

# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

## JEU DE NIM

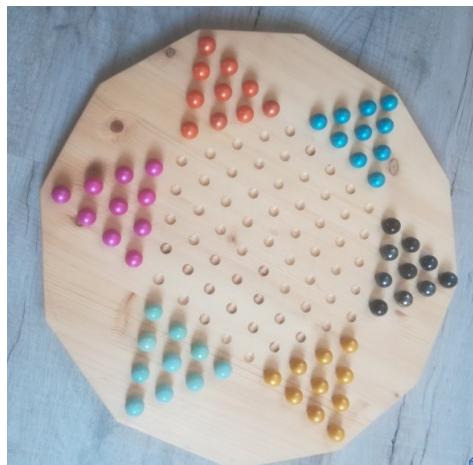
**Nombre de joueurs :** 2

**Temps de jeu :** court

**Règle :** Enlever de 1 à 3 bâtons par tour. Le joueur qui enlève le dernier bâton à perdu.



52 X 15 X 5 cm



## DAMES CHINOISES

**Nombre de joueur :** 2 – 4 ou 6

**Temps de jeu :** moyen

**Règle :** Partir de sa pointe pour remplir la pointe en face de soi. Les billes avancent de 1 case par tour, ou autant de fois que possible en passant en ligne droite au-dessus d'une autre bille.

55 X 55 X 5 cm

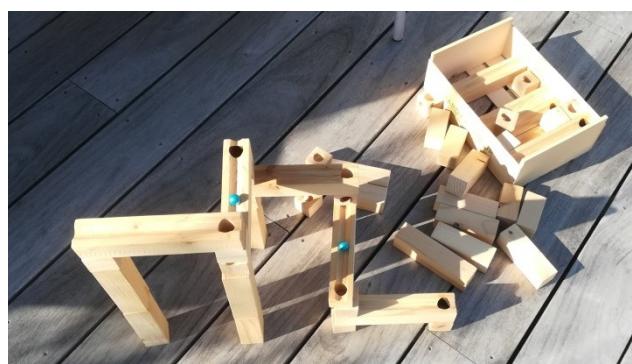
## SOLITAIRE

(Face inverse des dames chinoises)

**Nombre de joueur :** 1

**Temps de jeu :** court à moyen

**Règle :** Supprimer les billes jusqu'à la dernière en les sautant en lignes droites. Plusieurs départs possibles : croix, triangle...



## JEU DE BILLES

**Nombre de joueur :** 1

**Temps de jeu :** moyen

**Règle :** Construire un parcours pour faire rouler la bille jusqu'en bas.

# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

## JEU DU CLOWN

**Nombre de joueurs :** 1 à 4

45 X 40 X 25 cm

**Temps de jeu :** court

**Règle :** Tirer 3 balles à tour de rôle et essayer de passer à travers le nez du clown. Le joueur qui passe le plus à gagner.



## TANGRAM GÉANT

**Nombre de joueurs :** 1 à 2

**Temps de jeu :** court à moyen

**Règle :** Reconstituer la silhouette choisie. A 2 joueurs, le plus rapide remporte la manche.

Évolutif dépassant 1m

## LABYRINTHE À BILLE

**Nombre de joueurs :** 1 à 4

70 X 70 X 10 cm

**Temps de jeu :** moyen

**Règle :** Pivoter le labyrinthe pour que la bille suive le parcours jusqu'au centre. A plusieurs joueurs, chacun se positionne sur un côté du labyrinthe pour le pivoter, le jeu devient alors collaboratif.



## LA MEULE

**Nombre de joueurs :** 1

132 X 40 X 50 cm

**Temps de jeu :** court

**Règle :** faire tourner la meule pour obtenir le meilleur score : 100. Mais un peu trop fort et c'est perdu !

# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

## LE TROU QUI MONTE



**Nombre de joueur :** 1

125 X 50 X 50 cm

**Temps de jeu :** moyen

**Règle :** Tirer sur les poignées pour faire monter le rond de bois avec la bille dedans. Le but est d'arriver en haut sans faire tomber la bille. A plusieurs, le plus rapide gagne. On peut choisir son parcours.

## LE SIEGE DU CHÂTEAU

**Nombre de joueurs :** 1 à 4

150 X 80 X 40 cm

**Temps de jeu :** court

**Règle :** Faire tomber les 7 tours à l'aide de flèches (arbalètes).



## JEU DE PENTAMINO



**Nombre de joueurs :** 1 à 2

62 X 30 X 8 cm

**Temps de jeu :** court

**Règle :** assembler des pièces des pièces de bois pour former des rectangles de plus en plus grands. A deux joueurs, le plus rapide choisit la nouvelle pièce de bois pour son adversaire.

## MIKADO

**Nombre de joueur :** 1 à 4

**Temps de jeu :** moyen

**Règle :** retirer les baguettes Mikado sans bouger les autres. On peut retirer tant que rien ne bouge. Le gagnant est le joueur ayant marqué le plus de points selon les baguettes ramassées.



Évolutif, bâton de 65 cm

3

## GENSER Laurent Sophrologue EI

Siège social : 79 impasse du Chardonneret – 76 760 YERVILLE

SIRET 908 321 318 00010

06.17.87.29.33 – Mail : [glsophro@gmail.com](mailto:glsophro@gmail.com) – Site : <http://www.glsophro.com>

# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

## MÖLKKY



**Nombre de joueur :** à partir de 2 (peut se jouer en équipe)

**Temps de jeu :** moyen

50 X 50 X 20 cm

**Règle :** Faire tomber les quilles à tour de rôle. Le gagnant doit marquer 50 points exactement. Si une quille tombe, le joueur marque la valeur de la quille, si plusieurs quilles tombent, il marque le nombre de quilles tombées. Si les 50 points sont dépassés, il retombe à 25.

## PIUSSANCE 4

**Nombre de joueur :** 2

70 X 60 X 40 cm

**Temps de jeu :** court

**Règle :** jouer ses jetons à tour de rôle pour être le premier à en aligner 4 en ligne, colonne ou diagonale.



## LANCER D'ANNEAUX

**Nombre de joueur :** 1 à 4

**Temps de jeu :** court

80 X 80 X 20 cm

**Règle :** Lancer les 3 anneaux de sa couleur (vert - blanc - bleu - rouge) sur la croix au sol. Si l'anneau entoure un pieu, les points sont marqués. Le plus haut score remporte la manche.

## PATATRA

45 X 45 X 10 cm

**Nombre de joueur :** à partir de 1

**Temps de jeu :** court

**Règle :** Faire tomber les cylindres en lançant la balle. *Version silencieuse.*



# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE



## DOMINO

Évolutif, domino de 15X8 cm

**Nombre de joueur** : 2 à 4

**Temps de jeu** : moyen

**Règle** : Se débarrasser de tous ses dominos en les posant à tour de rôle. Une face de vos dominos a le nombre de points d'un domino posé, c'est bon ! Sinon c'est la pioche.

## QUILLES

**Nombre de joueur** : à partir de 1

10 quilles de 25 cm de haut

**Temps de jeu** : court

**Règle** : 2 essais pour faire tomber les quilles. (Modèle en bois en cours de fabrication)



## PÊCHE A LA LIGNE

**Nombre de joueur** : 2 à 4

Espace conseillé de 1m X 1m

**Temps de jeu** : moyen

**Règle** : Pêcher un maximum de poisson à l'aide de la canne.

## ÉCHASSES

Petit seau de 20 cm de haut

**Nombre de joueur** : 2 à 6 (peut se jouer en équipe)

**Temps de jeu** : court

**Règle** : Chausser les sauts de couleur en tenant la cordelette et se déplacer sur un parcours. Le plus rapide et habile gagne.



# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

## CROQUET

**Nombre de joueur :** 2 à 4

Évolutif jusque 10 m

**Temps de jeu :** moyen

**Règle :** faire circuler sa bille de bois à travers le parcours d'arceaux. Les joueurs partent de chaque côté du parcours.

Le 1er qui touche le piquet d'en face à gagné.



## FUSÉE À EAU

Fusée décollant à plus de 15 m

Animation faite par un adulte formé au maniement de l'engin. Respecter un périmètre de sécurité.

De l'eau, des bulles à l'aide de la pompe, et la bouteille s'envole à plus de 10 mètres !



## BOMBOLÉO

**Nombre de joueur :** 2 à 4

43 X 43 X 50 cm

**Temps de jeu :** court

**Règle :** Lancer le dé et poser une pièce en bois sur le cercle correspondant. Si le disque bascule et que les pièces tombent, c'est perdu !



## ATTRAPE BÂTON

**Nombre de joueur :** 2

**Temps de jeu :** court

**Règle :** Un joueur saisie une boule reliée à un câble et tire dessus pour faire tomber un bâton que le 2ème joueur doit saisir au vol.

120 X 50 X 200 cm

# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

## JEU DE LA GRENOUILLE

**Nombre de joueur :** 1 à 4

**Temps de jeu :** court

**Règle :** Lancer les 10 palets à 3m50 de distance, ceux qui passent par les trous, la bouche de la grenouille marquent des points. Additionnez-les et la plus grande valeur remporte la manche.

40 X 60 X 120 cm



## CORN HOLE

**Nombre de joueur :** 2

**Temps de jeu :** moyen

40 X 90 X 30 cm



**Règle :** Lancer les 4 sacs à tour de rôle de 4 à 8m (selon âges et niveaux) de distance.

3 points pour un sac dans le trou, 1 point par sac sur la planche, 0 point pour le sac au sol. Le joueur qui a le plus de points ôte les points de son adversaire et remporte le set. Le premier à 21 points au total remporte la manche.

## Les projets :

Différents types de billards (hollandais, japonais, à rebonds), des tables à glisser et à élastiques, le fakyr, skis à 2, Roll-up, mur de briques...

Et pourquoi pas ? étoffer avec vos propositions ?

# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

## FEUILLE DE RÉSERVATION

Date de location : \_\_\_/\_\_\_/202 \_\_\_ Nom et signature :  
Adresse personnelle :

Adresse de la manifestation (si différente) :

<b>Sélection des jeux</b>		
Nim		Puissance 4
Dames chinoises / Solitaire		Lancer d'anneaux
Parcours de bille		Patatra
Jeu du clown		Domino
Tangram double géant		Quilles
Labyrinthe à bille		Pêche à la ligne
La meule		Échasses
Trou qui monte		Croquet
Siège du château		Fusée à eau
Pentamino		Bomboléo
Mikado		Attrape bâton
Mölkky		Jeu de la Grenouille
Corn Hole		

Montant indicatif de la location :

Tarif de location de 8 € à 15 € le jeu à la journée, 14 € à 25 € le week-end entier

Enlèvement sur Yerville gratuit, livraison payante au-delà de 15 km.

(TVA non applicable, art. 293 B du CGI)

# JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

## Conditions générales de location de jeux en bois

### DISPOSITIONS GÉNÉRALES :

#### 1- Champ d'application

Les présentes conditions générales réglementent la location réalisée par Laurent Genser El auprès de sa clientèle (ci-après dénommé le « Client »). Elles constituent le fruit d'une négociation commerciale entre le Client et Laurent Genser El et prévalent sur les conditions du Client sauf acceptation formelle et écrite de Laurent Genser El.

#### 2- Commande

Toute commande implique de plein droit l'acceptation sans réserve par le Client de l'intégralité des dispositions des présentes Conditions Générales. Toute commande fera l'objet d'une acceptation par le renvoi du devis signé par le client. La réservation sera effective à la réception de l'acompte indiqué dans le devis. A défaut d'indication spécifique sur le devis, le montant de l'acompte est fixé à 50% du montant TTC du devis. Toute commande sera définitive et ne pourra être annulée que dans les conditions prévues à l'article 3. Toute demande de modification de commande par le Client sera soumise à l'acceptation de Laurent Genser El.

#### 3- Annulation

En cas d'annulation et à défaut d'indication spécifique sur le devis, le Client devra verser à Laurent Genser une indemnisation forfaitairement fixée. Les indemnisations dues suite à l'annulation de la commande sont les suivantes :

- annulation 2 semaines avant la date de l'enlèvement du matériel : 20% de la valeur de la commande
  - annulation 1 semaine avant la date de l'enlèvement du matériel : 30% de la valeur de la commande
  - annulation 48 heures avant la date de l'enlèvement du matériel : 100% de la valeur de la commande
- L'acompte versé pourra être remboursé pour partie si le versement a été supérieur aux indemnisations ci-dessus.

#### 4- Prix

Le prix est mentionné au moment de la Commande. Il s'entend taxes comprises et hors frais de livraison. Les frais supplémentaires de livraison sont fixés lors de la Commande (1 Euro du kilomètre au-delà de 15 km du domicile de Laurent Genser El). Le client peut prendre en charge les jeux loués et les rapporter.

#### 5- Paiement

Les conditions de paiement sont indiquées dans le devis. A défaut d'indication les factures sont payables à réception de la location, par carte bleue, par chèque, virement ou espèces. Sans préjudice de résiliation du contrat et de ses conséquences, toute facture impayée à son échéance emportera de plein droit et sans mise en demeure l'application des intérêts de retard fixés à trois fois le taux d'intérêt légal en vigueur.

#### 6- Résiliation

Si le Client ne respecte pas l'une de ses obligations contractuelles, notamment son obligation de paiement, Laurent Genser El aura de plein droit la faculté de résilier le contrat à tout moment et sans indemnité, huit (8) jours après l'envoi d'une mise en demeure par lettre recommandée avec avis de réception restée sans effet. Le Client devra alors verser la totalité du Prix convenu lors de la commande.

#### 7- Citation et communication

Laurent Genser El s'autorise à citer/exploiter, dans ses outils d'information internes comme externes, ainsi que dans tout autre support de communication, la Prestation/Location/Vente que Laurent Genser El a effectuée pour le compte de son client. Laurent

Genser El pourra également prendre et utiliser des visuels de l'opération. Si le client exige une confidentialité totale, il devra en informer Laurent Genser El par écrit avant la date de l'opération.

#### 8- Données personnelles

Le traitement des données personnelles est impératif pour la gestion des commandes et des fournitures y étant relatives. Laurent Genser El, en tant que responsable de traitement des données personnelles du Client, s'engage à stocker dans ses archives, ces données dans le respect de la législation et de la réglementation applicables, en particulier la loi n°78-17 dite « Informatique et Libertés » modifiée et les articles 16 et 17 du R.G.P.D. Les données personnelles du Client seront conservées par Laurent Genser El pendant toute la durée des relations contractuelles et, le cas échéant, durant les durées de prescription applicable. Le Client pourra à tout moment, exercer son droit d'accès, de rectification, d'effacement et d'opposition, droit à la limitation du traitement, droit à la portabilité des données et droit de ne pas faire l'objet d'une décision individuelle automatisée auprès de Laurent Genser El sur l'email dédié [glsophro@gmail.com](mailto:glsophro@gmail.com)

#### 9- Droit applicable et compétence

Ces Conditions Générales, de même que toutes fournitures et commandes relatives seront régies dans tous leurs aspects par le droit français. Tous litiges ou désaccords concernant leur efficacité, validité, exécution, interprétation, annulation ou résiliation, seront de la compétence exclusive des juridictions de PARIS.

#### 10- Non-renonciation

Le fait pour l'une ou l'autre des Parties de ne pas se prévaloir de droits accordés par une clause du contrat ou le fait pour l'une ou l'autre Partie de ne pas demander ou exiger l'application, l'exécution ou l'observation d'une disposition, obligation ou condition prévue par le contrat, n'affectera pas le droit de l'une ou l'autre Partie d'en exiger l'exécution ou l'observation ultérieurement.

#### 11- Réservation

Les réservations s'effectuent par le Client auprès de Laurent Genser El par téléphone, par mail ou par courrier. Toute réservation par téléphone doit être confirmée par le retour d'un devis signé dans un délai minimum de 48h avant le début de la location. Les réservations ne sont acceptables que dans la limite des stocks disponibles. Une caution de cent (100) Euro est versée à la livraison par le client jusqu'à six (6) jeux, la caution est de deux cent (200) Euro à partir de sept (7) jeux loués. La caution sera restituée au retour du matériel, après contrôle et essai, réparation éventuelle et paiement intégral de la location.

#### 12- Enlèvement du matériel

Le matériel est remis en parfait état de fonctionnement ; celui-ci peut être également contrôlé par le Client avant chaque location. Les enlèvements et retours se font dans un cadre défini par les deux parties : dates, horaires, enlèvement par le client au 79 impasse du chardonneret, 76760 Yerville (sans frais), déposé sur le lieu de la manifestation par Laurent Genser El (au coût de 1 Euro du km au-delà de 15 km de Yerville, 76760).

#### 13- Livraison-réception

La réception de l'équipement résulte de la signature par le Client de la facture faisant office de bon de livraison. Le Client assume l'ensemble des risques liés au matériel, en tant que gardien.

#### 14- Durée de location

Le matériel est accompagné de la facture sur laquelle

figure la date et l'heure d'enlèvement ainsi que le jour où il doit être rendu. La durée se calcule par journée de 24 heures, du jour/heure de l'enlèvement au jour/heure de la réintégration du matériel dans les locaux du bailleur. La location du matériel au tarif Week-End correspond à un enlèvement au plus tôt la veille au soir à partir de 16h00 et un retour le lendemain du dernier jour de location au plus tard à l'heure définie avec Laurent Genser El.

#### 15- Restitution du matériel

Le Client restituera le matériel au jour et horaire ouvrable prévu à la commande. Tout prolongement devra être demandé au minimum 48 heures à l'avance et ne pourra être effectif qu'après l'accord de Laurent Genser El. Cette prolongation devra être validée dans les mêmes délais par un nouveau bon de commande qui devra faire l'objet d'une confirmation. Toute restitution effectuée avant la date prévue sera facturée selon les termes de la commande passée initialement. Le Client sera tenu responsable des préjudices que subiraient Laurent Genser El et sa clientèle pour tous retards dans la restitution du matériel. Tout dépassement entraînera une facturation complémentaire. Aucune contestation ne pourra être retenue après une location si l'état du matériel n'a pas été testé et vérifié à son retour en présence par Laurent Genser El. En cas de restitution d'un matériel endommagé, le Client devra indemniser Laurent Genser El au titre des frais de remise en état nécessaire. L'indemnité due dans ce cas par le Client pourra être imputée sur la caution. Le client demeure totalement responsable de tout vol total ou partiel, dégradation, perte ou dommage subis par le matériel.

#### 16- Propriété du matériel

Le matériel demeure la propriété exclusive de Laurent Genser El. Le Client doit faire respecter à ses frais le droit de propriété de Laurent Genser El. Aucun droit réel ni sûreté sur le matériel ne peut être consenti par le Client. Le Client doit aviser immédiatement Laurent Genser El en cas de saisie, en prenant toute mesure pour assurer la sauvegarde du matériel et la mainlevée de la saisie. Le Client ne peut céder ou sous-louer le matériel. Jusqu'à la complète restitution du matériel, le Client supportera le risque de perte et des dommages que le matériel pourrait subir ou occasionner pour quelle que cause que ce soit.

#### 17- Responsabilités

Le Client sera responsable à l'égard des tiers de l'utilisation du matériel sans recours contre Laurent Genser El à quelque titre que ce soit. La responsabilité de Laurent Genser El ne saurait être engagée suite au non-fonctionnement ou mauvais fonctionnement des matériels loués liés une mauvaise utilisation.

#### 18- Assurance

Le Client s'engage à souscrire une assurance garantissant d'une part, sa responsabilité civile et d'autre part les risques (vols, incendie, dégâts des eaux, ...). Lesdites polices d'assurance doivent être souscrites et maintenues par le Client auprès d'une compagnie notoirement solvable jusqu'à la restitution effective du matériel, et doivent impérativement stipuler que le Client agit tant en son nom qu'au nom et pour le compte de Laurent Genser El entre les mains duquel doivent être versées toutes les indemnités au titre de l'assurance dommage et perte. Le Client avise immédiatement de tout sinistre survenu au matériel ou provoqué par celui-ci et s'oblige à faire toutes les déclarations/formalités requises dans les délais prévus. Le Client demeure en tout état de cause gardien à ses frais du bien sinistré.