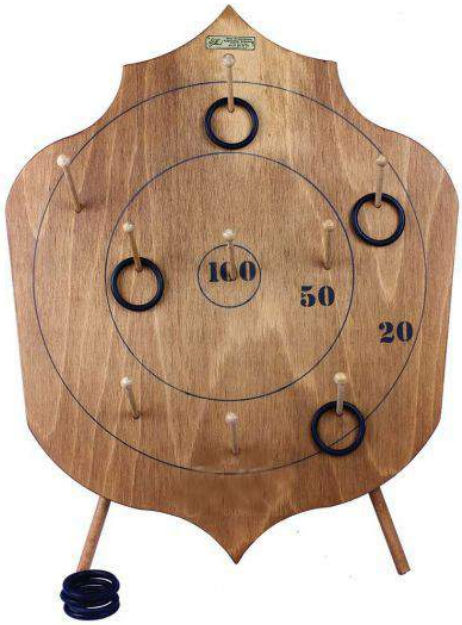
Jeu coopératif
Un jeu original et très simple : ensemble, il faut se coordonner pour faire rouler la boule et la faire passer de rigole en rigole.
Un jeu très amusant et intuitif, idéal pour le team building.

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.

77/ 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.



78/ Maxi Ploc

Jeu coopératif de 2 à 8 joueurs

<u>Préparation</u> :

Les boules sont posées par terre dans l'anneau de corde. Les réceptacles numérotés dispersés autour. En fonction de leur nombre, les joueurs prennent une voir plusieurs cordes en main et forment un cercle autour du jeu.

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

<u>Règle</u> : 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.

79/ 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.

80/ 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.

81/ 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 !

82/ 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 !

83/ 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.

Le coin jeux en bois des tout-petits

84/ 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