

LOCATION JEUX EN BOIS



www.MykitDIY.com



12 Grande rue, 78550 HOUDAN



contact@mykitdiy.com



+33 7 80 50 01 51





SOMMAIRE

03	Nos tarifs	20	Mölkky
04	Billard hollandais	21	Kubb
05	Billard japonais	22	Jeu de pêche en bois
06	Table à glisser	23	Chamboule tout
07	Planche à rebond	24	Tour de Fröbel
08	Le double chinois	25	Flipper foot
09	Jeu d'équilibre	26	Mont Everest
10	Jeu de la grenouille	27	Lancer des anneaux
11	Jeu du duel de crochet	28	Tir à la corde
12	Aérobille	29	Jenga
13	Cornhole	30	Jeu de la meule
14	Jeu des bâtonnets	31	Palet pétanque
15	RollUp Géant	32	Memory bille
16	Roll IT	33	Triangle anneaux quilles
17	Ski 3 personnes	34	La planche S.O.S
18	Speed Ball	35	Planche Himalaya
19	Puissance 4 géant	36	Ringo Bingo



NOS TARIFS

A LA JOURNÉE

	HT	TTC
PACK 3 JEUX	35€	42€
PACK 6 JEUX	65€	78€
PACK 12 JEUX	115€	138€
PACK 22 JEUX	185€	222€

AU WEEK-END

	HT	TTC
PACK 3 JEUX	70€	84€
PACK 6 JEUX	130€	156€
PACK 12 JEUX	230€	276€
PACK 22 JEUX	370€	444€

NOS PETITS PLUS

	HT	TTC
1 ANIMATEUR		
↳ ½ journée (4h)	160€	192€
↳ 1 journée	280€	336€
LIVRAISON ET REPRISE DES JEUX	50€	60€
FRAIS KILOMÉTRIQUES (calculés depuis Houdan)	0,60€ /Km	0,72€ /Km



1. BILLARD HOLLANDAIS



DIMENSIONS

Longueur : 122 cm

Largeur : 41 cm

AGE

A partir de 3 ans

BUT DU JEU

Lancer les palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

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 20 points.

Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments.

Le maximum absolu est de 148 points !



2. BILLARD JAPONAIS



DIMENSIONS

Longueur : 120 cm
Largeur : 41 cm

AGE

A partir de 14 ans

RÈGLE DU JEU

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes.

Au début de la partie, placer les 10 boules dans la zone de réserve.

Le joueur doit, à l'aide de la main, faire rouler les boules une à une vers les trous numérotés. Toute boule qui retombe vers le bas du jeu ne marque pas de point et ne peut être rejouée. (1 seul essai par boule)

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.



3. TABLE À GLISSER



DIMENSIONS

Longueur : 122 cm

Largeur : 51 cm

AGE

A partir de 3 ans

BUT DU JEU

Défendre son camp et marquer des points en envoyant le palet dans le camp adverse.

RÈGLE DU JEU

A l'aide d'une pièce on tire au sort le joueur qui engagera la partie. A 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 ont un score de 4 points chacun.

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.

Jeu physique, que le meilleur gagne !



4. PLANCHE À REBOND



DIMENSIONS

Longueur : 122 cm

Largeur : 41 cm

AGE

A partir de 8 ans

BUT DU JEU

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

Jeu très apprécié dans les animations et très amusant.

RÈGLE DU JEU

Chacun se place d'un côté du jeu et pose 5 palets dans son camp. Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp dans le camp adverse, en les propulsant 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.

Tous les palets doivent être lancés par l'élastique.



5. LE DOUBLE CHINOIS



DIMENSIONS

Longueur : 122 cm

Largeur : 51 cm

AGE

A partir de 3 ans

BUT DU JEU

Être le premier à remplir ses 4 trous

RÈGLE DU JEU

Au départ, chaque joueur a 4 boules dans son camp. Les 2 joueurs jouent en même temps, ils doivent essayer de mettre les boules dans leurs 4 trous le plus rapidement possible.

Il est possible qu'une ou plusieurs boules comblent des trous de l'adversaire ou tombent dans son camp. Dans ce cas, il la (les) garde. Si un joueur n'a plus de boules à jouer à un moment de la partie, il doit attendre qu'il en retombe de son côté.

Le premier joueur qui aura ses 4 trous occupés par une boule sera déclaré vainqueur.

Variante :

→ On peut fixer un score à atteindre en début de partie, et compter 5 points par manches remportées

→ + 1 point par nombre de trous restant à combler par le perdant.



6. JEU D'ÉQUILIBRE



DIMENSIONS

Longueur : 61 cm

Largeur : 49 cm

AGE

A partir de 5 ans

BUT DU JEU

Placer des pièces sans faire basculer le plateau.

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur lance le dé, celui qui aura fait le plus petit nombre prendra la zone 1 et commencera la partie.

Celui-ci commence par lancer le dé, puis il prend une pièce de son choix et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé.

Le joueur suivant lance le dé à son tour, choisit une pièce et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé et ainsi de suite.

S'il n'y a plus de place dans une zone ou un joueur doit placer une pièce, celui-ci ne peut déplacer une pièce déjà posée et doit empiler les pièces dans cette zone.

Le joueur qui en posant sa pièce, fait basculer le plateau, et tomber une ou plusieurs pièces est éliminé.

La partie peut continuer entre les joueurs après stabilisation du plateau, si il reste des pièces sur celui-ci.



7. JEU DE LA GRENOUILLE



DIMENSIONS

Longueur : 90 cm

Largeur : 45 cm

AGE

A partir de 3 ans

RÈGLE DU JEU

Le jeu de Tonneau, dit « jeu de la Grenouille » se pratique en plein air ou à l'intérieur.

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes.

Dans ce cas, chaque joueur peut utiliser ses 8 palets ou ceux-ci sont partagés entre les joueurs de l'équipe;

* en une ou plusieurs manches;

* sur un nombre de points déterminés à l'avance.

On tire au sort le joueur ou l'équipe qui jouera le premier.

Chaque joueur se place à environ 3 mètres du jeu.

Le but à atteindre est d'obtenir le maximum de points

→ Bonus:

L'équipe ou le joueur qui réussit le "Grenouille" 4 fois sur 8 palets dans une même partie, marquera 1000 points.

→ Malus:

Quand le vainqueur a atteint le total prévu, le joueur qui n'aura que la moitié des points indiqués en début de rencontre sera pénalisé de 1000 points. D'autres conventions bien précisées avant la partie pourront être multipliées au gré des joueurs.



8. JEU DU DUEL DE CROCHET



DIMENSIONS

Hauteur : 71 cm

AGE

A partir de 5 ans

BUT DU JEU

Accrocher l'anneau suspendu au crochet.

RÈGLE DU JEU

Placez le plot en bois dans le cercle central, prenez les anneaux et partez! Chaque fois que vous faites-poser le crochet, déplacez le plot en bois d'un espace vers votre adversaire. Le joueur gagne lorsque le plot en bois sort des emplacements.

Variantes de jeux :

Les 10 essais : chaque joueur à 10 essais pour faire un maximum de points, celui qui a réussi à accrocher le plus de fois l'anneau remporte la partie. Si les joueurs ont un score égal, alors ils joueront chacun leur tour jusqu'à ce qu'il y a un joueurs qui marque "le point en or".

Chacun son tour : Les joueurs jouent à tour de rôle et lèvent le marqueur de points à chaque fois qu'ils réussissent à accrocher l'anneau. Le premier joueur qui marque 10 points remporte la partie.



9.

AÉROBILLE



DIMENSIONS

Longueur : 121 cm

Largeur : 51 cm

AGE

A partir de 5 ans

BUT DU JEU

Marquer le plus de points possible en lançant ses billes dans l'aérobille sans les laisser dans le couloir.

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue. Chaque bille peut être lancée 2 fois.

Si après le second essai, elle reste dans le couloir de lancement, la bille marque 0.

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 1 point, le joueur peut continuer et lancer la deuxième série de billes.

Vous pouvez fixer le score à atteindre ou fixer un nombre de lancers par joueur.



10.

CORNHOLE



DIMENSIONS

Longueur : 126 cm

Largeur : 65 cm

AGE

A partir de 14 ans

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur va lancer à tour de rôle ses 4 sacs, ce qui va définir un tour. Le score est calculé à la fin de chaque tour. Pour cela, on compte les sacs valides de chaque joueur, puis on calcule l'écart entre les deux pour définir le nombre de points à donner au meilleur joueur du tour.

La partie va donc continuer tour après tour jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne un score de 21 points à la fin d'un tour.

Bien sûr, une partie peut se jouer en plusieurs manches afin d'apporter un peu de suspense et de piment à la partie.

Voici comment attribuer les points lorsque vous jouez au cornhole :

3 points pour un sac qui passe à travers le trou.

1 point pour un sac qui se trouve sur la surface d'une planche.

1 point pour un sac qui est suspendu dans le trou.

1 point pour un sac qui pend du bord, mais ne touche pas le sol.

0 point pour un sac qui est sur la surface de jeu, mais qui touche aussi le sol.

0 point pour un sac qui pend du bord avant et qui repose sur un sac de cornhole posé sur le sol



11. JEU DES BÂTONNETS



DIMENSIONS

Longueur : 56 cm
Largeur : 22 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

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.



12. ROLLUP GÉANT



DIMENSIONS

Longueur : 102 cm

Largeur : 34.5 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Écarter les 2 tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.



13.

ROLL IT



DIMENSIONS

Longueur : 60 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

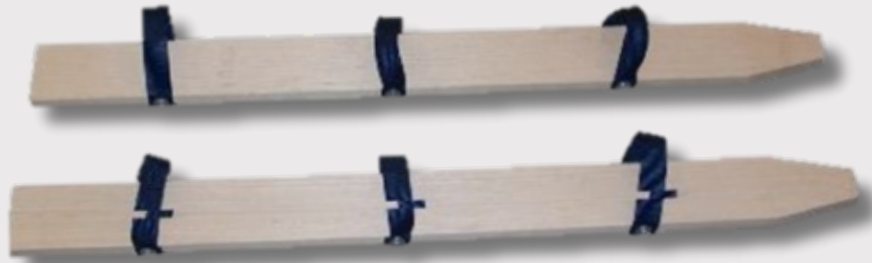
Variante 1 : Créez un parcours avec quelques virages et les joueurs devront se passer la bille de goulotte en goulotte sans faire tomber celle-ci. Ici, le but sera de mener la bille d'un point A à un point B sans la faire tomber.

Variante 2 : 2 équipes s'affrontent, elles ont 2 minutes pour tenter d'aller le plus loin possible. Attention si la bille tombe c'est retour à la case départ !

Variante 3: Coordination des mouvements et cohésion d'équipe, ici les joueurs ont chacun deux rampes (une dans chaque main). Le but est d'aller d'un point A à un point B en faisant rouler la bille sur nos 2 rampes puis en la passant à son coéquipier. Le tout sans faire chuter la bille.



14. SKI 3 PERSONNES



DIMENSIONS

Longueur : 100 cm
Largeur : 9 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

En vous équipant de plusieurs paires de skis de coordination, vous pourrez faire des courses ! Les skis de coordination peuvent être utilisés dès 5 ans. C'est un jeu très amusant qui plaira aussi bien aux petits qu'aux grands et vous passerez un merveilleux moment que ce soit en famille ou entre amis.

Cela fera également une très belle animation au centre de loisirs, à l'école ou lors d'une fête d'anniversaire. Les skis de coordination sont également un très beau jeu, conçus dans un matériau de qualité. Chaque ski est en bois et mesure 100 x 9 cm.

Pour favoriser la cohésion d'équipe, commandez dès maintenant votre paire de skis de coordination !



15.

SPEED BALL



DIMENSIONS

Longueur : 78 cm

Largeur : 52 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Placez les billes dans les trous situés sur le plateau

Les joueurs se munissent d'une bille et d'un marteau, chacun, et au top départ, ils lancent leurs billes à l'aide de leurs marteaux.

Les billes situées sur le plateau seront délogées, au fur et à mesure, et chaque joueur devra défendre son camp à l'aide de son marteau et pousser les billes le plus rapidement possible vers le haut du jeu afin qu'elles retombent dans le camp adverse.

Lorsqu'une bille touche la base d'un camp, elle n'est plus jouable.

Lorsque toutes les billes sont arrêtées, on compte le nombre de billes tombées dans chaque camp.

Le joueur qui en aura le moins sera le vainqueur. Reflex et rapidité !



16. PUISSANCE 4 GÉANT



DIMENSIONS

Hauteur : 90 cm

Largeur : 95 cm

AGE

A partir de 14 ans

RÈGLE DU JEU

4 et c'est gagné !

Chaque joueur pose un palet à tour de rôle entre les cloisons. Il faut aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonal.

Le premier qui a construit une ligne gagne la partie.



17.

MÖLKKY



AGE

A partir de 8 ans

RÈGLE DU JEU

Visez les quilles pour les faire tomber avec le bâton à lancer.

Jetez toujours le bâton par le bas !

Comptabilisez le score après chaque lancer.

Plusieurs quilles renversées = vous comptabilisez le nombre de quilles tombées.

Plusieurs quilles renversées = vous comptabilisez le score en additionnant les chiffres inscrits sur chaque quille.

Remarque ! Une quille n'a pas été renversée si elle est appuyée contre une autre quille ou contre le bâton à lancer.

Placez les quilles à la verticale à l'endroit où elles sont tombées.

Passez le bâton à lancer au joueur suivant

Le premier joueur à marquer exactement 50 points est le gagnant !

Si vous marquez plus de 50 points, votre score est réduit à 25

Si vous ne marquez aucun point pendant trois tours consécutifs, vous êtes éliminé.



18.

KUBB



AGE

A partir de 7 ans

RÈGLE DU JEU

Le Kubb Roi est placé au centre et les kubb valets sont placés en bout de terrain (5 par équipe), les lignes de bases de tir se placent derrière les valets. Pour déterminer l'équipe ou le joueur qui débutera la partie, chaque camp doit lancer un bâton en direction du roi, l'équipe qui place son bâton le plus proche du Kubb Roi commence la partie de jeu.

Le but du jeu de viking Kubb est d'abattre les kubb valets de l'adversaire pour ensuite attaquer le roi. La première équipe à abattre le roi sera la gagnante.

Dans un premier temps les joueurs devront abattre les quilles valets de l'adversaire, à chaque tour ils auront 6 essais. Les kubb Valets abattus seront jetés dans le camp adverse, puis redressés. Lorsque des quilles valets d'une équipe sont en place sur le terrain de jeu adverse, alors l'équipe devra abattre ses quilles pour les faire sortir définitivement du jeu avant de s'attaquer aux valets adverses.

Lorsque tous les valets sont renversés l'équipe peut tenter d'éliminer le roi. Si elle y parvient elle sera la gagnante du jeu.

Attention si lors d'une partie de Kubb Viking une équipe renverse le roi alors elle perdra d'office la partie de jeu.



19. JEU DE PÊCHE EN BOIS



DIMENSIONS

Longueur : 77 cm
Largeur : 77 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Au début de la partie, on place les pions sur les emplacements de couleurs correspondants situés au centre du jeu.

Au top départ, les joueurs doivent attraper les pions de leurs couleurs à l'aide des cannes à pêche et les ranger dans leurs camps. Le plus rapide gagne. Attention de ne pas emmêler les ficelles

La longueur des ficelles est réglable en 2 positions pour utiliser le jeu sur une table ou au sol.



20. CHAMBOULE TOUT



DIMENSIONS

Hauteur : 68 cm
Largeur : 80 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Les stands de chamboule-tout sont un classique des Kermesses et autres évènements festifs.

C'est souvent un jeu qui remporte un vif succès lors des animations. Le but est d'abattre le maximum de boites en jetant une balle vers les boites.



21. TOUR DE FRÖBEL



AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Au début de la partie, chaque joueur prend une corde qui maintiendra un grappin. Chacune des 6 tours a une forme spécifique qui permet deux choses :

Qu'elle soit attrapée par le grappin ; qu'elle puisse être remise droite si la quille tombe.

Ainsi, les joueurs doivent coordonner leurs mouvements de bras, mais également se déplacer pour prendre ou redresser une quille en fonction de son orientation.

Si la tour dégringole, alors l'équipe s'attelle à sa reconstruction.

Lorsque les 6 tours sont empilées, l'équipe remporte la partie.

Ajoutez du piment à ce jeu de cohésion :

Pour encore plus de dynamisme et de challenge, vous pouvez faire ramener chaque tour d'un point A à un point B, avant de les empiler.

Autre variante : plutôt que d'empiler les tours les unes au-dessus des autres, vous pouvez demander à l'équipe de construire deux petites pyramides de trois quilles chacune.

Une façon originale d'ajouter une pointe de difficulté à ce jeu de cohésion d'équipe.



22.

FLIPPER FOOT



DIMENSIONS

Longueur : 58 cm
Largeur : 40 cm

AGE

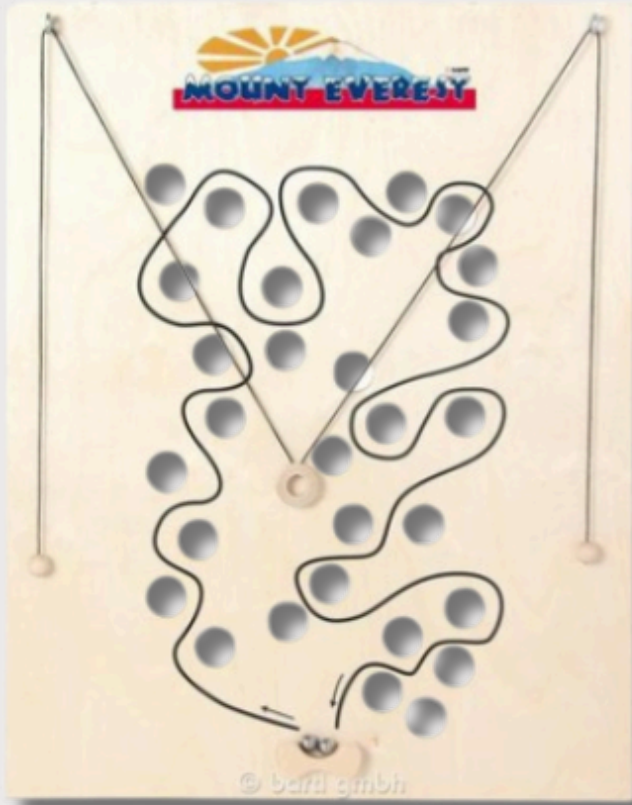
A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Un jeu de foot amusant pour deux joueurs passionnés de ballon. Un jeu à mi-chemin entre un flipper et un baby-foot. La surface de jeu est incurvée pour que la balle roule toujours vers l'un des deux buts. Le jeu commence par le lancement de la balle métallique à travers l'un des trous de départ des sections latérales du cadre. En actionnant les leviers, chaque joueur tente d'envoyer la balle dans le but adverse. Même les plus petits peuvent y arriver ! Coordination et réactivité sont ainsi exercées de manière ludique.



23. MONT EVEREST



DIMENSIONS

Hauteur : 80 cm

Largeur : 60 cm

AGE

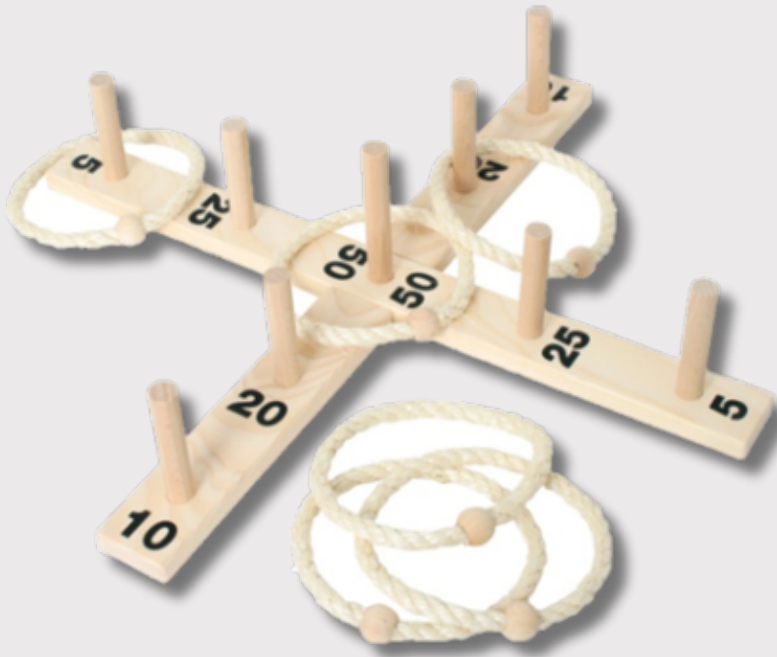
A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Le but de ce jeu de kermesse est de faire suivre un chemin à une bille métallique. Les joueurs devront coordonner leurs mouvements pour tirer correctement les ficelles afin que l'anneau retenant la bille suive les courbes du parcours. Avec ce jeu de kermesse les joueurs devront faire preuve d'adresse pour faire passer la bille entre les trous de la planche !



24. LANCER DES ANNEAUX



AGE

A partir de 3 ans

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 peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs. Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.



25. TIR À LA CORDE



AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Deux équipes de 8 joueurs s'affrontent de chaque côté d'une corde robuste. Au signal, les équipes tirent simultanément pour amener l'équipe adverse de leur côté.

La victoire revient à l'équipe qui réussit à déplacer suffisamment le drapeau central au-delà de la ligne délimitée au sol.



26.

JENGA

AGE

A partir de 5 ans



RÈGLE DU JEU

Variante 1 :

Chaque joueur possède une couleur de brique et en retire une du jeu pour ensuite la reposer au-dessus de la tour, mais attention à ne pas déséquilibrer celle-ci au point de la faire chuter ! C'est un défi passionnant qui fait appel à la concentration, à l'observation et à la dextérité !

Variante 2 :

Une deuxième version du jeu Jenga XXL encore plus palpitante consiste à retirer et à reposer une brique de couleur défini par le jet de dé. Dans cette version il y a une part de hasard qui peut parfois faire basculer la partie !



27. JEU DE LA MEULE



DIMENSIONS

Longueur : 197 cm
Largeur : 43 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Les joueurs donnent de la vitesse à la roue en la faisant tourner sur la zone de départ pour la faire rouler le plus loin possible sans dépasser la zone 100.

Nombre de lancers à définir au commencement de la partie.



28. PALET PÉTANQUE



DIMENSIONS

Longueur : 122 cm
Largeur : 42 cm

AGE

A partir de 3 ans

RÈGLE DU JEU

2 à 4 joueurs, 4 x 3 palets

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de cochonnet).

Après le 1er tour, le joueur le plus éloigné du centre rejouera jusqu'à ce qu'il ne soit plus le plus éloigné ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de palet.

- 1 palet qui dépasse de l'arrondi de la cible est considéré hors-jeu
- Vous pouvez pousser les palets adverses hors-jeu
- Lorsque tous les palets sont joués, on compte les points obtenus comme à la pétanque et l'on continue la partie jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe arrive à 10 points.



29.

MEMORY BILLE



DIMENSIONS

Longueur : 60 cm
Largeur : 25 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Le maître du Jeu et les 2 joueurs (ou équipes) disposent chacun du même nombre de billes { à savoir 5 rouges, 5 vertes, 5 noires, et 5 naturelles). Les joueurs se retournent pendant que le maître du jeu place 12 billes de son choix sur la ligne du milieu.

Une fois les billes placées, le maître du jeu invite les joueurs à mémoriser l'ordre des billes pendant 30 secondes, puis le maître du jeu referme le couvercle de la ligne du milieu, et les joueurs ont 30 secondes pour replacer leurs billes dans le même ordre que celles de la ligne cachée.

Ensuite le maître du jeu dévoile petit à petit la ligne du milieu. Dès qu'une erreur de placement apparaît le joueur ayant fait cette erreur perd la manche. Les temps de mémorisation et de placement diminuent de 5 secondes à chaque manche.

Variante

Lorsqu'il y'a une erreur le maître du jeu retire la bille ou les billes mal placées et on compte 1 point par bille correctement placée. Le premier qui atteint le score défini au départ remporte la partie



30. TRIANGLE ANNEAUX QUILLES



DIMENSIONS

Longueur : 60 cm

Largeur : 60 cm

AGE

A partir de 3 ans

RÈGLE DU JEU

Le but de ce jeu de kermesse est de faire suivre un chemin à une bille métallique.

Les joueurs devront coordonner leurs mouvements pour tirer correctement les ficelles afin que l'anneau retenant la bille suive les courbes du parcours.

Avec ce jeu de kermesse les joueurs devront faire preuve d'adresse pour faire passer la bille entre les trous de la planche !



31. LA PLANCHE S.O.S



DIMENSIONS

Hauteur : 80 cm
Largeur : 60 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

A l'aide des poignées, diriger la barre légèrement incurvée, sur laquelle repose une bille. En tirant habilement sur les ficelles, faites bouger votre bille, de gauche à droite et du haut vers le bas, afin de lui faire réaliser le parcours sans tomber dans les trous !

Évitez le creux des vagues et montez petit à petit votre bille jusqu'en haut du plateau de jeu. Pour les plus habiles, n'hésitez pas à vous chronométrer ! Cela rajoutera stress et difficultés ! Le jeu en bois Planche SOS est un excellent jeu de kermesse avec lequel il sera facile de créer des animations aussi bien avec un public ados, qu'un public adulte.



32. PLANCHE HIMALAYA



DIMENSIONS

Hauteur : 80 cm

Largeur : 60 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

Le but de ce jeu de kermesse est de faire suivre un chemin à une bille métallique. Les joueurs devront coordonner leurs mouvements pour tirer correctement les ficelles afin que l'anneau retenant la bille suive les courbes du parcours. Avec ce jeu de kermesse les joueurs devront faire preuve d'adresse pour faire passer la bille entre les trous de la planche !



33.

RINGO BINGO



DIMENSIONS

Hauteur : 60 cm

Largeur : 80 cm

AGE

A partir de 5 ans

RÈGLE DU JEU

On se place à 1,50 m de la planche positionnée à la verticale grâce au support fourni. L'objectif est d'envoyer les anneaux de couleur en direction des bons piquets.

Si l'anneau violet entoure le piquet violet, alors c'est 3 points de marqués.