

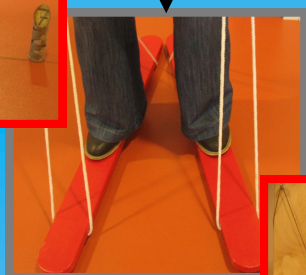
Catalogue des Grands jeux

Ludothèque du Centre Social
de La Guerche de Bretagne



MÖLKKY

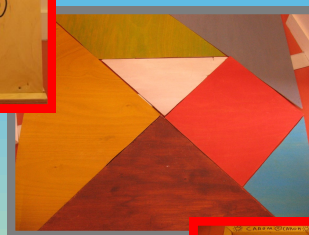
SKIS DE TERRE



L'HIMALAYA



CARROM



TANGRAM



KAPLA



23 bis avenue du Général Leclerc,
BP 33015

35130 LA GUERCHE DE BRETAGNE

Tél : 02.99.96.22.44

e-mail : ludoperisco@centresocial-laguerche.com

http://centresocial-laguerche.fr

GRANDS JEUX PAR ORDRE ALPHABETIQUE

Chaque fiche comprend le contenu et la règle du jeu. Une partie des jeux a été réalisée par l'Atelier Jouets, présenté en fin de dossier.

Sur la dernière page figure la convention de prêt : l'adhésion est nécessaire et le tarif de 5€ /jeu /semaine. Les jeux extérieurs sont prêtés, en plus, gratuitement mais doivent figurer sur la convention.

1- BARRICADES

2 - BILLARD A BARRES

3 - BILLARD HOLLANDAIS

4 - BILLARD JAPONAIS

5 - BOITE A TROU

6 - CARROM

7 - CATAPULTE

8 - CHAMBOULE-TOUT

9 - DAMES

10 - DAMES CHINOISES

11 - DOMINOS

12 - EQUILIBILLE

13 - GAPION

14 - HIMALAYA

15 - KAPLA

16 - MIKADO X 2

17 - PARACHUTES

18 - PASSE-TRAPPE

19 - PETITS CHEVAUX

20 - PUZZLE GEANT

21 - REVERSI

22 - SERPENTS ET ECHELLES

23 - SKIEURS

24 - SKIS DE TERRE

25 - TABLE A GLISSER

26 - TANGRAM

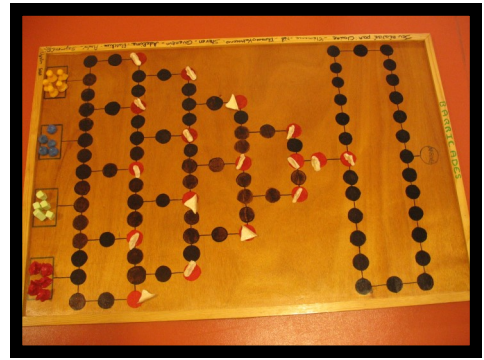
27 - VERGER GEANT

+ JEUX EXTERIEURS : MÖLKKY, BOULES DE PETANQUE, SACS A PATATES , QUILLES, PLANCHE A PALETS

1 - Barricades

Pour 2 - 4 personnes

*Contenu : 5 pions en 4 couleurs,
11 barricades, 1 dé.*



Mise en place des pions :

Chaque joueur reçoit 5 pions de même couleur que l'on place avant le début du jeu sur les cases de départ. On pose en même temps les barricades (pions rouges) sur les cases spéciales. Il importe maintenant d'atteindre avec un pion le but situé en face des cases de départ.

Début du jeu :

On lance le dé chacun son tour. Celui qui lance le chiffre le plus grand joue ce chiffre. Tous les pions partent du premier point noir qui se trouve devant les cases de départ. Les points de ces cases de départ ne doivent pas être comptés.

Avance :

On avance d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé lancé. Tous les pions peuvent avancer, reculer et se déplacer vers les cotés, mais dans une seule direction à chaque fois.

On peut faire entrer tous les pions les uns après les autres dans le jeu.

Expulsion :

On peut emprunter différents chemins pour atteindre le but - sur chaque case il ne peut y avoir qu'un seul pion - Si un pion arrive sur une case où est établi un pion adverse, celui-ci est expulsé et posé sur la case de départ.

Barricades :

Les barricades posées sur les cases spéciales ne peuvent pas être sautées, il faut les déplacer.

Pour cela il suffit d'atteindre, à l'aide du dé, la case des barricades et l'on peut poser

la barricade sur n'importe quelle case sauf celles de la première rangée. On peut, grâce à cette barricade, soit empêcher les autres d'avancer, soit protéger ses propres pions à l'arrière.

Fin :

Le jeu est terminé quand un pion atteint le but par un coup direct.

2 - Billard à barres



Contenu

Billard à barres, 4 boules, règle du jeu au dos

Historique

Les jeux traditionnels se sont modifiés au fil du temps, au gré des voyages et ont donné lieu à de nombreuses variantes. Ils ont également inspiré les créateurs dans leurs inventions de jeux nouveaux...

Au départ, le billard à barres n'était pas un jeu, mais un porte-queue. Des joueurs de billard dans les cafés 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 serait né.

Règle du jeu

Écartez les 2 barres de manière à faire monter la boule le plus loin pour obtenir un maximum de points.

3 - Le billard hollandais

Contenu :

Plateau de jeu et 10 pions

BUT DU JEU: Le but du jeu est de lancer les palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

Les 2 règles de base du Billard Hollandais :

- 1 - La partie se joue en 3 fois ; le joueur lance tous les palets, les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restant, une deuxième, puis une troisième fois.
- 2 - Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments. Le maximum absolu est de 148 points!

EXEMPLE DU SCORE: 3 séries complètes à 20 points = 60 points

1 palet dans compartiment 2 = 2 points

2 palets dans compartiment 3 = 6 points

1 palet dans compartiment 1 = 1 point

TOTAL DU SCORE = 69 points

	2	0 000
	3	00 000
	4	000
	1	0 000



4 - Billard Japonais



Contenu :

Plateau de jeu, 6 balles de tennis, règle du jeu au dos

Historique :

En fait, le billard japonais n'a pas grand-chose d'oriental...Il est dans la lignée des jeux d'adresse français où il fallait envoyer des palets ou des boules dans des trous ou des petites portes.

Typique des jeux de kermesse, on en retrouve de plus en plus dans les fêtes et festivals de jeux.

Le but du jeu est très simple :

Marquer le plus de points en réussissant à lancer des boules dans les trous du billard, chaque trou rapportant le nombre de points indiqués auprès de lui.

Chaque joueur lance 10 boules.

Au début de la partie, on détermine si les boules revenant éventuellement vers le joueur peuvent être relancées ou non.

Le joueur (ou l'équipe) ayant marqué le plus de points gagne la partie .

5- Boîte à TROU



Contenu :

1 boîte à trous et 15 palets, 1 maître

But du jeu :

Le jeu consiste à faire le plus de points possibles en lançant les palets dans les différentes cases de la boîte à trous.

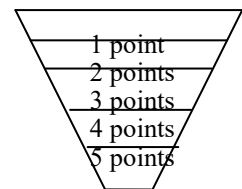
Déroulement de la partie :

Les parties se jouent en individuel. La ligne de lancer est à 5m de la planche.

On place la boîte comme indiqué ci-contre :

Chaque joueur joue 4 palets chacun son tour.

Plus la case est petite, plus elle rapporte des points



6 - CARROM ou BILLARD INDIEN



Contenu

- 1 perceuteur (palet rouge)
- 9 pions noirs
- 9 pions blancs
- 1 pion rouge (la reine)

Description

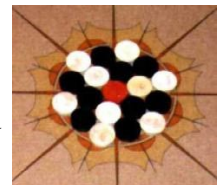
Le carrom se joue à 2 ou 4 joueurs, (1 contre 1 ou 2 contre 2).

Le but du jeu est de faire rentrer tous les pions de sa couleur puis le rouge et ce, avant son adversaire.

A chaque joueur/équipe correspond une couleur : blanc ou noir. La couleur étant déterminée par le premier pion rentré ou par tirage. Le premier qui a rentré tous ses pions dans les trous du plateau est déclaré vainqueur.

Déroulement de la partie

On place tous les pions au centre du plateau (voir figure 1). La reine (pion rouge) est placée au centre de la rosace, les pions sont ensuite disposés de la façon suivante :



Les joueurs, chacun leur tour, récupère le perceuteur et le place sur sa bande de tir ou sur les cercles : respecter l'emplacement : les pions ne doivent pas dépasser. Au moyen d'une pichenette, il propulse le perceuteur pour rentrer les pions de sa couleur vers le trou de son choix. Chaque fois qu'un joueur fait rentrer un de ses pions, il rejoue.

Chaque pion vaut 1 point sauf le pion rouge placé au centre du plateau qui en vaut 3, mais pour valider ce score il faut encore mettre un pion de sa couleur dans le trou tout de suite après avoir mis le rouge.

Le jeu se termine quand une des 2 équipes a mis tous ses pions. Dans ce cas là, on compte les pions restant de l'équipe adverse sur le plateau et on l'additionne au score précédent. Si on a mis le pion rouge, on ajoute 3 points à son score. Dans le cas où on ne l'a pas mis, l'équipe adverse qui a mis le pion rouge n'en bénéficie pas.

Attention :

- On ne peut pas percuter un pion qui touche sa bande de tir.
- On ne peut pas percuter un pion qui se trouve derrière sa bande de tir.

On peut faire deux "styles" de partie : la partie à 25 points ou bien la partie en trois sets.

7 - Catapulte



Contenu :

- 4 Catapultes
- 4 pions de 4 couleurs différentes
- 1 panier

Règle du jeu

Etre le premier à mettre ses 4 pions de couleur dans le panier

8 - Chamboule-tout



Contenu : 10 grosses boîtes, 5 chaussettes

Historique : Le chamboule-tout est un jeu d'adresse européen datant du Moyen Âge. Il est encore pratiqué lors des foires et fêtes populaires.

Règle du jeu :

Le jeu consiste à viser avec une balle un empilement de boîtes qui doivent tomber du support sur lequel elles reposent. Chaque joueur peut soit :

- devoir renverser un maximum de boîtes avec un nombre de balles donné ; on compte alors le nombre de boîtes renversées pour établir le score.
- ou l'ensemble des boîtes en un nombre de balles minimum ; on compte alors le nombre de balles lancées.

9 - DAMES



Position de départ

Contenu :

Un damier de 100 cases
20 pions blancs
20 pions noirs

La marche des pièces

- 1- Il existe 2 types de pièces : les pions et les dames
- 2- **Le premier coup est toujours joué par les blancs.**
- 3- Un pion se déplace vers l'avant, en diagonale, sur une case libre de la rangée suivante. (*fig.1*)
- 4- Lorsqu'il atteint la dernière rangée, le pion devient dame.
- 5- Une dame doit attendre que l'adversaire ait joué au moins une fois avant d'entrer en action.
- 6- Une dame se déplace en arrière ou en avant sur les cases libres et successives de la diagonale qu'elle occupe. Elle peut donc se poser, au-delà de cases libres, sur une case éloignée.
- 7- Pour un joueur à qui c'est le tour de jouer, le fait de toucher une de ses pièces jouables implique l'obligation de jouer cette pièce, pour autant que cela est possible. « Toucher, c'est jouer »
- 8- Tant qu'une pièce touchée ou en cours de déplacement n'a pas été lâchée, il est permis de la poser sur une autre case.



La prise

- 1- **La prise des pièces adverses est obligatoire et s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière.**
- 2- Un pion effectue une prise en passant par-dessus un pion adverse. Il se pose alors sur la case suivante et enlève le pion adverse.
- 3- La dame peut effectuer une prise à distance. La pièce à prendre doit se situer sur la même diagonale que la dame et il faut également une case vide derrière. La dame s'arrête sur la case vide de son choix située après la pièce prise.
- 4- Le pion prend également vers l'arrière et fait une rafle quand il prend plusieurs pions.(*fig.2*)
- 5- La dame peut aussi faire une rafle : sauter plusieurs pions.
- 6- Au cours d'une rafle, il est interdit de passer au-dessus de ses propres pièces.
- 7- Au cours d'une rafle, il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse. (*fig.3*)
- 8- Une rafle doit être clairement indiquée, pièce par pièce, en posant la pièce preneuse sur la case du saut, le temps d'y passer, et en déposant cette pièce sur la case terminale.
- 9- **Les pièces prises ne peuvent être enlevées du damier qu'à la fin de la rafle.**
- 10- **la prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire, donc, obligatoire.** Dans ce cas, une dame compte pour une pièce, tout comme un pion.(*fig4*)
- 11- Si les pièces à prendre sont en nombre égal, le joueur choisit la prise.
- 12- Au cours d'une rafle, un pion qui ne fait que passer sur une des 5 cases de la rangée de base adverse reste un pion lorsque la rafle est terminée.

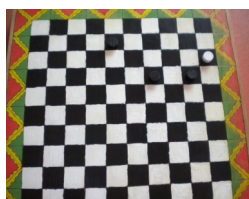


Fig.2



Fig.3



Fig.4

*Ici les blancs doivent prendre 3 pions noirs.
Ils ne peuvent pas prendre les 2 dames noires !*

10 - DAMES CHINOISES ☆ REGLES DU JEU

Présentation

Le jeu contient un plateau et 10 pions de 6 couleurs différentes (60 pions au total).

But du jeu

C'est un jeu de stratégie où il s'agit de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone d'arrivée, c'est-à-dire la zone opposée à la zone de départ.

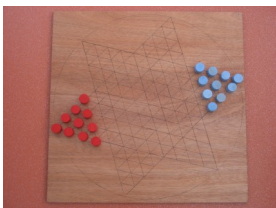
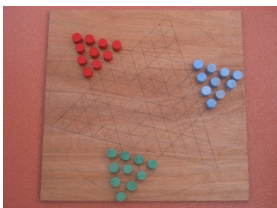
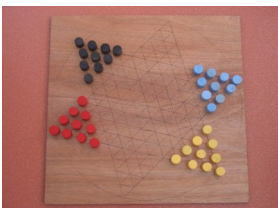
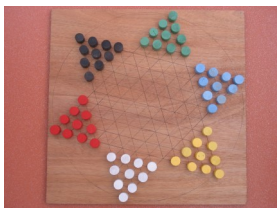
- Dans le cas du jeu à 2, 4 ou 6 joueurs, la zone d'arrivée est occupée en début de partie, par les pions d'un joueur adverse.
- Dans le cas du jeu à 3 joueurs, la zone d'arrivée est libre en début de partie.

Position de départ

Nombre de joueurs: ce jeu se joue à 2, 3, 4 ou 6 joueurs.

10 pions sont disposés dans chaque zone de départ: les zones de départ sont situées sur les branches de l'étoile.

Les joueurs sont répartis de façon symétrique sur le plateau.

Zones de départ pour 2 joueurs	Zones de départ pour 3 joueurs	Zones de départ pour 4 joueurs	Zones de départ pour 6 joueurs
			

Déroulement

Chaque joueur décide de sa couleur

A son tour, le joueur ne peut déplacer qu'un seul pion à la fois. Il s'agit alors de respecter les règles de déplacement. Un déplacement peut se faire de différentes façons:

- Le joueur peut déplacer son pion d'un point à l'autre du damier, dans n'importe quelle direction, pourvu que la case d'arrivée soit vide.
- Le joueur peut déplacer son pion par sauts successifs. Chaque saut peut se faire par-dessus n'importe quel pion, à condition que le pion par-dessus lequel il saute est situé à proximité immédiate du pion déplacé, et que la case d'arrivée est vide.

Les sauts se font sans prise.

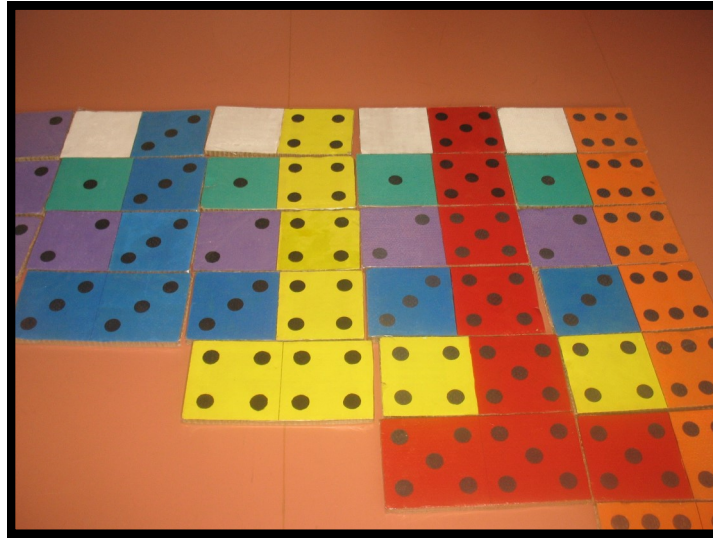
Les pions peuvent passer par l'une des branches de l'étoile différente de la zone de départ ou d'arrivée, mais ils ne peuvent pas y rester stationnés.

Un joueur doit libérer sa zone de départ quand le joueur adverse n'a plus comme seul coup à jouer pour progresser, que de rentrer dans cette zone.

Fin de la partie

Le gagnant est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.

11 - DOMINOS



Contenu : 28 dominos

Règle du jeu : Pour 2 à 4 joueurs

Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs).

Attention, les dominos doivent être distribués points cachés. Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la partie de domino. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort.

Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé.

Exemple: si le domino posé à 3 et 2 points, le joueur suivant devra obligatoirement poser un domino ayant un côté 2 ou 3.

Si le joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite du domino. Sinon, il pioche un domino et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne.

Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Il se peut que le jeu soit bloqué. Alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.

12 - Equilibille



Contenu :

3 billes

La règle du jeu

Règle du jeu

Placer la bille sur le rail du dessus.

Grâce aux deux poignées sur le dernier rail, incliner ceux-ci de gauche à droite (et inversement bien sûr) en vue de faire avancer la bille.

Le but est de faire passer la bille sur tous les rails à la suite l'un de l'autre afin de la déposer en bas à gauche pour obtenir le plus de points. Si la bille tombe sur un étage intermédiaire selon l'endroit plus ou moins de points.

Un super jeu d'adresse !

13 - GAPION ☆ REGLES DU JEU

2 à 8 joueurs

Présentation :

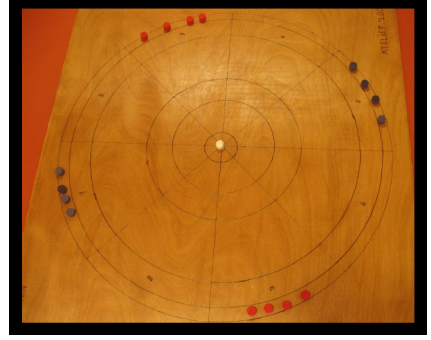
Le Gapion (ou billard-pétanque) simule une partie de pétanque, jouée en 13 points. Les palets qui remplacent les boules permettent de retrouver dans son salon toutes les émotions du jeu, sans se fâcher avec ses voisins !

But du jeu :

Comme à la pétanque, être le premier joueur ou la première équipe à marquer 13 points.

Matériel :

Une planche de jeu, 9 pions rouges, 9 pions bleus, un pion « cochonnet » rouge et une règle du jeu.



Position de départ :

Pour 2 joueurs : chacun lance 8 palets en choisissant des emplacements opposés (ex n°1 et 5)

Pour 3 joueurs : 2 contre 1. Le solitaire choisit un emplacement et prend 8 palets. Ses adversaires sont en face et se partagent un emplacement, avec 4 palets chacun. ex n°1 et 5)

Pour 4 joueurs : les partenaires se font face, avec 4 palets par joueur. (ex. équipe A sur n°1 et 5, équipe B sur N°3 et 7)

Pour 5 joueurs : 3 contre 2. Les joueurs de l'équipe 2 se placent face à face (ex N°1 et 5), avec 4 palets chacun. Ceux qui sont 3 se partagent 8 palets (et jouent par ex sur 3 et 7).

Pour 6 joueurs : 3 contre 3. Une équipe se place sur les emplacements pairs et l'autre les impairs. Il reste alors 2 emplacements libres (1 pair et 1 impair). 3 pions par joueur, soit 9 pions par équipe.

Pour 7 joueurs : 3 contre 4. L'équipe de 3 laisse un emplacement libre au choix. 9 pions par équipe.

Pour 8 joueurs : 4 contre 4. 2 palets par joueur, une équipe sur les emplacements pairs et l'autre sur les impairs.

Lorsqu'on joue en équipe, une fois les emplacements de départ fixés, les joueurs ne peuvent plus changer de place en cours de partie.

Déroulement du jeu :

Le « cochonnet » est placé au centre. On tire au sort l'équipe qui commence.

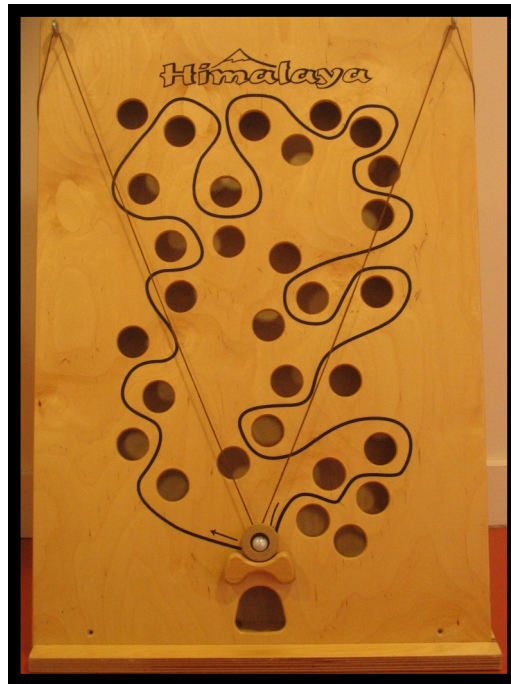
Un joueur de cette équipe pointe en plaçant un palet sur le cercle extérieur. D'une pichenette du doigt, il l'expédie le plus près possible du cochonnet. Le camp adverse joue à son tour. Celui qui est le plus éloigné du cochonnet rejoue tant qu'il n'a pas pu placer un palet plus près du cochonnet que l'adversaire.

Déplacement du cochonnet (quand il est percuté par un pion) Le cochonnet ne peut être déplacé que d'un seul cercle à chaque fois. Par exemple, il peut aller du 1er cercle central jusqu'au 2è. Mais s'il va directement dans le 3è cercle, il est replacé à la main par les adversaires dans le 1er cercle à l'endroit de leur choix.

Lorsque tous les palets ont été joués, l'équipe qui possède le palet le plus proche du cochonnet marque 1 point par palet placé avant la palet le mieux placé de l'équipe adverse.

**Jeu fabriqué par l'Atelier Jouets
au Centre Social du Pays de La
Guerche de Bretagne.
Année 2009.**

14 - HIMALAYA



Contenu :

plateau de jeu avec support en bois

2 ficelles latérales, 1 anneau en bois et 2 billes

Un jeu d'adresse accessible pour 1 joueur à partir de 8 ans. Avec un minimum de maîtrise de soi, le succès est assuré.

Un jeu pour la coordination des deux mains. Un anneau supportant une bille est maintenu contre le tableau perforé par deux ficelles. On le déplace en manœuvrant l'extrémité des ficelles afin de suivre la ligne dessinée sur le plateau et qui passe dangereusement entre les perforations du plateau. Attention aux gestes trop brusques ! La bille pourrait passer par un trou !

15 - KAPLA



Jeu de construction pour plusieurs joueurs dès 5 ans.

Contenu de 5 barils Kapla, soit 2000 pièces, présenté dans un coffre en bois sur roulettes. Un jeu de construction simple et intelligent . Sens artistique, technologie, patience et maîtrise du geste, telles sont les qualités mises en valeur par ce jeu simple composé de planchettes de bois identique aux possibilités infinies

16 - MIKADO



Contenu :

1er Mikado : 20 baguettes de différentes couleurs:

- 1 couleur bois : 20 points
- 3 verts : 10 points
- 6 rouges : 5 points
- 5 bleus : 3 points
- 5 jaunes : 2 points

2è Mikado : 40 baguettes

A partir de 4 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

But du jeu : Essayez de récupérer le plus de baguettes.

Début de la partie: Le plus jeune joueur commence la partie. Ensuite, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence à jouer tient les baguettes serrées dans son poing et les laisse tomber, en éventail, sur une table ou sur le sol.

Déroulement : Chaque joueur doit alors retirer une baguette de son choix. Il ne doit en aucun cas faire bouger ou déplacer une autre baguette. Si le joueur parvient à prendre une baguette sans en bouger ni déplacer une autre, il la met devant lui, et il peut continuer à retirer d'autres baguettes. Dès qu'il déplace une autre baguette par inadvertance, il cède son tour au joueur suivant.

Le joueur qui a récupéré une baguette, a le droit de s'aider de la baguette Mikado pour en retirer une autre.

Fin de la partie : Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points.

17 - PARACHUTES

Contenu :

2 parachutes

25 balles

Fascicule règles du jeu



JEUX COOPERATIFS : ACTIVITÉS PHYSIQUES ET MOTRICES/ ACTIVITÉS EXTÉRIEURES

La vague

Demandez à tous les enfants de prendre une poignée du parachute. Tout le monde se place en petit bonhomme et, au signal de l'éducatrice, les enfants se lèvent à tour de rôle en levant le parachute avec eux pour faire une vague. Vous pouvez aussi préciser à quelle hauteur lever le parachute, comme à la taille, aux épaules ou par-dessus la tête.

La mer

Chaque enfant prend une poignée et il s'agit simplement d'agiter le parachute. Commencez par des vagues toutes douces pour augmenter progressivement la force et terminer avec une véritable tempête en mer!

Le chat et la souris

Un enfant débute le jeu en jouant le rôle de la souris. Il se place en dessous du parachute. Un autre enfant joue le rôle du chat et s'installe par-dessus. Les autres enfants tiennent les poignées et font bouger le parachute afin de permettre à la souris de s'échapper. Lorsque le chat attrape la souris, il prend sa place et un autre enfant fait le chat.

Le parapluie

Demandez aux enfants de venir prendre une poignée. Au signal de l'éducatrice, les enfants lèvent le parachute à bout de bras pour former un parapluie.

L'autruche se cache

Les enfants sont à genoux. Ils lèvent le parachute dans les airs et le ramènent au sol en entrant leur tête en dessous du parachute, mais en tenant la toile fermement, de chaque côté de leur tête.

Le champignon

Les enfants lèvent la toile dans les airs et la redescendent en entrant sous le parachute et en s'assoiant sur le bord. De cette façon, l'air reste à l'intérieur et cela forme un gros champignon.

Salade de fruits

Les enfants lèvent la toile dans les airs comme pour faire un parapluie, mais l'éducatrice les invite à changer de place à l'appel d'une couleur ou d'un numéro donné à chacun en début d'activité, etc., et tout ça, avant que la toile ne touche le sol.

Popcorn

Tous les enfants prennent une poignée. Déposez des objets mous sur le parachute et les enfants doivent brasser énergiquement le parachute pour faire voler les objets dans les airs. Vous pouvez utiliser des balles de ping-pong, des balles de mousse, des choux à cadeaux, des boules de papier chiffonné, de petites images plastifiées, etc. Ce jeu peut être adapté selon les thématiques que vous travaillez avec les enfants.

Cro-co-di-le

Les enfants prennent une poignée et s'assoient autour du parachute en allongeant leurs jambes en dessous. Ils font de toutes petites vagues avec le parachute. Un enfant est désigné comme étant le premier crocodile. Il choisit un enfant et doit le manger en lui pinçant le bout des orteils. L'enfant « choisi » doit crier le plus fort possible. Par la suite, il prend la place du crocodile, et ainsi de suite.

PARACHUTES (suite)

Face à face

Les enfants se placent autour du parachute en tenant les poignées. Divisez le parachute en deux équipes (deux moitiés) et mettez un ballon de mousse en jeu. En faisant des vagues, il faut faire sortir le ballon du côté adverse pour faire un point.

Les cheveux électriques

Divisez le groupe en deux équipes. La première équipe s'assoit en dessous du parachute. Les autres prennent une poignée tout autour. Tirez doucement le parachute d'un côté et de l'autre pour créer un frottement sur la tête des enfants assis en dessous. Le résultat est spectaculaire! Sortez votre appareil photo!

Le trou

Demandez aux enfants de prendre une poignée et de tendre le parachute au maximum, à la hauteur des hanches. Déposez un ballon sur le parachute et, avec des mouvements de va-et-vient et une belle coopération, essayez de faire passer le ballon dans le trou au centre du parachute.

La crêpe

Facile : les enfants sont installés en petit bonhomme. Au premier signal, levez le parachute à la hauteur des hanches. Au deuxième signal, levez le parachute au dessus de vos têtes et à "go", lâchez le tout!

Difficile : les enfants soulèvent le parachute en parapluie et le lâchent ensemble au lieu de le retenir (au signal de l'éducatrice). La toile s'envole alors dans les airs et si le tout a été bien synchronisé, il se retourne comme une crêpe avant de descendre.

Course à une main

Demandez à chaque enfant de tenir le parachute d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre. Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction. Une autre formule serait d'utiliser une pièce de musique comme signal pour changer de direction (vous pouvez, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).

Les montagnes russes

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Placez un ballon au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux, c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant à tour de rôle. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de réaliser un nombre de tours maximum. Si le ballon tombe à l'extérieur du parachute, recommencez le décompte.

Le manège

Demandez aux enfants de tendre le parachute au maximum et tournez tout simplement en essayant de le laisser le plus possible tendu. Profitez-en pour chanter des chansons en tournant le parachute.

L'assiette

Tous les enfants sont assis et tiennent solidement le parachute. Ils doivent le tendre au maximum en se penchant légèrement vers l'arrière.

Chasse aux foulards

Déposez un foulard de chaque couleur représentée sur votre parachute. À l'appel de la couleur, les enfants qui tiennent une poignée dans le segment de cette couleur doivent lâcher leur poignée et courir le plus rapidement possible sous la toile pour ramasser le foulard de la bonne couleur.

Ami-ballon

Placez un ballon sur la toile et les enfants doivent le « lancer » à l'enfant de leur choix en le faisant rouler sur la toile et en demandant parfois l'aide des autres enfants.

La pêche

Mettez de la musique rythmée. La moitié du groupe tient le parachute et le fait vaguer pendant que l'autre moitié se déplace à quatre pattes, en entrant et sortant sous le parachute. Lorsque la musique arrête, les enfants qui tiennent le parachute doivent capturer les enfants qui sont sous la toile.

Le mille-pattes

Demandez aux enfants de se déplacer à quatre pattes, un derrière l'autre, tout autour du parachute, pour faire un mille-pattes géant qui tourne en rond.

Cache-cache

Demandez aux enfants de se déplacer partout dans le local ou dans la cour au son de la musique. Lorsque la musique arrête, les enfants doivent s'accroupir et se cacher les yeux. L'éducatrice cache alors un ou plusieurs enfants avec le parachute. À son signal, les autres enfants ouvrent les yeux et doivent deviner qui se cache sous la toile.

18- PASSE-TRAPPE



Jeu d'adresse et de rapidité pour 2 joueurs à partir de 5 ans.

Contenu :

- Plateau de jeu
- 10 jetons en bois

Le plateau de jeu est séparé en 2 camps par un mur percé d'une porte. 5 palets de bois sont placés dans chaque camp. Au top de départ, les 2 joueurs, en même temps, en utilisant l'élastique qui borde leur côté, essaye de faire passer leurs palets dans le camp adverse. Le premier qui parviendra à ne plus avoir de palet de son côté sera le vainqueur.

19 - PETITS CHEVAUX

Pour 2 à 4 joueurs

Contenu : 1 dé, 3 pions de chaque couleur

BUT DU JEU :

Faire le tour du plateau avec ses quatre petits chevaux et les rentrer tous à l'écurie.

COMMENT JOUER :

Chaque joueur prend quatre chevaux de la même couleur et les place dans l'enclos correspondant. Le premier joueur qui fait six commence. Il place un cheval sur sa case départ, relance le dé et avance son cheval sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.

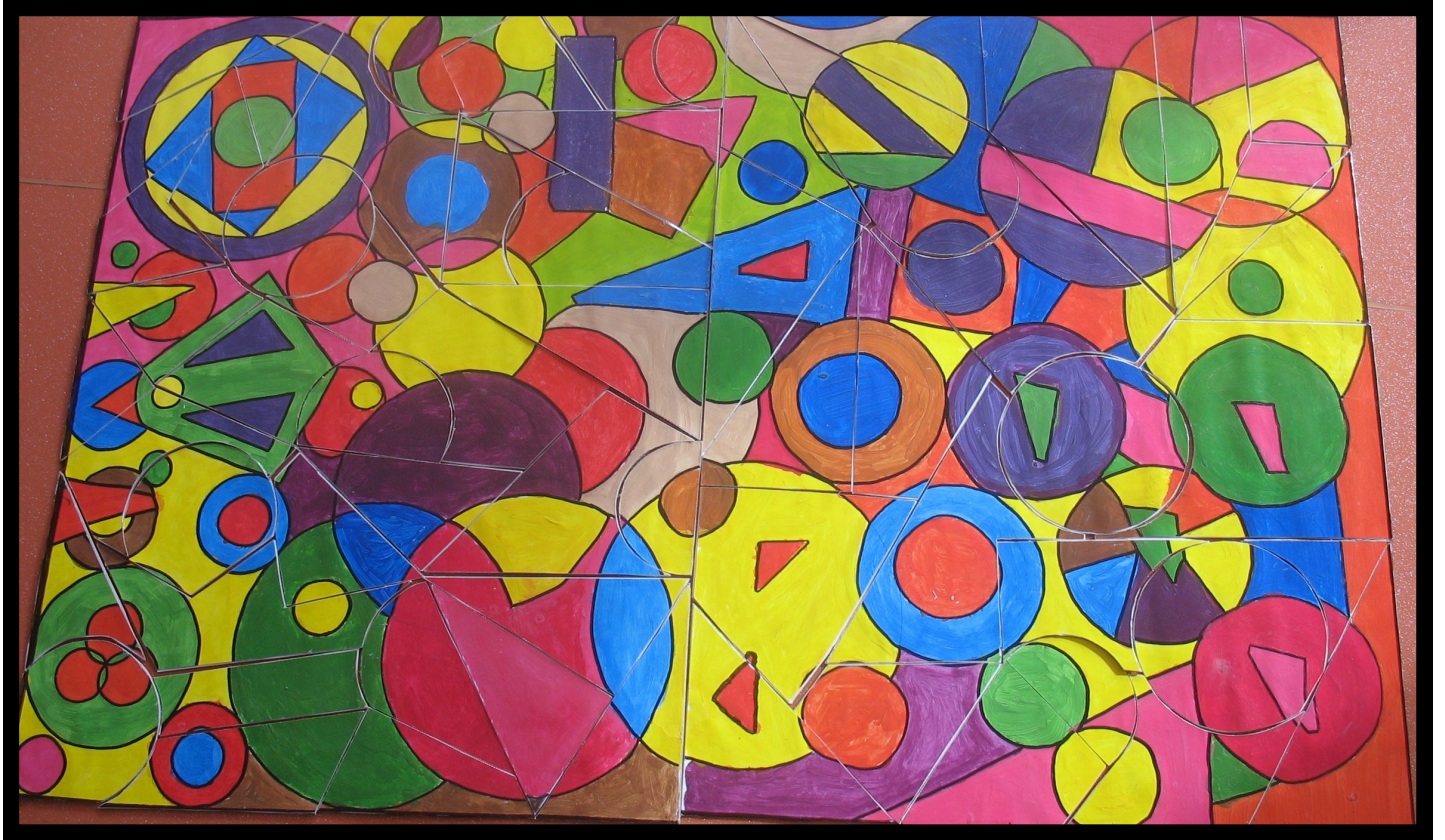
A chaque tour on relance le dé et on avance le cheval de son choix d'autant de cases que de points obtenus au dé. Lorsqu'on fait un 6, on peut faire sortir un nouveau cheval de son enclos ou faire avancer un cheval qui est déjà sur le circuit. Dans les deux cas, on rejoue.

Si un cheval arrive sur une case où se trouve déjà un cheval adverse, il le renvoie dans son enclos. Quand un cheval a effectué un tour complet, et se trouve dans la case située juste devant l'escalier de sa couleur, il doit remonter marche par marche jusqu'au carré central, l'écurie. Pour cela, on doit obtenir à chaque fois le chiffre inscrit dans la case, et encore un 6 pour entrer à l'écurie. Dans l'escalier, les chevaux ne peuvent ni se dépasser ni occuper la même case.



Jeu réalisé dans le cadre de l'atelier jouets

20 - Puzzle géant



PUZZLE « A la manière de Robert Delaunay »

Contenu : 61 pièces, un sac en tissu, un modèle plastifié

Age minimum : 8 - 10 ans

21 - REVERSI ☆ REGLES DU JEU

Présentation

Le Reversi a été inventé dans les années 1880 en Angleterre. Depuis les années 1970, il est commercialisé en France sous le nom d'Othello. Le jeu contient un plateau et 64 pions bicolores, réversibles.

But du jeu

C'est un jeu de stratégie où chaque joueur devra s'efforcer d'imposer sa couleur sur le plateau, tout au long de la partie.

Position de départ

Nombre de joueurs : 2

2 pions de chaque couleur sont disposés au centre du plateau.



Déroulement du jeu

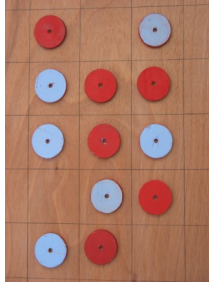
Chaque joueur décide de sa couleur et prend 32 pions. Le joueur qui commence la partie est désigné à pile ou face.

A chaque tour de jeu, un joueur dépose un pion sur une case du plateau: le pion posé doit permettre de retourner un ou plusieurs pions adverse.

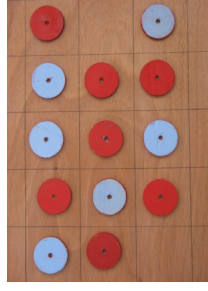
Pour pouvoir retourner les pions adverses, le joueur doit poser son pion sur la même ligne horizontale, verticale ou diagonale qu'un autre pion de sa couleur: il peut alors retourner tous les pions adverses situés sur cette ligne, entre ses deux pions.

Exemple

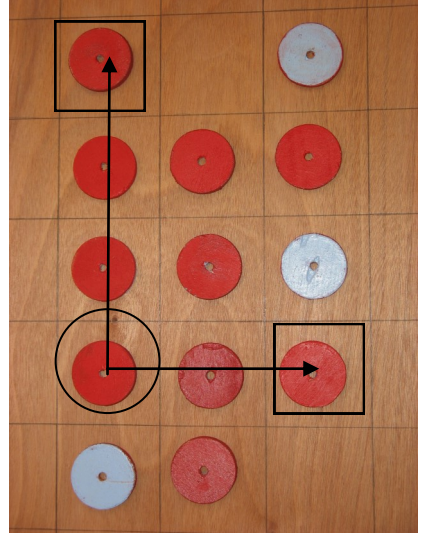
Les pions sont ainsi disposés avant que le joueur « rouge » ne dépose un nouveau pion.



Le joueur « rouge » pose son pion (à l'emplacement indiqué par un cercle sur l'image ci-dessous)



Le joueur « rouge » peut alors retourner tous les pions bleus situés entre le pion qu'il vient de poser et un autre de ses pions déjà posé, situé sur une même ligne horizontale, verticale ou diagonale (aux emplacements indiqués par des carrés sur l'image ci-dessous).



Les pions doivent être posés à proximité immédiate d'un pion déjà posé. Pour pouvoir retourner les pions adverses, il ne doit pas y avoir de case vide entre le pion qui vient d'être posé et le pion déjà posé sur le plateau. Si on ne peut retourner aucun pion, on passe un tour.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les cases sont remplies ou lorsqu'aucun des 2 joueurs ne peut plus retourner de pions.

Le gagnant est celui qui a le plus de pions de sa couleur sur le plateau.

**Jeu fabriqué par l'Atelier Jouets au Centre Social
du Pays de La Guerche de Bretagne.
Année 2008.**

22—JEU DES SERPENTS ET ECHELLES



Contenu :

1 plateau de 100 cases
1 dé
6 pions

Age : à partir de 5 ans

Durée d'une partie : environ 30 minutes

Nombre de joueurs : de 2 à 6

But du jeu : Arriver à la dernière case avant les autres.

Début de la partie :

Le plus jeune commence.

Le joueur lance le dé et avance d'autant de cases que de points sur le dé.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Celui qui tombe sur une case dans laquelle il y a le pied d'une échelle monte le long de celle-ci jusqu'en haut.

S'il tombe sur une case dans laquelle il y a la queue d'un serpent, il doit redescendre jusqu'à la tête du serpent.

Le premier arrivé à la case 100 a gagné.

Les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

Vers la fin, si le joueur tire un dé qui ne lui permet pas d'arriver exactement à la case 100, il recule du nombre de points supplémentaires sur le dé.

23 - Skieurs



Créé par Tristan et Maxime dans le cadre des TAP à Visseiche en 2014

Contenu :

5 skieurs, 1 dé, 3 cartes « Père-Noël », 1 plateau de jeu

But du jeu :

Etre le premier à franchir la case « Arrivée » en faisant le chiffre exact.

Déroulement :

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiquées.

Cases spéciales :

- *Sapin* : Reculer d'1 case
- *Ours* : Reculer de 2 cases
- *Avalanche* : Retourner à la case départ
- *Téléski* : Se rendre à l'autre case Téléski (avant ou arrière)
- *Flocon de neige* : Avancer d'1 case
- *Père-Noël* : Tirer 1 carte et suivre les indications (avancer d'1, 2 ou 3 cases)

24 - SKIS DE TERRE



Contenu :

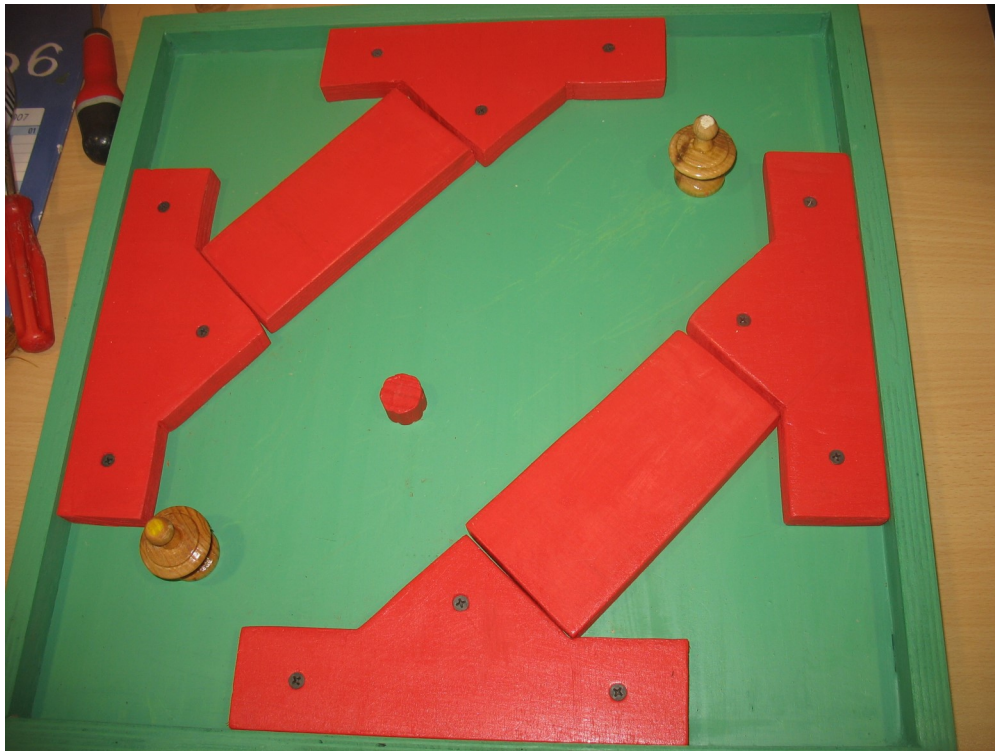
2 paires de skis de terre

But du jeu de la course en skis:

Chaque paire de skis peut accueillir 1, 2 ou 3 joueurs.

Il s'agit de réaliser un parcours donné le plus rapidement possible. On soulève les skis grâce aux cordelettes situées à l'avant et à l'arrière des skis. Il faut à la fois tirer les cordelettes avec les mains et soulever les pieds posés sur les skis. L'exercice est plus compliqué à 2 ou 3 : les gestes doivent être coordonnés.

25 - Table à glisser



Contenu :

Plateau de jeu, règle du jeu, 2 barrières, 4 poignées, 2 palets.

Nombre de joueurs : 2 ou 4 joueurs

Age minimum : 5 ans

But du jeu :

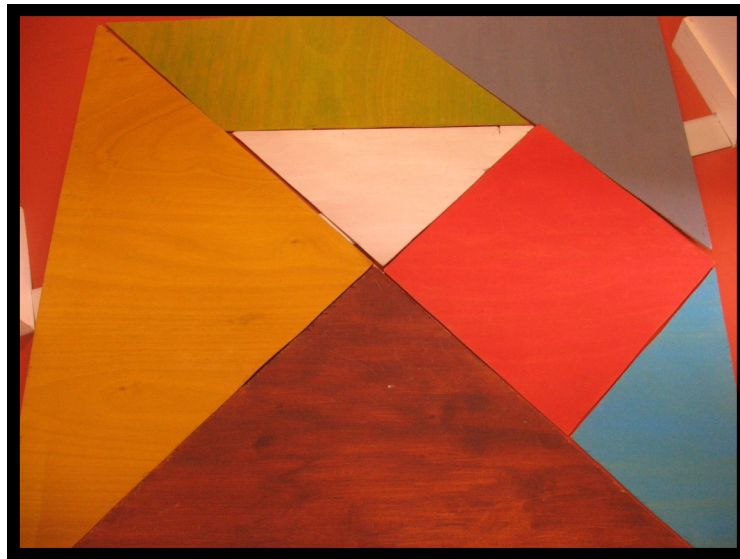
Défendre son camp et marquer en envoyant le palet dans les camps adverses.

Règle du jeu :

A chaque fois que vous encaissez un palet, on vous compte un point. Lorsqu'un joueur totalise 5 points, il est éliminé et l'on ferme son camp à l'aide d'une barrière. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 joueurs qui disputeront la finale face à face.

Les lignes divisant la surface de jeu en 4 secteurs ne peuvent être franchies par la poignée des joueurs. Tous les coups directs et indirects sont permis.

26 - TANGRAM



Contenu

Le tangram se

compose de 7

pièces qui peuvent se juxtaposer pour former un grand carré :

- 5 triangles isocèles rectangles de trois tailles différentes
- 1 carré
- 1 parallélogramme
- un recueil de formes géométriques

Histoire

L'âge du jeu de tangram, appelé en chinois « Tchi'i Tchi'iao pan », « La plaquette de sagesse » ou encore « La plaquette aux sept astuces » n'est pas connu, mais il semble remonter à la haute antiquité. Les premiers ouvrages connus le décrivant remontent à la fin du XVIII^e siècle. Ce jeu est donc dans le domaine public.

Une légende dit qu'il y a 1000 ans en Chine un homme du nom de « Tan », fit tomber un carreau qui se brisa en 7 morceaux. En essayant de rassembler les morceaux pour reconstituer le carreau, l'homme s'aperçut qu'avec les 7 pièces il était possible de créer de formes multiples, d'où l'origine du jeu de tangram

Règles du jeu

Dans sa fonction de casse-tête, le but du jeu est de reproduire une forme donnée, généralement choisie dans un recueil de modèles. Les règles sont simples : on utilise *toujours la totalité* des pièces qui doivent être posées à plat et *ne pas se superposer*.

Les modèles sont très nombreux, on en répertorie presque 2 000 dont certains extrêmement difficiles. On peut les classer en deux catégories : les modèles géométriques et les modèles figuratifs.



27- LE VERGER GEANT



Un jeu coopé-
joureux à partir de 3 ans

ratif pour 1 à 4

Contenu :

10 pommes, 10 poires, 10 cerises, 10 prunes, 4 paniers, 1 puzzle de 9 pièces représentant le corbeau, 1 dé avec couleurs et symboles, 1 plan de jeu

Réussirons-nous à remplir les paniers avec les fruits gagnés grâce au dé de couleur, avant que le corbeau ne vienne les manger ? Une des originalités du jeu tient dans la qualité des pièces : les pions sont des fruits en bois que l'on place dans de vrais paniers. C'est d'autre part un jeu coopératif où les joueurs jouent tous contre le corbeau et vont donc, ensemble, tous gagner ou tous perdre.

Le plateau représente quatre arbres fruitiers sur lesquels sont posées des reproductions de fruits en bois coloré. Chaque joueur dispose d'un vrai petit panier. Chacun à son tour lance le dé de couleur et a le droit de cueillir un fruit de la couleur correspondante qu'il met dans son panier. Attention! Sur une face du dé figure le dessin d'un corbeau. Quand cette face apparaît, on ajoute une pièce à un puzzle corbeau. Si le puzzle est reconstitué avant que tous les fruits aient été cueillis, le corbeau est prêt à manger des fruits et tous les joueurs ont perdu. Dans le cas contraire, tout le monde a gagné.

Jeux extérieurs :

Mölkky

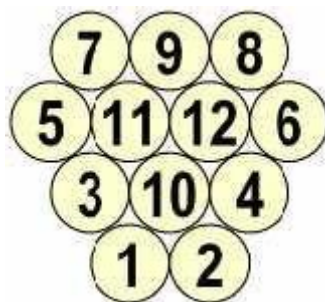
Contenu : 12 quilles et le lanceur (le mölkky)

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.



Placement des quilles :



Marquer des points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **ENTIÈREMENT** et ne repose sur aucune autre. Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

Élimination :

Tout joueur qui commet trois fautes (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Partie suivante :

Les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente : le dernier d'abord, etc.

Variantes du Molkky:

- **La Marseillaise:**

Les règles sont les mêmes sauf qu'il faut faire 51 points à la place de 50 (se joue évidemment à l'apéro).

- **Avec ou sans annonce:**

Le principe est simple mais très amusant. On peut jouer sans annonce et dans ces cas-là on compte les points comme dans la règle de base mais si on annonce de faire tomber une quille c'est là que tout peut se jouer.

Exemple: Christophe à 15 points et annonce le 12: le 12 tombe Christophe ajoute le double de la quille tombée à son score (c'est à dire 24) ce qu'il lui fait 39 points .S'il manque le 12, il n'a plus que 3 points. S'il manque le 12 mais touche la quille 8, on lui retire quand même 12 points et on relève la quille 8 où elle vient de tomber.

Il est possible également d'annoncer plusieurs quilles et le principe est le même; si les quilles annoncées tombent on double; si on y arrive pas on a autant de points en moins que de quilles annoncées.

Exemple: Christophe annonce 5 quilles à terre, les 5 quilles tombent : Christophe gagne 10 points; il n'y arrive pas il perd 5 points.

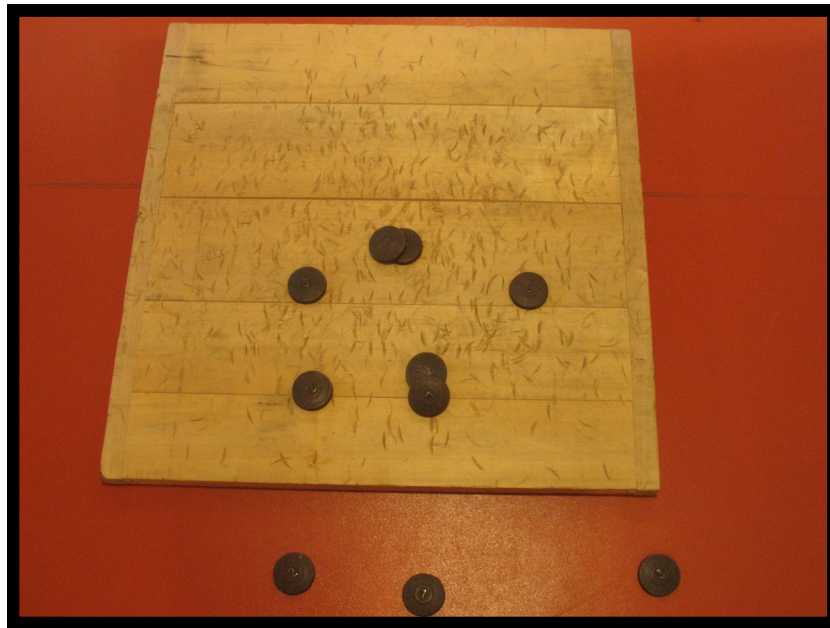
- **50 zap**

Pour ceux qui jouent au fléchettes, c'est le même principe que le 321 zap. On garde les règles de base et on ajoute juste un point supplémentaire: si un joueur égalise le total d'un adversaire, ce dernier retourne à zéro. L'une des techniques à avoir pour cette variante est de rester juste derrière son adversaire, d'égaliser son score dans la dernière ligne droite pour ensuite finir en beauté.

Sinon il existe également 2 autres jeux de molkky:

- Le mémolkky (les règles sont les mêmes que le jeu de base sauf que les numéros sont placés sous les quilles).
- Le molkky couleur (créer pour les enfants) où le principe étant qu'un enfant devra faire tomber les quilles de sa couleur pour gagner des points. S'il fait tomber une autre couleur, alors il donne des points à son camarade.

PLANCHE A PALETS



CONTENU

1 planche en bois et 12 palets

UN PEU D'HISTOIRE

Ce jeu semble dériver des anciens jeux de palets pratiqués autrefois sur les chemins avec des pierres. Les jeux de Péioù (Trégor) et du Pêchoù (Plougastel-Daoulas) sont des vestiges de ces vieux jeux. Dès le début du 20ème siècle, les palets (désormais en fonte) furent utilisés sur des planchers lors des foires, comme par exemple : les planchers de balances à bétail. L'entre-deux guerres vit le jeu se développer et aujourd'hui, c'est un jeu connu dans presque toutes les maisons d'Ille et Vilaine.

LE BUT DU JEU

Le jeu consiste à approcher les palets le plus près possible d'un maître lancé sur un plancher de bois afin de marquer en premier un nombre déterminé de points. Chaque palet (d'une même équipe) le plus près du maître vaut un point.

LE DEROULEMENT DE LA PARTIE - LES JOUEURS

Les parties se jouent en individuel, par équipes de deux, de trois ou de quatre. La ligne de lancer est à 5 m de la planche. Chaque joueur joue deux palets à la suite. Le premier joueur lance le maître, puis ses palets. Aussitôt, un joueur de l'équipe adverse joue également les siens. S'il ne prend pas le point, il doit rejouer (en doublette) ou laisser un équipier jouer. Le principe est que l'équipe qui n'a pas le point doit jouer jusqu'à reprendre le point, et ainsi de suite. La mène s'arrête lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets et les points sont alors comptés. La première équipe arrivée à 12 points remporte la partie (à 15 en finale). Si un palet enlève le maître de la planche, la manche est annulée.

BOULES DE PETANQUE



Contenu : 8 boules et 1 cochonnet

Le but du jeu

C'est de jeter une boule le plus près possible du cochonnet ou bouchon, petite boule de bois.

A combien joue-t-on ?

On peut jouer seul contre un adversaire : c'est le « tête à tête » ou bien, comme c'est le cas le plus souvent constituer des équipes de 2 (« doublettes ») ou de 3 joueurs (« triplettes »). En tripléte, chaque joueur dispose de 2 boules. En doublette et en tête à tête, chacun a droit à 3 boules.

Où joue-t-on ?

La pétanque se pratique partout. Mais il vaut mieux que le terrain soit plat et que ses dimensions soient comprises entre 3 et 4 m de large et une douzaine de mètres de long.

En début de partie, un joueur trace un cercle au sol. C'est de l'intérieur de ce cercle que l'on lancera les boules mais, auparavant, il faut lancer le cochonnet à une distance comprise entre 6 et 10 m du cercle.

Comment joue-t-on ?

La partie se joue en général en 13 points. Le point appartient à la boule la plus près du cochonnet. L'adversaire doit continuer à jouer ses boules jusqu'à ce qu'il reprenne le point c'est-à-dire palce à son tour sa boule le plus près du cochonnet. Chaque boule d'une même équipe, si aucune boule de l'équipe adverse n'est plus près du but, compte pour un point. On compte les points lorsque toutes les boules ont été lancées, à la fin de la « mène ». La partie est composée de plusieurs mènes, autant qu'il en faudra pour arriver le premier à 13.

Tu tires ou tu pointes ?

Il y a deux façons principales de lancer les boules:

- « Pointer », c'est jeter la boule avec adresse pour chercher à s'approcher le plus près possible du cochonnet et donc à faire le point.
- « Tirer », c'est jeter la boule avec plus ou moins de force afin de déloger la boule adverse qui avait le point jusqu'alors.

SACS A PATATES



7 sacs à patates

sac jute pour courses endiablées

C'est le traditionnel sac à patates qui anima les kermesses.

L'ATELIER JOUETS



L'Atelier Jouets est une activité d'insertion sociale qui se charge de récupérer des jouets usagés et de leur redonner une seconde vie avant de les redistribuer auprès de différentes structures.



Cet atelier est le fruit d'un travail commun à l'équipe du CDAS de Janzé, du Centre Social de La Guerche de Bretagne et de l'ADMAR de La Guerche et plus largement du service famille ADMAR du Pays de Vitré. Il est subventionné par le Conseil Général.

Les séances ont lieu tous les 15 jours, le mardi de 13h30 à 16h30, au Centre Social de la Guerche de Bretagne.

Depuis 2008, les participants de l'Atelier Jouets fabriquent des jeux géants en bois. Ces jeux viennent ensuite alimenter la Ludothèque du Centre Social de la Guerche de Bretagne et sont utilisés lors d'animations avec les enfants, les personnes âgées. Ils sont également empruntés régulièrement par les écoles, les associations ...

FABRICATION DE JEUX EN BOIS ... EN IMAGES



Un travail ...



... d'équipe



23 bis, Av du Gal Leclerc 35130 LA GUERCHE DE BRETAGNE
 ☎ : 02 99 96 22 44 - ☎ : 02 99 96 01 61 - site internet : <http://centresocial-laguerche.fr>
 e-mail : ludoperisco@centresocial-laguerche.com



Convention prêt de jeux géants

Entre

"La Ludo", ludothèque du centre Social du Pays de La Guerche de Bretagne,
 23 bis Av. Gal. Leclerc, 35130 LA GUERCHE DE BRETAGNE – 02.99.96.22.44
 Représentée par Sabrina Charil

Et le demandeur

Adresse :

Téléphone.....

Les grands jeux sont en partie réalisés par « l'atelier jouets »(atelier d'insertion sociale et professionnelle)

"La Ludo" s'engage à prêter jeux (choix des jeux fait au préalable avec la structure, liste des jeux ci-joint)
 pour la période du au

Le demandeur s'engage :

A fournir un chèque de caution de 250€ qui sera encaissé uniquement si un jeu n'était pas rendu ou rendu incomplet et inutilisable.

A payé 5€ par jeu emprunté

A adhérer au Centre social :
 adhésion familiale annuelle de 10€ (communes du canton), 20€ (hors canton)
 adhésion associative de 30€ (communes du canton), 40€ (hors canton)

A rendre les jeux dans les délais prévus. Date de retour :

→ A vérifier avec l'animatrice ou un bénévole de "La Ludo", le nombre de pièces des jeux ainsi que l'état à l'emprunt et au retour.

→ A prévenir l'animatrice s'il manque des pièces ou un jeu.

* Dans le cas où il manquerait une ou des pièces, le demandeur dispose d'un mois pour, soit fabriquer une nouvelle pièce si cela est possible, soit la trouver et/ou commander à l'éditeur du jeu. Si la pièce manquante n'était pas remplacée dans les délais, La Ludo s'autorise à refacturer la pièce ou le jeu si nécessaire.

* Dans le cas où un jeu ne serait pas restitué (perdu...), il sera remplacé, soit par la structure, soit par "La Ludo", auquel cas, il sera refacturé au demandeur.

Fait à Le/...../.....

Signature (NOM, prénom):

Pour La Ludothèque :

Pour le demandeur :



*Availles-sur-Seiche, Domalain, Drouges, La Guerche de Bretagne,
 Moussé, Moutiers, Rannée, La Selle Guerchaise, Vergéal, Visseiche.*



23 bis, Avenue du Général Leclerc B.P. 33015, 35130 LA GUERCHE DE BRETAGNE
☎ : 02 99 96 22 44 - Fax : 02 99 96 01 61
E-mail : accueil@centresocial-laguerche.com - Site : centresocial-laguerche.fr

La Guerche-de-Bretagne,
Le

Objet : Facturation Ludothèque.

FACTURE

Location de ... Grands jeux x 5 € : €

TOTAL €

Valeur de € en votre aimable règlement. Merci de libeller votre chèque à l'ordre du **CENTRE SOCIAL**.

Avec nos remerciements,

S. CHARIL,
Responsable ludothèque.



Availles-sur-Seiche, Domalain, Drouges, La Guerche de Bretagne,
Moussé, Moutiers, Rannée, La Selle Guerchaise, Vergéal, Visseiche.