



PRENEZ DE LA HAUTEUR AVEC DIABOLO.COM

JEUX EN BOIS GEANTS

Sommaire

L'ARBRE A MUSIQUE	4
LE JEU DU FAKIR.....	5
LE WEYKICK FOOTBALL.....	6
LE LABYRINTHE	7
LA MONTEE INFERNALE.....	8
LE SHUFFLE-PUCK (ou AIR-HOCKEY)	9
LE PASSE TRAPPE	10
LE FLITZER A 4.....	11
LE BILLARD HOLLANDAIS	12
LE BILLARD JAPONAIS	13
LE BILLARD A BASCULE	14
LE LABYRINTHE EN BOIS	15
LE TROU MADAME	16
LE ROLL-UP	17
L'EQUIBIL 6 niveaux	18
L'AEROBOULE	19
KAPLA.....	20
LE JEU DES BATONNETS.....	21
DAMIER ARTISANAL EN MAQUETERIE	22
LE TANGRAM GEANT	23
E MEMOBILLE	24
LE PUISSANCE 4 GEANT	25
LE MEMORY	26
LE ROULIS.....	27
LE CHATEAU FORT (ou jeu de massacre géant).....	28
LA BASCULE GEANTE	29
L'HEXASTICK.....	30
LA BOULE A LA PENTE.....	31
L'ASSIETTE PICARDE.....	32
LE TARGET PUCKS	33
LE PLATEAU DE SERINETTE	34
LE PASSE BOULE.....	35
LE JEU DES ANNEAUX	36
LE JEU DU ROI (OU TOUPIE DES INDES).....	37

LE BOWLING DE TABLE	38
LE PENTAGO	39
LE JACANE	40
LA PECHE AUX CABOTINS	41
LE CARRE D'AS	42
LE DOUBLE HUIT	43
LE TETRIS GEANT	44
LE JEU « DE LA MEILLEURE OMELETTE »	45
LE DEBOULE BALLE.....	46
LE PURE EQUILIBRE.....	47
LE JEU DE DAMES.....	48
SET DE CROQUET (maillet en bois de palissandre).....	49
LE MÖLKKY.....	50
Le JEU DE QUILLES	51
LE JEU DU PALET BRETON.....	52
LE JEU DU PALET VENDEEN	53
LE WEYKICK HOCKEY.....	54
LE ZIG ZAG CROCO	55
L'ŒUF QUI ROULE	56
JEU DU SABOT.....	57
MINEUR BOISEUR	58
HELICE AU MAT	59
RATATOUILLE.....	60
BABY FOOT	61
BILLARD.....	62
CORNHOLE.....	63
JEU D'EQUILIBRE.....	64
ZIG ZAG	65
AEROBILLE	66

L'ARBRE A MUSIQUE



Description

Jeu en bois de très belle qualité avec 5 billes que l'on dépose à la cime de l'arbre séparément pour une jolie symphonie ou toutes ensemble pour un son plus prononcé.

Magnifiquement coloré et musical, une toute nouvelle expérience de jeu sensoriel pour petits et grands!

Age

Dès 3 ans (présence de petites billes ne permettant pas à un enfant de moins de 3 ans de jouer seul)



Jeu réservé aux jeunes enfants

LE JEU DU FAKIR



Description

Jeu de hasard. Lâchez les pions du haut du plateau. Ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe de clous.

LE WEYKICK FOOTBALL



Description

Simple et ingénieux, le Weykick est un jeu de grande dimension que l'on pose sur une table. Le magnifique plateau en bois étant surélevé, chaque joueur place ses mains sous le plateau et grâce aux poignées magnétiques déplace ses personnages qui, eux aussi, ont une base magnétique.

Les parties de Weykick sont frénétiques, endiablées et passionnantes.

Quantité

3 jeux disponibles

LE LABYRINTHE



Description

Muni de deux poignées, le joueur doit effectuer avec une boule, un parcours qui le mènera à la victoire !

Attention, le chemin est semé d'embûches.



Encadrement du jeu par un animateur

LA MONTEE INFERNALE



Description

Habilité, concentration et calme sont nécessaires pour la réussite de cette montée infernale ! Il faut amener au sommet une boule grâce à des poignées coulissantes en évitant qu'elle ne tombe dans les différents pièges !

Temps à battre : 9 secondes !

LE SHUFFLE-PUCK (ou AIR-HOCKEY)



Description

Célèbre jeu de café. Chaque joueur est équipé d'un frappeur en bois et doit renvoyer le palet dans le but de son adversaire.

La poudre de glisse assure le même plaisir de jeu que l'air hockey sur coussin d'air.

Quantité

2 jeux disponibles

LE PASSE TRAPPE



Description

Très rapide, appelé aussi la Table à élastique. Ça va vite, pour tous les âges, très simple et efficace. Chaque joueur doit propulser les palets et s'en débarrasser le plus rapidement possible. Lorsqu'un des joueurs n'a plus de palets dans son camp, il est déclaré vainqueur

Quantité

2 jeux disponibles

LE FLITZER A 4



Description

Ce jeu est inspiré du Maxi Flitzer (ou Passe trappe). La nouveauté, c'est le nombre de joueurs, qui passe de 2 à 4 ! Nouvelle version d'un bestseller indémodable donc, avec un plateau joliment décoré !

LE BILLARD HOLLANDAIS



Description

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 joueur dispose de trois lancers consécutifs.

Le billard hollandais peut se jouer seul ou à plusieurs

LE BILLARD JAPONAIS



Description

Il faut lancer les boules dans les trous sur le plateau.

Le joueur doit à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés. On totalisera la valeur des points des trous garnis de boules.

Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus fort total sera déclaré vainqueur.



Jeu réservé aux jeunes enfants

LE BILLARD A BASCULE



Description

A tour de rôle, placer les boules sur la tête du « clown » et les placer dans les emplacements en faisant basculer le plateau oscillant, le jeu oscille grâce à une boule sous le jeu.

Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le maximum de point sera déclaré vainqueur. Il doit faire très attention que ses boules ne tombent pas dans la rigole.

LE LABYRINTHE EN BOIS



Description

Il s'agit d'un jeu d'adresse.

Le but est de faire pivoter les plateaux grâce aux poignées, afin que la bille progresse sur le parcours tout en évitant les pièges au gré du chemin.

Le gagnant est celui qui a été le plus loin sur ce parcours infernal.

LE TROU MADAME



Description

Le nom de ce jeu viendrait de ce que Madame, la Reine d'Angleterre, possédait un tel jeu en ...or.

Il s'agit d'envoyer des mini-Palets pour les faire entrer dans un des six trous d'une planche.

Chaque entrée apporte de un à trois ou de un à six points au lanceur.



Jeu réservé aux jeunes enfants

LE ROLL-UP



Description

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

Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges.

Quantité

2 jeux disponibles (jeu enfant à partir de 5 ans et jeu adulte)

L'EQUIBIL 6 niveaux



Description

Superbe modèle à 6 étages. Un jeu d'équilibre à boule. Faire descendre les 6 niveaux à la boule sans faux pas jusqu'à la butée du bas !

Concentration maximum



Encadrement du jeu par un animateur

L'AEROBOULE



Description

Chaque joueur lance ses 4 boules à l'aide d'une queue dans les différents couloirs marqués par différents points.

Le joueur qui réalise le plus haut score est déclaré vainqueur.

KAPLA

PACK DE 1000 PLANCHETTES AVEC LIVRET D'INSTRUCTION



Description

Osez les grandes constructions, devenez bâtisseur !

Muni de deux livrets d'instruction, ce pack Kapla 1000 planchettes sur roulette est pour vous.

LE JEU DES BATONNETS



Vu à Fort Boyard !

Description

Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2, ou 3 bâtonnets il ne faut pas être celui qui retirera le dernier.

Livré avec : 16 bâtonnets

Nombre joueurs : 2

Quantité

2 jeux disponibles

DAMIER ARTISANAL EN MAQUETERIE

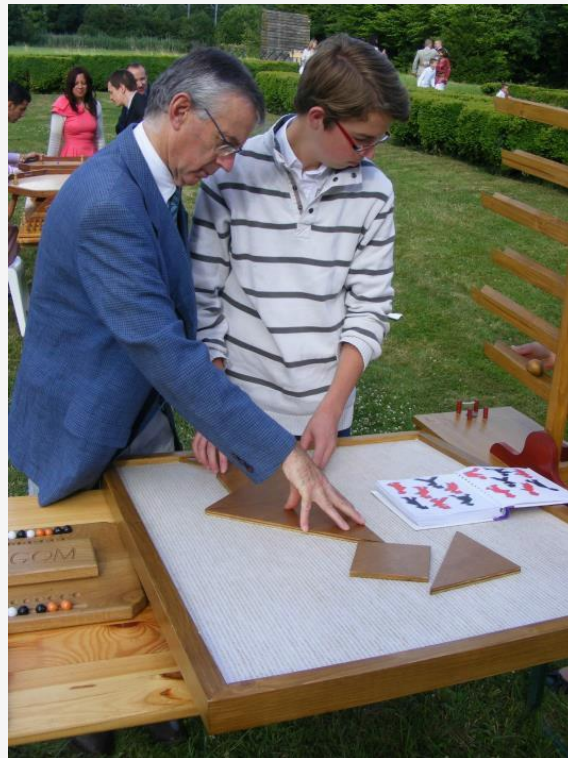


Description

Différentes essences de bois : Ébène de Macassar, Sycomore, Teck et Épicéa.

Dimension du plateau : 40 x 40 cm

LE TANGRAM GEANT



Description

But du jeu : recomposer des figures avec les 7 pièces de bois.

Le tangram se compose de sept pièces qui peuvent se juxtaposer pour former un grand carré : 5 triangles isocèles rectangles, de trois tailles différentes (deux petits, un moyen, deux grands) • 1 carré • 1 parallélogramme (ni carré ni losange).

On répertorie quelques 2000 modèles géométriques ou figuratifs, plus ou moins compliqués.



Encadrement du jeu par un animateur

E MEMOBILLE



Description

Jeu de mémoire pour 2 joueurs

Vous avez trente secondes pour mémoriser la position des 18 billes du modèle central. Une fois le couvercle refermé, à vous de reconstituer la bonne combinaison

LE PUISSANCE 4 GEANT



Description

Version géante en bois de palissandre avec disques résistants.

Un très beau jeu démontable pour aligner les 4 disques à sa couleur.

Origines

L'origine du jeu n'est pas certaine. La légende raconte que c'était le jeu favori du capitaine Cook pendant ses voyages. Il s'enfermait des heures durant pour y jouer avec les scientifiques de ses expéditions, de sorte que les marins finirent par croire qu'il avait une maîtresse. La version en bois traditionnelle s'appelle donc **Captain's Mistress**



Encadrement du jeu par un animateur

LE MEMORY



Description

Le mémoire est un jeu de mémoire, il faut retrouver deux cartes identiques, il y a 14 paires. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de cartes.

Il existe 3 jeux différents en fonction de l'âge des joueurs

LE ROULIS



Description

Vous êtes aux commandes d'un bateau pris dans la tempête. Vous devez positionner les boules rouges dans les trous rouges et les boules vertes dans les trous verts.

Attention de ne pas vous retrouver à fond d'cale !

Score maximum **200 points**. Une erreur de couleur vous fait perdre le nombre de points indiqué sur le jeu.

Par exemple : une boule verte dans un trou rouge à 30 points vous fera perdre 30 points.



Encadrement du jeu par un animateur

LE CHATEAU FORT (ou jeu de massacre géant)



Description

A l'aide des 5 boules, il faut faire basculer les têtes des chevaliers et des soldats. A l'aide des 5 boules, il faut faire basculer les têtes des chevaliers et des soldats. Ce jeu nécessite un encadrement conséquent, il convient de rajouter le coût d'un second animateur.



Encadrement du jeu par un animateur

LA BASCULE GEANTE



L'HEXASTICK



Description

Attention cela va très vite !

Jeu appelé aussi la Table à élastique. Les 6 joueurs rassemblés autour du jeu doivent se débarrasser de leurs 3 palets à l'aide de l'élastique. Lorsqu'un des joueurs n'a plus de palets dans son camp, il est déclaré Grand vainqueur

LA BOULE A LA PENTE



Description

Chaque joueur tente d'atteindre le trou situé en haut de la pente avec la boule en bois.

Le gagnant est celui qui atteint le trou en un nombre de lancés minimum.

Un peu d 'histoire : Ce jeu aurait été inventé au moyen âge en Normandie et en Bretagne.

L'ASSIETTE PICARDE



Description

Il faut placer le maximum d'assiettes de son équipe au bout de la table et devant celles de l'adversaire en les faisant glisser une à une.

Au bout du 3ème lancé, on peut pousser hors de la table les assiettes adverses.

Une assiette tombée est perdue pour la partie.

LE TARGET PUCKS



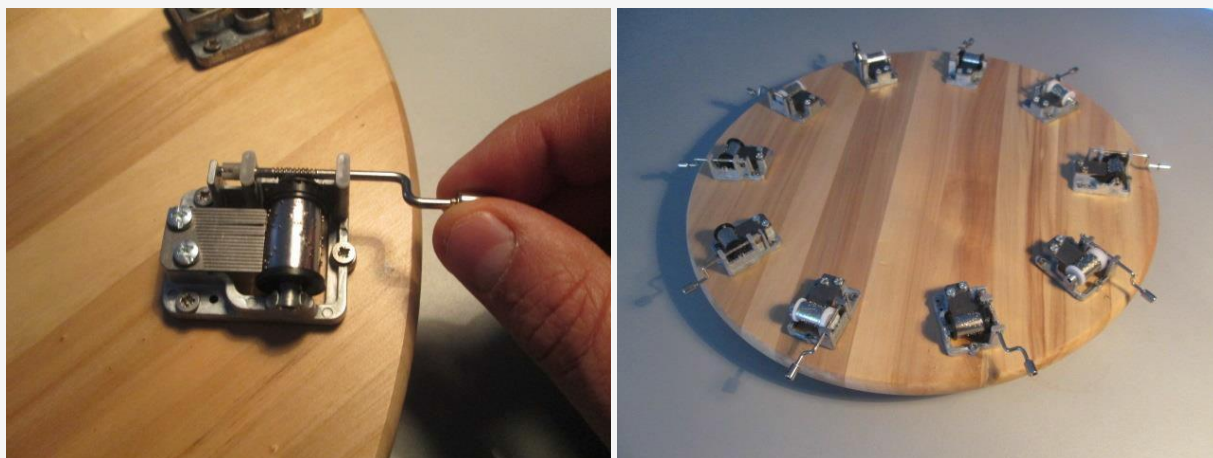
Description

A mi-chemin entre la pétanque et le curling. Peut se jouer à 4 joueurs.

Le but : placer le maximum de palets de sa couleur le plus près possible du centre de la cible.

Les règles de la pétanque s'appliquent.

LE PLATEAU DE SERINETTE



Description

Petite boîte à musique, 30 instruments différents sur 3 plateaux, 3 thèmes différents : musique classique, musique anglo-saxonne, musique pour petits.

Mémoire et concentration seront nécessaires pour retrouver les airs célèbres.



Encadrement du jeu par un animateur

LE PASSE BOULE



Description

Ce jeu se joue à 2 joueurs.

Le but : réaliser le plus haut score à l'aide de ses 3 boules.



Encadrement du jeu par un animateur

LE JEU DES ANNEAUX



Description

Ce jeu se joue à 2 joueurs.

Le but : réaliser le plus haut score à l'aide de ses 4 anneaux.

LE JEU DU ROI (OU TOUPIE DES INDES)



Description

A l'aide de la toupie, vous devez réaliser le maximum de points.

Soldat rouge : 1 point Chevalier vert : 5 points

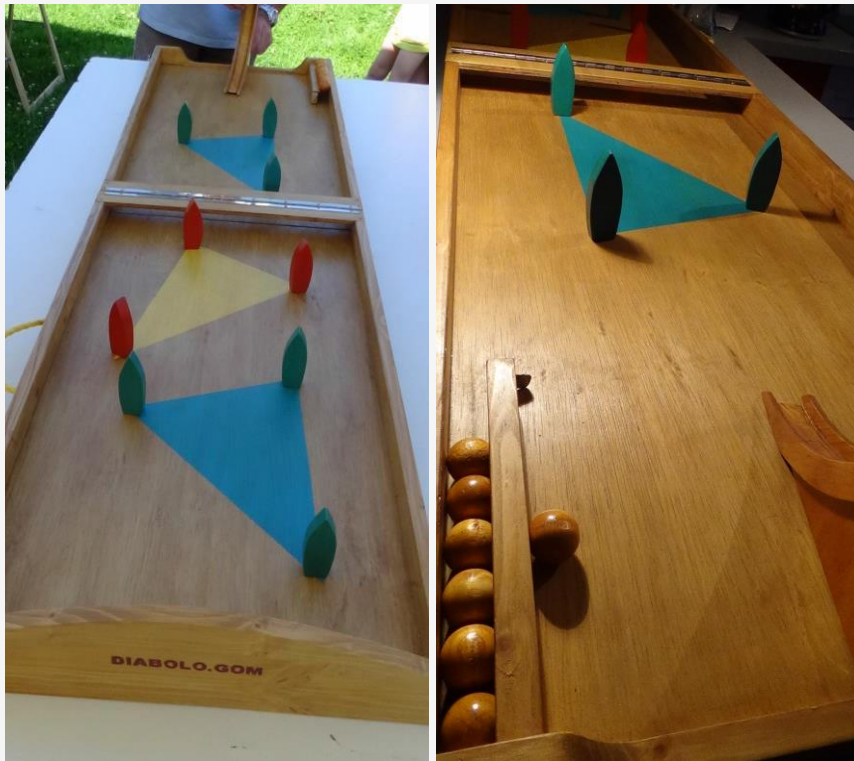
Le Roi : 25 points

Score maximum à battre : 36 points.



Encadrement du jeu par un animateur

LE BOWLING DE TABLE



Description

A l'aide des boules, vous devez faire chuter les petites quilles.

Idéal pour les petits à partir de 3 ans.

LE PENTAGO



Description

A chaque tour, chaque joueur place une bille de sa couleur (noire ou blanc) sur un espace inoccupé sur le tablier, et puis tourne un des tabliers secondaires de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire.

Un joueur gagne en obtenant cinq de ses billes dans une rangée verticale, horizontale ou diagonale (avant ou après la rotation du tablier).

LE JACANE



Description

Ce jeu consiste à marquer un maximum de points à l'aide de la queue en logeant des boules, lancées directement ou par rebonds, dans des trous du plan de jeu.

LA PECHE AUX CABOTINS



Description

Un très beau jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs.

Chaque joueur dispose d'une canne à pêche.

Le premier joueur qui arrive à pêcher 4 cabotins de bois et les poser dans son camp est déclaré vainqueur.

Des cabotins plus gros ont été créés pour les enfants si toutefois les adultes leur laissent la place.

Attention ami joueur, ce jeu est particulièrement addictif !

LE CARRE D'AS



Description

Inspiré du célèbre jeu le air hockey, ce jeu surdimensionné (carré de 114 cm de côté) permet de jouer à 4 personnes.

Chaque joueur est équipé d'un frappeur en bois et doit renvoyer le palet dans le but de son adversaire.

Le vainqueur est celui qui totalise le premier le score de 5.

LE DOUBLE HUIT



Description

Deux camps opposés. Le but est de placer 6 palets de sa couleur dans les trous du camp adverse. Les tentatives se font à tour de rôle.

Les rebonds sont autorisés. Le premier joueur qui place 6 palets dans le camp adverse gagne.

Attention de ne pas tomber dans un trou d'une couleur adverse.

LE TETRIS GEANT



Description

Chaque joueur dispose du même nombre de pièces géométriques au départ. Il s'agit de lâcher une à une les pièces depuis le haut de la planche inclinée afin qu'elles se positionnent sur le jeu. A tour de rôle, choisissez les pièces les plus appropriées afin de ne pas être celui dont la pièce ne pourra rentrer totalement à l'intérieur du jeu et dépassera le bord supérieur...

Sur la photo ci-jointe : le gagnant du jeu est le joueur qui a la couleur foncée. La dernière pièce posée par le joueur qui a la couleur claire a dépassé le trait noir.

LE JEU « DE LA MEILLEURE OMELETTE »



Description

Reproduction en XXL d'un jeu vendéen du XVIIIe siècle.

Pour commencer on lance à la main le plateau tournant, puis on lâche l'œuf dans la cheminée du poulailler, celui-ci emprunte un circuit de descente (vue par derrière du jeu) pour arriver au cul de la poule.

L'œuf tombe dans un premier temps dans l'escarcelle de l'homme qui bascule et l'envoie dans l'escarcelle de la femme qui à son tour bascule.

L'œuf arrive sur le plateau et va tomber de façon hasardeuse dans une des poêles nommées.





Encadrement du jeu par un animateur

LE DEBOULE BALLES



Description

Il s'agit d'un jeu à destination des très jeunes enfants. Le joueur place les trois boules en haut du jeu. Les boules descendent les 5 étages et doivent se loger dans le réceptacle situé en bas du jeu.

-  Jeu réservé aux jeunes enfants
-  Encadrement du jeu par un animateur

LE PURE EQUILIBRE



Description

Il s'agit de trouver l'équilibre parfait sur les 9 étages de l'échelle.

LE JEU DE DAMES



Description

Format XXXL : 3 mètres sur 3 mètres

SET DE CROQUET (maillet en bois de palissandre)



Description

Ce superbe Set de Croquet de taille réelle pour 4 joueurs, emballé dans une malle solide en pin massif et poignées en corde, dispose de tous les équipements réglementaires :

- 4 Maillets en hêtre et tête en palissandre gainés de cuir
Hauteur : 96,5cm
Longueur de la tête : 22,7cm / Diamètre : 7,3cm
- 4 Balles officielles en plastique (bleu, rouge, jaune, noir)
Diamètre : 9cm
Poids : 449g
- 6 Arceaux en acier
Hauteur : 44cm
Ecart : 100 mm
Diamètre : 11 mm
- 1 Poteau d'arrivée en bois, 4 couleurs
Hauteur : 45.7cm
- 4 Drapeaux
Hauteur : 53cm
- 8 Indicateurs de positionnement de la balle en bois.
- 1 Marteau en bois
- 4 Pincés en plastique
- 1 Règle du jeu WCF

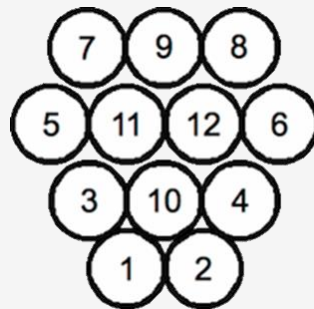
LE MÖLKKY



Description

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Placement des quilles au départ de la partie :



Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mölkky.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

Le JEU DE QUILLES



Description

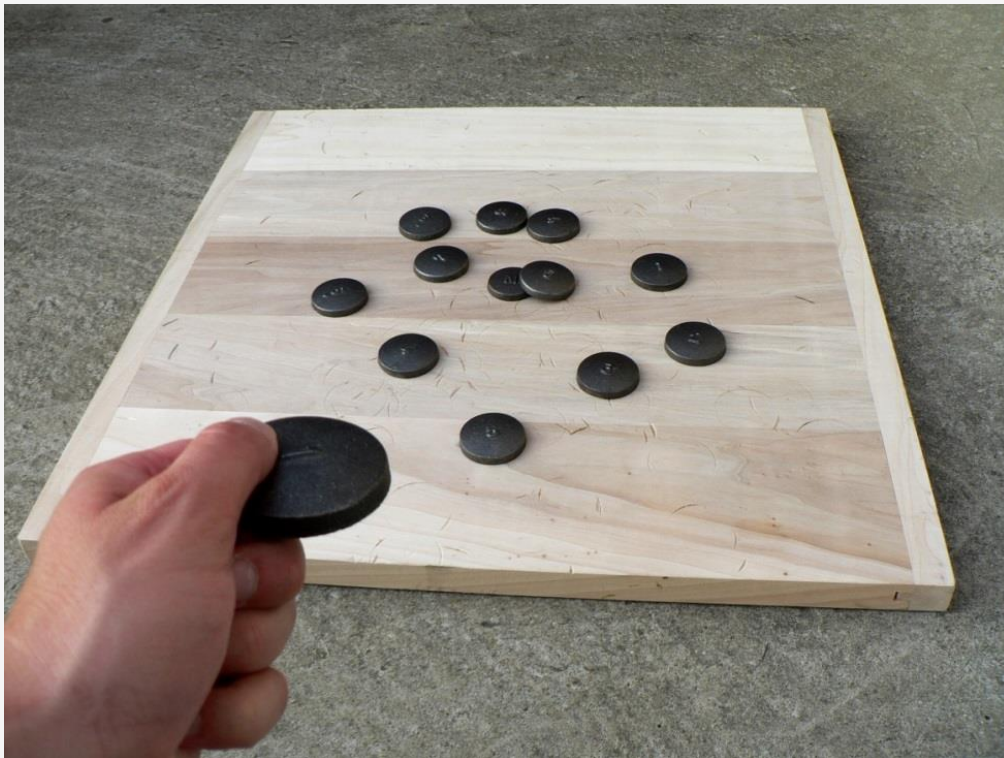
Jeu traditionnel très ancien, le jeu de quilles n'apparut en France qu'au XIVème siècle. Les quilles étaient alors renversées à l'aide d'un bâton. Les boules ne feront leur apparition qu'à partir du XVIIème siècle

Initialement jeu populaire, il sera ensuite pratiqué par toutes les classes de la société. Parfois générateur d'incidents, de brutalités et de troubles à l'ordre public, le jeu de quilles suscitera des interdictions et des réglementations draconiennes.

Le jeu de quilles aujourd'hui

Supplanté par le jeu de boules, le jeu de quilles s'est aujourd'hui retranché sur les pistes de bowling, un jeu qui nous est venu d'outre-Atlantique.

LE JEU DU PALET BRETON



Description

Le palet breton se joue en 12 points. Chaque palet placé sur la planche, sans avoir rebondi sur le sol, le plus près du maître fait marquer un point à son équipe. Lorsqu'un joueur place son palet au-dessus du maître, on dit qu'il fait un chapeau et alors le palet se trouvant au-dessus est gagnant s'il y a possibilité de point. Deux joueurs touchant le maître sont mis à égalité et on recommence le lancer. Une partie se joue en général en deux manches gagnantes.

LE JEU DU PALET VENDEEN



LE WEYKICK HOCKEY



Description

Un jeu sur plateau magnétique permettant une glisse aisée du palet.
Dans ce jeu les joueurs s'affrontent au hockey.

LE ZIG ZAG CROCO



Description

De un à 4 joueurs.

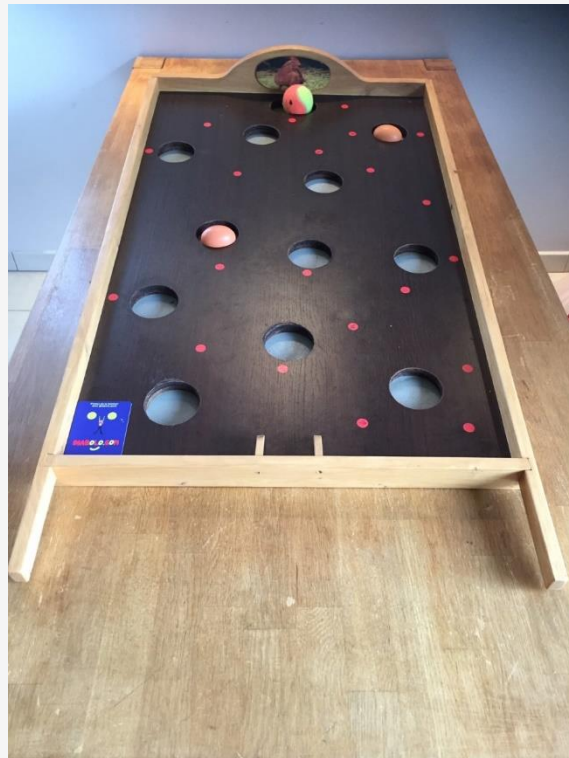
But du jeu : à l'aide de son pion symbolisé par un chiffre, il faut être le premier à arriver dans la surface de la tête du croco.

Gare aux embûches !



Encadrement du jeu par un animateur

L'ŒUF QUI ROULE



Description

A l'aide d'une boule ou d'un œuf, vous devez suivre le parcours rouge en évitant de tomber dans les nombreux trous.

JEU DU SABOT



Description

A l'aide de vos 5 jetons, vous devez réaliser le maximum de points.

MINEUR BOISEUR



Description

Aide cet ouvrier boiseur, mineur de fond à porter sur ses épaules les rondins de bois qui lui serviront à étayer et consolider la galerie. Le premier qui fait tomber les rondins a perdu.

HELICE AU MAT



Description

Avec un mouvement de poignet assez rapide, il faut faire tourner l'hélice et la positionner sur le mat. La flèche détermine le score.



Encadrement du jeu par un animateur

RATATOUILLE



Description

A l'aide de votre bâton en mousse, il faut attraper un maximum de petits rats en leur mettant une bonne ratatouille.



Encadrement du jeu par un animateur

BABY FOOT



Encadrement du jeu par un animateur

BILLARD



Encadrement du jeu par un animateur

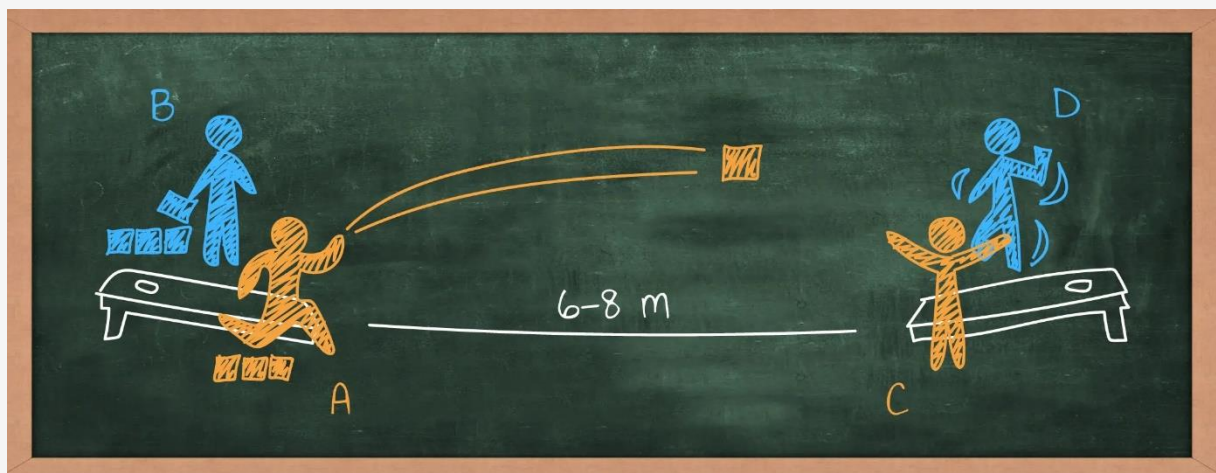
CORNHOLE



Description

Ce jeu est prévu pour 2 équipes de 2 joueurs. La première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Pour marquer 1 point vous devez lancer vos sacs sur la planche adverse située en face de vous et si vos sacs tombent dans le trou vous marquez 3 points.



JEU D'EQUILIBRE



Description

Lancer le dé, placer une pièce en bois sur la case qui correspond au nombre obtenu avec le dé. Le jeu d'équilibre promet de belles parties intergénérationnelles.

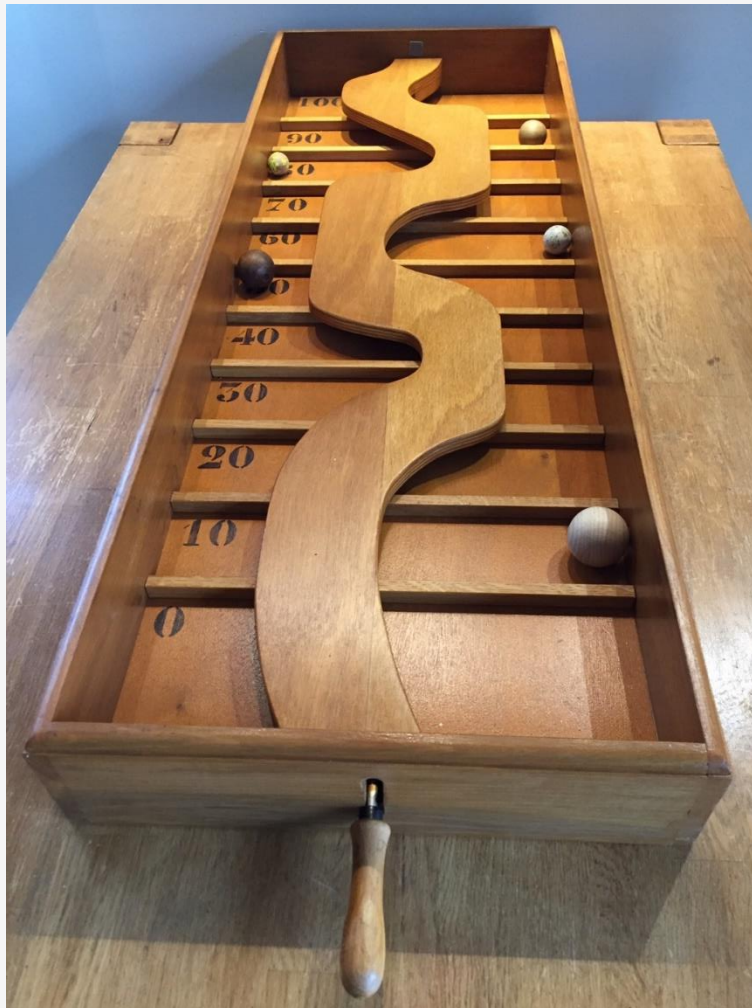
C'est un très beau jeu d'adresse en bois où il faut trouver une bonne stabilité sur le plateau afin de ne pas faire tomber le plateau.

Un jeu à pratiquer en famille ou entre amis, adapté aux personnes en situation de handicap.



Encadrement du jeu par un animateur

ZIG ZAG



Description

Vous avez à votre disposition 4 boules. Vous devez diriger la boule en bois sur les courbes de la piste pour tenter de l'emmener le plus loin possible et ainsi marquer le maximum de points.



Encadrement du jeu par un animateur

AEROBILLE



Description

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.

Astuce pour faire jouer les enfants

Manipuler le bâton pour propulser la boule en bois peut être compliqué pour les enfants. Supprimez la canne lors des animations avec des enfants. Cela sera plus simple pour eux et tout aussi ludique puisqu'ils devront se concentrer et apprendre à gérer leur force pour marquer des points.