

Speed-Ball

Règles du jeu

- Le **Super Sob** : Seul, effectuer le maximum de frappes dans un temps donné en 4 mouvements : main droite, main gauche, avec 2 raquettes en coup droit, avec 2 raquettes en revers. La durée est de 30 secondes pour les moins de 15 ans et de 1 mn pour les autres. 30 secondes de repos entre les mouvements.
- Le **Un contre Un**, face à face le point est marqué lorsque la balle passe 2 fois devant l'adversaire. Le service se fait dans le sens des aiguilles d'une montre et alterne après chaque point.
- Le **Deux contre Deux**, les règles sont identiques à celles du simple, mais les joueurs frappent alternativement la balle. Un match est gagné en 2 manches gagnantes de 10 points chacune.

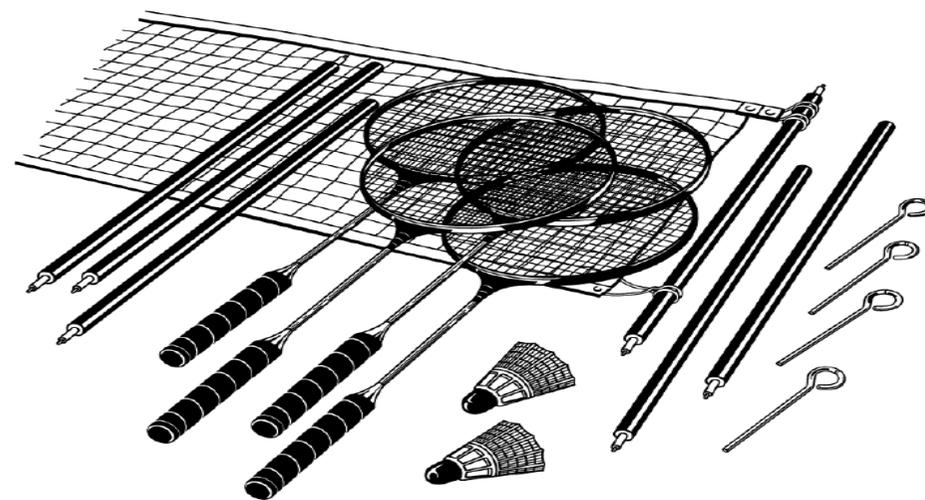


Coût pour une journée :

Badminton

Matériel :

- deux terrains complets (filets + poteaux)
- 20 grandes raquettes
- 20 petites raquettes
- volants



Coût pour une journée :

Shuttle-ball

Règles du jeu

Les règles sont les mêmes que pour le badminton.
La particularité de ce jeu est qu'il peut être pratiqué en plein air sans subir les effets du vent. En effet, la grosse taille du volant



Coût pour une journée :

Hockey sur gazon



Coût pour une journée :

Intercrosse Crosse Québécoise

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Cesta

Règles du jeu

Jeu d'adresse consistant à s'envoyer et réceptionner une balle en plastique uniquement au moyen des Cestas.



Coût pour une journée :

Volley-ball



Coût pour une journée :

Echasses



Coût pour une journée : -

Trapenum

Règles du jeu

Par équipe de deux

Les deux joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent retirer du *Trapenum*, le plus vite possible, 5 paires d'objets, sachant que dans une équipe, chacun des joueurs doit sortir le même objet que son coéquipier en même temps.

Au fur et à mesure qu'ils retirent les objets, les joueurs les déposent devant eux, sur le *Trapenum*.

A la fin de chaque manche, les objets sont remis dans le *Trapenum*.



Coût pour une journée :

Quilles

Règles du jeu

Placer les 10 quilles en quinconces, la première ligne est de 4 quilles, la deuxième de 3, la troisième de 2, et la dernière rangée avec une seule quille.

Chaque rangée est espacée de 60 cm. Chaque joueur a deux lancers qu'il peut effectuer à trois distances différentes. Soit 5m, 8m, ou 12m.

A 5m : 10 PTS si toutes les quilles sont tombées au bout des deux lancers

A 8m : 15 PTS si toutes les quilles sont tombées au bout des deux lancers
25 PTS si toutes les quilles sont tombées au premier lancer.

A 12m : 20 PTS si toutes les quilles sont tombées au bout du deuxième lancer
40 PTS si toutes les quilles sont tombées au premier lancer.

Aux trois distances, si le joueur n'a touché aucune quille après ses deux lancers, 5 pts lui seront enlevés.

La première équipe, ou le premier joueur arrivé à 120 PTS a remporté la partie.



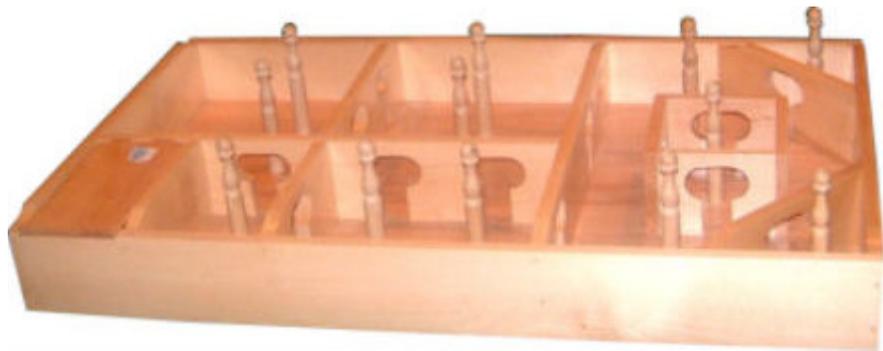
Coût pour une journée :

Jeu de roi (toupie des Indes)

Règles du jeu

Il faut lancer une toupie en essayant de faire tomber un maximum de quilles, qui rapportent des points différents.

Jeu très visuel et spectaculaire.



Coût pour une journée :

Anneaux

Règles du jeu

Ce jeu se pratiquait en Angleterre au XIV^e siècle.

Aujourd'hui ce jeu fait de nombreux adeptes qui le pratiquent même en club tout comme la pétanque.

Le but du jeu est de lancer les 5 anneaux en cordes et de totaliser un maximum de points, les quilles ayant des valeurs différentes.



Coût pour une journée :

Roll Up

Règles du jeu

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

Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges.

Historique : Au départ le roll-up n'était pas un jeu, mais un porte-queue.

Des joueurs de billard dans les cafés, qui ont commencé à coincer 2 queues de billards sur un porte-queue mis à plat, et ont fait rouler une boule de billard, le long des queues.

C'est ainsi que le jeu de roll-up est né.



Coût pour une journée :

Billard Japonnais

Règles du jeu

Historique : le billard japonais est malgré son nom d'origine française. Depuis sa création, ce jeu de concentration et d'adresse a passionné des générations par son succès dans les casinos, cercles et foires.

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes.

Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés.

La subtilité du jeu se trouve dans la possibilité qu'a le joueur d'utiliser le cintre afin que les boules non tombées dans les trous puissent être ramenées dans la zone de réserve à l'aide d'une autre boule. Toutes les boules ainsi ramenées dans cette zone de réserve peuvent être jouées à nouveau.

Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points des trous garnis de boules.



Coût pour une journée :

Billard Holandais

Règles du jeu

Le billard hollandais est un superbe jeu familial.

C'est un jeu d'adresse très convivial qui convient à tous les âges, aussi bien pour les enfants que pour les adultes et les personnes âgées.

Le but du jeu est de lancer les palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments.

Les palets ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.



Coût pour une journée :

La Giroulette

Règles du jeu

Placer les 6 billes (4 blanches, 1 rouge, 1 verte) au centre du plateau et faire tourner la toupie au milieu de celles-ci.

Les billes sont projetées dans les trous.

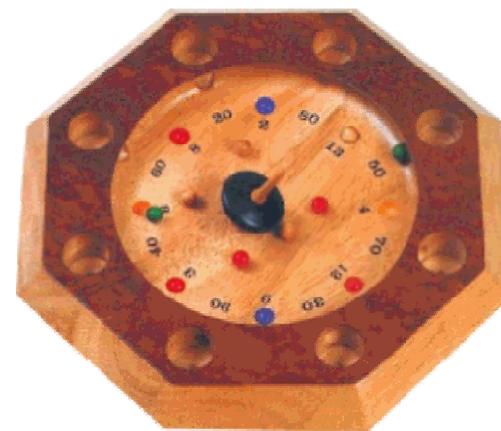
On compte les points en additionnant les trous occupés par les billes de la façon suivante :

- la bille rouge compte double
- on retranche les points fait par la bille verte
- les billes blanches sont comptées normalement

Les billes qui sortent du jeu ne comptent pas.

Un joueur dont les 6 billes ont marqués des points, rejoue.

Le gagnant est celui qui atteint le premier, le score fixé en début de la partie (généralement 1000 points).



Coût pour une journée :

Plateau Suisse

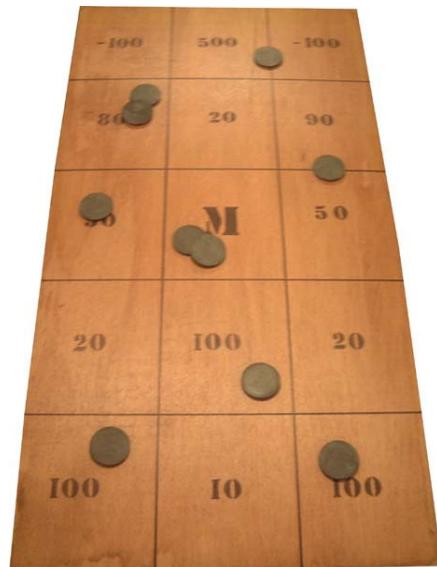
Règles du jeu

Le plateau suisse est un jeu sympathique et convivial pour tous les âges.

Ce jeu se compose d'une plaque divisée en 15 cases et 10 palets en caoutchouc.

Le but du jeu est de lancer les 10 palets sur le plateau.

Il y a des cases avec des points, mais aussi avec bonus, malus addition ...



Coût pour une journée :

Passe - trappe

Règles du jeu

Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

Les deux joueurs jouent en même temps.

Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse. Les palets pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques.

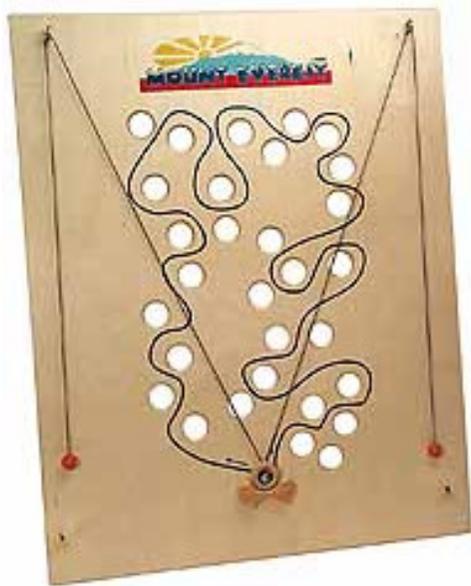
Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés.



Coût pour une journée :

Mont Everest

Règles du jeu



Coût pour une journée :

La balle à la cloche

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Mikado Géant

Règles du jeu

Jeu exigeant habileté et concentration.
Il comprend des bâtonnets d' une longueur de 1 m., différenciés par couleurs.
Chaque catégorie a sa propre valeur.

Les participants : Le nombre de joueurs est déterminé en fonction du groupe et du temps imparti à l' activité.

La règle du jeu ainsi que la valeur de chaque bâtonnet sont communiqués au préalable. Elles sont les mêmes que le jeu classique.

Le gagnant est la personne qui a totalisé le plus de points.



Coût pour une journée :

Ultimate

Règles du jeu

Ce but de frisbee est une cible munie d'un filet et réglable à trois hauteurs différentes, pouvant être utilisé comme but d'ultimate ou comme cible pour des jeux de précision.

L'ultimate est un sport collectif se pratiquant avec un disque (frisbee) et opposant deux équipes sur un même terrain.

Les règles du jeu peuvent s'inspirer de celles du hand-ball. Les joueurs se font des passes pour progresser sur le terrain. Un point est marqué lorsqu'une équipe lance le frisbee dans la cible.

Le nombre de pas lorsqu'un joueur est en possession du frisbee est limité à trois, et 10 secondes maximum pour faire une passe à une partenaire.

L' équipe adverse prend possession du disque quand celui-ci tombe par terre, sort des limites du terrain, est intercepté par l'équipe qui défend, etc ...



Coût pour une journée :

Pédalo

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Mini Ping-Pong

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Kinball

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Mountainboard

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Baseball

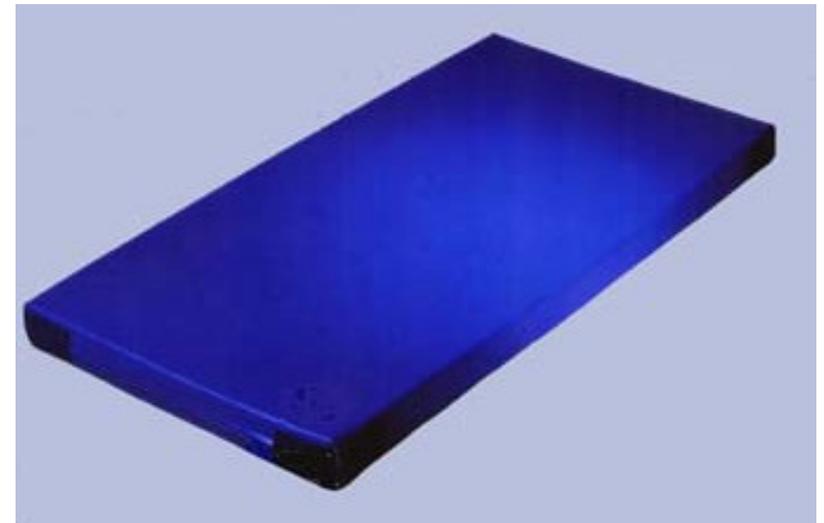
Règles du jeu



Coût pour une journée :

Tapis

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Haies

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Basket-ball

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Golf

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Règles du jeu

Coût pour une journée :

Ski sur herbe

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Boussoles

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Cerceaux et plots

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Règles du jeu



Coût pour une journée :

Haies



Coût pour une journée :

Sifflets



Chronomètres



Coût pour une journée :