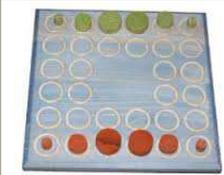


LISTE DES JEUX N° 100 à 150

N°			DESCRIPTIF
102	Jeu équilibre sur pied		Chaque joueur à tour de rôle doit déposer une pièce de son choix sur le plateau sans faire tomber celui -ci
103	Toupie tour Eiffel		Amener les toupies tour Eiffel dans les emplacements dédiés afin de marquer des points
104	Toupie billes		Le jeu consiste à déplacer à l'aide de la toupie le plus grand nombre de billes pour marquer le plus de points
105	Toupie au roi quilles		Le jeu consiste à faire tomber à l'aide de la toupie le plus grand nombre de quilles.
106	Equilibre vertical		Un jeu d'équilibre à boule. Comment faire descendre les 6 niveaux à la boule sans faux pas
107	Targui solitaire Sahara		Un plateau comportant un cercle de 12 cases et 11 boules But du jeu: Eliminer tous les pions, sauf un
109	Billes au trou		Chaque joueur à tour de rôle, à l'aide d'une pichenette, essaie de faire entrer dans le pot une bille. Il a également souvent intérêt à viser la bille d'un concurrent placée près du pot, pour l'en éloigner. Le premier à mettre les 3 a gagné.
110	L'avare		Etre le dernier à avoir encore des mises en main.

111	Morpion aux billes		Entre le jeu de billes au pot et le morpion , le gagnant doit aligner le premier ses trois billes
112	Passe boule clown		À tour de rôle les enfants se placent à 1 m du jeu et essayent d'atteindre le trou avec trois balles. Chaque lancer réussi fait gagner 1,2 ou 3 point selon comment les balles se placent dans les cases
113	Tir arbalète		Viser les cibles pour marquer des points
114	Passe boule 3 grelots		À tour de rôle les enfants se placent à 1 m du jeu et essayent d'atteindre les trous avec trois balles. Chaque lancer réussi fait gagner des points
115	Billard Nicolas		Le but du jeu est de préserver son camp et d'envoyer la bille de liège chez les adversaires en la déplaçant par le souffle de sa poire.
116	Jeu du pot		Jeu de dés et de hasard. Etre le premier à se débarrasser de ses jetons
117	ELYP		Prendre les pions de l'adversaire comme aux dames avec des variantes de déplacements.
119	Corn hole		Le <i>corn hole</i> est un jeu de lancer traditionnel où on lance des sacs de maïs sur une planche percée d'un trou.

120	Monte boule		Chaque joueur possède 3 boules qu'ils doivent faire monter à travers les barreaux pour gagner
123	Mémo jeu de récré		Un jeu d'images allant par paire ou celui qui en découvre le plus a gagné. Thème des images : les jeux de cours de récréation
124	Mémo Moyen-Age		Un jeu d'images allant par paire ou celui qui en découvre le plus à gagner .Thème des images : le Moyen-Age
125	Table à toupie		Faire tourner sa toupie le plus longtemps
126	Je construis mon château		Construire à l'aide des différentes pièces un château et son village
127	Labyrinthe bille		Faire le parcours pour mettre la bille dans le trou. On perd dès que la bille va dans le filet
128	Parcours en duel 3 boules		Jeu d'adresse. Mettre les deux boules noires et la boule blanche dans les trous correspondants. A deux joueurs, c'est le premier qui réussit qui gagne
129	Conseil municipal		3 essais pour abattre les 5 quilles
130	Jeu de l'anneau au tronc		Mettre l'anneau dans le crochet de l'arbre

131	Enroule-toi		Ramener ses pions le plus vite possible en enroulant le fil qui les retient autour d'un bâton.
132	Jeu de poche		Une forme compétitive de divertissement pour toute la famille! Le <i>jeu de poches</i> consiste à lancer des sacs dans des trous numérotés.
133	Bowling table		A l'aide du lanceur de billes on doit abattre le plus de quilles (9 maxi en 3 tirs)
135	Mijole		Jeu consistant à lancer des jetons dans un bac pour 5 points ou sur la ligne pour deux points.
136	L'attaque des châteaux		Jeu d'adresse et de rapidité qui se joue à deux. A l'aide du viseur et des billes être le premier à faire rentrer ses pions dans son château pour être le vainqueur
137	Shove half penny		Les pièces sont posées, une à la fois, en équilibre sur le rebord du plateau (une moitié de la pièce en dehors du plateau). D'un coup sec de la paume de la main, on projette la pièce sur le plateau. Le but du jeu est de faire en sorte que la pièce s'arrête entre deux lignes sans les toucher.
138	Tir sur écusson		3 essais pour abattre les 5 écussons en un maximum de 3 lancers.
139	Billard Caroussel		Le <i>billard Caroussel</i> est un jeu traditionnel en bois qui allie adresse et hasard

141	Chamboule tout		<p>Le <i>chamboule-tout</i> est un jeu d'adresse européen datant du Moyen-Âge, qui consiste à abattre en 3 balles le plus de boîtes possible (6 maxi)</p>
142	Pousse palets aux points		<p>Vous avez 10 billes pour essayer de mettre les 5 palets dans les alvéoles de points.</p>
143	Tour d'équilibre		<p>Essayer de construire la tour, ou bien l'un après l'autre enlever un bois jusqu'à la chute de l'édifice. On peut aussi jouer avec un dé qui indiquera quelle couleur enlever.</p>
144	Chevaliers aux remparts		<p>Jeu de patience où il faut transférer les chevaliers bleus à la place des rouges en avançant d'une case ou en effectuant un saut</p>