



CATALOGUE

Jeux en bois, univers ludiques décorés
& Animations insolites pour tout public



20 ANS DE PASSION AU SERVICE DES JEUX

POUR LE BONHEUR DE TOUS NOS PUBLICS !

Avec plus de 2000 jeux en bois, notre compagnie sélectionne, transporte, installe et anime les jeux pour votre événement.

Que vous soyez particulier ou professionnel, public ou privé, choisissez parmi nos 3 formules de jeux, nos animations classiques, nos univers décorés et nos thématiques sur-mesure pour vos événements...

Notre équipe, présente sur place, aura à cœur de créer les liens entre les jeux et les joueurs, d'expliquer les règles, de faciliter la prise en main et d'assurer un véritable spectacle vivant pour vous faire vivre un moment de bonheur inoubliable.

Installés à Grenoble depuis 20 ans, nous sommes également présents dans le Sud Ouest près de Toulouse et dans le Centre à Poitiers. Nous intervenons partout en France ainsi qu'à l'étranger.

Jeux de tradition et d'histoire, jeux de stratégie ou d'adresse, jeux de plateaux ou jeux géants, jeux transmis de génération en génération, nous entretenons un patrimoine vivant que nous sommes heureux, très fiers de partager et de transmettre.



FESTIJEUX & COMPAGNIE

Comment ça marche?

Nous sommes une compagnie de spectacles.

Dans nos ateliers vivent toute l'année 2000 jeux insolites en bois et 37 univers de jeux décorés, ce qui offre à notre public un large choix d'amusements pour les 4 saisons.

Nous proposons un spectacle complet, qui comprend votre sélection de jeux, sa logistique et son animation par un comédien Festijoux.

Nous proposons 3 types d'animations autour de nos jeux:

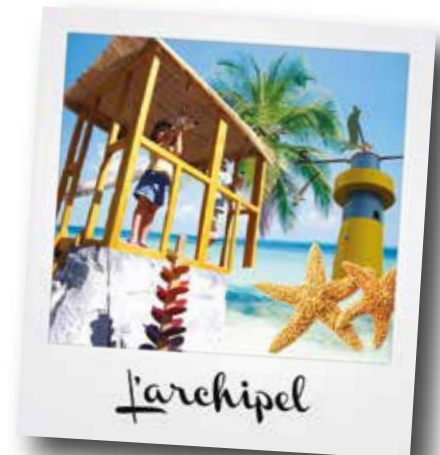
1- La classique : Une formule simple à partir de 12 jeux et un comédien

2-Les thématiques : Vous avez un thème et à partir de votre demande nous sélectionnons les jeux, costumes et décors en relation avec votre évènement.

3-Nos univers ludiques : Un univers est composé d'une sélection de jeux précise et de décors, avec une mise en scène, des costumes...

Exemple: l'Univers "Archipel" est un univers paradisiaque où l'ambiance des îles se mêle au monde de la mer au travers de jeux d'éveil et d'aventure, d'adresse et de toucher.

Son décor: « L'île de la longue vue »
avec ses kaléidoscopes, le phare de 3,50 m de hauteur domine l'archipel arborés de plantes tropicales
+ 20 jeux en bois (aventure, éveil, adresse et toucher).



SOMMAIRE

Jeux traditionnels en bois & Insolitespage 10

Vos thématiques sur mesurepage 14

Nos univers de jeux

Aventure

Archipel.....page 20

Archéologia.....page 21

Crusoé.....page 22

Westernpage 23

Construction

Architectes.....page 26

Bâisseurs.....page 27

Chantier.....page 28

fabrique des farfadets.....page 29

Découverte

Châteaux de sablepage 32

Dînettepage 33

Ferme aux animauxpage 34

Îlots enfantspage 35

P'tits boutspage 36

SOMMAIRE

Forains

Baron jeux vol'	page 38
Entracte	page 39
Homme Jeux.....	page 40
Jeux forains	page 41
Jeux géants.....	page 42

Histoire

Médiévales.....	page 44
Tournoi de Chevalerie	page 45

Locomotion

Cavalcade®.....	page 48
Grand Charivari.....	page 49
P'tit Train.....	page 50
Pouss' Roul'.....	page 51
Trans Ludo Express.....	page 52
Zigzagodrome.....	page 53



Conditions générales de vente	page 56
Contactez-nous	page 59



Jeux traditionnels & Insolites

FESTIJEUX & COMPAGNIE

Nos grands classiques : Quelques uns de nos 2000 jeux en bois



Arbalète

Un jeu de tir sans danger.
Ambiance fête foraine assurée!

Retrouvez dans le sommaire notre univers de jeux forains



Jeu de la grenouille

Ce jeu fait partie de la famille des jeux d'adresse très anciens. Le but est de lancer des pièces dans un ou plusieurs trous.



Baby Foot duo

Jeu de défi.
Idéal pour les challenges, tournois sportifs...

Jeu présent dans la thématique Festi'foot



La pêche magnétique

Jeu d'adresse avec un beau plateau circulaire stylisé représentant les vagues et la mer. Des petits poissons exotiques et bariolés attendent d'être pêchés par les petits pêcheurs.

Ce jeu est présent dans l'univers "l'Archipel"



Barriques

Jeu de dextérité, propice au rire !
Les 2 joueurs à l'aide de baguettes, remettent des petits tonneaux dans le camp adverse



Le pédalo

Jeu de locomotion basé sur le principe du déséquilibre permanent. Très divertissant.

Retrouvez également une multitude de véhicules insolites de toutes sortes dans la rubrique "locomotion" de notre sommaire

FESTIJEUX & COMPAGNIE

Nos animations classiques

La ½ journée (4 h max)

Nombre de jeux	Capacité d'accueil	Nombre d'intervenants
12	500	1
24	1000	2
36	1700	3

La journée (7 h max)

Nombre de jeux	Capacité d'accueil	Nombre d'intervenants
12	1000	1
24	1700	2
36	3000	3
45 et +	+ de 4000	4





Vos thématiques sur mesure

Imaginez votre thématique !

Parmi nos 2000 jeux en bois dans nos ateliers,
Laissez-vous surprendre !
Pour commencez, fermez les yeux, imaginez un thème

★ Festi'voeux Ha brakha dabra ★

Notre compagnie fera tout son possible pour l'exaucer !

Décors selon les saisons, jeux traditionnels,
jeux insolites et d'histoire, jeux de stratégie, d'adresse,
de cohésion, jeux sportifs, jeux de plateau ou jeux géants...



Nos thématiques les + demandées

Festi'z'oeufs / L'île aux trésors / Le tour du monde en 80 jeux
Contes & Légendes / Alice & le Chapelier fou / Féerie de Noël
Citrouilles & Compagnie / Plateau de Cinéma / Chercheurs d'or
Jeux de château / Ambiance médiévale / Ambiance Guinguette
Sous les étoiles / Jeux de jardin / La montagne / Les îles
Jeux de cohésion pour les entreprises / Le Yéti à la neige
Vacances d'hiver en Suisse / Le monde de la mer / La forêt
la machinerie de Léonard de Vinci / Fête du goût / Campagne





Nos univers de jeux

Aventure

ARCHIPEL

Un univers de jeux d'aventure, d'éveil, de toucher, aux rythmes des îles et des archipels. L'île de « la longue vue » avec ses kaléidoscopes, est l'espace principal de cet univers. Tiky la baleine, Suzy la pieuvre et le requin marteau attendent les flibustiers en herbe. Que l'aventure commence !

Descriptif de l'univers : de 3 à 13 ans

Univers de jeux de manipulation et d'adresse.
Comédiens Festijoux en costume "capitaine"

Le décor est composé :

- Au centre : l'île de la longue vue (4m de diamètre) et sa cabane (2,5m de hauteur)
- Le phare domine l'archipel de ses 3,50m de hauteur.
- En périphérie de cet espace :
6 à 8 pétales en bois décorés « bancs de sable » de 2,20m de long arborés de plantes tropicales.

Fiche technique :

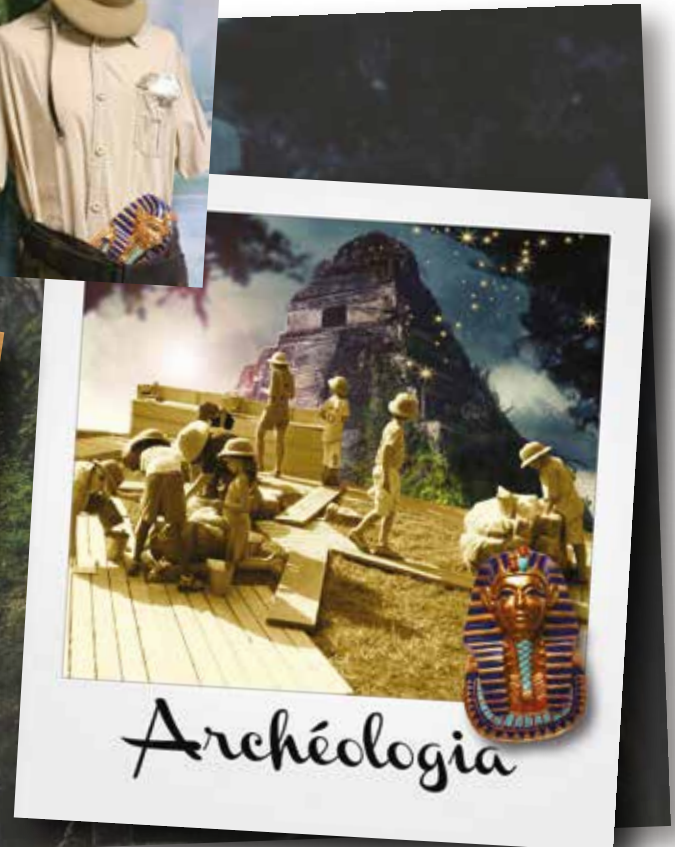
Espace à partir de 200 m² sur un terrain plat.
Alimentation électrique de 220 volts



ARCHEOLOGIA

Découvrez les mystères des civilisations perdues. Les archéologues en herbe vivent le quotidien des plus grands explorateurs sur un site de fouilles et découvrent des trésors enfouis. Les explications du chef de fouilles accompagnent leurs découvertes. Equipés de la panoplie intégrale pour cette aventure (casques, truelles, pinceaux), les archéologues partagent un moment de jeu unique et inoubliable.

Descriptif de l'univers : 8 ans et +
Accueil par groupe de 12 enfants par session.
- 6 sessions par jour de 40 minutes environ
avec un battement de 1/4 h entre chaque
session. Les Archéo'drôles sont équipés
du casque et des outils de l'archéologue.
Comédiens Festijeux en costume "Archéologue"



CRUSOE

Partez pour une expédition palpitante sur une île déserte. Au coeur de la jungle, en bordure du lagon, l'île des naufragés réserve plein de mystères aux explorateurs avides de vie sauvage: parcours aventure, Totem singe géant, tempêtes, cannibales, navire, pirates, etc. En compagnie de Vendredi, rien ne vous manquera, pas même la compagnie des hommes.

Descriptif de l'univers : tout public à partir de 3 ans

Ensemble de 12 jeux d'aventure et du parcours Aventure suspendus à hauteur d'enfant.

Accueil jusqu'à 1000 personnes à la journée

Fiche technique :

- 4 agrès pour le parcours Aventure
- Sol plat de 150 m2 fermé par FestijeuX avec décor spécifique.
- 2 comédiens FestijeuX en costume de Crusoe & Vendredi
- 3 h de montage / 2h 30 de démontage



WESTERN

Partez à la conquête du Grand Ouest à la tête d'une cargaison de jeux explosifs! Entrez dans la légende du Far West et dégainez plus vite que votre ombre. Caisse de Dynamite, jeu du lasso, Mississippi, Bisons, Bras de fer... Cet univers Western va vous faire mordre la poussière.

Descriptif de l'univers : Tout public

Ensemble de 20 jeux western

Accueil de 1500 personnes / journée

6 heures d'intervention maximum en continu

Fiche technique :

- Espace plat à partir de 100 m2
- Comédiens en costumes "indien " et "cowboy"
- 6 h d'intervention en continu
- 2 h de montage / 1h 30 de démontage



Construction

ARCHITECTES

Le petit groupe enfile sa tenue de travail et chaque tête se coiffe d'un casque de chantier.

A l'aide des plans, les architectes coopèrent pour identifier les éléments de construction et les assemblent collectivement à l'aide de leur feuille de route sous le contrôle de notre intervenant Festijoux "chef de chantier".



Descriptif de l'espace : de 8 ans et +

Lieu de construction collective

Accueil par session de 6 enfants par module

- 3 types de modules :

la maison et son annexe,

le château

la locomotive.

- 4 heures d'intervention maximum en continu.

- Réalisation du module en 30 mn.

Fiche technique :

Mise à disposition par l'organisateur

- 2 tables (1m20 x 0,80m).

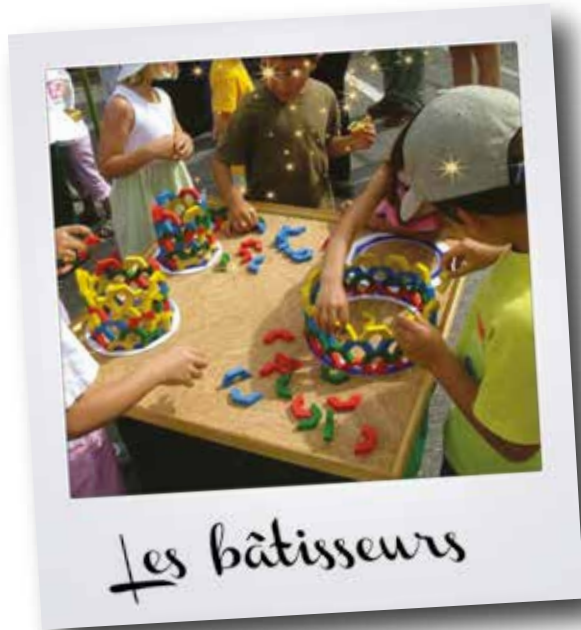
- un espace fermé de 15 à 50 m2

Montage 1h / Démontage 1h.

BÂTISSEURS

Ensemble de 12 à 16 jeux de construction, possédant leur propre support, avec l'utilisation de matériaux très différents : sable sans eau, pierre, bambou, liège, bois d'écorces, fécula de pomme de terre...

Petits bâtisseurs de cathédrales, il est temps de construire!



Descriptif de l'univers : 7 ans et +

Univers de jeux décorés par des créations, des matériaux, des formes, des séparations en bambou, haut en couleurs...

Ateliers de réalisations collectives et/ou personnelles éphémères.

- Chaque module jeu accueille 5 à 6 enfants
- 2 comédiens Festijoux pour un accueil simultanée de 90 enfants.

Fiche technique :

Espace de 80 à 150 m².

Montage 2h / Démontage 2h

Accueil total de 1000 enfants



CHANTIER

Je mets mon casque, mes gants, mon tablier, je prends ma pelle, ma dameuse, ma brouette, ma grue, et au signal du grand chef de chantier, attention les briques et en avant pour des constructions pharaoniques !

Descriptif de l'univers : De 2 à 10 ans

Jeu de construction

Accueil en permanence : 12 à 15 enfants

Accueil total : 250 enfants + le public

Equipement :

- casques, gilets, gants, pelleteuses, dameuses, brouettes, pelles et autres matériels en bois...
- 1 comédien "chef de chantier" Festijoux

Fiche technique :

Mise à disposition par l'organisateur :

- 18 barrières de 2m
- 2m3 de sable à déposer au centre de l'espace.
- un espace de 120 m2.

Montage 1h30 / Démontage 1h



LA FABRIQUE DES FARFADETS

Lutins et farfadets du père Noël en action ! il est l'heure de fabriquer votre jeu en bois pour les fêtes ! En moins d'une heure, les lutins découvrent et choisissent leur jeu en animation. Ils poncent leur planchette, tracent, font des trous avec une perceuse en bois sans risque. Les lutins décorent leur jeu et repartent avec leur réalisation. Un spectacle charmant pour les fêtes de fin d'année...



Descriptif de l'univers : à partir de 7 ans

Fabrication de jeux en bois
Planchettes de bois prédécoupées.
Les enfants sont équipés d'un chapeau
d'un tablier et de lunettes rigolotes

Accueil :

- de 8 à 10 enfants avec 1 comédien
- de 15 à 20 enfants avec 2 comédiens

- 50 planchettes en 4h d'animation
- 120 planchettes en 7h d'animation

Fiche technique :

Mise à disposition par l'organisateur :

- 11 tables de 1,20 m x 0,80 m.
- Point d'eau et prise électrique à proximité.
- un espace de 50 m².

Montage 1h30 / Démontage 1h



Découverte

CHATEAUX DE SABLE

Comme à la plage : chaises longues, parasols et constructions éphémères. Je construis sur un support mes propres châteaux avec un sable magique...sans eau ! C'est les vacances toute l'année !!!



Descriptif de l'univers : 5 ans et +

Matériau : sable propre sans danger, sans eau (composition magique)

Accueil en situation simultanée de jeu de 40 enfants

- 8 plateaux de fabrication avec des rebords surélevés
- 1/2 journée: 4 heures d'animation maxi en continu, accueil 450 enfants
- 6 heures d'animation max en continu : accueil 750 enfants
ou en discontinu avec une pause repas d'une heure.

Fiche technique :

- un espace de 90 m2

Montage 2h / Démontage 2h.



DINETTE

Dans cet univers pittoresque, décoré et adapté à ma taille, je vais au marché du village sélectionner mes produits. J'apprends à reconnaître les fruits et légumes de saison. Dans la cuisine du restaurant "Gustave & Papilles", j'apprends à concocter de savoureux petits plats. J'invite mes amis et mes parents pour une grande dégustation.

Descriptif de l'univers : de 2 à 8 ans

Cet univers accueille 40 enfants en simultané, il est composé de 4 modules :

1) le marché :

Des étals composés de fruits, légumes, viandes, poissons, beurre, œufs, fromages, boulangerie (ces fabrications en bois colorées sont adaptées aux enfants)

2) la cuisine :

Tout l'équipement nécessaire d'une cuisine de restaurant, (cuisinières, éviers, frigidaire et lave-vaisselle...)

3) le restaurant :

Tables, chaises et couverts pour inviter ses parents et ses amis.

4) L'atelier des saveurs :

Reconnaître les épices et où poussent les légumes

4 heures d'intervention maximum en continu

Sessions de 25 minutes avec temps de rangement de 5 à 10 minutes entre chaque session

Fiche technique :

- un espace fermé par Festijoux de 100 m²
- 2 comédiens Festijoux en costume "cuisinier"
- 4 h d'animation en continu

Montage 3h / Démontage 2h 30

Lieu de repli obligatoire en cas de mauvais temps



FERME AUX ANIMAUX

Dans cette charmante petite ferme , les animaux de la basse-cour et des champs se sont réunis pour jouer ! Klara la vache attend son petit fermier pour la traite et l'ami chat somnole derrière les arbres du verger en attendant sa balle ; Derrière la bergerie les moutons vous inviteront à partager un moment dans leur enclos pour cette belle journée de jeux.

Descriptif de l'univers : de 2 à 10 ans

Un univers composé de 20 jeux traditionnels et insolites sur le thème des animaux, le troupeau de 5 moutons, les oies du Capitole, l'Escargot à bascule, la Course de chenilles, l'Âne au fardeau,...

Décor de barrières en bois et de silhouettes peintes d'animaux, d'arbres fruitiers du verger, la bergerie des moutons.
Accueil en situation simultanée de jeu de 100 enfants.
Accueil total de 1000 enfants / journée

Fiche technique :

- un espace de 100 m2 sur terrain plat
 - 1 journée d'intervention (6 h en continu)
 - 2 comédiens Festijoux costumés en fermier.
- 6 heures d'intervention maximum en continu
Montage 2h 15 / Démontage 2h.



ILOTS ENFANTS

Un univers de jeux d'éveil, de manipulation, de visuels, de toucher et de jeux sonores. Bascule Sonore, Tourbillon Magique, Escargot, Cubo, Cubes de Construction, Route des Couleurs, Toucher Sonore, Arbre à Billes avec des thématiques spécifiques adaptables : ça déménage, ça monte et ça descend, c'est un éveil des sens permanent.

Descriptif de l'univers : 18 mois et +

Accueil en moyenne de 90 à 100 enfants.

Accueil total de 1000 enfants sur l'amplitude horaire.

6 heures d'intervention maximum en continu ou en discontinu avec une pause repas d'1h.

Espace d'une vingtaine de jeux de manipulation intégrés dans un décor composé de :

- au centre : un rond îlot principal de 3m de diamètre surmonté de palmiers (2m de hauteur).
- à la périphérie : 6 à 8 pétales en bois recouverts d'une moquette pelouse ;
- îlots extérieurs de 1m 50 de diamètre avec palmier.

Fiche technique :

- un espace de 150 m² sur terrain plat
- 2 comédiens Festijoux
- Montage 2h 15 / Démontage 2h.



PUTITS BOUTS

Dans un espace de découvertes, nos p'tits bouts accompagnés de leurs parent, portent, lancent, classent et trient des couleurs, des tableaux, reconstituent des paysages, observent des volumes, empilent des rondins de bois. Ils trouvent des idées, et réfléchissent à des solutions..

Descriptif de l'univers : de 3 à 8 ans

Parc de 12 jeux pour un accueil de 40 enfants environ.
A partir de grands jeux en bois colorés et très figuratifs, les enfants accompagnés de leurs parents déambulent librement. Des jeux de paysage, au jeu du jardinier, en passant par la salade de fruits, l'ambiance est très douce, accueillante, familiale.

Fiche technique :

- un espace de 100 m² sur terrain plat fermé par Festijoux
 - de l'herbe mousse, moquette de préférence
 - 1 comédien Festijoux
- Montage 3h / Démontage 2h 30.

Lieu de repli obligatoire en cas de mauvais temps



Forains

LE BARON JEUX VOL

Spectacle participatif avec 2 amuseurs public, délimitant de ci et de là, un espace surprise et invitant le public autour d'un triporteur décoré et aménagé avec des comptoirs dépliant à déguster toute une série de jeux défis, jeux de paris, jeux d'ambiance...
Un spectacle surprenant, mis en scène et joué par le fondateur de Festijeux, Jean-Marie Albert!

Descriptif de l'animation : Tout public
Accueil de 40 à 60 personnes
3 spectacles de 45 minutes sur 5h d'animation

Fiche technique :

Un espace à partir de 40 m²
montage / démontage 10 minutes

- le triporteur avion
- 51 jeux et 421 manières de jouer
- 2 amuseurs public (5h d'intervention)
ou 1 amuseur public (3h d'intervention)



L'ENTRACTE

"Glaces, caramels, chocolat..." La séance va bientôt commencer ! Notre ouvreuse de cinéma des années 60 vous fera patienter et jouer autour de son panier gourmand et surprenant. Jeux de toucher, jeux de mémoire sur le thème du cinéma, jeux d'odorat, tous ces jeux gourmands seront là pour vous faire passer un agréable moment.



Descriptif de l'animation : Tout public
spectacle déambulatoire.

- Notre ouvreuse de cinéma en tenue des années 60.
- Panier garni par 10 à 15 jeux gourmands

La déambulation du spectacle est définie par un scénario et un parcours établi avec l'organisateur.

6 passages de 20 mn sur 6h d'intervention.



HOMME JEUX

Avis à la population ! L'Homme Jeux est dans la place. Par ici, puis par là, du café à l'office du Tourisme, de la poste à la fontaine, laissez-vous damer le pion par ce maître des lieux et des jeux. Colporteur de surprises ludiques et dont le sac à jeux contient mille et un tours. Très beau spectacle déambulatoire.

Descriptif de l'animation : tout public

L'Homme Jeux se distingue par un costume et un appareil spécifique, mi colporteur, mi-rémouleur. Il trimballe dans son baluchon, dans ses poches et dans sa caisse de 15 à 20 jeux étranges, sympathiques, rapides, pour mettre en jeu 50 à 60 personnes avec une série renouvelable pour chaque intervention.

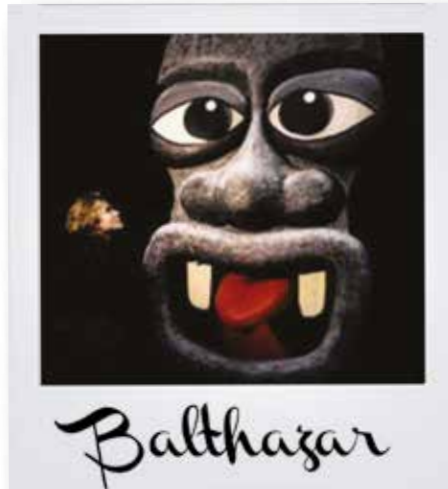
Ce comédien joueur bonimenteur se balade au gré de ses humeurs ou selon un scénario et un parcours établi avec l'organisateur.

3 ou 4 interventions de 25 à 40 minutes environ sur 5 h de présence avec une pause repas d'une heure



JEUX FORAINS

Une série de jeux forains traditionnels et plus spécifiques comme le Tir aux Canards, Guillaume Tell, le Bras de Fer, le Rattrape Grenouille...Homme Habile comme à la Belle Epoque. Venez vivre cette atmosphère unique et toujours aussi mystérieuse qu'est le théâtre forain comme on le nommait au début du siècle. Cette atmosphère fera naître la curiosité et l'émerveillement du public.



Descriptif de l'univers : Tout public

Accueil jusqu'à 2000 personnes
Espace nécessaire de 50 à 150 m2
6 heures d'intervention
- 2 comédiens Festijoux

Cet univers se compose de:

- 20 jeux
- 1 jeux géant*

(*Mailloche, Envol de l'oiseau, Catapulte géante, Chateau Poch, Pucier géant, Trou qui monte coeur, Balthazar totem)



JEUX GEANTS

Très grands jeux spectaculaires comme le Pucier Géant, le Trou qui Monte Coeur, le Balthazar Totem, le Château Poch, bel ensemble en façade médiévale de 5 mètres de long sur 3m50 de hauteur, Les Trous qui Montent au Ciel, la Catapulte Géante, l'Envol de l'Oiseau, la Mailloche et ses 5 m de hauteur... créez une ambiance de Foire du Trône.

Fiche technique : Tout public

- 8 à 10 barrières par jeu
- un espace de 50 m² à 100 m² par jeu selon les jeux.

Ouverture de 40 mn toutes les heures sur une amplitude de 5 heures maximum.

Choix du jeu avec 1 comédien Festijoux : aide au montage et au démontage obligatoire.

-Envol de l'Oiseau, Mailloche, Catapulte Géante, Château Poch, Pucier Géant,

Choix du jeu avec 2 comédiens Festijoux:

-Trou qui Monte Coeur, Balthazar Totem, le Trou qui monte "géant", Echecs géants, Dames géantes



Le pucier Géant



Château Poch



Coeur Géant

Homme jeux

Histoire

MÉDIEVALES

Oyez, oyez, nobles seigneurs, nobles dames, venez vous esbaudir et festoyer à tous ces jeux de gargouilles, de gargotes, de royaume et de Cour. Mécréants, vilains, damoiselles, damoiseaux, jouez à Trou Madame, Grenouille, Riboulette et autre Catapulte avec nos gentes dames et gentilshommes costumés comme au temps jadis.

Descriptif de l'univers : Tout public

Un très large choix de jeux médiévaux

Les comédiens Festijeux sont habillés en costume d'époque

Tournoi de chevalerie : Option complémentaire

Les chevaliers sont juchés à tour de rôle sur un cheval décoré de façon médiévale, posé sur un chariot à roues.

Par une action de pédalage sur des rails métalliques entre 8 à 10 m de long, notre preux combattant armé d'une lance de 1m50 doit faire basculer en fin de parcours les cibles portées par un homme d'armes décoré.

Le Château Poch : Option complémentaire

Un magnifique château médiéval de 5 mètres de long sur 3,50 m de hauteur, habité par des princesses, des rois et des soldats attendent de recevoir divers projectiles.



Médiévales



Château Poch



Jeux médiévaux

TOURNOI DE CHEVALERIE

Nos preux chevaliers sont juchés à tour de rôle sur un cheval revêtu de sa housse armoriée et posé sur un chariot à roues. Armés d'une lance, ils basculent en fin de parcours les cibles portées par un homme d'armes décoré.

Descriptif de l'univers : De 7 à 11 ans

Par une action de pédalage sur des rails métalliques entre 8 à 10 mètres ,
Ouverture de 40 minutes toutes les heures
sur une amplitude de 5h maximum.

Fiche technique :

- un espace de 5 m sur 12 m de long fermé par Festijoux
- Terrain plat dégagé de tout obstacle.
- Montage 1h30 / Démontage 1h30.
- 1 comédien Festijoux en costume moyen âge.
- 6 heures d'animation



Homme jeune

Locomotion

CAVALCADE®

Ça y est, je suis Gengis Khan et je cavale à travers les steppes à la conquête de mon propre Graal ou Jockey pour remporter ce derby du Grand Prix d'Amérique....Assis sur ma monture, je dodeline et j'avance. C'est incroyable...

Descriptif de l'univers : 12 ans et +

Exclusivité "Festijeux & Cie".

- Un savant mécanisme sans danger, à base de ressorts.
- 4 à 5 personnes
- de grands chevaux de bois colorés de 1m50 de hauteur

En Course :

- Chevauchée de 40 à 80 m en linéaire.
- 5 chevaux avec 2 poulains pour les pitchounets.
- 2 comédiens Festijeux disposés de part et d'autre sous les arches Festijeux (2 entrées).
- Fermeture de l'espace assurée par Festijeux.
- 4 h d'animation.



Comédiens en costume "cavalier"



Fiche technique :

Espace nécessaire de 40 (à 80 m) x 8 mètres
sur un terrain plat et lisse ou gazonné, sans obstacles,
Cavaliers d'un poids de plus de 40 kgs
Montage 1h30 / Démontage 1h30

GRAND CHARIVARI

Je passe au garage pour choisir mon véhicule, Trotteur Hollandais, Papa Sulky, Planche à ski, Volant Africain, Woody Magique, Bâton Sauteur et autres Pédalos diaboliques, je fais attention à la ligne blanche, aux policiers et...je démarre sur les chapeaux de roues !

Descriptif de l'univers : de 3 à 13 ans

- les comédiens Festijeux costumés en policiers ou garagistes,
- 15 à 20 pilotes en herbe à la fois,
- un circuit aménagé
- 20 à 25 pilotes avec 3 comédiens Festijeux.
- Encadrement 3 comédiens Festijeux conseillés



6 heures d'animation par jour.
Option Charivari en usage libre sans circuit

Fiche technique



Mise à disposition de 15 barrières.
Espace nécessaire 400 m2, plat et goudronné,
exempt de gravillons.
Montage 1h30 / Démontage 1h

1 comédien Festijeux.....10 engins
2 comédiens Festijeux..... 15 à 20 engins
3 comédiens Festijeux.....25 à 30 engins



LE PETIT TRAIN

Une création unique en Europe. Sous l'œil du chef de gare, je prends mon ticket et j'embarque dans l'une des 3 locomotives à 4 places. Je traverse la prairie sur les 80 mètres de rails. A la force des mollets ou des bras, je mouline et je salue au passage les animaux de la ferme...En voiture s'il-vous-plaît.

Descriptif de l'univers : de 3 à 12 ans

Une vraie gare avec ses chefs de gare.

- 60 à 80 mètres de rail selon l'état du terrain.
- 3 locomotives décorées emmenant chacune 4 enfants
- Propulsion musculaire, deux systèmes :
 - un à pédales et un à manivelle.
- Accueil en situation simultanée de 12 enfants
- Un tour renouvelable à volonté
- 70 enfants par heure en moyenne

5 heures d'intervention en continu
(350 passagers environ)



Fiche technique :

Pas d'ancrage au sol pour le train.

- un terrain plat, herbe, dégagé de tout obstacle
30 x 20 m minimum (600m²) (pas de gravillons)
- source lumineuse si intervention ou démontage nocturne
- Montage / démontage 5h + une aide sur place
- Gardiennage à définir

Lieu de repli obligatoire en cas de mauvais temps



POUSS' ROUL'

Univers de jeux de locomotion sur de drôles d'animaux à roulettes ou en trottinette. Allez hop, je choisis Fanfan l'éléphant, ou Panpan l'Elan ou Mina la Girafe et je pars en balade en poussant avec mes pieds. Arrêt à l'abreuvoir, et je ramène mon animal à l'écurie...

Descriptif de l'univers : De 2 à 5 ans

Ensemble de jeux de locomotion

- un espace fermé et balisé.
- 15 animaux en vadrouille.
- une petite écurie pour nourrir les animaux.
- un décor avec un abreuvoir pour se désaltérer.
- un accueil assis pour les parents
- 1 comédien Festieux costumé

Accueil simultané de 15 enfants.

6 heures d'animation



Fiche technique :

Espace nécessaire à partir de 100 m²
sur un terrain plat et approprié
exempt de gravillons et d'herbe.
Montage 1h30 / Démontage 1h

TRANS LUDO EXPRESS

Au milieu de cet immense dépôt ferroviaire, je suis chef de gare, aiguilleur, convoyeur. En équipe ou en solo, je construis mon réseau, j'aménage mes voies ferrées, et j'organise les trajets des divers petits trains au gré de mon imagination. Orient Express, Transsibérien, La compagnie des wagons-lits.

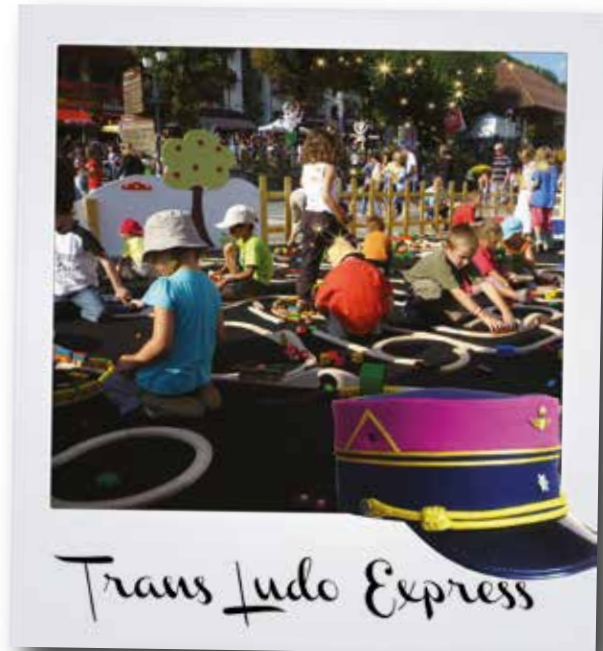
Descriptif de l'univers : De 3 à 10 ans

Un espace de jeux de manipulation et construction

- un accueil permanent de 40 à 50 enfants, pour 15 circuits avec locomotives et wagons,
- 50 m de rail.
- Fermeture de l'espace assuré par Festijoux avec potelets souples et fanions.
- 1 comédien Festijoux
- 6 heures d'animation en continu

Fiche technique

- un espace nécessaire de 75 à 80m²
- Sol lisse et plat de préférence
- Matériel demandé : en extérieur moquette
- Montage 1h / Démontage 1h30



ZIGZAGODROME

Le Zigzagodrome a deux équipes de drôles de zigottos assis sur de curieux z'engins zigzaguent sous l'œil zourcilleux du Z'arbitre, mais attention ils ne sont pas zinzins, ils disputent juste une partie de ballalamain. Les fous du volant, Satanas et Diabolo... vous connaissez ?

Descriptif de l'univers: 5 ans et +

Parc de 10 engins très spéciaux fonctionnant à la force des jambes

Match de ballalamain ou parcours de zigzagodrome, challenges rallyes finesse ou autres.

- Accueil en permanence de 10 zigzagodromeurs équipés de gants, de genouillères, de coudières se relayant à tour de rôle chaque 20 minutes.

-1 comédien Festijoux en tenue d'arbitre.

6 heures d'animation.

Fiche technique

- un espace plat goudronné (sans gravillon) de 100 à 250 m2.

Montage 1h / Démontage 1h

1 comédien Festijoux.....10 engins



Conditions générales de vente

Conditions générales de vente

Préambule :

La SAS Festieux & Compagnie qui a pris la succession de la SARL TERRE DE JEUX, est une entreprise de spectacles placée sous le contrôle de la Direction des Affaires Culturelles de la Région Rhône-Alpes.

Elle est titulaire d'une licence d'entrepreneur de spectacles vivants de catégorie 2, accordée sous le numéro 2.1088907 et d'une licence de catégorie 3 numéro 3.1088907 par un arrêté préfectoral en date du 22/03/2015.

Le spectacle vivant, objet des présentes, constitue une œuvre originale de l'esprit protégée par les dispositions du Code de la Propriété Intellectuelle.

Festieux & Compagnie est seule titulaire des droits moraux et patrimoniaux attachés à cette œuvre.

Nos contrats de cession de spectacles s'exécutent dans le cadre des dispositions légales de l'article 279b bis et 279 g2 du Code Général des Impôts de l'instance administrative du 12/12/95-3C7-95 et de celle du 09/10/91-3A15-91 relatives au taux réduit de TVA.

Nos tarifs :

- ★ Les tarifs proposés sont des indications de base qui peuvent varier en fonction de la demande. Nous établissons un devis personnalisé à chaque demande. Nos tarifs sont consultables sur demande.
- ★ Une remise de 20 % est appliquée automatiquement sur nos tarifs pour tout spectacle ayant lieu entre du 1^{er} janvier au 15 avril et du 1^{er} octobre au 30 novembre (basse saison)
- ★ Nous appliquons un tarif dégressif pour toute animation sur plusieurs journées consécutives qui peut atteindre 30%.
- ★ Nos tarifs incluent le matériel, le montage, le démontage, les salaires et charges du personnel et une quote-part des frais généraux de la compagnie.
- ★ Les spectacles Festieux & Compagnie se déroulent selon un synopsis et une mise en forme artistique établis par la compagnie. Festieux & Compagnie choisit les jeux parmi l'ensemble disponible à la date souhaitée ; la proposition, l'orientation, le projet peuvent être aménagés, selon le profil du public accueilli, en accord avec l'organisateur. Les capacités d'accueil sont données à titre indicatif et tiennent compte du nombre de jeux, de la durée de la manifestation et du nombre d'intervenants de Festieux & Compagnie.
- ★ Les photos présentées dans le catalogue sont non contractuelles.
- ★ Nos spectacles sont assurés par des intermittents du spectacle sélectionnés et formés par Festieux & Compagnie. A notre demande, l'organisateur peut compléter l'intervention avec du personnel sous sa responsabilité, en particulier pour les phases de montage et de démontage.

Conditions générales de vente

- ★ La durée maximale d'intervention pour les jeux est de 7h en continu avec une pause repas, éventuellement par roulement s'il y a plusieurs intervenants de la compagnie. Cette amplitude peut être modifiée sous réserve d'un accord préalable avec Festijeux.
- ★ Tout dépassement d'horaire à la demande de l'organisateur qui n'aurait pas été préalablement contractualisé sera facturé à raison de 60 € TTC par heure et par intermittent.

Prestations à la charge de l'organisateur :

- ★ Les frais de transport, d'hébergement et de restauration sont à la charge de l'organisateur.
- ★ Les coûts de transport sont calculés sur la base de 0,70 € TTC du km, en fonction du lieu de stockage et de départ du matériel (Grenoble, Pamiers près de Toulouse ou Poitiers), sauf cas particulier.
- ★ En fonction de la distance entre le lieu du spectacle et le lieu de départ de la troupe et du matériel, les éventuels frais d'hébergement et de restauration sont à la charge de l'organisateur à partir de la veille de l'arrivée et jusqu'au lendemain du dernier jour d'intervention.
- ★ L'organisateur met à disposition de Festijeux un nombre de tables correspondant au jeux prévus (voir fiche technique). A la demande, nous pouvons fournir les tables moyennant une facturation spécifique (matériel, transport).
- ★ L'organisateur doit prévoir un lieu adapté, un abri, en cas d'intempéries et un lieu de stockage pendant les heures de fermeture en cas de journées consécutives d'intervention.
- ★ Festijeux & Compagnie est assuré en responsabilité civile notamment pour tout dommage corporel dû au matériel utilisé pour le spectacle. L'organisateur reste cependant responsable civilement de la sécurité de la manifestation, du comportement du public accueilli. Il se doit de prendre toutes les mesures nécessaires pour assurer la sécurité du public accueilli en précisant notamment que les enfants mineurs doivent être accompagnés d'une personne majeure.

Conditions générales de vente

Réservation, paiement et frais d'annulation :

- ★ Nos devis sont valables 1 mois à compter de la date d'émission, sauf mention contraire.
- ★ Suite à un devis accepté, les animations font l'objet d'un contrat de cession de spectacle paraphé par la compagnie et l'organisateur. Tout contrat signé par l'organisateur d'une valeur supérieure à 1.500 € TTC fait l'objet d'un acompte de 50% payable à réception.
- ★ Nos factures sont émises après la manifestation et sont payables à réception avec un délai maximum de 30 jours date de facture conformément au décret N° 2013-269 du 29 mars 2013.
- ★ Seuls les cas reconnus de force majeure peuvent entraîner une annulation sans indemnités.
- ★ Dans tous les autres cas, L'ORGANISATEUR devra verser une indemnité compensatrice d'annulation sauf si Festijoux & Compagnie accepte la proposition et la fixation d'une autre date d'animation qui lui aura été notifiée par écrit par l'organisateur.
- ★ Sans report de date notifié et accepté par écrit, l'indemnité compensatrice d'annulation est fixée selon le barème indiqué ci-après :

Annulation 3 mois ou plus avant le 1er jour prévu du spectacle : 10% du contrat

Annulation entre 1 et 3 mois avant le 1er jour prévu du spectacle : 50% du contrat

Annulation entre 1 semaine et 1 mois avant le 1er jour prévu du spectacle : 75% du contrat

Annulation moins d'une semaine avant le 1er jour prévu du spectacle : 90% du contrat

La satisfaction de nos clients est notre priorité. Toutefois, s'il survenait un litige après les recherches de conciliation, celui-ci serait soumis à l'appréciation du tribunal de commerce de Grenoble.

Festijeux & Compagnie

14, avenue de Grugliasco

38130 Echirolles

+ 33 (0)4.76.22.03.16

contact@festijeux.com

www.festijeux.com





Festijoux & Compagnie

14, avenue de Grugliasco

38130 Echirolles

+ 33 (0)4.76.22.03.16

contact@festijoux.com

www.festijoux.com

