

Plateau en équilibre

But : poser chacun son tour une forme pour maintenir en équilibre le plateau

Chacun des 2 joueurs dispose du même nombre de formes

variante : enlever une à une les formes sans faire renverser le plateau

Matériaux

1 boule
1 plateau
1 madrier
des formes bois
peinture (2 couleurs ou +)



Matériel

scie sauteuse
perceuse
pinceau
rape à bois
scie

Travail à réaliser

découper le disque
peindre le disque et le madrier
découper des formes variées pour chaque joueur comme :
un carré
un rectangle
un pont
un triangle (toit)
un losange

tester le jeu !

push roll

Vous débutez avec 4 boules jaunes au centre.
Le premier qui les amène aux 4 coins est le vainqueur.
Un jeu de rapidité et d'intelligence, tout en doigté !

Matériaux

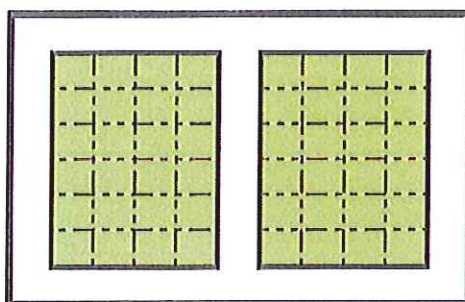
4 boules claires et 11 boules foncées par jeu

1 plateau de x cm

4 bordures de cm

4 tasseaux (pieds)

visserie



Matériels

scie cloche
scie sauteuse
perceuse

Travail à réaliser

Découper le plateau
Dessiner les centres des trous à percer sur le plateau
Percer les trous
Fixer les bordures sur le plateau
Fixer les pieds à chaque angle
Tester le jeu !

BILGO

Positionner la bille sur l'un des rampes, celle-ci va rouler pour s'arrêter dans les compartiments numérotés
Faire le plus de points possibles pour un nombre de billes déterminé

Matériaux

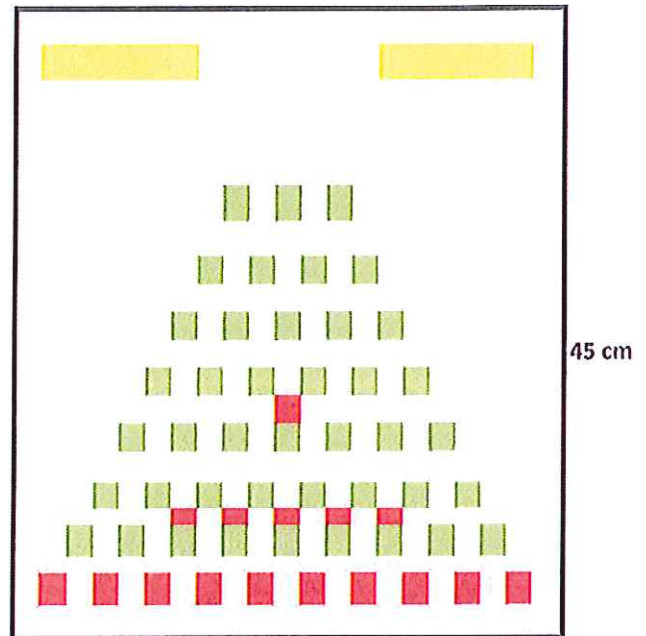
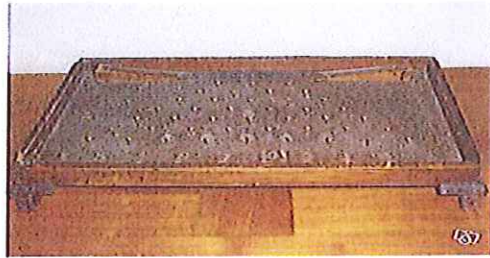
- 1 plateau de 60 x 45 cm
- 2 bordures de 60 cm x 12 cm
- 2 bordures de 45 cm x 12 cm
- 4 tasseaux de 10 cm
- 2 tasseaux de 20 cm x 6 cm x 6 cm
- 42 vis

Matériel

- scie cloche
- scie à onglets
- scie sauteuse

Travail à réaliser

- découper la planche servant de plateau
- dessiner sur le plateau les emplacements des trous à réaliser
- percer les trous
- dessiner les emplacements des vis et les fixer
- visser les tasseaux servant de pieds à chaque angle du plateau
- deux tasseaux de 8 cm (partie haute)
- et 2 tasseaux de 4 cm (partie basse)
- le plateau doit être incliné
- découper les 4 bordures et les fixer sur le plateau
- découper les 2 tasseaux servant de rampe de lancement des billes
- avec une rape creuser chaque rampe de lancement
- fixer les rampes de lancement sur le plateau
- prévoir un rangement pour les billes (pratique pour le transport)
- tester le jeu !



60 cm

45 cm

■ rond

■ vis

boite à mystère

2 équipes de 2 joueurs devant reconstituer des paires d'objets

sans les yeux car se sont les mains qui touchent, doivent reconnaître et communiquent avec le partenaire

Matériaux

1 caisse bois 50 x 50 x 40
ou
2 plateaux bois de 50 x 50
4 planches de 50 x 40 cm
8 morceaux de tissu 20 x 20
des objets allant par paire



50 cm



40 cm

Matériels

scie cloche
scie sauteuse
perceuse
agrafeuse

Travail à réaliser

Construire la caisse si vous ne l'avez pas trouvée directement
Dessiner et découper les trous
Découper les bandes de tissu et les fixer autour de chaque trou

Tester le jeu !

L'INUITBALLE

But du jeu

L'Inuitballe est d'inspiration nordique (jeu traditionnel chez les Inuits : eskimaux du Canada) se joue à 2 joueurs

Chaque joueur accroche autour de sa taille une cordelette

Le but du jeu est qu'au signal donné par l'animateur les deux joueurs s'agitent comme ils le souhaitent

pour enrouler la balle sur le manche sans l'aide des mains, ni des pieds

Une fois la balle complètement enroulée sur le manche il sera demandé aux joueurs de s'agiter pour la dérouler

Il peut y avoir plusieurs manches et pourquoi pas dans un temps fixé compter le nombre d'enroulements réalisés par les candidats (Vous avez 3 minutes pour faire le maximum d'enroulements)

Fous rires garantis pour les participants et le public !

Un concours peut être lancé entre deux ou plusieurs équipes

Le binôme de joueurs le plus rapide est déclaré gagnant

Il est aussi possible d'organiser un tournoi avec des rencontres inter-équipes

Matériaux

un manche à balai ou un baton de 150 cm diamètre 3 cm

deux cordelettes de 160 cm

une cordelette de 60 cm

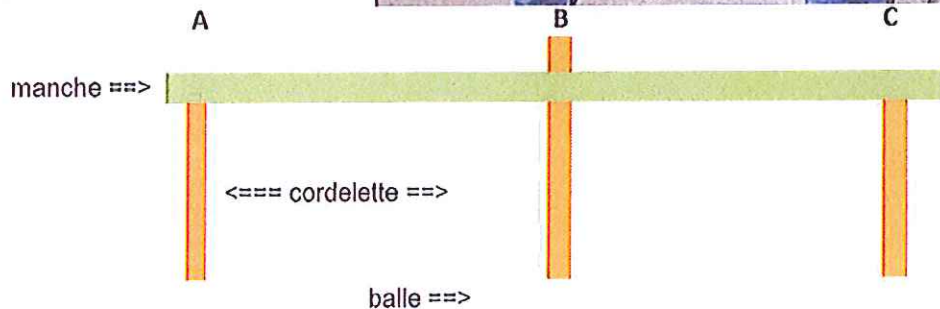
une balle de tennis (usagée)

Matériel

perceuse avec mèche large

une paire de ciseaux pointus

ou un cutter



Travail à réaliser

balle ==>

sur le manche percer un trou à 3 cm de chaque bout (A et C) et un au milieu (B)

couper 2 cordelettes de 160 cm

plier les cordelettes en deux, les passer dans le trou A et C et faire sur chacune un noeud tête d'alouette

pour que les deux bouts des 2 cordelettes soient de longueur identique

immobiliser la balle de tennis pour pouvoir la percer avec le ciseau

faire un noeud sur la cordelette de 60 cm

enfiler le noeud dans la fente de la balle, s'aider du ciseau mais attention aux dérapages !!

passer l'autre bout de la cordelette dans le trou central B et faire un noeud

Le jeu est prêt

Il reste à trouver un candidat pour tester avec vous cette animation !

LA CHOPOTTE

But du jeu

La Chopote, jeu lorrain, se joue à 2,3 ou 4 joueurs.

Le but du jeu est d'être le premier à avoir rentré ses quatre bouteilles à la maison.

plateau de 46 x 46 cm

Matériaux

un plateau bois

4 bordures bois

16 bouteilles plastique de même taille
peinture (jaune vert rouge bleu noir)

un dé

Matériel

perceuse - scie sauteuse

tournevis

pinceaux white spirit sopalin

un compas un crayon bois un gros marqueur à bout large

règle mètre ruban

support pizza !! assiettes différents diamètres (pour faire le cercle)

tasse à café (pour les petits ronds)

Travail à réaliser

construire le plateau en commençant par la découpe de la planche

couper avec une scie à ongles les 4 bordures

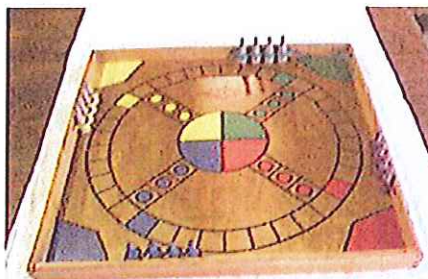
dessiner le parcours du jeu (cf photo)

peindre le parcours

visser les bordures sur le plateau

peindre les bouteilles (4 par couleur)

fixer les supports des bouteilles sur les bordures



Option Jeu géant

une version jeu géant pour des animations de rue peut être faite avec une bâche peinte

(ex : un carré de 3 m x 3 m) qui sera posée au sol en utilisant des bouteilles plastique peintes
(ou avec des bouchons de couleur pour les différencier)

une cordelette accrochée à un crayon pour faire les grands cercles

une assiette cartonnée pour les petits cercles

LA CHOPOTTE

Départ

Les joueurs choisissent une couleur et rangent leurs 4 bouteilles dans leur casier.

Les joueurs lancent à tour de rôle leur dé.

Celui qui tire le numéro le plus élevé débute.

Sortie des bouteilles du casier

Une bouteille ne peut entamer son tour de piste que si elle est sortie de son casier.

Le joueur doit tirer le numéro 1 ou 6 pour faire sortir une bouteille du casier.

Il place alors sa bouteille sur la zone colorée de départ.

Le joueur relance immédiatement le dé pour faire avancer sa bouteille sur la piste.

La première case est colorée et est située immédiatement à droite du couloir d'arrivée.

Lorsqu'il tire le numéro 1 ou 6, le joueur peut choisir entre faire progresser une bouteille sur la piste ou sortir une bouteille du casier.

Déplacement des bouteilles

Seules les bouteilles sorties du casier, et placées en zone de départ, peuvent s'élancer sur la piste.

Les bouteilles sont déplacées sur la piste dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le joueur fait avancer la bouteille de son choix d'un nombre de cases correspondant au numéro tiré avec le dé.

Un joueur n'est pas autorisé à dépasser son adversaire.

Deux ou plusieurs de ses bouteilles peuvent être placées sur la même case du jeu.

Un joueur est toujours obligé de jouer, même dans une situation défavorable.

Le joueur ne passe son tour que dans une situation de blocage.

Un joueur est bloqué par exemple, si un adversaire devant lui l'empêche d'avancer et s'il ne peut pas non plus sortir ses bouteilles du casier.

Rejouer

Un joueur rejoue à chaque fois qu'il fait 1 ou 6.

Prise d'une bouteille d'un adversaire

Un joueur mange la bouteille de l'adversaire quand il arrive sur la même case.

Il renverse alors la bouteille adverse et prend sa place.

La bouteille adverse renversée est immédiatement replacée dans son casier, et non sur la zone de départ.

Même s'il en a la possibilité, un joueur n'est pas obligé de prendre la bouteille de l'adversaire et peut choisir de jouer une autre bouteille.

Plusieurs bouteilles peuvent être prises à la fois lorsqu'elles sont placées sur la même case.

Seules les bouteilles situées sur la piste circulaire peuvent être prises.

Les bouteilles placées sur la zone de départ ou sur le couloir d'arrivée ne peuvent pas être prises.

Arrivée

Chaque bouteille doit faire un tour de piste avant d'atteindre l'arrivée.

Le joueur emprunte le couloir d'arrivée perpendiculaire à la piste, et doit réussir à tomber exactement sur la zone d'arrivée centrale de sa couleur.

Plusieurs bouteilles peuvent être rentrées dans le couloir.

Les bouteilles peuvent être placées sur la même case, mais ne peuvent pas se dépasser.

Les bouteilles situées dans le couloir ne peuvent pas être mangées par l'adversaire.

Si le joueur tire un nombre plus élevé que le nombre de cases qui lui reste à parcourir pour atteindre l'arrivée,

le joueur avance d'abord sa bouteille jusqu'à la zone d'arrivée puis recule ensuite dans le couloir.

En reculant, la bouteille peut ressortir du couloir.

Le joueur retourne alors sur ses pas en ressortant à gauche du couloir.

Il peut à ce moment manger la bouteille d'un adversaire.

Il peut également se faire manger tant qu'il reste sur la piste.

Quand le joueur atteint l'arrivée, il replace la bouteille vide dans son casier, la tête en bas.

Fin de partie

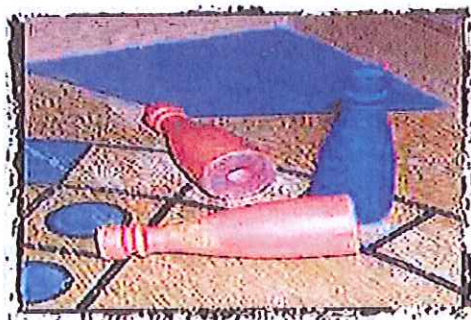
Le gagnant est celui qui aura rentré le premier toutes ses bouteilles.

Les joueurs restants peuvent décider d'arrêter ou de poursuivre la partie.

LA CHOPOTTE

Un joueur est autorisé à placer ses bouteilles sur la même case.
Dans cette situation, la bouteille bleue peut renverser les deux bouteilles rouges à la fois si le joueur fait 3.

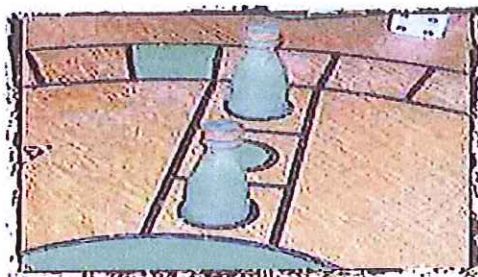
Il est d'usage à la Chopote de renverser avec énergie les bouteilles, en cognant sa bouteille contre celles des adversaires !



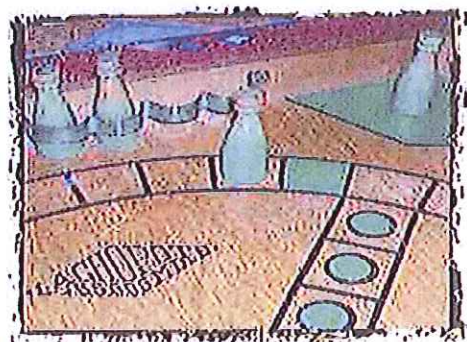
Le joueur bleu doit faire 1 pour rentrer sa bouteille.
S'il fait 2, il retombe sur la même case.
S'il fait 3, il recule d'une case.
S'il fait 5, il ressort de la ligne d'arrivée, et peut être mangé si ensuite la bouteille rouge fait 1.
S'il fait 6, le joueur bleu peut renverser la bouteille rouge.



Si le joueur fait 4, il recule sa bouteille sur la même case que celle située à l'entrée de la ligne d'arrivée.
S'il fait 5, il ne peut pas jouer et passe son tour.
S'il fait 6, il ne peut rien bouger mais relance le dé.



Si le joueur fait 6, il peut choisir de faire progresser la bouteille sur la piste ou sortir une bouteille du casier.
S'il fait 1, il peut soit sortir une bouteille du casier, soit placer la bouteille située sur la zone de départ sur la première case de la piste (case verte), soit avancer d'une case la bouteille déjà située sur la piste.



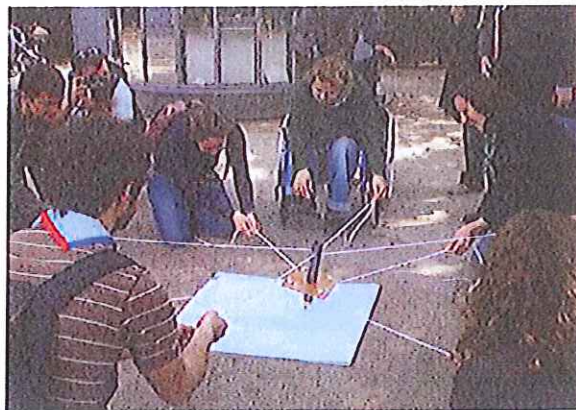
Lorsqu'elle est arrivée sur la zone centrale du jeu, la bouteille est remplacée, la tête en bas, dans son casier



dessin collectif

but : faire réaliser un dessin par un ensemble de personnes
en utilisant un crayon unique !
Par l'engagement de tous naît le chef d'œuvre !

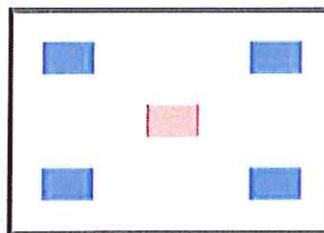
les participants dessinent une figure libre ou imposée
leur demander de dater leur œuvre !



option : faire une fresque sur le dos d'un rouleau de papier peint
que l'on déroule au fur et à mesure de la réalisation des œuvres !
en camp pourquoi pas chaque jour un dessin sur un moment qui a compté pour l'équipe

Matériaux

1 plateau bois carré de 20 x 20 cm (planche de parquet mélaminé)
8 ficelles de 1,6 ml
1 tube pvc de 30 cm et de 40 mm diamètre
1 marqueur
scotch - bouchon de liège
des feuilles de papier ou de paperboard
des rouleaux de papier peint

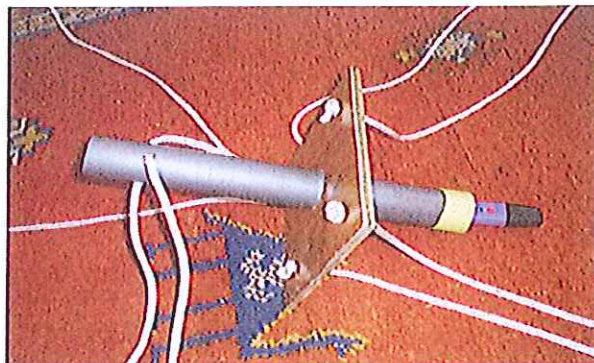


Matériels

scie cloche avec lame de 25 ou 30 mm diamètre
scie sauteuse
perceuse
rape

Travail à réaliser

Découper le plateau bois et percer un trou à 2 cm de chaque coin
Au centre du plateau percer avec la scie sauteuse
Ajuster le trou central pour que le tube pvc soit solidaire du plateau
Percer 4 trous dans la partie haute du tube pvc à 4 cm de son extrémité
Dans chaque trou du plateau passer une ficelle après y avoir fait un nœud
Passer une ficelle dans chaque trou du tube pvc et nouer les ensemble
Fixer le marqueur dans la partie basse du tube pvc
Fixer des morceaux de liège sur le marqueur (scotch) pour le solidariser du tube
Trouver 4 à 8 personnes pour tester le jeu



Labyrinthe agité

but : mener à destination la bille de bois sans tomber dans les pièges

Manipuler le plateau afin d'éviter de tomber dans les trous

Monté sur un axe central et fermé sous plexiglass

Matériaux

2 plateaux bois de 80 cm x 80 cm

4 planches de bordure de 80 cm

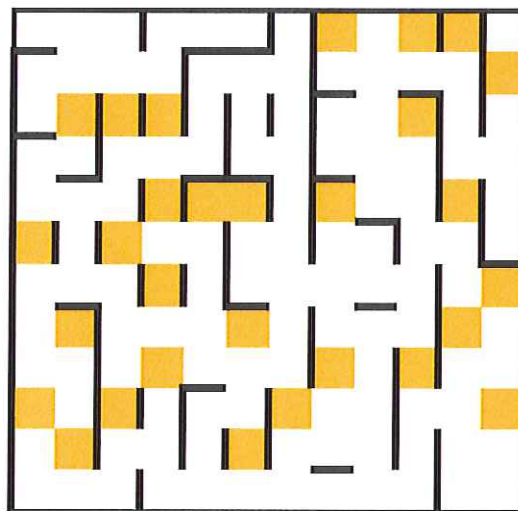
1 plaque de plexiglass de 80 x 80 cm

des tasseaux

peinture

visserie colle à bois

1 tréteau



taille	nombre
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Travail à réaliser

Découper la planche servant de plateau de jeu

Découper la planche servant de fond

Découper les planches de bordure et les fixer à la planche du fond

Dessiner sur le plateau le chemin, les emplacements des barrières et les trappes

Découper les trappes à la scie cloche

Découper des petits tasseaux à visser sur les bords de la planche de fond pour servir de support au plateau

Visser la planche plateau sur les tasseaux

Tester le jeu !

Matériels

perceuse scie sauteuse

scie cloche

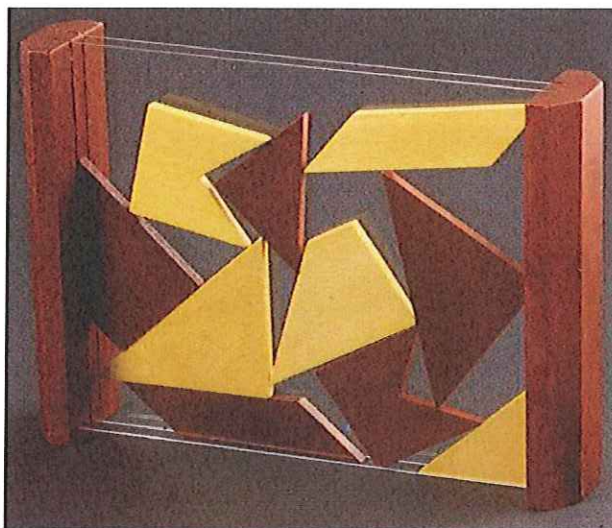
pinceau

TABLEAU ABSTRAIT

Chacun son tour, les 2 joueurs glissent une forme entre les plaques de plexiglass
A perdu la partie le joueur qui a une forme qui dépasse la ligne

Matériaux

2 plaques plexiglass 50 x 40 cm
4 tasseaux A de 40 cm
2 tasseaux B de 40 cm (un peu plus épais que la planche en bois)
2 tasseaux C de 15 cm
1 planche bois
peinture (2 couleurs)
1 bande de scotch de couleur de 1m
visserie



Travail à réaliser

Dessiner sur la planche bois 12 à 18 formes variées, les découper
les peindre (astuce fixer un petit clou dans la tranche pour pouvoir les faire sécher en les suspendant avec une pince à linge)
Découper les plaques de plexiglass
Découper les tasseaux
Réaliser à plat l'assemblage des deux bordures : tasseau A plexi 1 tasseau B plexi 2 tasseau A
Fixer l'assemblage avec un sert-joint sur chaque bordure et redresser le tout
Vérifier que les formes glissent bien entre les deux plaques de plexiglass
Si le test est concluant sur chaque bordure percer 3 à 4 trous (tasseau-plexiglass-tasseau)
Visser ensemble les bordures
Glisser un tasseau dans le bas entre les deux plaques de plexiglass et le visser
Pour donner de la stabilité à l'ensemble percer et visser un tasseau C au pied de la bordure
de manière que ce tasseau se replie le long de la bordure pour le rangement du jeu
Découper deux bandes de scotch de couleur et les coller chacune sur la partie haute du plexiglass
Tester le jeu !

Matériels

perceuse, scie sauteuse
pinceaux
tournevis, ciseau, crayons
pinces à linge, ficelle, petits clous

Mikado XXL

But du jeu

Le jeu consiste à retirer une à une les baguettes.

Avant de commencer la partie, on tient les baguettes serrées et on les laisse tomber, en éventail sur le sol.

Chaque joueur doit alors retirer une baguette de son choix.

Il ne doit en aucun cas toucher ou déplacer une autre baguette.

Tant qu'il y parvient, il peut continuer à retirer d'autres baguettes.

Dès qu'il déplace une autre baguette par inadvertance, il cède son tour au joueur suivant.

À la fin de la partie, le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points.

Il est possible de s'aider d'une baguette que l'on a déjà récupérée pour en retirer une autre.

Matériaux

41 tiges de bambous de 3 m

peinture (rouge bleu noir vert jaune)

Matériel

pinceau

scie

white spirit

sopalin



1 baguette Mikado, valeur 20 points (couleur noire)

5 baguettes Samouraï, valeur 10 points chacune (couleur jaune)

5 baguettes Mandarin, valeur 5 points chacune (couleur bleue)

15 baguettes Bonze, valeur 3 points chacune (couleur verte)

15 baguettes Coolie, valeur 2 points chacune (couleur rouge)

Travail à réaliser

trouver des bambous !!

Les couper et avec du papier de verre rayer les zones à peindre

Peindre les marques après avoir collé sur les zones à peindre un support (ex : toile de verre)

(la peinture ne tient pas à la longue sur le bambou trop lisse)

Tester le jeu !

ANNODE

Lancez les trois anneaux sur cette quille géante.
Selon les dés sur lesquels s'accrochent les anneaux, vous marquerez plus ou moins de points.

Matériaux

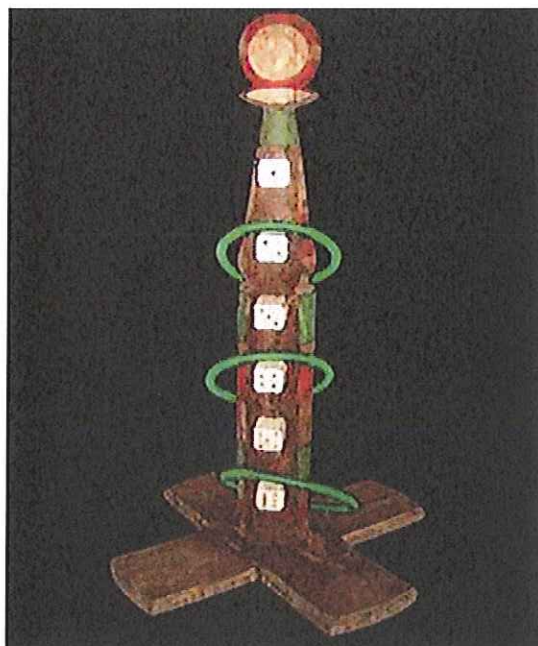
2 planches épaisses de 80 cm
1 madrier de 80 cm
1 boule bois
1 tige filetée de 15 cm
3 anneaux
6 dés
peinture : blanche, noire, verte , rouge

Matériels

perceuse
ciseau à bois
pinceau

Travail à réaliser

Arrondir les angles du madrier et lui donner une forme de fusée sur le coté haut
Découper une coupelle en bois et la fixer sur la tête du madrier pour servir de support à la boule
Percer la boule, la coupelle et le madrier pour y glisser une tige filetée
Fixer la boule sur la coupelle
Peindre les cubes de bois en blanc et faire les points des numéros des dés
Visser les dés sur la face avant du madrier
Tester le jeu !



SOLITAIRE EN LIGNE

But du jeu : Les billes blanches doivent prendre la place des billes noires et inversement, mais il n'est pas possible de sauter au dessus de deux billes de même couleur.



Matériaux

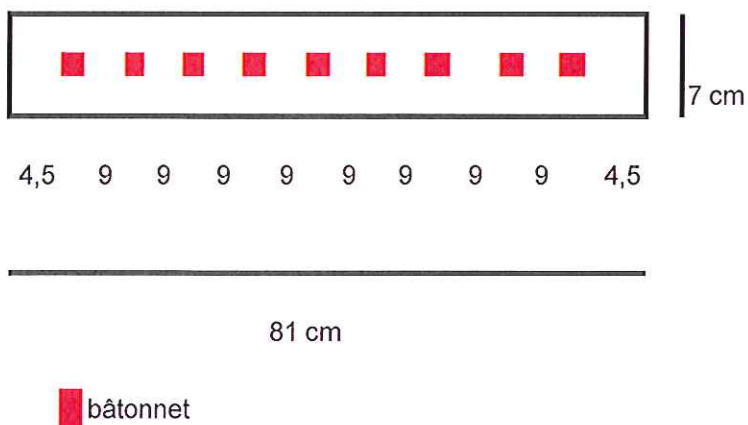
1 planche de 81 x 7 cm
8 boules de 7 cm diamètre (4 de chaque couleur)
8 batonnets de 7 cm
colle à bois
visserie

Travail à réaliser

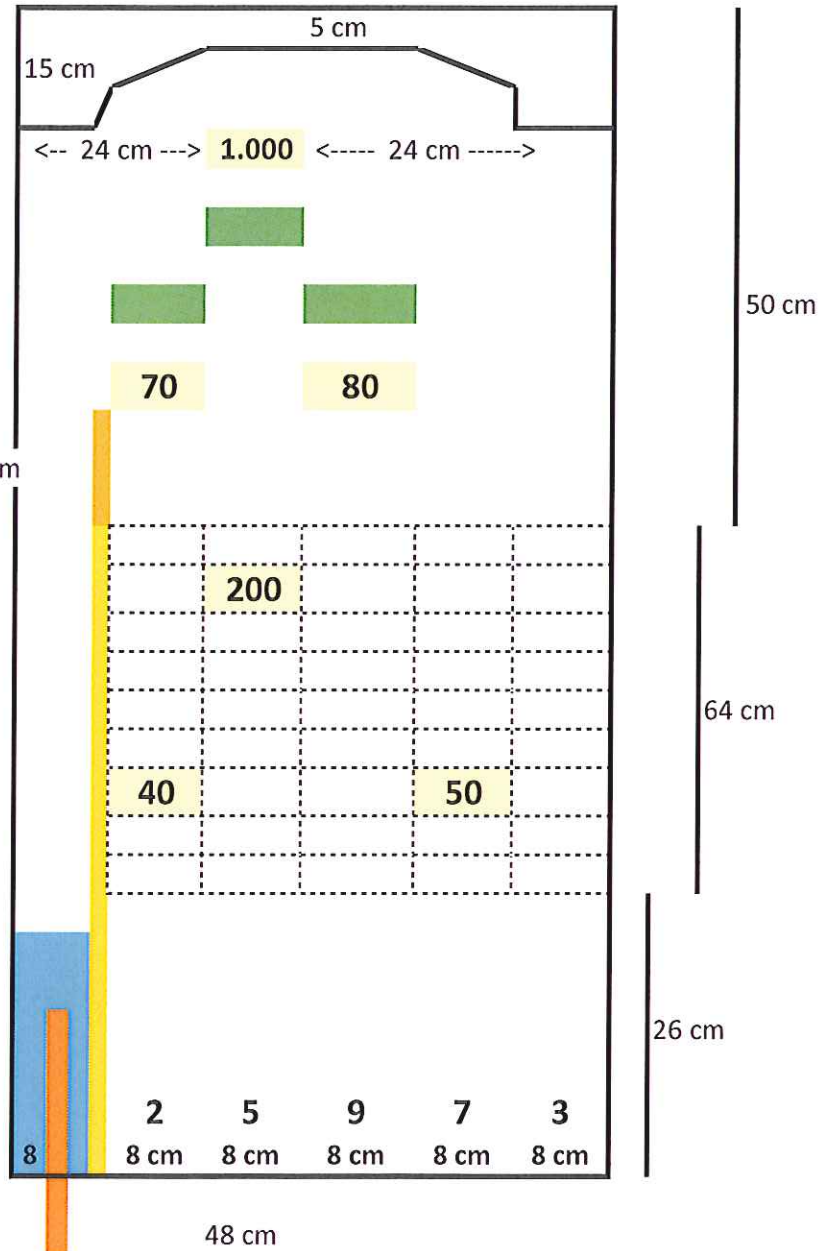
Découper la planche
Dessiner les 8 emplacements de fixation des batonnets
Fixer les 8 batonnets
Percer les 8 boules pour pouvoir les poser sur les batonnets
Tester le jeu

Matériels

perceuse scie sauteuse



FLIPPER 2



Matériaux

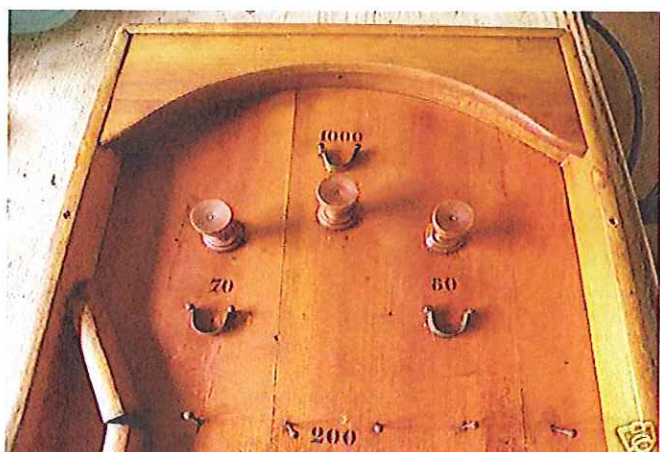
- 1 planche de 140 x 48 cm
- 2 planches de bordure de 140 cm
- 2 planches de bordure de 50 cm
- 1 planche de 20 x 8 cm
- 1 tasseau de 90 cm
- 1 tasseau de 12 cm
- 1 planche de 48 x 15 cm
- 40 vis à longue taille
- 5 colliers
- 3 coquetiers
- 1 bille en fer
- peinture
- 1 manche à balai de 15 cm
- 1 ressort
- visserie
- 1 charnière à piano

Travail à réaliser

- Découper la planche servant de plateau
- Découper les planches de bordure et les fixer au plateau
- Découper la planche arrondie et visser la sur la partie haute du plateau
- Découper, visser ensemble les 2 tasseaux et les visser sur le plateau (couloir de lancement de la bille)
- Réaliser le logement du ressort et y fixer la tige de lancement
- Dessiner et découper les trous dans le plateau
- Visser sur le plateau les vis, les coquetiers et les colliers
- Peindre les points
- Fixer le tige de lancement
- Tester le jeu !

Matériels

- perceuse scie cloche
- pinceau



ANNEAUX

Lancer les 3 anneaux pour faire le plus de points

ou

Définir un nombre à atteindre et celui qui est le plus proche a gagné !

Matériaux

2 planches de cm

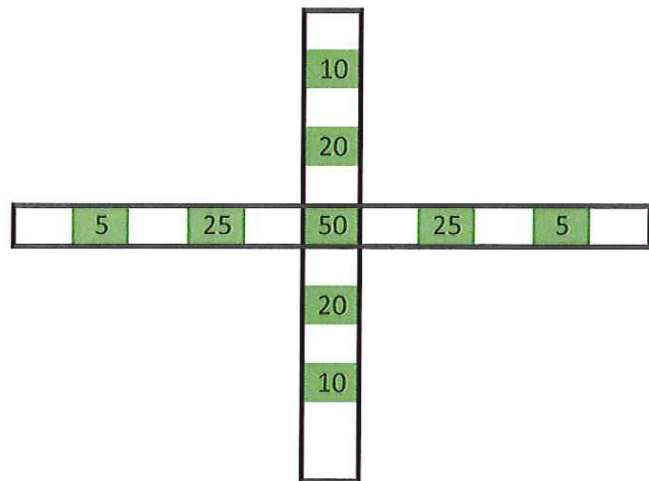
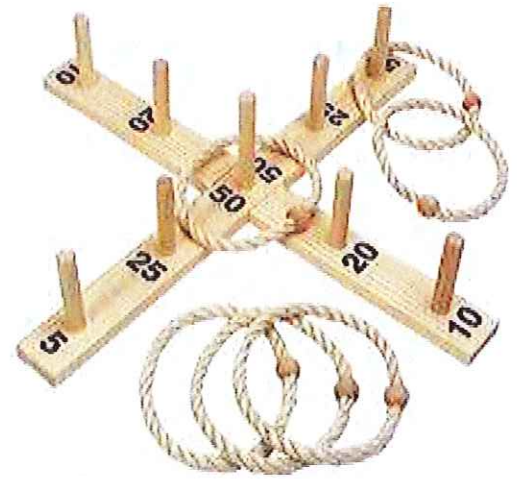
9 tiges rondes (manche à balai) de 15 cm

3 anneaux en corde de 30 cm

scotch armé

peinture

visserie



Travail à réaliser

Découper les deux planches et les visser ensemble (4 vis en carré au centre)

Dessiner les trous à faire pour fixer les tiges rondes

Percer les trous et visser les tiges

Peindre les numéros

Découper les bouts pour faire les anneaux et assembler chacun avec le scotch armé

Tester le jeu !

Matériels

perceuse, tournevis

pinceau

PASSE BOULES

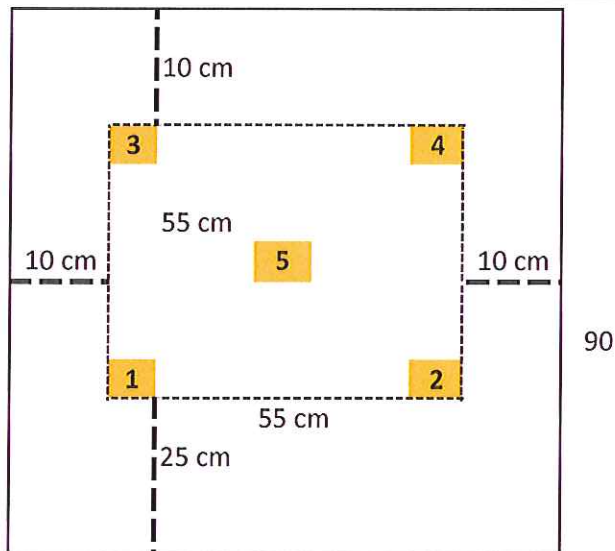
Envoyer, d'une distance de 2 à 3 mètres, 2 boules pour qu'elles passent dans l'un des trous numérotés.
Le nombre de points obtenus départage les concurrents

Matériaux

- 1 plaque de bois de 90 x 75 cm
- 2 tasseaux de 50 cm
- 2 charnières à piano
- 6 boules
- peinture



75



Travail à réaliser

- Sur la planche dessiner un carré de 55 x 55 cm à 10 cm des bords droit, gauche et haut
- Déterminer le centre du carré qui sera celui du trou central
- Tracer les diagonales du carré
- Sur chacune d'elles déterminer le point de percage situé à la moitié du diamètre du trou à faire
- Les trous dans chaque angle sont tangents au carré
- Sur la planche dessiner les emplacements des centres de chaque trou
- Percer 5 trous d'un diamètre supérieur à celui d'une boule.
- Peindre les numéros au dessous de chaque trou
- Avec les charnières à piano fixer au dos du plateau les deux tasseaux chacun à 5 cm du bord haut
- Mettre en place le plateau et tester le jeu !

option : chaque joueur doit faire rentrer une boule dans un trou différent

Matériels

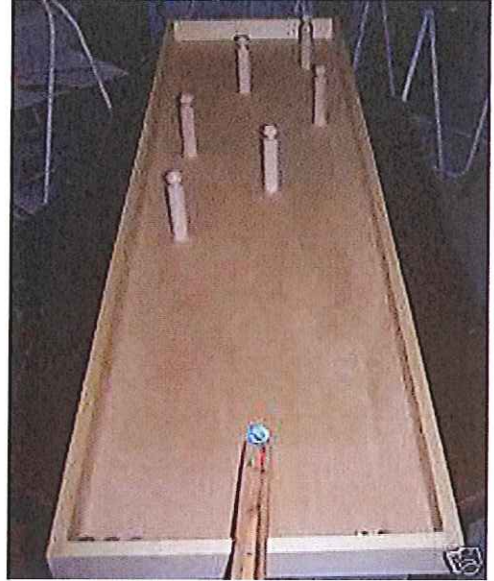
- perceuse scie cloche
- pinceaux crayon mètre

Quilles à la goulotte

Faire descendre les boulets un par un dans la goulotte pour faire tomber un maximum de quilles

Matériaux

1 plateau bois de 180 cm x 50 cm
2 planches de bordure de 50 cm
2 planches de bordure de 180 cm
1 planche de 40 cm x 8 cm
2 tasseaux de 40 cm x 2 cm
1 cheville bois
6 quilles
1 à 4 boules bois
visserie colle à bois



Travail à réaliser

Découper la planche servant de plateau
Découper les planches de bordure et les fixer au plateau
Découper la planche servant de goulotte et les 2 tasseaux
Visser les 2 tasseaux de chaque cotè de la planche pour créer la goulotte
Percer la planche à 10 cm du bord extérieur
Percer la bordure extérieure pied du jeu à 25 cm du bord (milieu)
Enfiler une cheville bois dans la goulotte centrée sur le trou de la bordure
Vérifier que la tête de la cheville ne gêne pas la ddescente de la boule
Tester le jeu !

Matériels

perceuse scie cloche
pinceau

LA MARELLE

Placer ou de déplacer ses pions de manière à en aligner trois sur le plateau et... c'est gagné !

Matériaux

- 1 plateau bois de 70 X 70 cm
- 8 boules bois ou pions (4 de chaque couleur)
- 8 pions type bouchons bouteille d'eau (4 de chaque couleur)
- peinture



Travail à réaliser

- Dessiner sur le plateau les 3 carrés du jeu
- carré 1 de 60 x 60 cm (à 10 cm de chaque bordure)
- carré 2 de 30 x 30 cm (à 12 cm de chaque bordure du carré 1)
- carré 3 de 12 x 12 cm (à 12 cm de chaque bordure du carré 2)
- Tracer les lignes reliant les 3 carrés
- Peindre les ronds des 22 intersections des angles
- Tester le jeu !

Matériels

- feutres
- pinceau
- vernis
- mètre

