



**PAYASO
SECTION LOCO
JEUX**
LE CATALOGUE

LOCATION • PRESTATIONS • SOLUTIONS LUDIQUES



**PARTICULIER • MÉDIATHÈQUE • LUDOTHÈQUE • ENTREPRISE - C.E • ECOLES • EHPAD • CENTRE SOCIAUX - ALSH
ESAT-IME • FESTIVAL-SAISON CULTURELLE • KERMESSE-FÊTE DE VILLAGE • SUR MESURE**

PAYASO LOCO ET LA SECTION-JEUX, QU'EST CE QUE C'EST ?



Payaso Loco fut créée en 2000 par une bande d'habitants (plutôt jeunes à l'époque...) désireux de participer à la vie et au développement de leur territoire. Après mûre réflexion il fut décidé de monter une association loi 1901 baptisée « Paille » (pour Pré-en-Pail...) « Asso » (pour la structure...), « Locaux » (pour les gens qui la composent...). Des membres plus voyageurs que d'autres remarquèrent que Payaso Loco signifiait « clown fou » en espagnole. L'écriture à l'espagnole fut adoptée. Payaso Loco était née. Depuis plus de 20 ans Payaso Loco contribue au développement local en proposant ses interventions dans des domaines aussi variés que la diffusion culturelle (concerts, festivals, exposition...), l'organisation de chantiers participatifs (événementiels, rénovation, chantiers ado...), l'accueil de jeunes entrepreneurs en milieu rural, l'accompagnement de projet sur le territoire ou encore par la création d'emplois... Toutes ces initiatives s'articulent au sein du bâtiment situé au 2 et 4 rue des rosiers à Pré-en-Pail-Saint-Samson, confié par la commune au Collectif 2-4 pour animation et rénovation. Vous trouverez plus d'informations dans les dernières pages de ce catalogue ou sur collectif2-4.org.



Chez Payaso Loco il y a toujours eu des jeux. Des jeux en bois ou des jeux de société qui ont servi les envies de rencontres, de convivialité voire d'éducation populaire des membres de Payaso Loco. De quelques jeux baladés dans une valise au gré des cafés et concerts du territoire au milliers de références chargées dans des camions et animés jusqu'aux confins du Grand Ouest, l'esprit n'a pas changé : des JEUX POUR TOUS, PARTOUT, TOUT LE TEMPS !

De cette maxime et des animateurs qui ont souhaité la mettre en œuvre est née en 2005 : « LA SECTION-JEUX » de Payaso Loco.

Depuis sa fondation, la Section-Jeux a travaillé pour des centaines de partenaires, associatifs, institutionnels ou privés, pour lesquels nous avons élaborés des SOLUTIONS LUDIQUES SUR MESURE. Les expériences cumulées ont peu à peu permis de proposer des formules de LOCATION et de PRESTATION de JEUX reconnues et utilisées dans tout l'ouest de la France. Nous sommes aussi les inventeurs d'une offre unique d'ATTRACTIONS spécialement conçues pour favoriser l'IMMERSION du public dans des aventures qui deviennent de véritables SPECTACLES pour l'espace public. L'expertise de notre équipe nous permet aujourd'hui de proposer aussi nos services pour la CREATION d'EVENEMENTIELS LUDIQUES (soirée thématique, jeux de rôle Grandeur Nature) ou encore la CONCEPTION et la CONSTRUCTION de matériel ludique répondant aux objectifs de nos clients (sensibilisation au développement durable, à la démocratie participative, augmentation du temps de station sur un site touristique, contribution au projet urbain par la participation des citoyens...) .

C'est tout cela que vous trouverez dans ce catalogue... et peut être même un peu plus !

LE 2.4 : LABELLISÉ TIERS LIEUX / FABRIQUE DE TERRITOIRES

DEPUIS FÉVRIER 2020

Payaso Loco travaille au sein du collectif 2.4 dans un bâtiment mis à disposition par la municipalité au 2 et 4 rue des rosiers à Pré-en-Pail (d'où le nom du bâtiment et du collectif).

Les associations fondatrices du projet 2.4, Payaso Loco et le Comité Prézien du Secours Populaire sont actrices de l'économie sociale et solidaire et souhaitent, à ce titre, prendre part au développement local en incitant à la citoyenneté active, et en tentant d'appliquer la démocratie participative : des actions des habitants par et pour les habitants.

Ce collectif assure l'animation et la gestion de l'équipement qu'est devenu le 2.4 : on y propose une saison d'actions sociales et culturelles, des initiatives transversales visant à participer au dynamisme du territoire, et on y accueille et accompagne des porteurs de projet privés ou associatifs. Le 2.4 héberge ainsi près d'une dizaine de Co-Worker intervenant dans des domaines aussi variés que la brocante, l'architecture, le développement web, l'art plastique, la médiation scientifique...

ON TROUVE AU 2-4 :

- une ludothèque
- une boutique solidaire (ouverte à tous)
- un atelier partagé
- un jardin partagé
- un espace de co-working (bureau partagé)
- des salles de réunions
- une salle polyvalente



Tous les 2 ans depuis 2013 l'ensemble des occupants et des partenaires du 2.4 se retrouvent autour de la biennale d'architecture et d'urbanisme durable en milieu rural : Habiter Là. Cet événement réunit conférenciers, artistes plasticiens, musiciens, comédiens pour sensibiliser aux approches contemporaines de l'urbanisme, et convie architectes, bénévoles et artisans à rénover et transformer ce patrimoine public de centre-bourg.

En 2020, l'état français reconnaissant l'impact positif de ce type d'initiative dans nos territoires dit « à revitaliser » le 2.4 reçoit le label de « Tiers Lieux : Fabrique de Territoire ».

Envie d'obtenir des informations, de visiter le bâtiment, d'être bénévole régulièrement ou pour un événement, de monter un projet économique, social, évènementiel, bref, de contribuer au projet « 2.4 » d'une manière ou d'une autre?

Rendez vous sur le site 2-4.org et/ou Contactez nous au 02.43.08.23.74 ou sur assopayasoloco@yahoo.fr



SOMMAIRE

JEUX POUR TOUS – PARTOUT – TOUT LE TEMPS

- à la ludothèque 7
- à la location 8
- en prestation sur vos sites avec nos animateurs 9

LES GRANDS JEUX ET ATTRACTIONS 10

- Le Bazar de la Plage 11
- L'Atelier de la Sardine Volante 12-13
- Le Billodrome de Compétition 14
- Le Stand des Forains 15
- Le Comice Agricole 16
- Les Musées Communaux 17
- Le Champ de Foire 18
- Options Champ de Foire : Hippodrome et Train Fantôme 19
- L'Île aux pirates 20-21
- Jeu Suis Syndiqué / Jeu Suis Citoyen 22
- La Photo de Mariage 23
- Le Scopitown 24-25
- Le Studio 53 26-27
- Wanted 28
- Le Scriptorium 29
- Qui as-tué Iznogoud ? (Spécial médiathèque) 30
- Le Bureau des Papas Perdus (Spécial médiathèque) 31

ECRITURE/PRODUCTION DE JEUX DE RÔLE GRANDEUR NATURE (sur mesure) 32-33-34

CRÉATIONS D'ESPACES ET D'OBJETS LUDIQUES (sur mesure) 35-36-37

SÉJOURS ET ÉVÉNEMENTS (sur mesure) 38-39



LE GLOSSAIRE

COMMENT S'Y RETROUVER

En spécialiste de l'éducation populaire les animateurs de Payaso Loco sont rompus à l'adaptation des supports d'animations en fonction des objectifs du client, du public accueilli ou des lieux et sites sur lesquels on leur demande de travailler. Afin de vous accompagner dans le choix des animations disponibles dans ce catalogue nous utiliserons les pictogrammes ci dessous :

QUEL TYPE DE PUBLIQUE

PARCE QU'ON NE JOUE PAS PAREIL À 5 ANS OU À 50



EN FANÇE



PETITE ENFANCE



JEUNESSE



TOUT PUBLIC



ADULTES



SPECIFIQUE



INDIVIDUEL



EN GROUPE

À QUEL PRIX



PETIT B.



Moyen B.



GROS B.



SUR-MESURE

POUR QUELLE STRUCTURE



PARTICULIER



MEDIATHÈQUE



LUDOTHÈQUE



ENTREPRISE



ÉCULE



EPAD



CENTRE SOCIAL



ESAT



FESTIVALS



KERMESSE



SUR-MESURE



JEUX POUR TOUS, PARTOUT, TOUT LE TEMPS

LOCATIONS / PRESTATIONS



À LA LUDOTHÈQUE

PLUS DE 1500 JEUX ET JOUETS

la ludothèque associative de Payaso Loco regroupe près de 1500 références de jeux ; un stock en perpétuelle évolution dans lequel vous pourrez trouver nouveautés, classiques, raretés ou autres curiosités ludiques. On ratisse large à Payaso. Nos animateurs sont en contact avec les distributeurs locaux de jeux mais disposent aussi d'un partenariat avec la boutique du Secours Populaire et n'hésite pas à collectionner les pépites de vide grenier... La ludothèque vous accueille et propose des animations toute l'année : construction de jeux, tournois, nocturne, etc.

POUR EMMENER DES JEUX CHEZ SOI :

ADHÉSION « PARTICULIER »

20€ pour 12 mois
ensuite vous pouvez emporter
3 jeux pour une durée de 3 semaines
1 jeu : 1,5€ pour 3 semaines
carte prépayée 10 jeux : 13€
carte prépayée 20 jeux : 22€

ADHÉSION « PROFESSIONNEL » / 40€ pour 12 mois

ensuite vous pouvez emporter 3 jeux pour une durée de 3 semaines
1 jeu : 1,5€ pour 3 semaines
carte prépayée 10 jeux : 13€ / carte prépayée 20 jeux : 22€
les professionnels ont aussi accès à des locations de malle de jeux
avec des durées de prêt aménagées : 1 mois / 3 mois / 1 année
scolaire. Pour les tarifs : nous consulter.

HORAIRES :

Tout public :

mercredi 14.30 / 18.30

Samedi 10.00 / 12.30

Petite enfance :

Mardi : 10.00 / 11.30

Vendredi 10.00 / 11.30

Jeunesse : un espace de la ludothèque est spécialement aménagé pour les ados (babyfoot, billard, bricolage, rétro-gaming...)

Groupe : des créneaux spécifiques peuvent être aménagés pour les groupes : contactez nous !

Conditions d'accès : l'accès à ludothèque est libre et gratuit. On peut y jouer sur place et venir sans adultes accompagnateurs à partir de 7 ans. (attention les animateurs de la ludothèque ne pourront être tenus responsables des allées et venues des enfants).



TOUT PUBLIC



EN GROUPE



INDIVIDUEL



JEUNESSE



EN FAMILLE



PETITE ENFANCE



PETIT B.

LOCATION DE JEUX

JEUX POUR TOUS, PARTOUT, TOUT LE TEMPS



LA LOCATION DE JEUX...

...EN BOIS

Vous pouvez louer jeux et jouets directement à la ludothèque (voir « à la ludothèque », p.7) mais Payaso Loco dispose aussi d'un des plus grand parc de jeux en bois du grand ouest : plus de 150 références collectionnées et/ou construites dans notre atelier.

Cette collection rassemble des références issues des pratiques anciennes du jeu dans les foires, fêtes foraines ou places de village mais on y trouve aussi des jeux plus récents et même des créations « conçues et fabriquées par Payaso Loco ». Vous avez accès chez nous à des jeux d'adresse aussi bien que des jeux de stratégies ou encore de construction. Tous sont proposés dans des formats et matériaux adaptés au transport et à une utilisation intensive (fournis avec règles).

Plébiscité pour toutes vos fêtes (de famille, de village, d'école, d'entreprise) ce stock est visible en ligne ou directement dans nos locaux : indiquer nous la date et réserver les jeux qui vous intéressent, nos animateurs préparent votre commande, il ne vous reste plus qu'à passer prendre vos jeux à la ludothèque !

Conditions de location :

adhésion « particulier » : 20€ pour 12 mois
adhésion « professionnel » : 40€ pour 12 mois
suite 10€ / jeu / événement

Les jours d'enlèvement et de retour des jeux sont à définir avec nos animateurs lors de la réservation.



TOUT PUBLIC



EN GROUPE



INDIVIDUEL



PETIT B.



LES PRESTATIONS :

JEUX + ANIMATEUR.RICE(S)

Grâce au stock de jeux dont dispose Payaso Loco, l'association propose des prestations « clé en main ». L'organisateur fournit quelques tables et chaises dédiées aux jeux et nos animateurs aménagent la surface qui leur est confiée de manière à faciliter au maximum le jeu et les échanges au sein de votre public.

Nos animateurs installent de véritables ESPACES de JEUX ; nous sélectionnons des jeux en fonction des demandes de nos clients et, sur place, nous accordons un soin tout particulier à la scénographie et à l'ergonomie des sites que nous aménageons. Ainsi apportons nous des réponses aux EHPAD comme aux écoles (de la maternelle au supérieur) aux médiathèques ou aux musées comme aux saisons culturelles ou aux festival d'arts de la rue, aux entreprises (quelque soit leur taille) comme aux particuliers (anniversaires, mariages, etc.).

Les animateurs de Payaso Loco combinent toujours dans leur sélection jeux de société, jeux en bois, et jeux de construction, d'imitation, etc., de façon à générer des espaces de jeux avec une vraie valeur ludique pour votre public.

ATTENTION : reprendre les rectangles proposé dans la première version du catalogue.. il est stipulé « plusieurs formules d'animation » et ATTENTION : de 10 à 100 forfait 300€ / de 100 à 300 forfait 450€

Présentation du Challen'Jeux Prestation Spéciale Comité et Événement d'entreprise



Conditions d'accès : l'accès à ludothèque est libre et gratuit. On peut y jouer sur place et venir sans adultes accompagnateurs à partir de 7 ans. *(attention les animateurs de la ludothèque ne pourront être tenus responsables des allées et venues des enfants).*



Tous Public

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS



BAZAR DE LA PLAGE

LA PLAGE QUI VIENT À VOUS

L'histoire :

M. Hulot en rêvant Payaso Loco l'a fait : une ode à la villégiature, au farniente, à la douceur des loisirs estivaux. Au programme : construction de château, écriture de carte postale, défilé de tenues de bain, écriture de carte postale, visite de l'aquarium, fabrication de cerf-volant, dégustation de cocktail...

À SAVOIR

Année de création : 2012

Thèmes abordés : société des loisirs / dialogue passé/présent / conception-construction / écriture

Technique : 10m x 6m, alim. 220V/10A

Débit / temps de jeu : 4h de jeu en continu



But du jeu :
prendre du bon temps !

Durée du jeu :
de 15 à 60 minutes
selon la capacité de chacun
à prendre du bon temps

Nombre de joueurs :
jusqu'à 30 en simultanée

Les Personnages
Non Joueurs (PNJ) :
Fred : Patron.ne du Bazar,
président du syndicat
d'initiative de la plage
..... : Coach en bon temps



TOUT PUBLIC



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



LUDIQUE



CENTRE SOCIAL



FESTIVALS



KERMESSE



MAISON B.



L'ATELIER DE LA SARDINE VOLANTE

L'USINE DE FABRICATION DE JOUET QUI VOUS RÉCONCILIE AVEC LE XXIÈME SIÈCLE.

L'histoire :

Détenteurs d'un brevet déposé au début du Xxème par un aïeul avant gardiste, Fred et Michel se lancent dans l'aventure industrielle. Problème, plus de 100 ans plus tard les investisseurs sont toujours aussi frileux pour s'engager dans les projets de développement durable... Qu'à cela ne tienne nos 2 compères décide de tout miser sur le capital humain, et parcourent la France pour embaucher l'équipe de choc qui leur permettra de faire décoller leur « Business » !

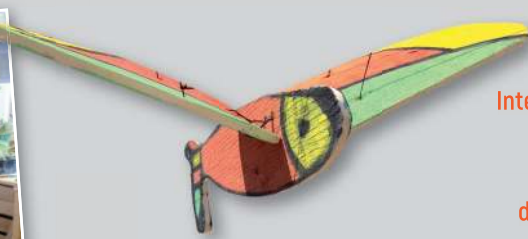
À SAVOIR

Année de création : 2014

Thèmes abordés : **développement durable / réemploi / travail d'équipe / organisation du travail**

Technique : 6m x 6m, alim. 220V/10A

Débit / temps de jeu : 4h de jeu en continu ou sur plusieurs sessions...



But du jeu :
Intégré l'équipe de l'atelier de la sardine volante et rejoindre la chaîne de fabrication de jouets. En 35 minutes l'équipe doit fabriquer autant de jouet qu'il y a de salarié dans l'usine.

Durée du jeu :
50 minutes

Nombre de joueurs :
de 6 à 15

Les Personnages

Non Joueurs (PNJ) :
Michel :
Directeur commercial
Thierry :
Directeur de la production

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeux. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN

cette attraction a déjà été adaptée pour des projets scolaires : courts ou longs, avec une ou plusieurs classes, avec des maternelles comme des étudiants (post-bac) !
Contactez nous !



TOUT PUBLIC



EN GROUPE



LUDOTHÈQUE



MÉDIATHÈQUE



ÉCOLE



CENTRE SOCIAL



ESAT



FESTIVAL



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



MAISON B.

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS

But du jeu :

Participer aux manches qualificatives pour être sélectionné.e pour la finale et tenter de remporter le titre de champion de billes !

Durée du jeu :

15 à 20 minutes pendant les manches qualificatives 40 minutes pour la finale (trophée compris)

Nombre de joueurs :

8 par manches + tribune de 12 places

Les Personnages

Non Joueurs (PNJ) :

Jean-Phil : Promoteur et commentateur historique du concept « Billodrome »

Alex : ambianeur, DJ, opérateur radio, responsable du vestiaire

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu. Ils accompagnent le/la joueur.se dans l'histoire proposée



LE TRUC EN



Le billodrome est disponible avec un vrai plateau radio permettant de diffuser interviews et commentaires sur des récepteurs dispersés sur votre site, dans un rayon de 50 à 100m autour du circuit.

LE BILLODROME

LE BILLODROME

L'EXPLOIT SPORTIF À PORTÉE DU DOIGT !

L'histoire :

Votre commune vient de se doter DU nouvel équipement qu'on s'arrache dans toutes les métropoles du monde : le billodrome de compétition ! Pour l'inauguration tous les meilleurs billistes de la région mais aussi de France, de Navarre et du monde entier viendront s'affronter sur ce circuit conçu par les ingénieurs de Payaso Loco. Les grands médias ont fait le déplacement et, Jean Phil, le fameux commentateur sportif et son acolyte, Alex, opérateur radio, retransmettent « en direct-live » les grands moments de la course, avec interviews des coureurs, des coaches ou des organisateurs. Du grand spectacle !



TOUT PUBLIC



MÉDIATHÈQUE



LUDOTHÈQUE



ENTREPRISE



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



PETIT B.



Moyen B.

À SAVOIR

Année de création : 2011

Thèmes abordés : **sport et média / anonymat vs célébrité / loisirs intergénérationnel / transmission**

Technique : 10m x 6m , alim. 220V/10A

Débit / temps de jeu : 4h/j en continu ou sur plusieurs sessions

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS



But du jeu :
Réussir les 3 défis proposés par le forain
pour remporter les lots : tête de bétail,
pomme à couteau ou billes de compétition.

Durée du jeu :
3 à 4 min. par activité

Nombre de joueurs :
3 en simultané

Les Personnages

Non Joueurs (PNJ) :
Jacky.que : forain.e

¹ Les PNJ sont les personnages créés
pour le jeux. Ils accompagnent le.la
joueur.se dans l'histoire proposée



LE STAND FORAIN

LE STAND FORAIN

LE STAND DE FOIRE GRATUIT PUISQU'IL N'Y A RIEN A GAGNER (OU PRESQUE...)

À SAVOIR

Année de création : 2012

Thèmes abordés : société des
loisirs / dialogue passé/présent /
conceptionconstruction / écriture

Technique : 10m x 6m, alim. 220V/10A

Débit / temps de jeu : 4h de jeu en continu

L'histoire :

Pourtant pas nostalgique pour 2 sous Jacky a décidé de se construire un stand de foire pour de vrai ! De grandes enseignes en bois peintes à la main, 3 jeux d'adresse toujours extraordinaires et voilà Jacky et son attelage par les routes et les foires pour mettre au défi les publics de tous horizons.

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS

But du jeu :

Jouer à la ferme

Durée du jeu :

libre

Nombre de joueurs :

jusqu'à 25 en simultanément + les parents

Les Personnages

Non Joueurs (PNJ) :

Jaimé.e, président.e de comice
d'organisation du comice agricole

aucun animal vivant n'est mis à contribution
dans ce jeu

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le
jeu. Ils accompagnent le/la joueur.se dans
l'histoire proposée

LE TRUC EN

Les éléments du comice peuvent
servir de support pour des projets
autour de l'agriculture, vous
pouvez obtenir le matériel
sans animateur.trice



LE COMICE DES PETITS AGRICULTEURS

L'EXPÉRIENCE AGRICOLE GRANDEUR NATURE

L'histoire :

Le comice agricole s'est plus rare ces derniers temps pourtant sa fonction de rassemblement de la société rurale a longtemps fait les beaux jours des bourgs ! Payaso Loco perpétue la tradition et invite les plus jeunes (à partir de 3 ans) à faire vivre un comice avec ses concours de labours, de bestiaux⁽¹⁾ et de jardinage, son marché de producteur et son grand banquet !



EN FAMILLE



EN GROUPE



ÉCOLE



CENTRE SOCIAL



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



PETIT B.



MAYON B.

À SAVOIR

Année de création : 2016

Thèmes abordés :
agriculture / jardinage /
élevage / circuit court

Technique : 12m x 6m, Alim.
220V/10A

Débit / temps de jeu : 4h/j
ou plusieurs sessions

**But du jeu :**

Improviser une visite à partir de photographies diapositives.

Durée du jeu :

10 min.

Nombre de joueurs :

2x5/6j toutes les 10 minutes

Les Personnages**Non Joueurs (PNJ) :**

Pascal.e Guesdon, le.la président.e de l'Office du Tourisme

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeux. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN

Possibilité d'utiliser le matériel en milieu scolaire pour travailler l'élaboration d'une visite.

LES MUSÉES COMMUNAUX

LA DIAPOSITIVE DE NOUVEAU AU SERVICE DE L'ÉMERVEILLEMENT COLLECTIF

À SAVOIR

Année de création : 2016

Thèmes abordés : Evolution de la production des images / culture

générale : poissons et plantes / Arts de la parole:improvisation

Technique : 4m x 2m , Alim. 220V/10A

Débit / temps de jeu : 4h/j sur une ou plusieurs sessions

L'histoire :

A l'occasion de la fête les musées communaux ouvrent leur portes gratuitement au public. On peut ainsi visiter l'aquarium et le jardin botanique de la ville... Seulement le président de l'Office de Tourisme tout motivé qu'il soit peine à recruter du personnel... bénévole. « Les budgets sont ce qu'ils sont ma p'tite dame et on ne peut pas être à 2 endroits à la fois ». Alors on s'adapte, le nombre de places est limité et on forme des guides-conférenciers sur le tas ; « Ainsi Mesdames, Messieurs, nos visites sont toujours uniques ! »



TOUT PUBLIC



MÉDIATHÈQUE



LUDOTHÈQUE



ÉCOLE



CENTRE SOCIAL



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



PETIT B.



But du jeu : Etre et vivre ensemble

Durée du jeu : jeu libre (voir p. précédentes Billodrome, Stand Forain, Comice, Musées...)

Nombre de joueurs : jusqu'à 50 joueurs en action + spectateurs sur les 4 stands

Les Personnages Non Joueurs (PNJ) : Pascal.e Guesdon : président.e de l'Office du Tourisme, Jacky.quie : forain.e, Aimé.e : président.e de comite d'organisation du comice agricole, Jean-Phil : Commentateur historique et promoteur du concept « Billodrome »

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu.

Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN



Le Champ de Foire est modulable vous pouvez sélectionner les attractions séparément et confectionner le Champ de Foire de vos rêves ! Et en plus de plus vous pouvez ajouter tous les trucs en plus liés aux attractions du champ de foire : plateau radio, etc. Ajoutons que vous disposez aussi d'options à la page suivante !

LE CHAMP DE FOIRE

HOMMAGE AUX FOIRES RURALES

L'histoire :

Oyez, oyez braves gens ne manquez pas cette occasion de respirer un grand coup ! Approchez, approchez, venez admirer les exploits simples de vos contemporains, vous attarder autour des attractions faites à la main, profiter d'un moment débranché, vous plonger dans l'exotisme de la tradition. Tout le monde a sa place : de l'organisateur au simple spectateur en passant par les gamins ou les sportifs d'un jour. En ce jour de fête la grand place accueille jeux de forains, comice des agriculteurs et Grand Critérium de... billes. Exceptionnellement, pour ce jour faste, nos édiles vous accordent la gratuité d'accès aux musées communaux.

À SAVOIR

Année de création : 2016

Thèmes abordés : Loisirs déconnectés / Ruralité / Dialogue passé/présent + voir thèmes attractions précédentes

Technique : Musées 2 x 4m + Alim.

220V/10A, critérium 6x6m, alim. 220V/10A,

Stand forain 6x3m, alim. 220V/10A,

Comice 12x6m, alim. 220V/10A

temps de jeu : 4h/j en une ou plusieurs sessions / temps supplémentaire nous consulter !



TEXTE PUBLIC



EN GRAPPE



MÉDIATHÈQUE



LUDOTHÈQUE



ENTREPRISE



CENTRE SOCIAL



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



MAISON B.



SUR-MESURE

HIPPODROME :

Les Critérium cyclistes conviennent au village qui ne dispose pas de leur propre hippodrome. Quoi de plus grisant en effet que le spectacle des chevaux, jockeys et entraîneurs galvanisés par les supporters placés autour de la piste eux même chauffés à blanc par l'enjeu des paris ! Les bookmakers du Jumpy Jack ont eu l'idée génial de produire cet hippodrome forain pour pouvoir l'installer chez vous et faire vivre à votre public l'ambiance des champs de course !

But du jeu : Faire vivre un champ de course en devenant entraîneur/jockey bookmaker. **Durée du jeu :** 10/15 min. **Nombre de joueurs :** 8 à 12 par course + les parieurs **Les Personnages Non Joueurs (PNJ) :** Prudent.ce, bookmaker

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeux. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRAIN FANTÔME :

Immanquable des fêtes foraines M. Jo (promoteur du Studio 53) ne pouvait pas manquer de redonner ces lettres de noblesse à cette attraction qui fait peur. Evidemment l'entreprise portée par cet amoureux des arts forains n'existe qu'avec la complicité d'acteurs.trices recrutés in Situ. Aurez vous le cran de tenter l'aventure ? Effrayer ou être effrayé ? Les 4 étapes de ce « pedibus » fantôme sont tenues par des complices recrutés par M. Jo.

1 : le cercueil et la pleureuse 2 : insectes et bestioles 3 : L 'œil du Zombie 4 : La tête coupée

But du jeu : être effrayer puis effrayer soit même. **Durée du jeu :** 2x30 min. : 30 pour effrayer / 30 pour être effrayer. **Nombre de joueurs :** 10 effrayants pour 10 effrayés

Les Personnages Non Joueurs (PNJ) : M. ou Mme Jo, entrepreneurs forain

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeux. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS



Hippodrome



Le Train Fantôme

OPTIONS HIPPODROME ET TRAIN FANTÔME

OPTIONS « CHAMP DE FOIRE » : HIPPODROME ET TRAIN FANTÔME

L'AUTRE DIMENSION DU CHAMP DE FOIRE : PASSEZ DU CÔTÉ OBSCUR

À SAVOIR

Année de création : 2018

Thèmes abordés : les peurs des hommes !!!

Technique : 4 x 3x3m avec Alim.220V/10A

pour chaque module

Temps de jeu : 4h/j en 1 ou plusieurs session : temps supplémentaire nous consulter !

LE TRUC EN



Très efficace pris séparément et hors la foire pour les centres sociaux et services jeunes : utilisable sans animateur (tarif nous consulter)



JEUNESSE



ADULTES



ENTREPRISE



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



PETIT B.



MOYEN B.



L'ILE AUX PIRATES

SI TU NE VIENS PAS À LA PIRATERIE, C'EST LA PIRATERIE QUI VIENT À TOI !

L'histoire :

Maudite tempête ! La Grande Ile est coupée du monde... La veille de la fête d'anniversaire de la fille du Gouverneur. Pas mieux pour l'équipage de pirate dont le navire s'est écrasé contre les récifs l'île de la tête de mort... Avec les débris de l'épave ils ont construit un campement de fortune et entrepris de reprendre commerce avec la Grande Ile en fournissant les fruits de leur pêche et de leur cueillette. Les soldats de la garnison ne voit pas d'un très bon œil ces échanges qu'entretient maintenant ces pirates avec les commerçants de l'île : pirate un jour pirate toujours... Mais bon il faut bien vivre et l'anniversaire de la fille du Gouverneur devrait redonner du bonheur à la population. Alors qui vivra verra !

À SAVOIR

Année de création : 2009

Thèmes abordés : **Piraterie / Aventure / Commerce / Jeux de rôle**

Technique : 12m x 6m, alim.220V/10A

Débit / temps de jeu : 4h/j en une ou plusieurs sessions / temps supplémentaire nous consulter !



But du jeu :
 RVivre une aventure de pirate
 grandeur nature.

Durée du jeu :
 30 minutes (habillage compris!)

Nombre de joueurs :
 jusqu'à 20 par session

Les Personnages

Non Joueurs (PNJ) :

Kezia, styliste sur la Grande Ile, habille pirates, gardes et notables sans distinction.
 Willow, forge itinérante sous le bras, toujours là pour rendre service... en échange de quelques pièces

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeux. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée



LE TRUC EN



Les éléments de décors du l'île aux pirates sont parfois utilisés par les structures pour animer des semaines thématiques. Payaso Loco peut aussi fournir un parc de jeux sur le thème « Pirate ». Consultez nous !



EN FANLE



EN GRAPPE



MEDIATHÈQUE



LUDOTHÈQUE



CENTRE SOCIAL



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



MAISON B.



But du jeu : Franchir toutes les étapes qui feront de vous un leader syndical labellisé !

Durée du jeu : 60 minutes (manif' comprise) **Nombre de joueurs :** de 30 à 300 en simultanés **Les**

Personnages Non Joueurs (PNJ)¹ : Michel.le et Daniel.le, expert.e.s en logistique de piquet de grève

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN



une adaptation de Jeu Suis Syndiqué à été écrite pour le service démocratie locale de la Ville d'Alençon : Jeu suis Citoyen. Cette fois Michel.le et Daniel.le sont envoyés par l'état (sur leur temps de congé) pour enfin comprendre le peuple...

JEU SUIS SYNDIQUÉ

LA DÉMOCRATIE EN MARCHÉ !

L'histoire :

Par décision d'état le syndicalisme est rendu obligatoire. Dans cette nouvelle dimension démocratique l'élite sera syndicale ou ne sera pas ! Serez vous ce leader capable de mener le peuple vers des lendemains meilleurs ; des lendemains sans crottes de pigeons, avec du soleil à tous les repas ou pour ceux qui se lèvent tard ! Créez la CFOT, la CAT ou même la FC, et menez vos sympathisants jusqu'à la manifestation !



TEXTE PUBLIC



ENTREPRISE



CENTRE SOCIAL



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



MAISON B.

À SAVOIR

Année de création : 2011

Thèmes abordés :

Syndicalisme / Démocratie / Occupation Espace Public

Technique : 12m x 6m,
Alim.220V/10A

Temps de jeu : 4h/j en une ou plusieurs sessions / temps supplémentaire nous consulter !

LE TRUC EN



en accord avec l'organisateur il est possible d'aborder les questions de genre en proposant des mariages entre hommes ou entre femmes, etc.

But du jeu :

Rencontrer les personnes d'un événement par l'invention de liens sociaux.
Variante compétitive : sur des sites vastes avec une grosse jauge « faire le plus gros mariage du village »

Durée du jeu : 45 à 75 minutes en fonction de la taille du mariage. **Nombre de joueurs :** jusqu'à 150 en simultané

Les Personnages Non Joueurs (PNJ) : Gaël.le, dirige une agence de mariage Raphaël.le, secrétaire à la mairie en charge des unions civiles

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LA PHOTO DE MARIAGE

SERAIT-IL PLUS FACILE DE RENCONTRER SON.SA COUSIN.E QUE SON.SA VOISIN.E ?

À SAVOIR

Année de création : 2013

Thèmes abordés :
Mariage(s) / Famille / Liens sociaux

Technique : 12m x 6m
Alim.220V/10A

Temps de jeu : 4h/j en une ou plusieurs sessions / temps supplémentaire nous consulter !

L'histoire :

Ils se sont dit « oui » ! Ils ont décidé de faire le Grand Saut : ils se marient. C'est parti ! Annonce aux parents, Publication des bans, convocation des témoins et invitations aux familles et aux amis, organisation de la cérémonie civile : tout doit aller très vite ! La question étant trouveront-ils dans l'assemblée leurs oncles, tantes, cousin.e.s, ami.e.s et accepteront-ils cette invitation ? Nos tourtereaux et leurs invités, accompagnés qu'ils sont par les services de la municipalité et par une agence de mariage, pourront à coup sûr garder un souvenir grand format de ce bel événement : la PHOTO du MARIAGE !





SCOPITOWN¹

MISSION DE PROJECTION DE L'ESPACE HABITÉ OU NON VERS DES POSSIBLES DÉSIRABLES

L'histoire :

Fatigués de la France moche, un groupe d'urbanistes néo-réalistes décide de monter la mission Scopitown. Objectif : documenter le désir des habitants pour l'évolution des paysages. Ils conçoivent et construisent alors un vaisseau permettant d'aborder, d'explorer tout espace transformé par l'homme et de projeter cet espace vers ce qu'il pourrait, ou devrait, être selon ceux qui l'habitent. Suivant une méthodologie rigoureuse, ils recrutent des explorateurs autochtones qu'ils orientent vers des sondes d'observation spatiale. Ces équipes de spatonautes-experts parcourent alors l'espace pour y prélever un paysage de référence qui sera traité au laboratoire du vaisseau. Grâce au soutien des ingénieurs de la mission ces explorateurs pourront mettre en images, son et mouvement ce qu'ils souhaitent, espèrent ou imaginent du paysage dont ils reviennent. Le résultat du traitement des données sera compilé en micro-métrages d'1 minute 15 secondes.

¹ du grec « skopeo » : observer / de l'américain « town » : ville / de l'innovation française des 50's Scopitone : jukebox-vidéo diffusant des clips à la demande

À SAVOIR

Année de création : 2018

co-création : **Le Cabinet d'émile r.** (achi, urba, etc.) en partenariat avec , **La Paperie (CNAR Angers)**, **le POLAU (Pôle Arts Urbanisme)**, **Emmetrop (Bourges)**

Thèmes abordés : **Lecture de paysage, concertation/négociation, pré-programmation**

Technique : 12m x 6m , Alim. 220V/10A

Temps de jeu : 4h/j en une ou plusieurs sessions / temps supplémentaire nous consulter !



But du jeu :

(Ré)Apprendre à regarder le paysage, à penser et concevoir collectivement son évolution

Durée du jeu :

1h30

Nombre de joueurs :

5 toutes les 15 minutes pendant la phase d'explorations
30 + des dizaines de spectateurs pendant la phase de restitution des explorations

Les Personnages

Non Joueurs (PNJ)¹ :

Capitaine Fred : pilote, chargé.e de recrutement et de logistique
Fred : expert.e en récit urbain fictionnel
Fred : expert.e en création sonore
Fred : expert.e en mise en mouvement d'images et montage vidéo

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN



Le Scopitown peut être (et a été) utilisé dans le cadre d'une phase de pré-programmation d'un projet urbain opérationnel





STUDIO 53

LE CINÉMA DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

L'histoire :

M. Jo est issu d'une longue lignée de grands forains. Son nouveau grand projet : réhabiliter le cinéma forain. Le problème est que la filière de production de films adaptés aux foires n'existe plus ; tout est coûteux, compliqué et personne n'y croit. M. Jo, têtu, ne veut pas attendre. La chance va lui faire rencontrer un constructeur de décor, blasé par le développement du numérique, au moment même où une obscure grande tante lui lègue quelques biens... Il n'en faut pas plus à M. Jo pour embaucher Sam le chef déco. Ensemble ils vont construire le rêve fou de M. Jo : un cinéma forain autonome : le Studio 53 ! Ya tout dedans : un studio de tournage « à la Méliès », couplé à une salle de projection. M. Jo, malin et peu scrupuleux, s'approprie quelques histoires qui ont fait les belles heures du cinéma... Ça y est tout est prêt pour monter des films muets en N&B... Ne manque plus que l'équipe de tournage... Mais M. Jo en est persuadé, des réalisateurs.trices, des comédien.nes et des accessoiristes « y'en a plein les foires » !

À SAVOIR

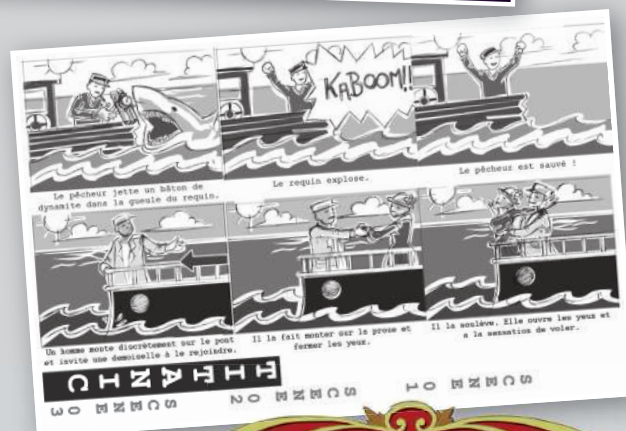
Année de création : 2013/2015

en partenariat avec Les Foins de la Rue (53), Saison culturelle des Coëvrons (53), Les Baltringos/ SUBSistances (72)

Thèmes abordés : cinéma forain / cinéma muet / métiers du cinéma

Technique : 12m x 6m, Alim. 220V/10A

Temps de jeu : 4h/j en une ou plusieurs sessions / temps supplémentaire nous consulter !



But du jeu :

Intégrer l'équipe de tournage d'un grand film du cinéma forain.
Tourner Titanic, Les Dents de la Mer ou les Vacances de M. Hulot
Rencontrer un succès international

Durée du jeu :

55 minutes (avant-première comprise)

Nombre de joueurs :

15 par tournage + 20 par projection
(toutes les 20 min.)

Les Personnages

Non Joueurs (PNJ)¹ :

M. Jo : promoteur, producteur, directeur, aboyeur du Studio 53
Sam : constructeur et chef accessoiristes du Studio 53
Martin.e : assistante réal., directrice artistique du Studio 53
Raoul.le : ouvrier.se du Studio 53 et assistant.e personnel.le de M. Jo

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS

But du jeu : Rester en vie

Durée du jeu : 1h

Nombre de joueurs :

dans ces aventures les joueurs sont renouvelés régulièrement

4 adjoints aux shériff

4 chasseurs de primes

4 agents fédéraux des Hors la loi.

Les Personnages Non Joueurs (PNJ) :

Je.la shériff, Le.la photographe, le.la propriétaire du Ranch, le.la banquier.e

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN

Wanted est conçu pour créer une ambiance sur votre événement : les QG des différentes équipes sont dispersés, l'ensemble des protagonistes costumés déambulent et des affiches sont placardées un peu partout sur le site : ambiance western !



WANTED

WANTED

DANS L'OUEST

L'histoire :

A Loco City, l'ordre est une chose fragile, les Hors la Loi sont légions et, jusqu'il y a peu, seuls les chasseurs de primes, au service des propriétaires terriens, faisaient un peu le ménage, laissant souvent courir les desperados les plus généreux. Mais l'arrivée du nouveau shérif a considérablement amélioré les choses... Les Hors la Loi ont maintenant à faire à la justice. Pourtant efficaces les méthodes du Shérif apparaissent quelque peu expéditives aux yeux de certains... peu de Hors la Loi font de séjours en prison et beaucoup sortent de la ville les pieds devant. Et bizarrement les braquages à la banque continuent... Le gouvernement a donc décidé d'envoyer des agents pour faire la main sur ces braqueurs qui semble tenir l'équipe du shérif en échec



Taxe Publique



Ludothèque



Centre Social



Festivals



Kermesse



Intérieur



Extérieur



Maison B.

À SAVOIR

Année de création : 2013

en partenariat avec Service Jeunesse de la commune d'Andouillé et Nico Lhuissier

Thèmes abordés : western

Technique : 12m x 6m, Alim.220V/10A

Temps de jeu : 4h/j en une ou plusieurs sessions / temps supplémentaire nous consulter !

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS

But du jeu :

Monter une équipe pour reproduire un détail d'une grande fresque et être l'équipe choisie pour perpétuer l'ordre ludique

Durée du jeu : 15/20 min

Nombre de joueurs : 9

Les Personnages Non Joueurs (PNJ)¹ : L'Abbé Ariel

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu. Ils accompagnent le/la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN



Petit dispositif le Scriptorium s'adapte à tout type de lieu. Fonctionne très bien en mode « compétitif » les équipes se succèdent et on récompense le meilleur groupe

Très efficace installé dans un site patrimoniale

SCRIPTORIUM



Scriptorium



SCRIPTORIUM

QUAND LE JEU CÔTOIE (ENFIN) LE SACRÉ

À SAVOIR

Année de création : 2014

Thèmes abordés :

**Guillaume le Conquérant /
Jeu et Christianisme...**

Technique : 6m x 6m, alim.
220V/10A

Temps de jeu : 4h/j en une
ou plusieurs sessions /
temps supplémentaire
nous consulter !

L'histoire :

Un ordre ludique est mixte fondé au moyen-âge obtint de Guillaume le Conquérant le droit de diffuser les jeux à travers le monde, à la condition de perpétuer la mémoire de la Grande Bataille d'Hasting... Détenteurs de fragments originaux de la tapisserie de Bayeux les moines ont tant bien que mal colporter cette histoire. Mais aujourd'hui la crise des vocations ne leur permet plus d'assurer la pérennité de l'aventure. L'Ordre Ludique part donc à la recherche de nouvelles recrues et sillonne villes et rues pour éprouver les qualités et recruter d'éventuels successeurs.



TOUJOURS PUBLIC



EN GROUPE



MÉDIATHÈQUE



LUDOTHÈQUE



ÉCOLE



CENTRE SOCIAL



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



PETIT B.

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS

But du jeu : Rester en vie

Durée du jeu : 1h

Nombre de joueurs :

dans ces aventures les joueurs sont renouvelés régulièrement

4 adjoints aux shériff

4 chasseurs de primes

4 agents fédéraux

des Hors la loi.

Les Personnages Non Joueurs (PNJ)¹ :

Il.le la shériff, Le.la photographe, le.la propriétaire du Ranch, le.la banquier.e

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeux. Ils accompagnent le.la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN

Wanted est conçu pour créer une ambiance sur votre événement : les QG des différentes équipes sont dispersés, l'ensemble des protagonistes costumés déambulent et des affiches sont placardées un peu partout sur le site : ambiance western !

QUI AS TUÉ IZNOGOUD

QUI AS TUÉ IZNOGOUD ?

ASSASSINAT À LA MÉDIATHÈQUE LA LITTÉRATURE EN ÉMOI

L'histoire :

A Loco City, l'ordre est une chose fragile, les Hors la Loi sont légions et, jusqu'il y a peu, seuls les chasseurs de primes, au service des propriétaires terriens, faisaient un peu le ménage, laissant souvent courir les desperados les plus généreux. Mais l'arrivée du nouveau shérif a considérablement amélioré les choses... Les Hors la Loi ont maintenant à faire à la justice. Pourtant efficaces les méthodes du Shérif apparaissent quelque peu expéditives aux yeux de certains... peu de Hors la Loi font de séjours en prison et beaucoup sortent de la ville les pieds devant. Et bizarrement les braquages à la banque continuent... Le gouvernement a donc décidé d'envoyer des agents pour faire la main sur ces braqueurs qui semble tenir l'équipe du shérif en échec



TEXT PUBLIC



MEDIATHEQUE



ENTREPRISE



FESTIVALS



KERMESSE



INTÉRIEUR



EXTÉRIEUR



MAISON B.

**SPECIAL
MEDIATHEQUE**

À SAVOIR

Année de création : 2013

en partenariat avec Service Jeunesse de la commune d'Andouillé et Nico Lhuissier

Thèmes abordés : western

Technique : 12m x 6m,
Alim.220V/10A

Temps de jeu : 4h/j en une ou plusieurs sessions / temps supplémentaire nous consulter !

GRANDS JEUX & ATTRACTIONS

But du jeu :

Monter une équipe pour reproduire un détail d'une grande fresque et être l'équipe choisie pour perpétuer l'ordre ludique

Durée du jeu : 15/20 min

Nombre de joueurs : 9

Les Personnages Non Joueurs (PNJ)¹ : L'Abbé Ariel

¹ Les PNJ sont les personnages créés pour le jeu. Ils accompagnent le/la joueur.se dans l'histoire proposée

LE TRUC EN



Petit dispositif le Scriptorium s'adapte à tout type de lieu. Fonctionne très bien en mode « compétitif » les équipes se succèdent et on récompense le meilleur groupe

Très efficace installé dans un site patrimoniale



**SPECIAL
MEDIATHEQUE**

LE BUREAU DES PAPAS PERDUS

QUAND LE JEU CÔTOIE (ENFIN) LE SACRÉ

À SAVOIR

Année de création : 2014

Thèmes abordés :

**Guillaume le Conquérant /
Jeu et Christianisme...**

Technique : 6m x 6m, alim.
220V/10A

Temps de jeu : 4h/j en une
ou plusieurs sessions /
temps supplémentaire
nous consulter !

L'histoire :

Un ordre ludique ert mixte fondé au moyen-âge obtint de Guillaume le Conquérant le droit de diffuser les jeux à travers le monde, à la condition de perpétuer la mémoire de la Grande Bataille d'Hasting... Détenteurs de fragments originaux de la tapisserie de Bayeux les moines ont tant bien que mal colporter cette histoire. Mais aujourd'hui la crise des vocations ne leur permet plus d'assurer la pérennité de l'aventure. L'Ordre Ludique part donc à la recherche de nouvelles recrues et sillonne villes et rues pour éprouver les qualités et recruter d'éventuels successeurs.



TEAF PABUC



TEAF PABUC



TEAF PABUC



INTERIEUR



TEAF PABUC



TEAF PABUC



EXTERIEUR



LUDOTHEQUE



CENTRE SOCIAL



KERMESSE



MAISON B.



JEUX POUR TOUS, PARTOUT, TOUT LE TEMPS

LOCATIONS / PRESTATIONS



À LA LUDOTHÈQUE

PLUS DE 1500 JEUX ET JOUETS

la ludothèque associative de Payaso Loco regroupe près de 1500 références de jeux ; un stock en perpétuelle évolution dans lequel vous pourrez trouver nouveautés, classiques, raretés ou autres curiosités ludiques. On ratisse large à Payaso. Nos animateurs sont en contact avec les distributeurs locaux de jeux mais disposent aussi d'un partenariat avec la boutique du Secours Populaire et n'hésite pas à collectionner les pépites de vide grenier... La ludothèque vous accueille et propose des animations toute l'année : construction de jeux, tournois, nocturne, etc.

POUR EMMENER DES JEUX CHEZ SOI :

ADHÉSION « PARTICULIER »

20€ pour 12 mois
ensuite vous pouvez emporter
3 jeux pour une durée de 3 semaines
1 jeu : 1,5€ pour 3 semaines
carte prépayée 10 jeux : 13€
carte prépayée 20 jeux : 22€

ADHÉSION « PROFESSIONNEL » / 40€ pour 12 mois

ensuite vous pouvez emporter 3 jeux pour une durée de 3 semaines
1 jeu : 1,5€ pour 3 semaines
carte prépayée 10 jeux : 13€ / carte prépayée 20 jeux : 22€
les professionnels ont aussi accès à des locations de malle de jeux
avec des durées de prêt aménagées : 1 mois / 3 mois / 1 année
scolaire. Pour les tarifs : nous consulter.

HORAIRES :

Tout public :

mercredi 14.30 / 18.30

Samedi 10.00 / 12.30

Petite enfance :

Mardi : 10.00 / 11.30

Vendredi 10.00 / 11.30

Jeunesse : un espace de la ludothèque est spécialement aménagé pour les ados (babyfoot, billard, bricolage, rétro-gaming...)

Groupe : des créneaux spécifiques peuvent être aménagés pour les groupes : contactez nous !

Conditions d'accès : l'accès à ludothèque est libre et gratuit. On peut y jouer sur place et venir sans adultes accompagnateurs à partir de 7 ans. (attention les animateurs de la ludothèque ne pourront être tenus responsables des allées et venues des enfants).



TOUT PUBLIC



EN GROUPE



INDIVIDUEL



JEUNESSE



EN FAMILLE



PETITE ENFANCE



PETIT B.



**PAYASO
SECTION LOCO
JEUX**

LE CATALOGUE

• **CONTACTS** •

02 43 08 23 74

2 Rue des Rosiers - Pré-en-Pail - 53140 PRÉ-EN-PAIL-SAINT-SAMSON

• **assopayasoloco@yahoo.fr** • **www.payaso-loco.com** •

Facebook @assopayasoloco