

LOCATION DE
JEUX ANCIENS
en bois



service
JEUNESSE
ville de Mouscron

Introduction.....	3
Birdy Wall.....	4
La Grenouille.....	5
Roll Up.....	6
Zig Zag.....	7
Culbuto.....	8
L'Aérobille.....	9
La course de palets.....	10
Billard hollandais.....	11
Suspens géant.....	12
Le Toque d'Or.....	13
Memorybilles.....	14
Table à glisser.....	15
Blason Cible.....	16
Bowling.....	17
Bomboléo.....	18
Planche à rebond.....	19

Le Service Jeunesse de la Ville de Mouscron a gardé un esprit « old school ». Les jeux anciens, il adore ça !

Ces jeux traditionnels en bois étaient utilisés autrefois dans les cafés comme distractions.

En plus de la bonne humeur, de l'amusement, et de la détente qu'ils amènent, ces jeux nous invitent à communiquer, toutes générations confondues, autour d'une activité facile et conviviale.

Ils sont l'occasion de faire un saut en arrière dans le temps et de découvrir des activités venues d'une autre époque. Le Service Jeunesse utilise ces jeux pour animer ses stands lors des salons, lors des plaines communales pour jouer avec les enfants, etc.

Toutes les occasions sont bonnes pour se réunir autour du culbuto, du zig zag, de la taque d'or sans oublier les autres !

Intrigués ? Intéressés ? Nous vous laissons les découvrir au travers de ce fascicule.

Si vous souhaitez les utiliser lors d'un évènement, il vous suffit d'introduire une demande de location auprès du Service Jeunesse à l'adresse :

logistique.jeunesse@mouscron.be
ou par téléphone au **056 860 297**

Birdy Wall

Un très bon jeu d'animation au format géant

Chaque joueur joue à tour de rôle, le but est d'enlever une brique du mur, mais attention à ne pas faire chuter l'un des deux oiseaux posés sur le haut de celui-ci.

Lorsque le joueur commence à retirer une brique, il ne pourra plus en changer et devra la retirer complètement.

Nombre de joueurs: 2



La Grenouille

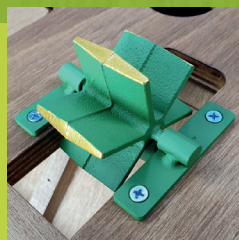
Le jeu parfait pour s'amuser en famille

Pour jouer, vous devez vous tenir à trois mètres du jeu et faire gober les palets par la grenouille ou par les 14 trous environnants.

Lorsque les palets entrent dans la bouche de la grenouille, ou dans les trous qui se trouvent à proximité, ils glissent dans différents couloirs à points.

Les joueurs jouent tour à tour, celui qui a le plus de points gagne la partie.

Nombre de joueurs: 1 et +



Roll Up

Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges

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

Nombre de joueurs: 1 et +



Zig Zag

Jeu d'adresse qui vous fera perdre la boule

Dirigez la boule en bois sur les courbes de la piste pour tenter de l'emmener le plus loin possible.

Nombre de joueurs: 1 et +



Le Culbuto

Jeu primé au concours Lépine en 1911, 1912, 1915 et 1916

Toutes les boules se jouent en même temps.

Chaque joueur place les 8 boules en bois au-dessus de la case de rangement.

Le jeu est placé sur une rotule, et en le prenant par sa base, le joueur essaye de diriger les boules dans les trous.

Toutes les boules qui tombent dans la partie basse ou haute du jeu sont perdues et ne marquent pas de point.

Nombre de joueurs: 1 et +



L'Aérobille

Le jeu idéal pour créer des animations facilement

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.

Nombre de joueurs: 1 et +



La course de palets

Environ 3 minutes de concurrence effrénée

Etre le premier à placer son palet au bout du jeu.

En début de partie les palets sont placés à la ligne de départ.

Dés que la partie commence les joueurs vont simultanément faire partir des billes depuis leur rampe de lancement, dans le but de percuter leur palet pour le faire avancer. Ainsi les joueurs devront être rapides et habiles. Effectivement ils devront diriger leur rampe pour que leurs billes prennent la direction du palet.

Le premier qui place son palet au bout du jeu sera le gagnant. Astucieux, le jeu est muni d'un système de retour de billes, les joueurs ne sont donc pas limités dans leurs tirs.

Nombre de joueurs: 2



Billard hollandais

Un jeu idéal pour créer des animations facilement

Tentez de mettre un maximum de palets dans les 4 casiers du haut.

Chaque joueur dispose de 30 palets en bois qu'il doit faire glisser vers les 4 casiers du haut.

Chaque casier rapporte un certain nombre de points. Par exemple, si vous placez 3 palets dans le casier N°4 il rapporte 12 points ($3 \times 4 = 12$).

Nombre de joueurs: 1 et +



Suspense géant

Débarrassez-vous de toutes vos boules

Chacun leur tour, chaque joueur va tenter de déposer avec l'aide de son mikado l'une de ses boules sur l'ensemble mouvant.

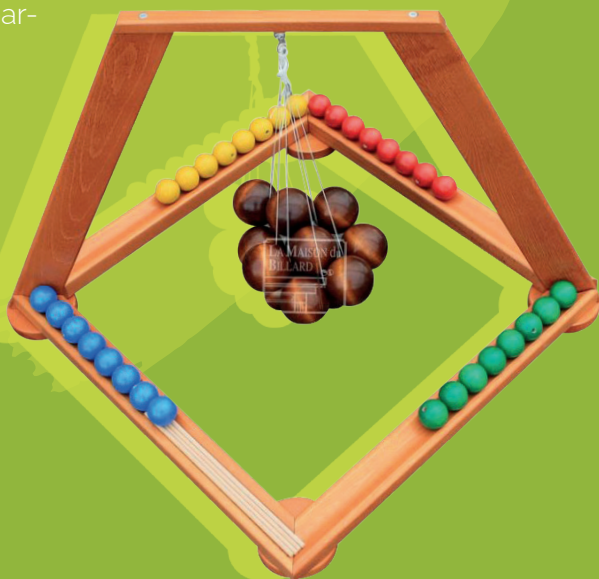
Ensemble mouvant car les boules du boulier en suspension bougent et les boules jouées au fur et à mesure peuvent donc tomber à tout moment (d'où le nom du jeu : Suspense). Cette opération, relativement simple au départ, se complique naturellement au fil des tours.

Lorsqu'un joueur fait tomber des boules, il doit les récupérer quelle que soit leur couleur.

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes les boules contenues dans sa rigole.

Le vainqueur est le premier joueur qui y parvient.

Nombre de joueurs: 4



Le Toque d'or

Emblème local depuis plus d'un siècle à Tournai

Chaque joueur dispose de 6 palets en bois.

Le premier joueur, tiré au sort, place 1 palet dans la zone de départ et tire à l'aide d'une queue dans la zone des toques. Si il passe au milieu des 2 premières toques, il marque 2 points, et passe la main au joueur suivant.

Le but du jeu est de se rapprocher des zones marquées 5 ou 10 points, et de pousser les palets adverses dans la rigole.

Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets, on compte 1 point par palet resté sur la surface de jeu, (après les 2 premières toques) et 5 ou 10 points pour les palets qui touchent les cercles tracés sur le jeu.

Nombre de joueurs: 2 à 4



Memorybilles

La star du jeu TV Fort Boyard

Avant de commencer les joueurs placent chacun leur tour une bille au milieu du jeu.

Le principe de ce jeu en bois est extrêmement simple : les joueurs ont une minute pour retenir l'ordre de couleurs des billes situées au milieu. Ensuite on referme le couvercle et les joueurs recomposent la ligne à l'aide de leur réserve de billes.

Une fois que les joueurs ont recomposé leur ligne, il y a 2 façons de compter les points :

- Soit on découvre les billes une par une et le premier joueur à faire une erreur perd la partie.
- Soit celui qui a le plus de billes aux bons emplacements remporte la partie.

Nombre de joueurs: 2

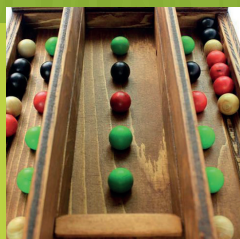


Table à glisser

À consommer en famille sans modération !

À l'aide d'une pièce, on tire au sort le joueur qui engage-
ra la partie. À chaque fois que vous parvenez à marquer
un but, vous marquez 1 point. Le gagnant est le premier
à atteindre 5 points, mais il faut 2 points d'écart pour ga-
gner ; par exemple si les 2 joueurs sont à 4 à 4, le score
minimum sera 6 à 4 pour avoir un gagnant et ainsi de
suite.

La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée
des joueurs. Tous les coups
directs et indirects sont
permis.

Jeu physique, que le meil-
leur gagne !

Nombre de joueurs: 2



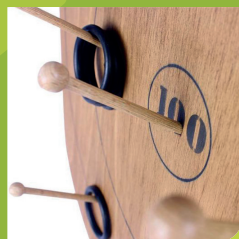
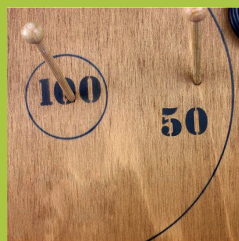
Blason Cible

Jeu en bois de lancer d'anneaux

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 9 anneaux.

Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.

Nombre de joueurs: 1 et +



Bowling

Jeu d'adresse

Placez la bille sur la rampe et faites la rouler pour faire tomber un maximum de quilles.

Nombre de joueurs: 1



Bomboléo

Jeu d'adresse intergénérationnel

Lancez le dé, placez une pièce en bois sur la case qui correspond au nombre obtenu avec le dé.

Nombre de joueurs: 4



Blanche à rebond

Jeu d'adresse et de rapidité

Chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

Les 4 joueurs jouent en même temps.

Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans les camps adverses.

Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques.

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

Nombre de joueurs: 4





Centre Administratif Mouscron
Rue de Courtrai, 63 - 7700 Mouscron
056 860 297