

Sommaire

- 1 Billard Besseyrot
- 2 La Chatière
- 3 Boules Folles
- 4 Boules Magiques
- 5 Bowling
- 6 Ferme La Boîte
- 7 Flipper
- 9 Hippodrome
- 10 Passe Trappe
- 11 Machine Singulière
- 12 Hockey De Table
- 13 Puissance 4
- 15 Remonte Bille
- 16 Remonte Boule
- 17 Rosa La Star
- 18 Trifouillum
- 19 Billard Jacquot
- 20 Domininos
- 21 Molky
- 22 Jeu De Palets
- 23 Jeu De La Grenouille
- 24 Jeux De Palets Besseyrot
- 25 Jeux De Palets Breton
- 26 Planchettes De Bois
- 27 La Pêche Aux Canards
- 29 Remonte Bille Inde Afrique
- 30 Le Pont Suspendu
- 31 L'addition
- 32 Le Billard Aux Poires

1

LE BILLARD « BESSEYROT » :

Sans doute inspiré du billard dit « hollandais »

- Le joueur dispose de trois essais pour faire entrer 10 palets dans quatre casiers valant de 1 à 4 points.
- Après le premier et le second lancé, le joueur récupère les palets qui ne sont pas entrés dans les casiers.
- Les autres restent immobilisés et ne seront comptabilisés qu'à la fin du troisième essai.
-
- **Comptage des points**
- additionner les valeurs de chaque palet entré dans un casier (case 1 : 1 point case 2 : 2 points.....)



2

LA CHATIERE :

Faire passer un palais à travers une chatière

Attention c'est vous qui fixez la difficulté !!

2 points facile on est à quelques centimètres ...

4 6 8 10 points la chatière s'éloigne mais les gains potentiels augmentent....

Pariez, soyez adroits, amusez –vous

La partie se joue en 3 lancers, de 2 palets, on joue chacun a son tour le plus vieux commence.(il lui reste moins de temps à jouer !!)



3

LES BOULES FOLLES

Un joli terrain de jeu composé de barres de bois
Séparé en 2 camps à droite les rouges à gauche
les jaunes

Chaque joueur essaye de faire traverser le terrain
dans sa longueur à ses 2 boules en intervenant
uniquement avec « ses petites mains » placées
sous le terrain de jeu

Le premier qui a fait traverser le terrain à ses 2
boules gagne

*P.S. un plexi glass recouvre le jeu pour éviter que les boules
sautent hors du terrain*



4

BOULES MAGIQUES

Placer les 5 billes dans les 5 trous prévus à cet effet

Mais il y a 2 plateaux de jeux tenus chacun par 2 joueurs

La première équipe qui réussit a gagné !!



5

LE BOWLING

Des bonnes balles en chiffon,
des quilles fixées sur une planche par des
charnières
et **juste** le plaisir de les faire tomber !



6

FERME LA BOITE

Le joueur lance les 2 dés. Selon le résultat obtenu, il abaisse les clapets de son choix (le résultat de 1 dé, des 2 dés ou de leur somme).

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le joueur ne puisse plus retourner de clapets.

C'est celui à qui il reste le moins de points qui gagne.



LE FLIPPER

Une manette permet de propulser une bille en bois qui va se loger dans des cases disposées sur le plateau et valant de 1 à 5 points.

Le gagnant est celui qui fait le plus haut score (Il y a 5 billes à lancer)



9

HIPPODROME

2 pistes !!

En tirant des petits coups secs sur les brides les souris avancent comme par magie



10

LE PASSE TRAPPE

4 palets dans chaque camp

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

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.



11

MACHINE SINGULIERE

Introduisez une bille dans les trous de la partie haute

Par ou va-t-elle sortir ??

(idéal pour les 3 4 ans..)



Copie d'une « machine singulière de Pierre Andrès »

12

HOCKEY SUR TABLE

Marquer des buts dans la cage adverse à l'aide d'une « poignée ».

Chacun se place d'un côté de la table et prend une « poignée ». Chaque joueur tente de pousser le palet dans le camp adverse.

Le gagnant est celui qui a marqué le nombre de buts définis au départ.



13

PUISSANCE 4

Comme le jeu classique mais en grand

Aligner 4 pions et c'est gagné !!



14 LES RAYONS LASER

ATTENTION : Prévoir un temps de montage de la structure tubulaire

Un cube sert de support à des élastiques tendus munis de grelots.

Le but du jeu est de traverser la structure sans faire sonner les grelots !!!



Le montage de la structure :



15 LE REMONTE BILLE

A l'aide de 2 cordelettes diriger une bille au milieu d'un vrai labyrinthe le but est d'arriver au sommet !!!



16 LE REMONTE BOULE

La table de jeu étant posée parfaitement de niveau

Si on écarte les 2 barres de bois la boule remonte vers soi

Le but est de la remonter le plus haut possible, sans perdre la boule !!



17 ROSA LA STAR

Attention elle est fragile !!!, et elle demande un temps de montage

Mais on peut la traire !!!



Montage :



18 LE TRIFOUILLUM

Trifouiller : « chercher sans ordre ni méthode »

Une boîte percée de 8 trous
A l'intérieur une série d'objets

Chaque joueur installé sur un coté de la boîte
passe les 2 mains dans les 2 trous et doit sortir de
la boîte 2 objets identiques



19 LE BILLARD JACQUOT :

Chaque joueur à 5 palets on joue l'un après l'autre comme à la pétanque lorsque tous les palets ont été lancés on compte. :

Ceux qui sont tombés en bout valent 0 point,

Ceux qui sont dans la zone 10 valent 10 points

Ceux qui sont dans la zone 5 valent 5 points

Ceux qui sont avant ces 2 zones valent 0 point



20 DOMINOS :

Un jeu de domino, comme le jeu traditionnel, mais les pions mesurent 30 cm par 15 cm

Règle du jeu simplifiée :

Le jeu de domino peut se jouer de 2 à 4 joueurs. (ou équipe de plusieurs joueurs)

- S'il y a 2 joueurs, chacun aura 7 dominos.

- S'il y a 3 ou 4 joueurs chacun aura 5 dominos.

Une fois que les joueurs ont pris au hasard leurs dominos.

Le joueur qui possède le double le plus fort pose le premier domino

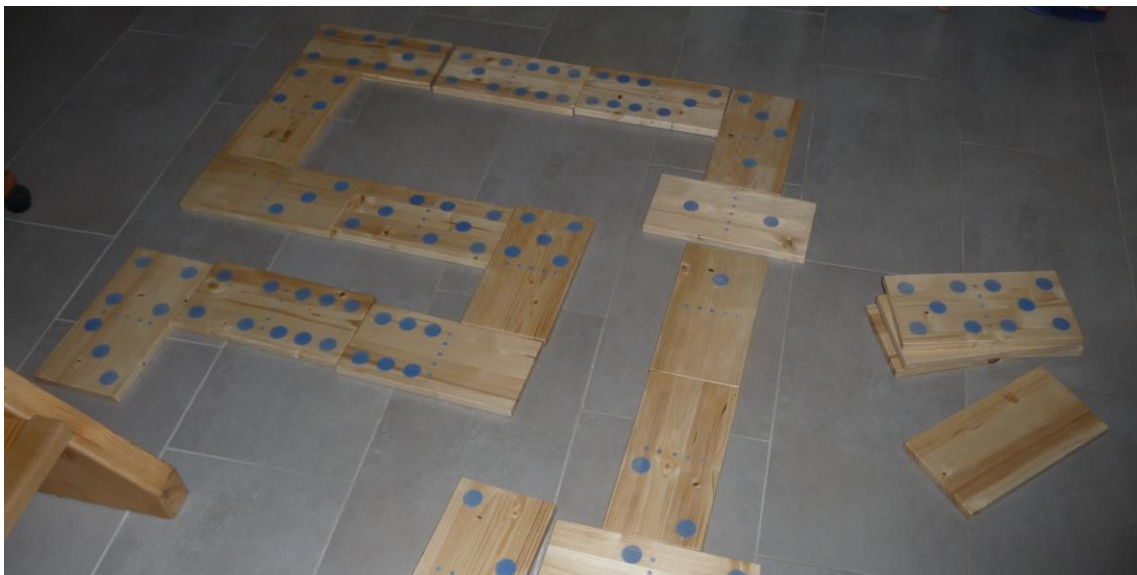
Tout au long de la partie le jeu sera ouvert sur deux cotés

Pour continuer à jouer vous devez poser un domino dont le nombre correspond à celui qui est sur l'une des extrémités du tapis. Les nombres doivent être posés face à face.

Si l'on pose un double on a le droit de poser un domino supplémentaire

Si vous ne pouvez pas jouer, vous devez piocher, et passer votre tour.

Le jeu se termine soit parce qu'un joueur à placé tous ses dominos, il a gagné !! ou soit parce que le jeu est bloqué. Dans ce cas il y a match nul !!



21

Molky (quilles finlandaises):

Le jeu se compose de 12 quilles numérotées et d'un rondin « le molky »

Règle du jeu simplifiée :

Les quilles sont disposées au sol comme sur la photo, le premier joueur recule de 5 pas et lance le « molky » sur les quilles.

S'il en fait tomber plusieurs, on comptabilise le nombre de quilles tombées et s'il n'en fait tomber qu'une, on compte le nombre indiqué sur la quille. Puis on relève les quilles à l'endroit où elles sont tombées.

Le joueur suivant joue à son tour sur le même principe, le nombre de joueurs est illimité. On joue chacun à son tour un arbitre peut tenir le tableau de jeu et pointer les scores

Le premier joueur à totaliser exactement 50 points gagne la partie

Mais si vous dépassez 50 points, vous retombez à 25 points

De même au bout de 3 lancers si aucune quille n'est tombée le joueur est éliminé de la partie



P.S. pour des débutants on peut se contenter d'aller à 25 points, si on dépasse 25 points on retombe à 12 points

22 JEU DE PALETS

Lancer 10 palets en métal au milieu des « roquets » « bobines » et « canettes » des mouliniers du Pilat

Le gagnant est celui qui marque le plus de points



23

Jeu de la grenouille ou du tonneau :

La tradition veut que ce jeu ait été pratiqué depuis la plus haute antiquité sous diverses formes

Mais chaque jeu est unique. Et c'est tant mieux

Celui que nous vous proposons sous le nom de « Monona » (« le magnifique ») vient sans doute de très loin ???

Les 3 grenouilles sont prêtes à gober les palets que vous leur lancerez, le gagnant sera celui qui marquera le plus de points



24

Jeu de palets Besseyrot:

Une cible carrée de 50 cm de côté environ, 3 cercles concentriques

A vous de marquer le plus de points possible en lançant des palets de 5 cm de diamètre



Bonne chance !!!

25

Jeu de palets Breton:

C'est un peu comme à la pétanque

Sauf que l'on joue sur une plaque en bois de 0.60 m. de côté,(les palets tombés en dehors de cette plaque ne compte pas) et avec des palais en fonte de 8 cm de diamètre, et un maitre de 3 cm de diamètre (le but de notre pétanque)



26

Planchettes de bois:

2 grands sacs pleins de planchettes de bois, voilà de quoi construire, jalonner tous nos rêves

Place aux bâtisseurs !!!*



27

La pêche aux canards :

Réservé aux « grands pêcheurs »

Avec sa canne à pêche il suffit d'attraper les joyeux canards présents sur le plan d'eau

Le tout se démonte et se transporte facilement



29

Remonte bille Inde Afrique

30

Le Pont suspendu :

Un jeu de construction permet de réaliser ce magnifique pont suspendu...un moment de travail collectif plein de surprises...



31 L'Addition :

A l'aide de 5 palets faire basculer dans la rangée de chiffres qui fait face à vous le maximum de chiffres.

Au bout des 5 lancés, additionner les chiffres obtenus, celui qui a le meilleur score a gagné.



Le billard aux poires !! :

4 Joueurs

Inspiré du billard Nicolas, il s'agit à l'aide de sa poire de souffler la balle dans le camp d'un des joueurs et d'éviter que la balle vienne dans son propre camp.

Si la balle va dans son camp le joueur encaisse un but, et marque 1 point, le premier qui arrive à 10 a perdu !!

