

DIABOLO.GOM

JEUX EN BOIS GEANTS

Jeux réservés aux jeunes enfants



Encadrement du jeu par un animateur



L'ARBRE A MUSIQUE



Age :

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

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 tous ensembles pour un son plus prononcé.

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



LE JEU DU FAKIR

Jeu de hasard.

Lâcher les pions du haut du plateau.

Ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe de clous.



LE WEYKICK FOOTBALL

3 sont à location

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.



LE LABYRINTHE

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.



LA MONTEE INFERNALE

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 !

Score à battre 09 secondes !



LE SHUFFLE-PUCK ou AIR-HOCKEY

2 jeux sont à la location

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.



LE PASSE TRAPPE

2 jeux sont à la location

Très rapide, appelé aussi la Table à élastique. Ca 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

LE FLITZER A 4

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

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



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.



LE BILLARD A BASCULE

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

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

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.



LE ROLL-UP

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.



L'EQUIBIL 6 niveau



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



L'AEROBOULE

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



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 !

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,

Nbre joueurs : 2



2 jeux sont à la location

DAMIER ARTISANAL EN MAQUETERIE

Différentes essences de bois:

Ébène de Macassar, Sycomore, Teck et Épicéa. Dimension du

plateau: 40 x 40 cm



LE TANGRAM GEANT

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.



LE MEMOBILLE



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



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**

LE MEMORY

Le mémory 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

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.



LE CHATEAU FORT ou jeu de massacre géant

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.



LA BASCULE GEANTE



L'HEXASTICK

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

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 lancers minimum.

Un peu d'histoire :

Ce jeu aurait été inventé au moyen âge en Normandie et en Bretagne.



L'ASSIETTE PICARDE

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

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.

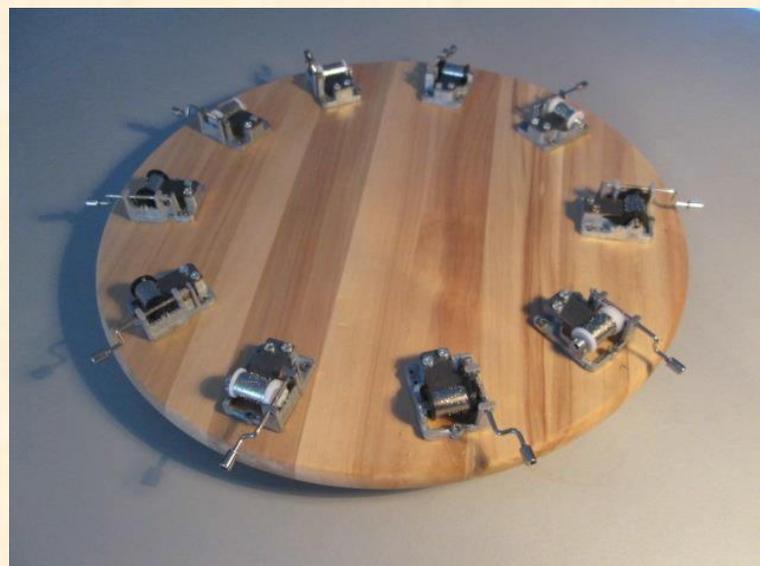
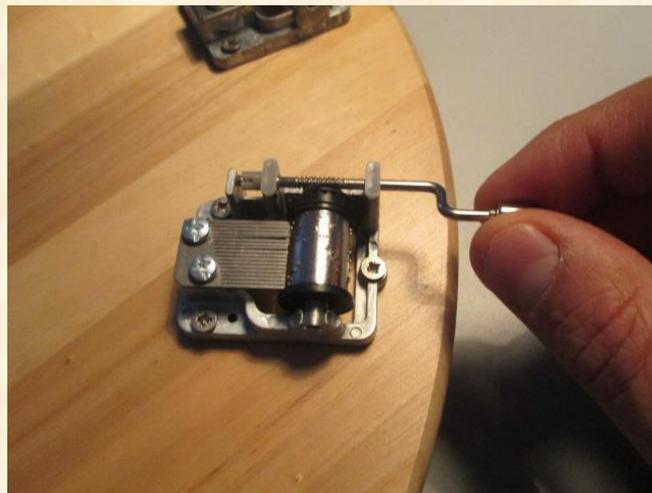
Les règles de la pétanque s'appliquent.



LE PLATEAU DE SERINETTE

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.



LE PASSE BOULE

Ce jeu se joue à 2 joueurs.

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



LE JEU DES ANNEAUX

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

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

Soldat rouge : 1 point

Chevalier vert : 5 points

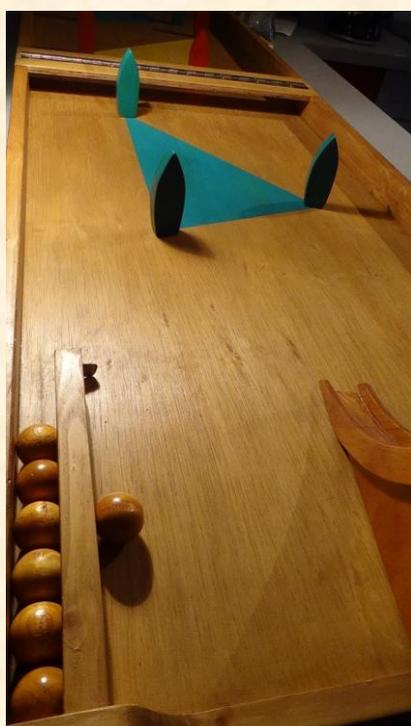
Le Roi : 25 points

Score maximum à battre : 36 points.



LE BOWLING DE TABLE

A l'aide des boules, vous devez faire chuter les petites quilles.
Idéal pour les petits, à partir de 3 ans.



LE PENTAGO

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

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

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

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

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.

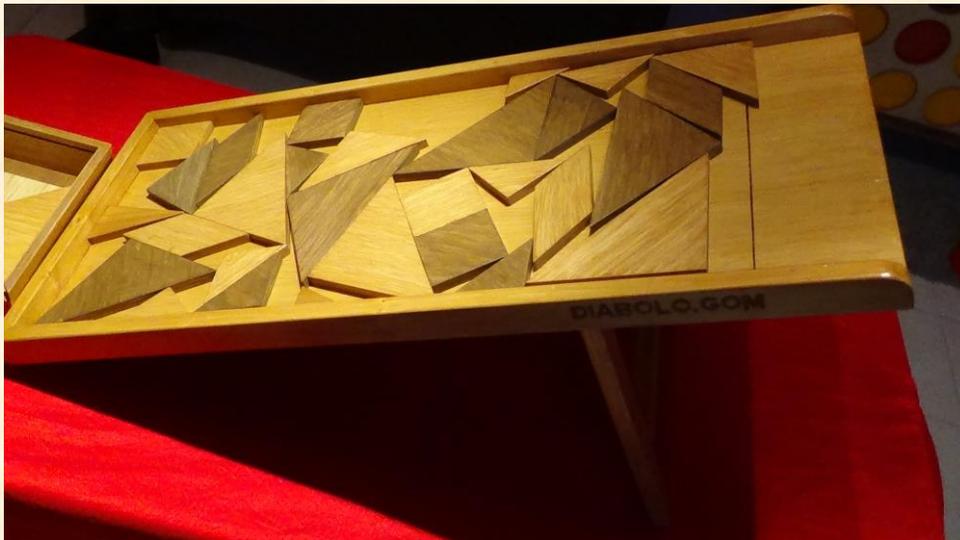
Attention de ne pas tomber dans un trou d'une couleur adverse.



LE TETRIS GEANT

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 »

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.

L'avant



L'arrière



LE DEBOULE BALLES

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.



LE PURE EQUILIBRE

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



Le JEU DE DAMES

Format XXXL : 3 mètres sur 3 mètres



Set de CROQUET, maillet en bois de pallissandre



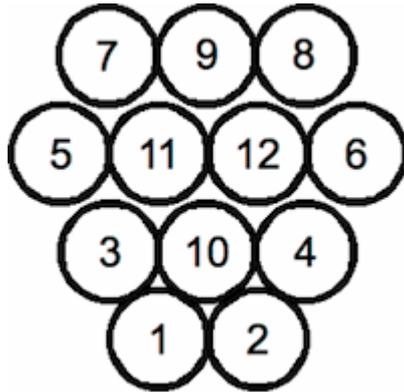
Ce superbe Set de Croquet de taille réelle pour **4 joueurs**, emballé dans une malle solide en pin massif et poignées en corde, dispose de tous les équipements réglementaires :

- **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

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

Placement des quilles au départ de la partie :



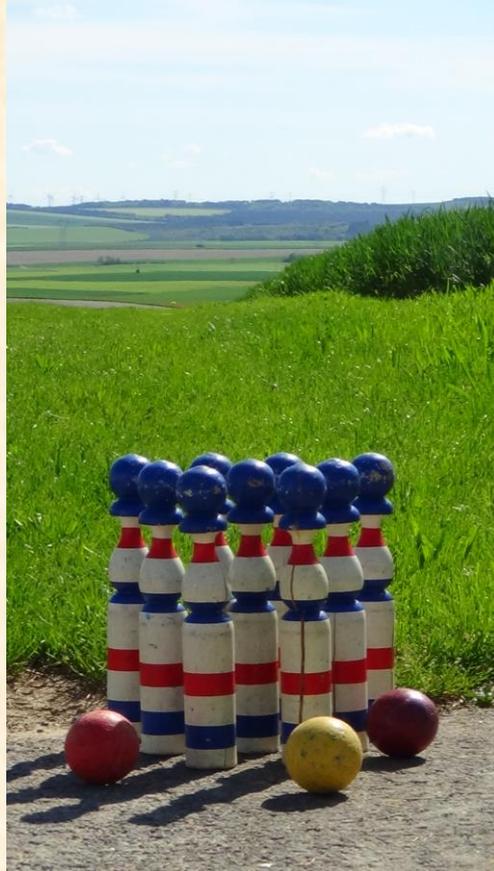
Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mōlkky.

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



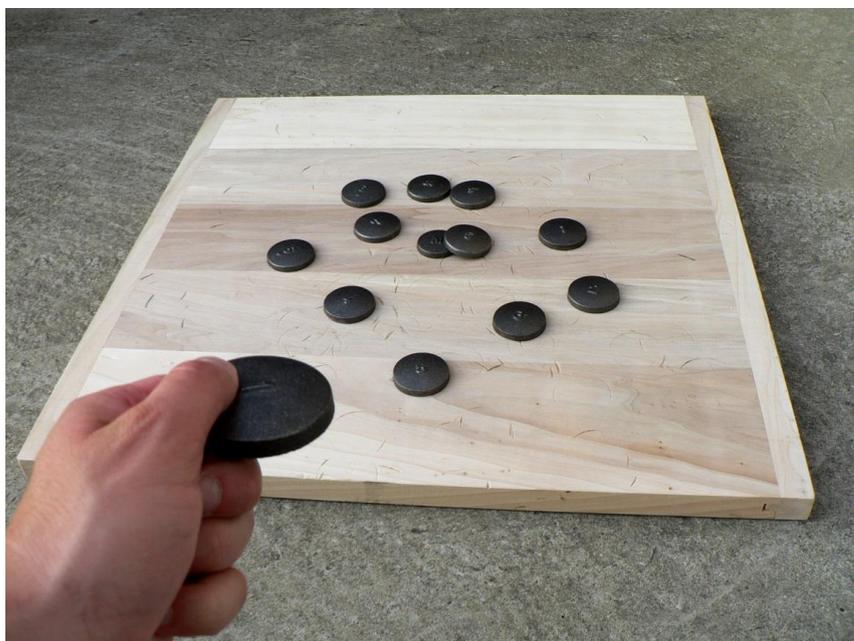
Jeu traditionnel très ancien, le jeu de quilles n'apparut en France qu'au XIV^{ème} siècle. Les quilles étaient alors renversées à l'aide d'un bâton. Les boules ne feront leur apparition qu'à partir du XVII^{ème} siècle

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



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

Un jeu sur plateau magnétique permettant une glisse aisée du palet.

Dans ce jeu les joueurs s'affrontent au hockey.



LE ZIG ZAG CROCO

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 !



L'ŒUF QUI ROULE

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

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



MINEUR BOISEUR

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

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



RATATOUILLE

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



BABY FOOT



BILLARD

