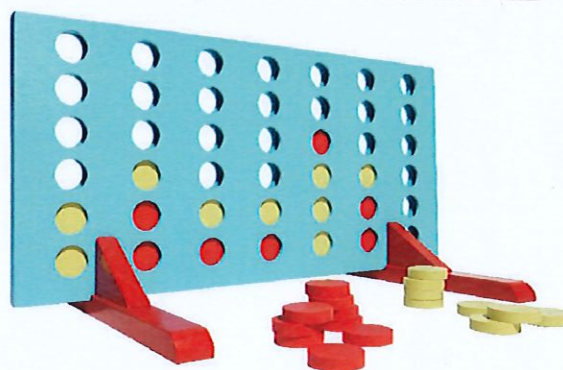


4 à la suite XL

Composition du jeu :

- un plateau en bois
- 2 pieds en bois
- 42 jetons en bois

2 joueurs
A partir de 3 ans.



Règle du jeu :

- Quand un joueur aligne 4 de ses pions horizontalement, verticalement ou en diagonale, il gagne la partie. Si tous les pions sont joués sans qu'aucun joueur n'ait réussi à en aligner 4 alors c'est une égalité.

Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois huilé (50 cm)
- 1 mat, 1 socle rond et une tige avec boule en bois
- 36 pions en bois de 6 couleurs
- 3 dés (points, formes, couleurs) 3 cm
- 1 sac tissu



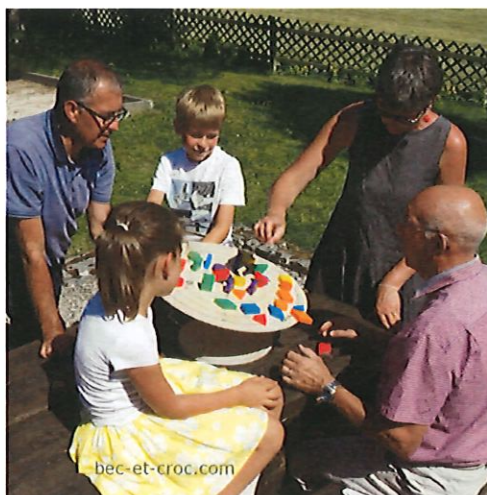
Nombre de joueurs : 2 et +
 Fabrication française

BUT DU JEU : *poser des pions sans tout faire tomber*

Préparation du jeu

Positionnez le mat dans le socle, puis posez le plateau géant dessus. Glissez la tige avec la boule dans le trou central du plateau, de manière à ce qu'elle rentre dans le mat. Posez les pions sur la table, de manière bien visible. Ils constituent la pioche.

Règles du jeu



- Dé points + dé couleurs + dé formes :** Chacun son tour, on lance les 3 dés et on pose sur le plateau le pion correspondant au résultat des dés couleurs et formes, sur la ligne du numéro indiqué par le dé points. On le prélève de la pioche. Si le pion souhaité n'est plus disponible dans la pioche, on passe son tour. Le joueur, qui fait tomber les pions du plateau, a perdu.

Variantes avec règles additionnelles :

- Si un pion est déjà posé sur la ligne du numéro, placer son pion tout à côté, à droite ou à gauche de celui qui est déjà sur le plateau
 - S'il n'y a plus de pions de la bonne couleur ou forme à piocher, prélever du plateau celui qui correspond et le remettre sur le plateau, sur la ligne du numéro indiqué par le dé points
- Dé points (partie rapide) :** se joue en 2 lancers : le 1er détermine le nombre de pièces et le 2^{ème} le numéro de la ligne sur laquelle les poser
 - Dé formes + dé points :** le dé formes indique la forme de pion à prélever dans la pioche et le dé points, la ligne sur laquelle le poser
 - Dé couleurs + dé points :** le dé couleurs indique la couleur de pion à prélever dans la pioche et le dé points, la ligne sur laquelle le poser
 - La tranche :** imposer de poser les pions uniquement sur la tranche debout (et pas à plat)

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des longues cordes : risque de strangulation.

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.



Dobble XXL

Composition du jeu :

- 20 cartes de 50 cm de diamètre.

A partir de 2 joueurs.

A partir de 6 ans.



Règle du jeu :

- Une nouvelle expérience Dobble ! Dobble a fait jouer les parents et les enfants sur des thèmes variés, pendant des années ! Toutes ces variantes ont fait le bonheur de centaines de milliers de joueurs, petits et grands. Parmi toutes les façons de jouer à Dobble, il en manquait néanmoins une : le jeu géant, celui d'extérieur ! Cette nouvelle expérience de Dobble propose toujours 5 règles variées, simples et efficaces. A la différence près que les 20 cartes de cette édition ont un diamètre de 50 centimètres. Annoncer le symbole unique, commun entre deux cartes, donnera lieu à des acrobaties aussi fun qu'improbables ! Cette version saisonnière de Dobble est parfaite pour les fêtes ou les pique-niques ! Contient 20 cartes de 50 cm de diamètre, en plastique antidérapant. - Configuration requise : Sol lisse et relativement plat. Les quilles tombées sont ensuite relevées sur leur pied, numéro face à la zone de lancer. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un lancer à tour de rôle, et il est fait autant de tours que nécessaire.



Bec et Croc

Jeux d'animation en bois

Fakir jeu multidéfis

Réf 720928

Composition du jeu :

- Panneau en CP bouleau verni de 56 x 71 cm
- 4 palets en bois diamètre 4 cm

Nombre de joueurs: 1 et +

 Fabrication française dans notre atelier.

MÉDIATHÈQUE RIEC/BELON



9236 037269

BUT DU JEU : marquer le plus de points

Les jeux Multidéfis :

une gamme de jeux interchangeables
à poser dans un support.
Des jeux faciles et ludiques pour tous les
âges !

Préparation du jeu

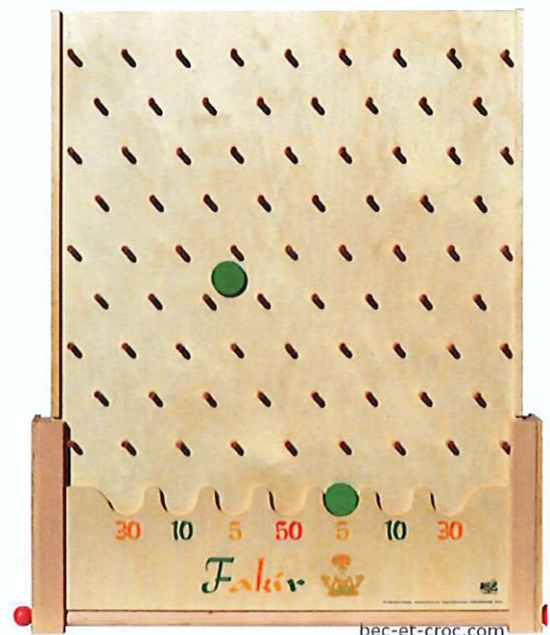
Glissez le plateau de jeu dans le support de
table (vendu séparément)

Règle du jeu

Chaque joueur lâche ses 4 pions en haut du labyrinthe. Quel suspens
lorsqu'on les voit glisser, rebondir... pour finalement atterrir en bas !
On fait l'addition à l'arrivée pour compter les points.

Faciles et amusantes, les parties sont rapides.

Amusez-vous bien...



Ne convient pas aux enfants de - de 36
mois. Contient des pièces de petites tailles
pouvant être avalées.



Jenga géant

Composition du jeu :

- 60 briques en bois

1 joueur et +
A partir de 3 ans.



Règle du jeu :

- Enlevez une brique de bois sans faire effondrer la tour, un jeu géant en bois issu du jeu classique "Jenga" appelé aussi « La Tour Infernale » est un jeu d'adresse. Les joueurs retirent une brique à la fois de la tour pour la replacer à son sommet sans lui faire perdre son équilibre.

Jeu d'adresse XL

A partir de 1 joueur

A partir de 3 ans.

Composition du jeu :

- 1 socle en 2 parties
- 5 quilles
- 5 anneaux



Règle du jeu :

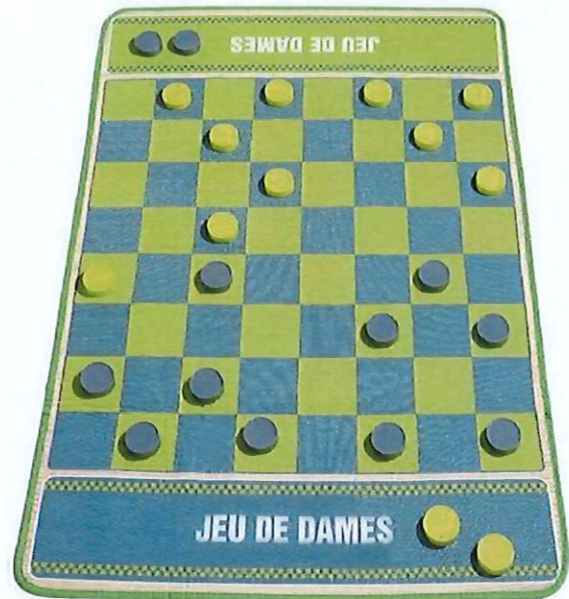
- Mettez votre adresse à rude épreuve avec ce jeu d'adresse XL en bois comprenant 5 anneaux.
- À tour de rôle, les joueurs doivent lancer l'anneau autour d'une quille et gagner les points en conséquence.
- Idéal pour petits et grands, il peut se jouer seul(e), avec un(e) ami(e) ou un membre de votre famille.

Jeu de dame XL

2 joueurs
A partir de 5 ans.

Composition du jeu :

- 1 tapis
- 24 palets



Règle du jeu :

Jeu de dame traditionnel en version XL

Jeu de fléchettes XXL

souple Ø 1m

Réf 721135

Nombre de joueurs: 1 à +
Pour tout âge, dès 3 ans

Composition du jeu :

- une cible de Ø 1 m,
- 4 sardines,
- 3 fléchettes

MEDIATHEQUE RIEC/BELON



9236 035117

BUT DU JEU : marquer un maximum de points en visant bien.

Préparation du jeu

Placez la cible en tissu au sol en la fixant avec les 4 sardines. Définissez une zone de lancement plus ou moins éloignée en fonction la difficulté souhaitée.

Règles du jeu

Les joueurs lancent chacun leur tour 3 fléchettes en tentant d'atteindre le centre de la cible.

Lorsque les trois fléchettes sont lancées, c'est au joueur suivant de lancer 3 fléchettes.

Le premier qui atteint 500 points a gagné.

DES FLÉCHETTES QUI RETOMBENT TOUJOURS BIEN :

Les fléchettes sont en feutrine épaisse accrochée à une base en bois.

Ce jeu d'extérieur est parfaitement adapté pour qu'il n'y ait pas de risque de blessure.

La base en bois plus lourde entraîne la fléchette toujours vers le bas.

UNE CIBLE XXL DE Ø 1 MÈTRE :

La cible comporte 4 zones de points aux couleurs vives et visibles de loin.

En tissu, elle se range facilement dans son étui.

UN JEU D'EXTÉRIEUR POUR TOUTE LA FAMILLE :

Peu importe l'âge des joueurs, ce jeu vous accompagnera lors de toutes vos sorties et vous pourrez jouer sur tout type de sol.



www.bec-et-croc.com

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.





Bec et Croc

Jeux d'animation en bois

Nombre de joueurs : 2 à +

Age, dès 5 ans : interdit – 3 ans

Lancer de Tacs

Réf 720467

Composition du jeu :

- 1 échelle en bois avec support de 60 x 65 x 94 cm
- 6 Tacs (2 boules de 4.5 cm de diamètre attachées ensemble par une ficelle de 30 cm)

MEDIATHEQUE RIEC/BELON



9236 035729

BUT DU JEU : *marquer 21 points*

Règles du jeu

Les joueurs se placent à une distance d'environ 5 mètres de l'échelle. On détermine au hasard le premier joueur (à pile ou face par exemple). Le lancer de Tac se joue en plusieurs tours. Lors de chaque tour, tous les joueurs lancent trois Tacs.

Choisissez votre propre style de lancer. Les trois Tacs doivent être lancés séparément et peuvent rebondir au sol.

Le vainqueur du tour démarre le tour suivant.

Le gagnant de la partie est celui qui atteint le score exact de 21 points.

Si vous dépassez le score exact de 21 points, les points du tour concerné ne comptent pas.

Si deux joueurs atteignent 21 points pendant le même tour, vous devez continuer à lancer jusqu'à ce qu'un joueur termine un tour complet avec deux points d'avance sur l'autre joueur.

Les scores de chaque tour ne sont calculés que lorsque toutes les équipes ou tous les joueurs ont lancé leurs Tacs.

Les Tacs qui tombent pendant le tour ne comptent pas dans le score de points. Seules les Tacs qui restent pendus après le lancer de tous les Tacs sont pris en compte pour le calcul du score.

Les points dépendent de la marche autour de laquelle vos Tacs s'accrochent.

Marche du haut = 3 points

Marche du milieu = 2 points

Marche du bas = 1 point

Point bonus = pour trois Tacs accrochés autour de la même marche ou pour un Tac accroché à chaque marche pendant un tour



Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des longues cordes : risque de strangulation.



CE

Atelier Bec et Croc / Sauge artisans du bois • Vente par correspondance sur www.bec-et-croc.com

29 rue des Coquillards - Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON Tél : 03 81 67 65 42 – info@bec-et-croc.com

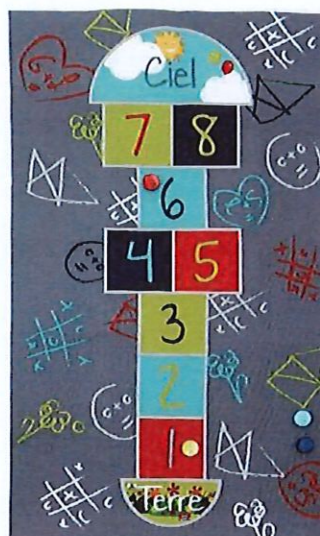
Marelle XL

Composition du jeu :

- 1 tapis
- 3 palets

A partir de 1 joueur

A partir de 3 ans.



Règle du jeu :

- Jeu de marelle extérieur XL.

Mikado géant

Composition du jeu :

- 22 bâtons en bois
- 1 sac de transport

A partir de 2 joueurs

A partir de 3 ans.



Règle du jeu :

- 31 bâtonnets de jeu de mikado ou jonchet pour jouer au jeu d'adresse ou à utiliser comme bâtonnets dans d'autres jeux.
- Jeu de précision et de concentration, attrapez les mikados un à un sans faire bouger les autres. Un jeu traditionnel en bois Un jeu pas cher en grandes dimensions qui convient aux enfants comme aux adultes.
- A jouer sur table ou au sol.

Composition du jeu :

- 13 objets en plastique ABS haute qualité
- 2 clubs (cannes)
- 2 balles
- 1 housse de rangement

Nombre de joueurs: 1 à +

Age : + 4 ans

MÉDIATHÈQUE RIEC/BELON



9236 037271

Principe du jeu

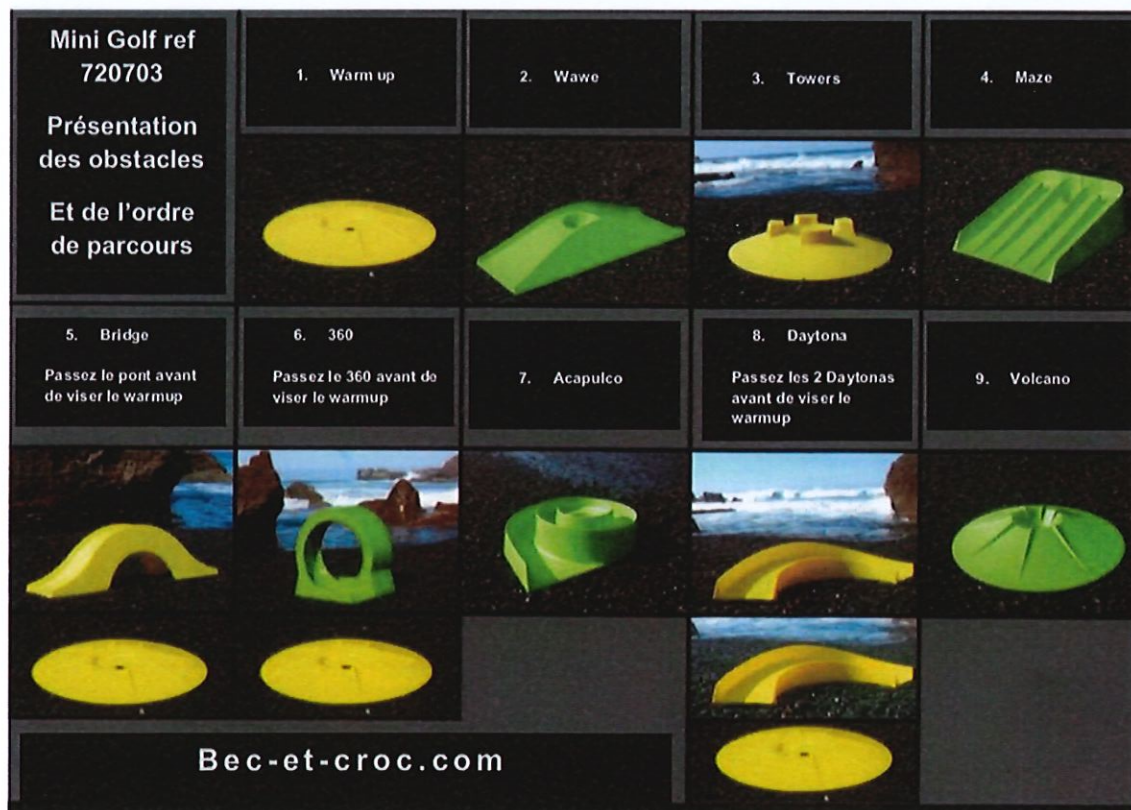
Jouez comme au mini-golf traditionnel, mais avec la possibilité de le positionner sur des lieux ou des surfaces différentes et de votre choix.

Créez votre parcours soit en extérieur, soit en intérieur, en déterminant un départ et en positionnant les 9 sections dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Règle du jeu

Chaque coup compte pour 1 point. Le but du jeu est de finir le parcours avec un minimum de points.

Pour commencer, tous les joueurs se mettent au départ. On pousse la balle avec le club (la canne) autant de fois que nécessaire pour passer l'obstacle et tomber dans le trou. On comptabilise le nombre de coups pour noter ses points. Lorsque tous les joueurs ont réussi le 1^{er} obstacle, on passe au n°2 et ainsi de suite.



Amusez-vous bien..

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.



Mölkky

Composition du jeu :

- 12 quilles en bois numérotées
- 1 Mölkky (quille en bois pour le lancer).

A partir de 2 joueurs.

A partir de 7 ans.



Règle du jeu :

- Le jeu peut se jouer de deux à plusieurs joueurs mais aussi par équipes (composée de deux à quatre joueurs). Au début de la partie, les quilles sont faces aux joueurs. Le joueur lance le mölkky dans les quilles, placées à 4 mètres : s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille, s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées.
- Les quilles tombées sont ensuite relevées sur leur pied, numéro face à la zone de lancer. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un lancer à tour de rôle, et il est fait autant de tours que nécessaire.
- Si un joueur (ou une équipe) ne marque pas de point trois fois consécutivement, il (elle) est éliminé(e) du jeu. Si plusieurs joueurs sont éliminés, le dernier restant est le vainqueur quand bien même les 50 points ne seraient pas atteints.
- Le vainqueur est celui qui marque **exactement 50 points**. Si cette marque est dépassée, le joueur ou l'équipe redescend à 25.
- Donc à l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre ces 50 points par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent).
- Le premier joueur ou la première équipe à atteindre les 50 points gagne la partie.

Composition du jeu :

- 1 plateau en bois de peuplier massif 70 x 70 cm
- 12 palets en fonte numérotés (6 paires) Ø 5,7 cm
- 1 palet maître en fonte Ø 4,7 cm

Nombre de joueurs : 2 à 4

 Fabrication française



BUT DU JEU : lancer ses palets au plus près du palet maître pour marquer des points.

Règle du jeu

1. L'ensemble des joueurs se constituent en 2 équipes. Chaque joueur choisit une ou plusieurs paires de palets ayant le même numéro.
2. Les joueurs doivent se tenir à 5 mètres du bord de la planche.
3. Pour déterminer qui va commencer la partie, n'importe quel joueur place le maître au milieu de la planche et un membre de chaque équipe lance un palet.
Le palet le plus proche du maître détermine l'équipe ou le joueur qui débutera la partie.
4. Le joueur gagnant lance le maître sur la planche. Il a le droit à 3 essais. Si le troisième essai est raté, il passe la main à son adversaire qui a le droit aussi à 3 essais.
5. Le joueur qui a réussi à placer le premier le maître sur la planche joue ses deux palets. Par la suite, ce dernier (ainsi que son partenaire s'il y a des équipes) ne rejoue que lorsqu'il est battu par un adversaire, ou alors en dernier.
6. Les joueurs doivent impérativement jouer 2 palets, à la fois, même si le premier est le plus proche du maître.
7. Lorsque tous les palets sont joués, le gagnant est celui dont le palet est le plus proche du maître. C'est le gagnant qui relance le maître pour le jeu suivant.
8. Chaque palet du gagnant le plus proche du maître compte pour 1 point. Le premier palet du perdant se trouvant après le ou les palets du gagnant, arrête le comptage des points du reste des palets.
9. Une partie se joue en 12 points, la belle en 15 points.



Prise en main



Le geste

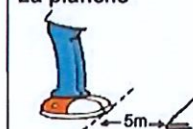
Bras tendus

Bras à angle droit



La planche

Position du chasseur



C'est rapide et facile à jouer, la palet Breton permet de créer de sympathiques tournois !

Amusez-vous bien...



Pétanque

2 joueurs +
A partir de 8 ans.

Composition du jeu :

6 boules
1 cochonnet
1 ruban à mesurer
1 sacoche de transport.



Règle du jeu :

Les règles de la pétanque sont simples. Il suffit d'**approcher les boules de pétanque le plus près du cochonnet**. Celui-ci est une petite balle en bois, également appelée but. Le jeu de la pétanque est basé sur un système de points. À tour de rôle, chaque joueur, les pieds joints, lance sa boule sans élan, sur le terrain. Les joueurs sont positionnés, à chaque lancer, à partir d'un cercle tracé au sol.

Lorsque le chiffre 13 est atteint, le joueur ou l'équipe gagne la partie.

Que ce soit pour la compétition ou le loisir, le jeu de pétanque se joue à 1 contre 1 ou en équipe de 2 à 3 joueurs. Le nombre maximal de boules sur un terrain lors d'une partie doit être au maximum de 12.

Il est possible de jouer de 3 manières au jeu de pétanque :

1. **En tête-à-tête** : face à face, un adversaire contre un autre adversaire. Chaque joueur a à sa disposition trois boules.
2. **En doublette** : deux joueurs affrontent deux autres joueurs, chacun ayant trois boules.
3. **En triplette** : trois joueurs affrontent trois autres pétanqueurs, chaque joueur disposant de deux boules.

Pétanque enfants

Composition du jeu :

6 boules

1 cochonet

1 sacoche de transport.

2 joueurs +
A partir de 3 ans.



MÉDIATHÈQUE RIEC/BELON



9236 037272

Règle du jeu :

Ce lot de boules de pétanque de 7 pièces permet aux enfants de faire connaissance avec ce jeu traditionnel. Ce lot comporte 6 boules, ce qui signifie que vous pouvez jouer à ce jeu avec 3 enfants.

Pétanque d'intérieur

Composition du jeu :

2 joueurs et +
A partir de 7 ans.

- 6 boules
- 1 cochonnet
- 1 mètre



Règle du jeu :

- La seule règle c'est qu'il n'y en a pas ou très peu !
- Il faut avoir au moins un pied dans la zone de jeu définie au préalable. On pose le cochonnet à la main, où bon nous semble à 360°. Et on se sert des obstacles, des murs et autres éléments comme supports pour se rapprocher du cochonnet. La première équipe qui marque 9 points a gagné. À vous de jouer !



JEU DE PALETS

PISTE CIBLE

Composition du jeu :

1 piste de jeu avec une cible sérigraphiée

12 palets en 4 couleurs



MEDIATHEQUE RIEC/BELON



9236 035754

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou +

But du jeu :

Marquer le maximum de points.

Règle du jeu :

Les joueurs posent la piste sur une table et se placent au bout de la piste de jeu avec chacun une couleur de palets. On détermine au hasard le premier joueur.

Celui-ci prend un palet et le fait glisser sur la piste en le poussant ou en « faisant une pichenette ». Le but est de réussir à positionner le palet dans un des cercles où les points sont les plus importants.

Le joueur suivant lance à son tour un de ces palets. Il peut ainsi déplacer le palet de son adversaire pour essayer de lui enlever ses points (attention à ne pas lui en donner...).

Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle à jouer tous leurs palets.

La première manche est alors terminée. On additionne les points des palets des joueurs. C'est le joueur qui a le plus de points qui remporte la manche.

C'est le joueur qui a perdu qui commence la manche suivante.

Vous pouvez ainsi faire 3, 5 ou 10 manches en fonction du temps que vous souhaitez accorder au jeu. Il est préférable de déterminer le nombre de manches avant de commencer.

Le gagnant de la partie est celui qui a gagné le plus de manches.

Si des palets sont sortis de la piste de jeu, ils ne sont pas rejoués et compte 0 points. A 2 joueurs, il est conseillé de jouer avec 2 couleurs par joueur.

Variantes :

1- En équipe : les manches sont jouées par des joueurs différents, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

2- Chacun son tour : Dans cette variante, le premier joueur fait glisser 6 palets et compte ses points. C'est seulement ensuite au tour du joueur suivant.

Atelier Bec et Croc

Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON -Tél : 03 81 67 65 42

Fax : 03 81 67 54 87 www.bec-et-croc.com

Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois massif huilé* (75 x 39,5 cm)
- 12 palets en bois de 2 couleurs
- 2 élastiques

Fabrication française Bec et Croc éco design**

Nombre de joueurs: 2

Age : dès 5 ans (interdit - de 3 ans longue corde)

 Fabrication française



BUT DU JEU : Mettre tous vos palets dans le camp adverse

Préparation du jeu

Placez les 2 élastiques à chaque extrémité du plateau dans les fentes. Il ne reste plus qu'à choisir sa couleur et placer ses palets de son côté (c'est-à-dire la moitié du terrain la plus proche de soi).

Règle du jeu

Chacun d'un côté du plateau, poussez, grâce à l'élastique, les palets de votre couleur dans le camp adverse (pas avec les doigts !).

Il faut être rapide et viser juste, c'est-à-dire au travers du passage central étroit.

Le 1^{er} joueur ayant placé tous ses palets dans le camp adverse a gagné.

Variante 1 : on ne pousse que ses palets dans le camp adverse, on n'a pas le droit de renvoyer ceux de l'adversaire.

Variante 2 : on peut envoyer dans le camp adverse tous les palets, quelle que soit leur couleur. Un peu plus difficile mais stratégique...



Amusez-vous bien...

** L'huile est écologique et remplace les finitions au verni. En saturant les fibres du bois, elle le rend résistant à l'eau et autres liquides. L'entretien est facile : eau + savon sur un chiffon.*

***Jeu conçu dans une démarche d'éco design, qui consiste à intégrer l'environnement dès la conception du jeu, et lors de toutes les étapes de son cycle de vie.*

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des longues cordes : risque de strangulation.



Surfons ensemble

5 joueurs +
A partir de 5 ans.



Composition du jeu :

1 plateau de jeu en bois huilé
(52 cm de diam),
21 cordes de 2 m,
21 poignées en bois,
1 balle en mousse,
2 balles en verre



Règle du jeu :

- 2 possibilités de jeu :
- 1. Un volontaire s'assoit, ou se met debout sur le plateau (max 100 kg), et tous les autres joueurs tirent ensemble en se coordonnant pour soulever le volontaire. Ce n'est pas si difficile, en fait, car plus on est nombreux et coordonnés, plus le poids est réparti.
- 2. On utilise le plateau du côté creusé en 8 en rigole. Les joueurs lèvent ensemble le plateau tout en gardant dessus la balle, puis on fait rouler celle-ci dans la rigole en 8. Attention, une petite inattention ou mauvaise coordination et hop ! la balle tombe !
- Ce jeu de kermesse 2 en 1 oblige les joueurs à collaborer entre eux, à se parler, à se coordonner. Et c'est souvent dans la bonne humeur !
- On peut jouer jusqu'à 22 joueurs !

Nombre de joueurs : 1 à +
Pour tout âge, dès 3 ans
■ ■ Fabrication française

Composition du jeu :

- 1 plateau avec 9 trous chiffrés pour le comptage des points,
- 1 filet récupérateur de balles,
- 1 support,
- 3 balles,
- 1 règle de jeu.



BUT DU JEU : mettre ses balles dans les trous numérotés et faire exactement 100 points.

Préparation du jeu

Poser le plateau de jeu incliné au sol.

Les joueurs se place à une distance moyenne de 3,50 m.

Les joueurs peuvent convenir à l'avance d'une distance supérieure ou inférieure en fonction de l'âge des joueurs et du niveau de difficulté recherché.

Règles du jeu

Chaque joueur lance chacun les 3 balles et comptabilise ses points.

Le gagnant de la partie est celui qui atteint le 1er exactement 100 points.

Exemple :

Si un joueur atteint 110 pts, il doit faire - 10 pour ramener son score à 100 pts.

Une partie se joue en 2 manches gagnantes.

Les balles sont nulles si elle touche le sol avant de rentrer dans un trou ou si elle rentre dans un trou et retombe au sol.

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.

