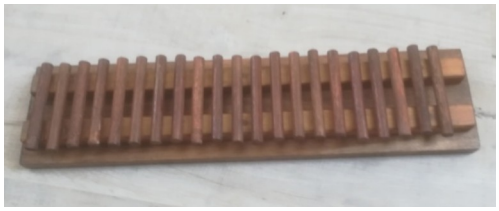
JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

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.

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 – Site : http://www.glsophro.com

JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

JEU DU CLOWN

45 X 40 X 25 cm



Nombre de joueurs : 1 à 4

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

70 X 70 X 10 cm



Nombre de joueurs : 1 à 4

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

132 X 40 X 50 cm

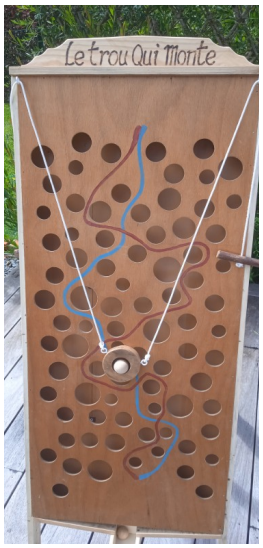
Nombre de joueurs : 1

Temps de jeu : court

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

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 – Site : http://www.glsophro.com

JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE



LE TROU QUI MONTE

125 X 50 X 50 cm

Nombre de joueur : 1

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.



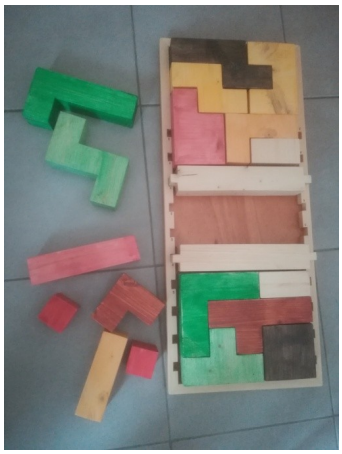
LE SIÈGE DU CHÂTEAU

150 X 80 X 40 cm

Nombre de joueurs : 1 à 4

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

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.

62 X 30 X 8 cm

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

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 – 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.

PUISSANCE 4

70 X 60 X 40 cm

Nombre de joueur : 2

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*.



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 – Site : http://www.glsophro.com

JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE



Évolutif, domino de 15X8 cm

DOMINO

Nombre de joueur : 2 à 4

Temps de jeu : moyen

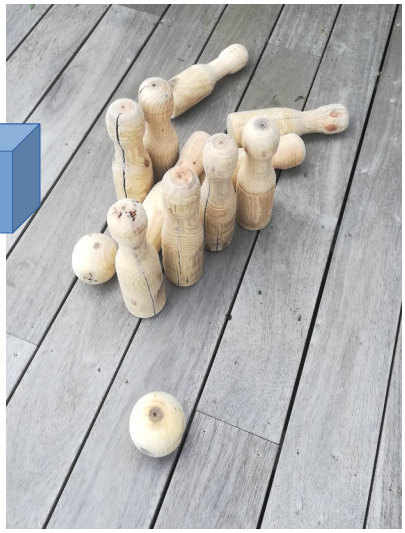
Règle : Se débarrasser de tous ses dominos en les posant à tour de rôle. Une face de vos dominos a le nombre de points d'un domino posé, c'est bon ! Sinon c'est la pioche.

QUILLES

Nombre de joueur : à partir de 1

Temps de jeu : court

10 quilles de 25 cm de haut



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

Temps de jeu : moyen

Espace conseillé de 1m X 1m

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

ÉCHASSES

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

Temps de jeu : court

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

Petit seau de 20 cm de haut



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 – Site : http://www.glsophro.com

JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

CROQUET
Nombre de joueur : 2 à 4

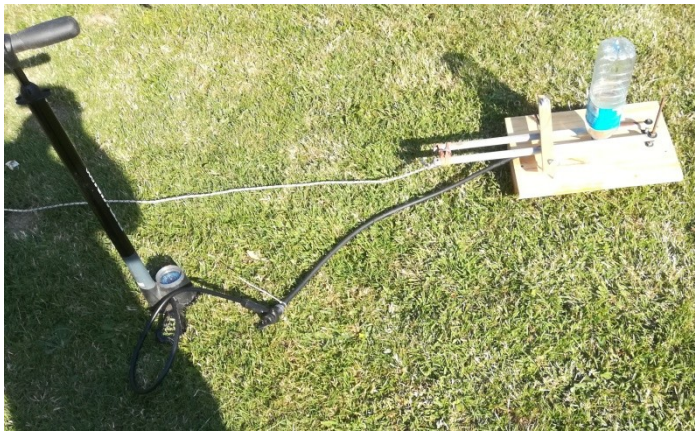
Évolutif jusque 10 m



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

120 X 50 X 200 cm

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.

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 – Site : http://www.glsophro.com

JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE



JEU DE LA GRENOUILLE

40 X 60 X 120 cm

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.



CORN HOLE

40 X 90 X 30 cm

Nombre de joueur : 2

Temps de jeu : moyen

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 à21 points au total remporte la manche.

ROLL UP

35 X 130 X 30 cm

Nombre de joueurs : 1 à 4

Temps de jeu : court

Règle : Chaque joueur joue 3 fois la boule. Placer la boule sur les 2 tiges vers le plus petit côté du jeu et la faire remonter vers les poignées en écartant les tiges, la laisser tomber dans le trou qui a la plus forte valeur. Le joueur ayant obtenu le plus haut score en 3 boules gagne la partie.





JEU DU FAKIR

50 X 50 X 120 cm

Nombre de joueurs : 1 à 4

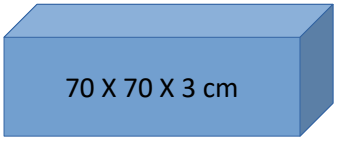
Temps de jeu : court

Règle : Lâcher les billes du haut du plateau. Elles tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe. Le gagnant est celui qui marque le plus de points. Suspens garanti !

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 – Site : http://www.glsophro.com

JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

JEU DU PALET BRETON





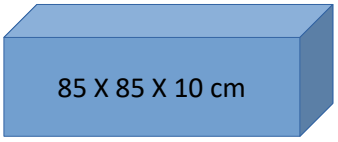
Nombre de joueurs : 2 à 6

Temps de jeu : moyen

Règle : Un premier joueur lance le maître sur la planche (3 essais, passer la main si raté), puis lance 2 palets. Le joueur adverse lance également 2 palets. Le joueur le plus près du maître mène et c'est à l'adversaire d'essayer de prendre le point. Les palets se lancent par nombre de 2. Si un joueur n'arrive pas à reprendre le point après ses 2 lancers alors c'est à son coéquipier de jouer. Bien sûr, si la partie est en individuelle, un joueur peut jouer 4 palets d'un coup.
Les points du set correspondent au nombre de palets de l'équipe proche du maître.
La manche se joue en 12 points (la finale en 15 points).



BLOCUS



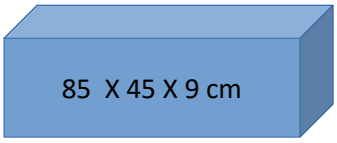
Nombre de joueurs : 2 ou 4

Temps de jeu : court

Règle : Placer les pions sur leurs couleurs respectives, chaque joueur possède 10 palissades. A tour de rôle, soit avancer son pion, soit bloquer l'adversaire. Il faut toujours laisser un passage. Le premier arrivé en face de son départ remporte la partie.

A 4 joueurs, chaque joueur possède 5 palissades.

PASSE-TRAPPE





Nombre de joueurs : 2

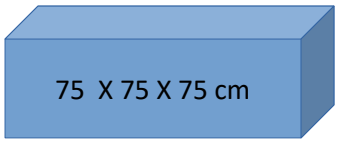
Temps de jeu : court

Règle : Faire passer tous ses palets par le trou chez l'adversaire à l'aide de l'élastique. Le premier à vider sa case remporte la manche !

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 – Site : http://www.glsophro.com

JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

CARROM





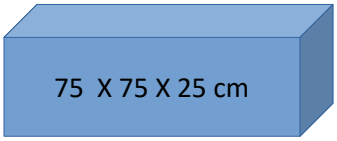
Nombre de joueurs : 2 ou 4

Temps de jeu : moyen

Règle : Billard indien, où le doigt propulse un lanceur. Il faut être le premier à rentrer tous ses pions.



4 à la suite !



Nombre de joueurs : 2

Temps de jeu : moyen

Règle : Le premier joueur prend une pièce et la pose sur le plateau, puis sélectionne la pièce que va jouer l'adversaire. Le but est d'aligner 4 pièces ayant 1 point commun : clair ou acajou, ronde ou carrée, pleine ou trouée, grande ou petite.

Les projets :

Différents types de billards (hollandais, japonais, à rebonds), des tables à glisser et à élastiques, skis à 2, mur de briques, Quarto...

Et pourquoi pas étoffer avec vos propositions ?

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 – Site : http://www.glsophro.com

JEUX EN BOIS ET DE KERMESSE

FEUILLE DE RÉSERVATION

Date de location : __/__/202 Nom et signature :
Adresse personnelle :

Adresse de la manifestation (si différente) :

Sélection des jeux							
Noms	**Tarif jour**	**Tarif WE**	**Choix**	**Noms**	**Tarif jour**	**Tarif WE**	**Choix**
Nim	8 €	14 €		Puissance 4	10 €	18 €	
Dames chinoises	8 €	14 €		Lancer d'anneaux	8 €	14 €	
Parcours de bille	8 €	14 €		Patatra	8 €	14 €	
Jeu du clown	8 €	14 €		Domino	8 €	14 €	
Tangram géant	8 €	14 €		Quilles	8 €	14 €	
Labyrinthe à bille	8 €	14 €		Pêche à la ligne	8 €	14 €	
La meule	15 €	25 €		Échasses	8 €	14 €	
Trou qui monte	10 €	18 €		Croquet	8 €	14 €	
Siège du château	10 €	18 €		Blocus	10 €	18 €	
Pentamino	10 €	18 €		Bomboléo	8 €	14 €	
Mikado	8 €	14 €		Attrape bâton	15 €	25 €	
Mölkky	8 €	14 €		Jeu de la Grenouille	15 €	25 €	
Corn Hole	10 €	18 €		Roll Up	10 €	18 €	
Jeu du Palet	10 €	18 €		Fakir	10 €	18 €	
Passe-Trappe	10 €	18 €		4 à la suite !	10 €	18 €	

Enlèvement sur Yerville gratuit, livraison payante au-delà de 15 km.
(*TVA non applicable, art. 293 B du CGI)*

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 – Site : http://www.glsophro.com

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 EI auprès de sa clientèle (ci-après dénommé le « Client »). Elles constituent le fruit d'une négociation commerciale entre le Client et Laurent Genser EI et prévalent sur les conditions du Client sauf acceptation formelle et écrite de Laurent Genser EI.

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 EI.

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 €uro du kilomètre au-delà de 15 km du domicilie de Laurent Genser EI). 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 EI 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 EI 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 EI a effectuée pour le compte de son client. Laurent Genser EI pourra également prendre et utiliser des visuels de l'opération. Si le client exige une confidentialité totale, il devra en informer Laurent Genser EI 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 EI, 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 EI 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 automatisé auprès de Laurent Genser EI sur l'email dédié 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 EI 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) €uro est versée à la livraison par le client jusque six (6) jeux, la caution est de deux cent (200) €uro 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 EI (au coût de 1 €uro 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 EI.

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 EI. 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 EI 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 EI. En cas de restitution d'un matériel endommagé, le Client devra indemniser Laurent Genser EI 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 EI. Le Client doit faire respecter à ses frais le droit de propriété de Laurent Genser EI. Aucun droit réel ni sûreté sur le matériel ne peut être consenti par le Client. Le Client doit aviser immédiatement Laurent Genser EI 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 EI à quelque titre que ce soit. La responsabilité de Laurent Genser EI 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 EI 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.

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 – Site : http://www.glsophro.com