Ludimouv®

JEUX SPORTIFS GONFLABLES

www.ludimouv.ch

NOS ACTIVITÉS

JEUX 4 SAISONS

P.04 **BUBBLE FOOT**
P.05 **BABY-FOOT HUMAIN**
P.06 **STAND TIR À L'ARC**
P.07 **ARCHERY TOUCH**
P.08 **BILLARD FOOT**
P.09 **BASKET PUISSANCE 4**
P.10 **BOWLING HUMAIN**
P.11 **CHÂTEAU GONFLABLE**
P.12 **CIBLES SCRATCH**
P.13 **EQUALIZER RUGBY**
P.14 **VERSUS ARENA**
P.15 **ACROBATIC ARENA**
P.16 **MULTIPLAY**
P.17 **STADIUM ARENA**
P.18 **EPIC BATTLE**
P.19 **JOUTE/LANCER DE HACHES**

JEUX INTERACTIFS

P.20 **JEU INTERACTIF IPS**
P.21 **CHÂTEAU INTERACTIF**
P.22 **CAGE SPORT**
P.23 **CAGE NEIGE**
P.24 **NINJA INTERACTIF**
P.25 **MUR D'ESCALADE INTERACTIF**

JEUX AQUATIQUES

P.26 **BUBBLE FOOT SAVON**
P.27 **HOCKEY SAVON**
P.28 **PARCOURS AQUATIQUE**
P.29 **TERRAIN FLOTTANT SPORT**
P.30 **VENTRIGLISS GÉANT**
P.31 **VENTRIGLISS RELAI**
P.32 **SKIMBOARDING**
P.33 **ACCESSOIRES & CLIENTS**

LUDIMOUV, QUI SOMMES-NOUS ?

Agence dynamique spécialisée dans la gestion et l'encadrement d'activités ludo-sportives en Suisse, notre équipe propose une vingtaine d'animations qualitatives, avec différents niveaux d'intervention adaptés en fonction des besoins.

QUE PROPOSONS NOUS ?

Location de jeux
Prestations événementielles
Création de jeux sur-mesure.

NOTRE ENGAGEMENT

Chaque représentant de la société Ludimouv est titulaire d'une assurance qui permet d'encadrer tous les jeux sportifs proposés, en toute sécurité, et pour tout public. Tout est organisé en amont et mis en oeuvre sur le terrain pour que la sécurité soit sans failles. Vous n'avez plus qu'à profiter de votre journée.

OÙ INTERVENONS-NOUS ?

Notre siège social est basé à Nyon - Canton de Vaud.
Nous nous déplaçons dans toute la Suisse.
Faites nous part de vos envies !

NOTRE RAISON D'ÊTRE

Allier à la perfection sport et convivialité, tout en apportant une touche ludique à vos événements.

LUDIMOUV, GÉNÉRATEUR D'IDÉES

* Le *Mur d'escalade* de 5 mètres et le *Bowling humain* vous procurent une bonne dose d'adrénaline

* Le *Baby-foot humain* met à l'épreuve la cohésion d'équipe

* Le *Ninja interactif* fait travailler vos réflexes

* Les *châteaux gonflables* émerveillent vos enfants

NOS POINTS FORTS

* Nos activités sont destinées aux entreprises, collectivités, associations sportives et culturelles, centres de loisirs ainsi qu'aux particuliers.

* Une équipe dédiée : des animateurs professionnels, expérimentés ainsi qu'un interlocuteur unique pour vous conseiller.

* Une présence dans plusieurs cantons grâce à nos partenaires.

* Une offre spéciale destinée aux différentes associations et secteurs jeunesse durant les vacances scolaires.

Jeux sportifs toutes saisons !

Jeux aquatiques pour l'été !

CERTIFIÉS

Nos jeux gonflables sont méticuleusement contrôlés et certifiés par un inspecteur «RPII» qui délivre un certificat unique retraçant l'ensemble des caractéristiques de la structure gonflable. Norme NF EN 14960 pour les jeux concernés, gage de sécurité et de qualité.

ACCESSIBLES À TOUS, DÈS 3 ANS

S'INSTALLENT PARTOUT, EN TOUTE SAISON

BUBBLE FOOT

Activité idéale pour fêter un anniversaire, célébrer son EVG/ EVJF, ou tout simplement passer un moment fun entre amis et collègues. Tout le monde sera ravi !

Pour les plus jeunes, nous proposons des bulles enfants pour que tout le monde puisse s'éclater !

En option : compléter l'activité avec notre terrain gonflable permettant de délimiter l'aire de jeu (p.16).

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Fous rires garantis.*
2. *Ouverture des bulles au niveau du visage pour un confort optimal.*
3. *Impressionnant, mais sans risque.*
4. *Simplicité de mise en place.*

JEUX

MATCH CLASSIQUE : deux équipes s'affrontent selon les règles habituelles : marquer le plus de buts possible.
Les parties durent en moyenne 5 minutes.

LE ROI DU CERCLE : chacun pour soi. Le but est d'éjecter tous les adversaires en dehors du cercle délimité. Le dernier à l'intérieur l'emporte.

MON CAPITAINE : chaque équipe choisit son capitaine qui se différencie en portant un dossard.
Le but est de mettre à terre le capitaine adverse, tout en défendant le sien des assaillants.

COMBAT DE COQS : chaque joueur des deux équipes s'attribue un numéro. A l'appel de l'animateur, les deux adversaires concernés s'élancent en face à face; le dernier debout fait remporter 1 point à son équipe.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Surface de jeu conseillée :
20 m long x 10 m large (minimum).
Tailles disponibles :
Bulles de diamètre 1.2 m (taille mini 1m10 - pour les 6 - 12 ans).
Bulles de diamètre 1.5 m (taille mini 1m40 - à partir de 12 ans).

A partir de 6 ans. Jusqu'à 10 joueurs en simultané.

Jeu intense niveau cardio, accessible à tout public en bonne condition physique. Pour un jeu équitable, il est conseillé que les joueurs soient d'âge et de corpulence proche.

Voiture spacieuse avec sièges rabattables (minimum).

Manutention = 1 personne.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A.
Deux gonfleurs = 2X 1200W = 2400w (ponctuellement).

Pour 1 bulle : gonflage < 2 min / dégonflage < 2 min.

Utilisation :
Intérieur ou extérieur.

Bulles étanches (sans soufflerie constante).

Le jeu ne pourra se faire que sur une surface non abrasive et dégagée de tous objets pouvant détériorer les bulles *(herbe, synthétique, gymnase, neige)*.
Pour jouer sur sol abrasif *(parking, goudron, graviers)*, nous proposons des rouleaux de moquette à la location.

BABY-FOOT HUMAIN

Avez-vous toujours rêvé de rendre votre baby-foot vivant ? Nous pouvons le réaliser grâce à notre version grandeur nature !
En se déplacant unilatéralement : faites appel à votre esprit d'équipe et à une bonne coordination pour l'emporter.

Activité idéale pour l'organisation de tournoi lors de journées d'entreprises, d'animations familiales et associatives.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Activité intergénérationnelle.*
2. *Esprit d'équipe et coordination.*
3. *Jusqu'à 12 joueurs en simultané.*
4. *Règles simples.*

JEUX

MATCH CLASSIQUE : deux équipes s'affrontent selon les règles habituelles : marquer le plus de buts possible.

Pour plus de fun, intégrer un second ballon à la partie !

La version avec les sangles accorde aux joueurs plus de liberté de mouvement, et le jeu est plus sportif qu'avec la version avec les barres.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Loisir (à sangles) : 14 m long x 6 m large x 2.5 m haut (cages comprises) / Poids = 92 kg.
Pro (à barres) : 14 m long x 6 m large x 2.5 m haut (cages comprises) / Poids = 120 kg + 90 kg de barres.

A partir de 6 ans. Jusqu'à 12 joueurs en simultané.

Peu intense, jeu accessible au grand public.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 3 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800 W.

Loisir (à sangles) : 15 minutes d'installation (minimum).
Pro (à barres) : 30 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur.
Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking.
Sur un sol abrasif, nous proposons des rouleaux de moquette à la location.

Nécessite une soufflerie constante.

STAND TIR À L'ARC

Découvrez une façon amusante de tirer à l'arc avec un minimum d'encombrement.

Conviviale, cette activité de détente et de concentration est accessible à tous, quelque soit votre niveau sportif ou condition physique.

Pour votre sécurité, les flèches ont un bout en mousse spécialement conçu pour une utilisation sans risque.

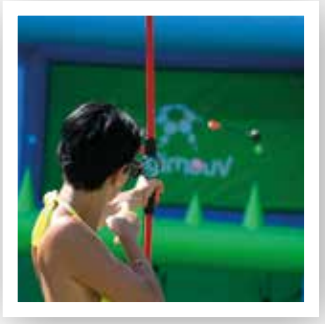
POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

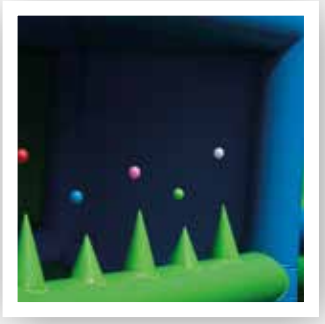
1. *Activité inédite grâce à ses balles flottantes.*
2. *Adapté aux débutants comme aux confirmés.*
3. *Animation qualitative à moindre coût.*
4. *Simplicité de mise en place.*

JEUX

BON CERCEAU : chacun pour soi ou par équipe, les participants se placent dans le cerceau de leur choix.
Plus ce dernier est éloigné, plus le joueur marque de point s'il enlève la boule.

BIATHLON : par équipe et sous forme de relai, le but est de faire tomber ses balles. Chaque joueur qui manque sa cible écope d'une pénalité.
La première équipe ayant fait tomber toutes les balles gagne la manche.





INFOS TECHNIQUES

- Toutes saisons.
- 3 m long x 2 m large x 2.5 m haut / Poids = 16 kg.
- A partir de 6 ans. Jusqu'à 2 joueurs sur un même pas de tir.
- Jeu statique, accessible au grand public.
- Voiture spacieuse avec sièges rabattables (minimum).
- Manutention = 1 personne.
  Encadrement = 1 personne (minimum).
- Prise standard 230 V - 12 A. Gonfleur = 750W.
- 10 minutes d'installation (minimum).
- **Utilisation :**
  Préférable de prévoir une utilisation en intérieur ou dans une zone abritée du vent. En cas de météo clémente le jeu peut facilement être installé en extérieur.
- Nécessite une soufflerie constante afin de maintenir les boules en suspension dans l'air.

ARCHERY TOUCH

Choisissez vos meilleurs alliés et prenez part à la bataille !

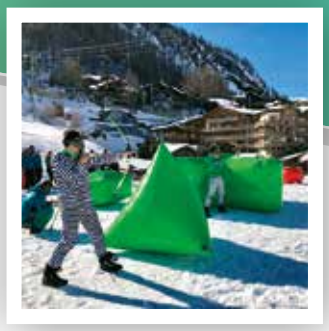
Si vous êtes novice, pas d'inquiétude ! Bénéficiez d'une initiation d'environ 10 minutes, avant le début de la partie.

Idéal pour un EVG/EVJF, anniversaire, team building, ou tout simplement pour passer un bon moment avec ses amis !

En option : profitez de notre Stadium Arena permettant de délimiter l'aire de jeu et de stopper les flèches *(p.17)*.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Requiert stratégie, adresse et communication.*
2. *Pratique 100% sécurisé grâce à ses flèches avec embout mousse*
3. *Même le poids plume ou le non sportif a sa chance.*
4. *Activité originale pour les participant(e)s.*



JEUX

CLASSIQUE : par équipe, éliminez tous les joueurs adverses ainsi que leur cible.

MÉDECIN : un médecin de l'équipe pourra réanimer les touchés, mais attention à bien assurer sa sécurité en retour.

ADDITION : chaque touche est égale à 1 point, que ce soit sur la cible ou sur les adversaires.

TRAÎTRE : celui qui est touché devra abandonner ses coéquipiers et se joindre à l'équipe adverse.

RANÇON : récuperez les jetons au centre du terrain pour accumuler la cagnotte la plus élevée.

INFOS TECHNIQUES

- Toutes saisons.
- **Surface de jeu conseillée :** 20 m long x 10 m large (minimum).
- A partir de 8 ans. Jusqu'à 10 joueurs en simultané.
- Moyenne à intense.
- Voiture spacieuse avec sièges rabattables (minimum).
- Manutention = 1 personne.
  Encadrement = 1 personne (minimum).
- Prise standard 230 V - 16 A.
  Deux gonfleurs = 2 X 1200W = 2400W (ponctuellement).
- 30 minutes d'installation (minimum).
- **Utilisation :**
  Intérieur ou extérieur.
  Le jeu ne pourra se faire que sur une surface non abrasive et dégagée de tous objets pouvant détériorer les obstacles et les flèches *(herbe, synthétique, gymnase, neige)*.
- Obstacles étanches (sans soufflerie constante).

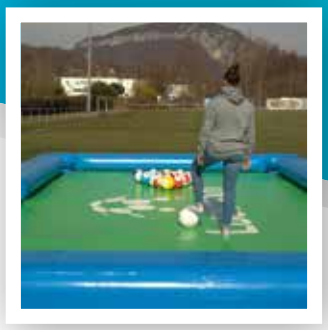
BILLARD FOOT

Adepte de billard et fan de foot ? Nous allions les deux pour votre plus grand bonheur !

Ici, les boules de billard sont remplacées par des ballons. Un jeu fun où le plus stratège remporte la partie.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Animation originale sur le thème du foot.*
2. *Un jeu populaire qui convient à tous vos événements.*
3. *Jeu sans risque, tout public, très ludique.*
4. *Pas de condition physique nécessaire, tout le monde peut jouer.*



JEUX

JEU DE LA 8 : les joueurs doivent faire rentrer tous les ballons de leur groupe (pleins ou cerclés). Pour remporter la partie, le ballon noir (8) doit rentrer en dernier.

LA SUITE : les participants doivent faire rentrer les ballons de leur groupe (pleins ou cerclés) dans l'ordre croissant. Une fois cette phase terminée, il faut rentrer le ballon noir (8) en dernier pour gagner le match.

JEU DU 15 : pour remporter la partie, il faut atteindre le score de 61, en cumulant les points inscrits sur les ballons. Tant qu'un joueur empoche un ballon, il continue de jouer.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Pro : 8.2 m long x 5 m large x 0.6 m haut
Poids = 100 kg.
Loisir : 6 m long x 4 m large x 0.5 m haut
Poids = 44 kg.

À partir de 6 ans. À partir de 2 joueurs.

Jeu statique, accessible au grand public.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 2 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A.
Pro : Deux gonfleurs = 2X 1800W = 3600W (ponctuellement).
Loisir : Gonfleur 1800W (en continu).

30 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur.
Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking.
Pour jouer sur sol abrasif *(parking, goudron, graviers),* nous proposons des rouleaux de moquette à la location.

Pro : Jeu étanche (sans soufflerie constante).

Loisir : Nécessite une soufflerie constante.

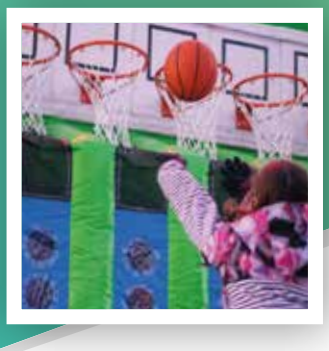
BASKET PUISSANCE 4

Laissez sortir le Tony Parker qui est en vous !

Alliance parfaite entre le basket et le fameux jeu de stratégie du Puissance 4.
Attention à ne pas confondre vitesse et précipitation si vous voulez l'emporter !

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Communication, stratégie et échanges entre les participants.*
2. *Ambiance assurée par la proximité des équipes et le suspens du jeu.*
3. *Jeu facile, accessible à tous.*
4. *Idéal pour une animation team-building.*
5. *Notre activité phare.*

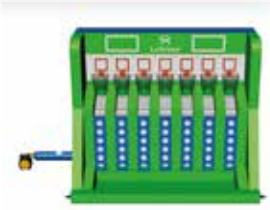


JEUX

PUISSANCE 4 CLASSIQUE : à tour de rôle, chaque équipe effectue un lancer. La première qui réalise une ligne de 4 ballons de sa couleur l'emporte.

PUISSANCE 4 BIATHLON : les deux équipes tirent en simultané. Chaque échec donne lieu à une pénalité (burpees / flexions...) qui fait perdre du temps.
Avec ce format de jeu, on augmente la pression d'un cran !

SHOOTING GAME : chacun pour soi.
Chaque participant choisit sa ligne verticale à remplir le plus rapidement possible. Le nombre de tirs n'est pas limité.
Attention à ne pas rentrer un ballon dans le panier d'à côté (à moins que votre voisin ne vous rende la pareille !).



INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Pro (paniers rigides) : 4.5 m long x 2.8 m large x 4 m haut
Poids = 116 kg + 30 kg de ballons + 42 kg de paniers.
Loisir (paniers gonflables) : 4 m long x 1.6 m large x 4 m haut
Poids = 90 kg + 30 kg de ballons.

À partir de 6 ans. À partir de 2 joueurs.

Jeu statique, accessible au grand public.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 2 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800W.

Pro (paniers rigides) : 30 minutes d'installation (minimum).
Loisir (paniers gonflables) : 15 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur.
Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking.
Il est fourni avec 42 ballons de basket taille 5, de deux couleurs différentes pour différencier les équipes.

Nécessite une soufflerie constante.

BOWLING HUMAIN

Prenez place dans notre boule de 3 mètres et comptez sur vos amis pour réaliser le meilleur score, en faisant tomber les quilles XXL.

Ce jeu procurera des rires et des sensations fortes aux participants.
Qui fera le plus beau strike ?

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Activité originale et inédite pour les participants.*
2. *Cette animation garantit un effet Waooh.*
3. *Une activité accessible aux enfants et aux adultes.*
4. *Sensations garanties.*

JEUX

Faites tomber les quilles pour obtenir le meilleur score ! Jouez à tour de rôle et compter sur les autres joueurs pour vous donner de l'élan et venir à bout des 6 quilles de 3 mètres de haut.

En cas d'installation dans une pente, pensez à notre mur gonflable, en option, pour vous réceptionner.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Quilles (x6) : 1.25 m long x 1.25 m large x 3 m haut / Poids = 9 kg.
Mur : 12 m long x 5 m large x 3 m haut / Poids = 64 kg.
Zorb Ball : 3 m de diamètre / Poids = 70 kg.

À partir de 8 ans. 2 joueurs en simultané dans la zorb ball.

Intensité moyenne.

Fourgon (minimum).

Manutention = 2 personnes.
Encadrement = 2 personnes.

Prise standard 230 V - 16 A.
Deux gonfleurs = 2X 1800W = 3600W (ponctuellement pour les quilles et le zorb).
Gonfleur 1800W (pour le mur).

45 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur.
Sur surface non abrasive : neige, sable, herbe, gymnase.

Jeu étanche, sans soufflerie constante (pour le zorb et les quilles).

Le mur nécessite une soufflerie constante.

CHÂTEAUX GONFLABLES

DU FUN DÈS 3 ANS

Deux versions de château dédiées aux enfants dès 3 ans sur le thème du sport : obstacles acrobatiques, panier de basket et bien d'autres les attendent !

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Un espace sportif dédié aux plus petits.*
2. *Un moment convivial et de partage pour les enfants.*
3. *Jeu facile à installer pour tous les événements.*
4. *Plusieurs jeux possibles dans les châteaux.*

JEUX

Les enfants laisseront libre court à leur imagination dans ces châteaux gonflables.
Ils pourront rebondir et faire leurs plus belles acrobaties tout au long de votre animation.

Profitez-en, vous n'arriverez plus à les récupérer !

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Château sportif : 6 m long x 4 m large x 3.8 m haut
Poids = 111 kg.
Château basket : 4.2 m long x 3 m large x 2.7 m haut
Poids = 68 kg.

À partir de 3 ans. En fonction de l'âge des enfants.

Intensité moyenne.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 2 personnes (1 personne pour le petit château).
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800W.

20 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur.
Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking.
Pour une installation sur sol abrasif *(parking, goudron, graviers),* nous proposons des rouleaux de moquette à la location.

Nécessite une soufflerie constante.

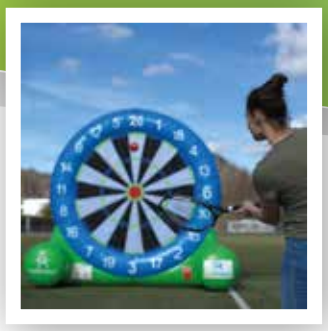
CIBLES SCRATCH

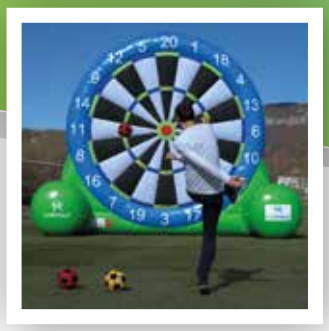
Envie de vous essayer à plusieurs sports ? Nous avons ce qu'il vous faut ! Choisissez parmi nos 6 sports :
* Foot ou rugby sur notre cible 5m;
* Tir à l'arc, golf, tennis et même handall sur la version 3m.

Vu la taille de la cible, vous avez statistiquement plus de chance de tirer dessus qu'à côté !

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Animation idéale pour organiser un challenge et faire remporter des lots.*
2. *Une seule structure pour un espace multiactivité.*
3. *Une grande variété de mini-jeux possibles.*
4. *Visible de très loin.*





JEUX

501 (OU 301) DOUBLE OUT : chaque joueur débute avec un capital de 501 points (ou 301). À chaque tour, le joueur dispose de 3 lancers. Le score obtenu est soustrait de son capital initial.
Le but : parvenir à 0 sans dépasser en finissant dans une zone double (ou au double centre).
Si le 0 est dépassé, la dernière session de lancers est annulée.

HORLOGE : atteindre chaque segment de la cible, dans l'ordre, du 1 jusqu'au 20, le centre de la cible ne compteant pas. Chaque joueur dispose de 3 lancers à chaque manche.
Les doubles et les triples permettent de sauter des numéros (un double : +2 numéros / un triple : +3 numéros).
Si le joueur touche le numéro visé, il continue son parcours et récupère ses 3 lancers.
Le premier qui valide le 20 (simple, double ou triple) l'emporte.

ADDITION : l'objectif est de faire le plus de points possible en un nombre déterminé de tours.

SHANGHAI : le joueur qui l'emporte est le premier à réaliser dans un même tour : un simple, un double et un triple d'une même valeur.

KILLER : jeu à 4 joueurs minimum. Chaque joueur débute avec un capital de 3 vies. Pour garder sa vie, le joueur doit obtenir un score supérieur à celui de son adversaire précédent. S'il échoue, il perd une vie.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Loisir : (3 m diamètre) / Poids = 17 kg : une face scratch.
Loisir : (5 m diamètre) / Poids = 62 kg : une face scratch.
Pro : (5 m diamètre) / Poids = 70 kg : double face (scratch et bâche à trous).

À partir de 6 ans. À partir 2 joueurs en simultané.

Jeu statique, accessible au grand public.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 2 personne.
Encadrement = 1 personne (minimum).

15 minutes d'installation (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A.
Pro : Gonfleur = 1800W (ponctuellement).
Loisir : Gonfleur = 680W (cible 3 m) / 1800W (cible 5 m).
15 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur.
Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking.
Sur un sol abrasif, nous vous proposons des rouleaux de moquette à la location.

Loisir : Nécessite une soufflerie constante.

Pro : Cible étanche (sans soufflerie constante).

EQUALIZER RUGBY

Attaché au ballon central par un élastique unique, faites preuve de force pour marquer le plus grand nombre de points.

Pour un jeu plus dynamique, intégrez notre système intéractif. Soyez réactif et suivez en direct le score évoluer.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Activité idéale pour animation rugby.*
2. *Jeu en duel qui ne nécessite pas forcément de constituer des équipes.*
3. *Compatible avec le système IPS pour un jeu rugby interactif.*
4. *Bonne visibilité grâce à sa taille.*

JEUX

CLASSIQUE : dos à dos, de chaque côté du ballon central, les adversaires s'élancent pour aller scratcher leur ballon le plus loin possible afin de marquer les points correspondants.
Pour accrocher un autre ballon, il faut impérativement retourner toucher le ballon central.
Lorsque l'un des deux joueurs a collé ses 3 ballons, le jeu s'arrête instantanément. Le vainqueur est celui ayant marqué le plus de points.

IPS : des buzzers lumineux sont placés dans chaque camp. Au « top départ », chaque joueur s 'élance pour toucher un maximum de buzzers dans le temps imparti. Le score est retransmis en direct sur le tableau digital.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons. Compatible Jeu interactif.

10 m long x 5 m large x 4.5 m haut / Poids = 120 kg.

À partir de 6 ans. 2 joueurs en simultané sur la structure gonflable.

Jeu accessible au grand public en bonne condition physique.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 3 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800W.

15 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur.
Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking.
Pour une installation sur sol abrasif *(parking, goudron, graviers),* nous proposons des rouleaux de moquette à la location.

Nécessite une soufflerie constante.

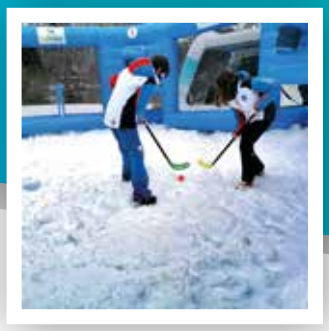
VERSUS ARENA

Venez vous affronter dans cette arène multisport de 12m de diamètre où jusqu'à 6 joueurs peuvent s'affronter en simultané !

Seul ou en équipe, marquez des points à vos adversaires pour les éliminer !
Vous êtes plutôt foot, hockey ou basket ?

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Concept hors du commun, animation inédite pour vos participants.*
2. *Arène multisport : foot, basket, floorball.*
3. *Plusieurs modes de jeux possibles.*
4. *Simplicité de mise en place.*



JEUX

EN ÉLIMINATION

il faut être le dernier à survivre dans l'arène !
(Le nombre de joueurs à l'intérieur diminue)

CHACUN POUR SOI : 6 joueurs se scrutent dans le blanc des yeux... Il faudra prendre des risques pour marquer dans les cages / paniers adverses !
Soit en mode élimination directe, soit avec un nombre de vies par joueur.

2 VS 2 VS 2 : 3 équipes de 2 joueurs s'affrontent. Les vies sont communes pour l'équipe.
Il faut être solidaire et tout donner pour son coéquipier !

3 VS 3 : l'équipe bleue contre l'équipe verte, tout le monde peut attaquer et défendre les 3 postes, à vous de jouer stratégique !

EN ROULEMENT

j'encaisse un but, je passe le relai !
(Le nombre de joueurs à l'intérieur reste le même)

CHACUN POUR SOI : le joueur qui encaisse un but / panier laisse sa place à un nouvel entrant. Le jeu ne s'arrête pas, ce qui permet d'intégrer un nombre plus important de joueurs.

EN ÉQUIPE : mode de jeu est idéal pour les groupes. Constituez 6 équipes. 1 joueur commence. Dès qu'il encaisse un but / panier, il passe le relai à l'un de ses coéquipiers. Une fois que toute l'équipe n'a plus de joueur, elle est éliminée.

INFOS TECHNIQUES

- Toutes saisons.
- 12 mètres de diamètre x 3 mètres de hauteur / Poids : 140 kg.
- A partir de 6 ans. 6 joueurs en simultané à l'intérieur de l'arène. Jusqu'à 60 joueurs en rotation.
- Jeu accessible au grand public.
- Fourgonnette (minimum).
- Manutention = 3 personnes.
  Encadrement = 1 personne (minimum).
- Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 2000W.
- 20 minutes d'installation (minimum).
- **Utilisation :**
  Intérieur ou extérieur.
  Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking.
  Pour jouer sur un sol abrasif (exemple : parking) nous proposons des rouleaux de moquette à la location.
- Nécessite une soufflerie constante.

ACROBATIC ARENA

Une arène pour marquer le but de l'année !
Profitez du matelas gonflable pour tenter des retournées, des têtes plongeantes, et n'importe quelle acrobatie au foot ou au hand.
Jouez avec un gardien ou avec une bâche à points !

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Réalisez des acrobaties époustouflantes en toute sécurité.*
2. *2 activités possible : foot et hand.*
3. *Présence d'une bâche à trous personnalisable.*
4. *La structure peut également servir de château gonflable géant pour les enfants.*

JEUX

CHALLENGE

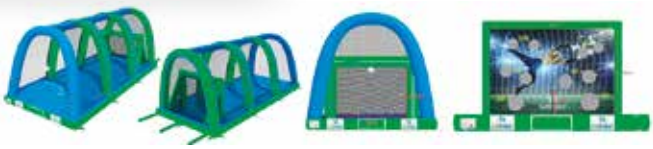
LE PLUS POSSIBLE : dans le temps imparti, il faudra marquer le plus de buts possible, sans franchir la ligne des 6 mètres.
Les coéquipiers assurent le retour des ballons le plus rapidement possible.

PENALTY : chaque équipe tire un penalty à tour de rôle. Faire preuve de sang froid est nécessaire pour réaliser le plus gros score.

ANIMATION LIBRE

RETOURNÉE ACROBATIQUE : le but est de réaliser la plus belle retournée acrobatique.

INITIATION HANDBALL : une animation handball idéale pour tous les âges. Cage de 3 x 2 mètres et ligne de surface placée à 6 mètres, pour un jeu au plus proche de la discipline !



INFOS TECHNIQUES

- Toutes saisons.
- 12 m long x 6 m large x 5 m haut / Poids : 256 kg.
- A partir de 3 ans. En fonction de l'activité.
- Jeu accessible au grand public en bonne condition physique.
- Fourgon (minimum).
- Manutention = 3 personnes.
  Encadrement = 1 personne (minimum).
- Prise standard 230 V - 16 A. Deux gonfleurs 1800W = 3600W.
- 20 minutes d'installation (minimum).
- **Utilisation :**
  Intérieur ou extérieur.
  Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking...
  Pour une installation sur sol abrasif *(parking, goudron, graviers),* nous proposons des rouleaux de moquette à la location.
- Nécessite une soufflerie constante.

MULTIPLAY

Une arène unique offrant la possibilitée de faire 6 activités !
Choisissez la votre et lancez vous entre amis !

Vous êtes plutôt version classique ou version aquatique ?

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Une structure multisport (foot, hockey, volley, curling, bowling, archery tag ...)*
2. *Possibilité de faire les activités en version aquatique*
3. *Structure grand format adaptée à tous vos événements*

JEUX

De nombreux jeux sont possibles : foot, hockey, curiling, bowling, volley, archery tag ...
Optez pour l'activité de votre choix en version classique ou aquatique.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Pourtour et filet : 20 m long x 12 m large x 3 m haut.
Poids = 258 kg.
Sol : 16 m de long x 8 m large x 0,2 m haut.
Poids : 420 kg.

A partir de 6 ans. Nombre de joueurs adaptable selon l'activité.

En fonction de l'activité.

Hayon (minimum).

Manutention = 6 personnes (minimum).
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A.
Deux gonfleurs = 2 x 1800W (ponctuellement pour le sol).
Deux gonfleurs = 2 x 1800W pour le pourtour.

60 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Installation en intérieur comme en extérieur, sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking, ...
Pour jouer sur un sol abrasif (exemple : parking) nous proposons des rouleaux de moquette à la location.

Le pourtour nécessite une soufflerie constante.

Le sol ne nécessite pas de soufflerie constante.

STADIUM ARENA

Profitez d'un city-stade mobile pour organiser un Archery Touch, un Bubble foot ou un village d'activités. Cette arène est idéale !

La sécurité des spectateurs est garantie grâce à sa zone fermée.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Stadium multisport (bubble, foot, archery Tag).*
2. *Terrain fermé permettant de stopper tous les projectiles.*
3. *Structure grand format qui attire les foules lors de vos événements.*

JEUX
ASSOCIÉS LUDIMOUV

ARCHERY TOUCH : les flèches seront stoppées net par le filet, ce qui assure une sécurité optimale et permet aux spectateurs de ne rien manquer du jeu.

BUBBLE FOOT : les joueurs et le ballon ne sortiront pas de l'enceinte clôturée, ce qui assure fluidité du jeu, sécurité, et spectacle panoramique. En plus les cages de foot sont déjà intégrées !

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

30 m long x 20 m large x 3.5 m haut.
Surface de jeu intérieure : 25 m long x 15 m large x 3.5 m haut.
Poids = 360 kg (en 2 parties de 180 kg).

A partir de 6 ans. Nombre de joueurs adaptable selon l'activité.

En fonction de l'activité.

Fourgon (minimum).

Manutention = 3 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A.
Deux gonfleurs = 2 x 2000W.

30 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Installation en intérieur comme en extérieur, sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking, ...
Pour jouer sur un sol abrasif (exemple : parking) nous proposons des rouleaux de moquette à la location.

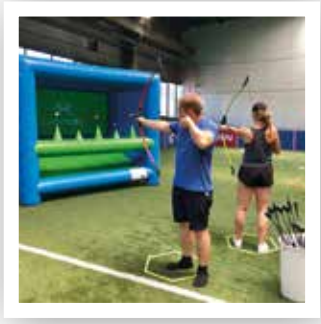
Nécessite une soufflerie constante.

EPIC BATTLE

Le challenge médiéval moderne !
Affrontez-vous sur 6 épreuves complètement délirantes et innovantes.
Un retour au temps du Moyen-Âge pour les adultes et les enfants.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Une véritable bataille des temps modernes.*
2. *Fous rires garantis !*
3. *Convient à tout public que vous soyez sportif ou non.*
4. *Des épreuves inédites et fun. .*



JEUX
6 ÉPREUVES DE L'EPIC BATTLE

STAND TIR À L'ARC : infos techniques en **p.6**
BON CERCEAU : chacun pour soi ou par équipe, les participants se placent dans le cerceau de leur choix.
Plus ce dernier est éloigné, plus le joueur marque de point s'il enlève la boule.

JOUTE : infos techniques en **p.19**

LANCER DE HACHES : infos techniques en **p.19**

CHÂTEAU INTERACTIF : infos techniques en **p.21**
CHASSER LA LUMIÈRE : dans ce mode de jeu, vous aurez plusieurs cibles lumineuses de la couleur de votre équipe à toucher. Plus vous serez rapide, plus vous aurez de points. Une cible peut devenir verte ou rouge, il faudra toutes les surveiller !

COURSE DE LICORNE : Sous forme de relai, il faudra déjouer les obstacles et slalomer pour passer la ligne en premier !

TIR À LA CORDE : Il faudra réussir à tirer l'autre équipe hors de la limite pour remporter cette épreuve !

JOUTE

Défiez votre adversaire dans cette arène !
Munis d'un stick géant, montez sur le plot de votre couleur et faites tomber votre adversaire en premier.

Agilité et précision seront de mise !

INFOS TECHNIQUES

- Toutes saisons.
- 6 m long x 5 m large x 1 m haut / Poids = 88 kg.
- A partir de 6 ans. 2 joueurs en simultané.
- Variable en fonction des joueurs.
- Fourgonnette (minimum).
- Manutention = 2 personnes.
  Encadrement = 1 personne (minimum).
- Prise standard 230 V - 16 A.
  Gonfleur = 1800W.
- 20 minutes (minimum).
- **Utilisation :**
  Intérieur ou extérieur.
  Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking. Pour jouer sur un sol abrasif (exemple : parking) nous proposons des rouleaux de moquette à la location.
- Nécessite une soufflerie constante.

LANCER DE HACHES

Visez juste pour remporter la partie dans cette version inédite du lancer de haches !

JEU

Avec un nombre de haches limité, le joueur doit marquer le plus de points possible en visant le centre de la cible ou les ronds blancs.

INFOS TECHNIQUES

- Toutes saisons.
- 2.5 m long x 3 m large x 2.65 m haut / Poids = 22 kg.
- A partir de 6 ans. 2 joueurs en simultané.
- Jeu statique, accessible au grand public.
- Voiture (minimum).
- Manutention = 1 personne.
  Encadrement = 1 personne (minimum).
- Prise standard 230 V - 16 A.
  Gonfleur = 750W.
- 15 minutes (minimum).
- **Utilisation :**
  Intérieur ou extérieur.
  Sur toutes surfaces : neige, sable, herbe, gymnase, parking...
  Pour jouer sur un sol abrasif (exemple : parking) nous proposons des rouleaux de moquette à la location.
- Nécessite une soufflerie constante.

JEU INTERACTIF IPS

Disposez les cibles lumineuses sur une table ou le long d'un parcours et choisissez parmi l'un des modes de jeu proposé. En duel ou en équipe, rapidité et réflexes sont vos principaux atouts pour remporter la partie.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Aucun branchement électrique ni aucune connexion nécessaire.*
2. *Mobilité des cibles lumineuses s'adaptant sur un parcours.*
3. *Jeu simple d'utilisation adaptable sur d'autres structures (château, cage sport, mur d'escalade…).*
4. *Animation idéale pour une soirée entre amis.*

JEUX

VOLER LA LUMIÈRE : à vous d'être le premier à toucher votre couleur. Une cible verte et une cible rouge s'allument, le premier joueur qui touche sa cible vole le point à l'adversaire. Deux nouvelles cibles s'allument dans la foulée à un autre emplacement. Il va falloir être attentif et rapide !

CHASSER LA LUMIÈRE : vous aurez plusieurs cibles lumineuses de la couleur de votre équipe à toucher.
Plus vous serez rapide, plus vous aurez de points.
Une cible peut devenir verte ou rouge, il faudra toutes les surveiller !

RETOUR À LA BASE : une cible sera programmée dans chaque équipe comme la «base». Les joueurs doivent toucher cette cible de référence pour en allumer une de leur couleur dans le jeu.
Mode de jeu idéal pour un challenge en relai !

Ces 3 modes de jeu sont compatibles pour un challenge en duel ou en équipe.
Chaque session dure 45, 90, 180, 270 ou 600 secondes. Au terme du décompte, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante.
Le tableau LED affiche en direct l'évolution du score.
Le volume sonore est réglable, et différents thèmes sonores sont disponibles.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Jeu interactif.

Mallette de jeu interactif = 0.75m long x 0.5m large x 0.3m haut.
Poids = 15 kg.
Table = 2 m x 1 m.

A partir de 3 ans. Jusqu'à 10 joueurs sur une même partie.

Jeu accessible au grand public.

Voiture.

Manutention = 1 personne.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Ne nécessite pas de branchement électrique.
Le tout fonctionnant sur batterie.

5 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur, sur des tapis, tables, cônes...
Attention à ne pas laisser le jeu en plein soleil ou sous la pluie.

CHÂTEAU INTERACTIF

Intégrez les cibles lumineuses aux emplacements prévus dans le château.
Choisissez votre adversaire et lancer le mini-jeu de votre choix.
Les spectateurs peuvent suivre les résultats en direct sur le tableau LED.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Retour en enfance et fous rires garantis.*
2. *Activité intergénérationnelle.*
3. *Différents modes de jeu adaptables pour un challenge.*
4. *Temps de jeu modulable permettant de nombreuses rotations.*

JEUX

VOLER LA LUMIÈRE : à vous d'être le premier à toucher votre couleur. Une cible verte et une cible rouge s'allument, le premier joueur qui touche sa cible vole le point à l'adversaire. Deux nouvelles cibles s'allument dans la foulée à un autre emplacement. Il va falloir être attentif et rapide !

CHASSER LA LUMIÈRE : vous aurez plusieurs cibles lumineuses de la couleur de votre équipe à toucher.
Plus vous serez rapide, plus vous aurez de points.
Une cible peut devenir verte ou rouge, il faudra toutes les surveiller !

RETOUR À LA BASE : une cible sera programmée dans chaque équipe comme la «base». Les joueurs doivent toucher cette cible de référence pour en allumer une de leur couleur dans le jeu.
Mode de jeu idéal pour un challenge en relai !

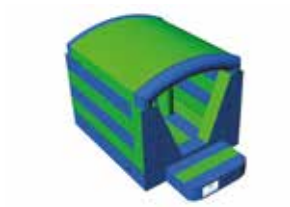
Ces 3 modes de jeu sont compatibles pour un challenge en duel ou en équipe.
Chaque session dure 45, 90, 180, 270 ou 600 secondes. Au terme du décompte, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante.
Le tableau LED affiche en direct l'évolution du score.
Le volume sonore est réglable, et différents thèmes sonores sont disponibles.

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons.

Jeu interactif.

Mallette de jeu interactif = 0.75m long x 0.5m large x 0.3m haut.
Poids = 15 kg.
Château gonflable : 4.2 m long x 3 m large x 2.7 m haut.
Poids = 68 kg.



A partir de 6 ans. Jusqu'à 2 joueurs adultes dans le château.

Jeu intense niveau cardio, accessible à tout public en bonne condition physique.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 1 personne.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800W.

20 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur. Sur toutes surfaces.

Nécessite une soufflerie constante.

CAGE INTERACTIVE SPORT

Vous êtes plutôt foot, handball, tir à l'arc ou bien tennis ? Cette activité vous offre la possibilité de tous les tester !

Alliez rapidité et précision pour vous démarquer de vos adversaires.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Une seule structure pour un espace multiactivité.*
2. *Idéal pour les challenges.*
3. *Suivi du score en direct sur tableau LED.*
4. *Utilisable de jour comme de nuit.*

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons. Jeu interactif.

Mallette de jeu interactif = 0.75m long x 0.5m large x 0.3m haut.
Poids = 15 kg.
Cage gonflable : 5.5 m long x 4.5 m large x 3.8 m haut.
Poids = 85 kg.

A partir de 6 ans. Jusqu'à 4 joueurs peuvent tirer en simultané.

Jeu accessible au grand public.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 2 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

20 minutes d'installation (minimum).

JEUX

TOUT ÉTEINDRE : à tour de rôle ou en simultané, les joueurs doivent éteindre toutes les cibles de leur couleur pour qu'elles s'éteignent.
Le gagnant est le premier à avoir éteint l'ensemble de ses cibles.

NOMBRE DE TOUCHES : définir un nombre de points : 10, 25, 50, ... les joueurs doivent atteindre le plus rapidement possible l'objectif fixé pour remporter la manche.

En confrontation directe : à la fin du jeu, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante, celle qui a atteint en premier le nombre de touches définies.

À tour de rôle : le chronomètre départage les équipes.

VOLER LA LUMIÈRE : à vous d'être le premier à toucher votre couleur. Une cible verte et une cible rouge s'allument, le premier joueur qui touche sa cible vole le point à l'adversaire. Deux nouvelles cibles s'allument dans la foulée à un autre emplacement. Il va falloir être attentif et rapide !

CHASSER LA LUMIÈRE : vous aurez plusieurs cibles lumineuses de la couleur de votre équipe à toucher.
Plus vous serez rapide, plus vous aurez de points.
Une cible peut devenir verte ou rouge, il faudra toutes les surveiller !

RETOUR À LA BASE : une cible sera programmée dans chaque équipe comme la «base». Les joueurs doivent toucher cette cible de référence pour en allumer une de leur couleur dans le jeu.
Mode de jeu idéal pour un challenge en relai !

Ces 5 modes de jeu sont compatibles pour un challenge en duel ou en équipe. La sensibilité des cibles tactiles est réglable ce qui permet d'adapter la difficulté en fonction de l'âge.
Chaque session dure 45, 90, 180, 270 ou 600 secondes. Au terme du décompte, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante.
Le tableau LED affiche en direct l'évolution du score.
Le volume sonore est réglable, et différents thèmes sonores sont disponibles.

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800W.
Cibles tactiles et tableau digital fonctionnent sur batterie.

Utilisation :
Intérieur ou extérieur. Sur toutes surfaces.

Nécessite une soufflerie constante.

CAGE INTERACTIVE NEIGE

Profitez de notre cage sport dans sa version hivernale ! Ici, nul besoin de choisir son sport, munissez-vous des boules de neige Ludimouv et tentez d'établir le meilleur score de la journée.

Activité idéale pour vos animation d'hiver !

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Activité inter-générationnelle.*
2. *Suivi du score en direct. Ambiance garantie !*
3. *Visible du haut des pistes grâce à son système lumineux*

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons. Jeu interactif.

Mallette de jeu interactif = 0.75m long x 0.5m large x 0.3m haut.
Poids = 15 kg.
Structure gonflable : 4.5 m long x 4.5 m large x 3.5 m haut.
Poids = 70 kg.

A partir de 6 ans. Jusqu'à 4 joueurs peuvent tirer en simultané.

Jeu accessible au grand public.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 2 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800W.
Cibles tactiles et tableau digital fonctionnent sur batterie.

20 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur. Sur toutes surfaces.

Nécessite une soufflerie constante.

JEUX

TOUT ÉTEINDRE : à tour de rôle ou en simultané, les joueurs doivent éteindre toutes les cibles de leur couleur pour qu'elles s'éteignent.
Le gagnant est le premier à avoir éteint l'ensemble de ses cibles.

NOMBRE DE TOUCHES : définir un nombre de points : 10, 25, 50, ... les joueurs doivent atteindre le plus rapidement possible l'objectif fixé pour remporter la manche.

En confrontation directe : à la fin du jeu, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante, celle qui a atteint en premier le nombre de touches définies.

À tour de rôle : le chronomètre départage les équipes.

VOLER LA LUMIÈRE : à vous d'être le premier à toucher votre couleur. Une cible verte et une cible rouge s'allument, le premier joueur qui touche sa cible vole le point à l'adversaire. Deux nouvelles cibles s'allument dans la foulée à un autre emplacement. Il va falloir être attentif et rapide !

CHASSER LA LUMIÈRE : vous aurez plusieurs cibles lumineuses de la couleur de votre équipe à toucher.
Plus vous serez rapide, plus vous aurez de points.
Une cible peut devenir verte ou rouge, il faudra toutes les surveiller !

RETOUR À LA BASE : une cible sera programmée dans chaque équipe comme la «base». Les joueurs doivent toucher cette cible de référence pour en allumer une de leur couleur dans le jeu.
Mode de jeu idéal pour un challenge en relai !

Ces 5 modes de jeu sont compatibles pour un challenge en duel ou en équipe. La sensibilité des cibles tactiles est réglable ce qui permet d'adapter la difficulté en fonction de l'âge.
Chaque session dure 45, 90, 180, 270 ou 600 secondes. Au terme du décompte, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante.
Le tableau LED affiche en direct l'évolution du score.
Le volume sonore est réglable, et différents thèmes sonores sont disponibles.

NINJA INTERACTIF

Prenez-vous pour un véritable Ninja en éteignant les cibles lumineuses dans les 4 coins de la capsule !

Aidez-vous de vos mains et de vos pieds pour établir le meilleur score.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Animation amusante demandant rapidité et agilité.*
2. *Idéal pour défier votre famille et vos amis.*
3. *Suivez le score en direct de votre Ninja favori.*
4. *Utilisable de jour comme de nuit.*

INFOS TECHNIQUE

Toutes saisons.

Jeu interactif.

Mallette de jeu interactif = 0.75m long x 0.5m large x 0.3m haut.
Poids = 15 kg.
Cage gonflable : 5.90 m long x 2.60 m large x 2.4 m haut.
Poids = 40 kg.

Dès 3 ans. À partir de 2 joueurs.

Jeu accessible au grand public.

Fourgonnette (minimum).

Manutention = 2 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

20 minutes d'installation (minimum).

JEUX

TOUT ÉTEINDRE : à tour de rôle ou en simultané, les joueurs doivent éteindre toutes les cibles de leur couleur pour qu'elles s'éteignent.
Le gagnant est le premier à avoir éteint l'ensemble de ses cibles.

NOMBRE DE TOUCHES : définir un nombre de points : 10, 25, 50, ... les joueurs doivent atteindre le plus rapidement possible l'objectif fixé pour remporter la manche.

En confrontation directe : à la fin du jeu, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante, celle qui a atteint en premier le nombre de touches définies.

À tour de rôle : le chronomètre départage les équipes.

VOLER LA LUMIÈRE : à vous d'être le premier à toucher votre couleur. Une cible verte et une cible rouge s'allument, le premier joueur qui touche sa cible vole le point à l'adversaire. Deux nouvelles cibles s'allument dans la foulée à un autre emplacement. Il va falloir être attentif et rapide !

CHASSER LA LUMIÈRE : vous aurez plusieurs cibles lumineuses de la couleur de votre équipe à toucher.
Plus vous serez rapide, plus vous aurez de points.
Une cible peut devenir verte ou rouge, il faudra toutes les surveiller !

RETOUR À LA BASE : une cible sera programmée dans chaque équipe comme la «base». Les joueurs doivent toucher cette cible de référence pour en allumer une de leur couleur dans le jeu.
Mode de jeu idéal pour un challenge en relai !

Ces 5 modes de jeu sont compatibles pour un challenge en duel ou en équipe.
Chaque session dure 45, 90, 180, 270 ou 600 secondes. Au terme du décompte, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante.
Le tableau LED affiche en direct l'évolution du score.
Le volume sonore est réglable, et différents thèmes sonores sont disponibles.

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800W.
Cibles tactiles et tableau digital fonctionnent sur batterie.

Utilisation :
Intérieur ou extérieur. Sur toutes surfaces.

Nécessite une soufflerie constante.

MUR D'ESCALADE INTERACTIF

Equipez-vous de votre baudrier et entamer l'ascension de notre mur de 6 mètres !
Faites preuve d'agilité et de rapidité pour être élu meilleur grimpeur.
Le mur est composé de vraies prises !

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Animation idéale pour une initiation escalade.*
2. *Assurage automatique antichute, procurant une sécurité maximale.*
3. *Adapté pour tous les niveaux : débutants et confirmés*
4. *Système interactif intégré.*

INFOS TECHNIQUES

Toutes saisons. Compatible Jeu interactif.

Mallette de jeu interactif = 0.75m long x 0.5m large x 6.4m haut.
Poids = 15 kg.
Structure gonflable : 6 m long x 5 m large x 6.4 m haut.
Poids = 195 kg.

A partir de 6 ans. Jusqu'à 2 joueurs grimpent en simultané.

Jeu accessible au grand public.

Fourgon.

Manutention = 3 personnes.
Encadrement = 2 personnes.

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 2400W.
Cibles tactiles et tableau digital fonctionnent sur batterie.

30 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Intérieur ou extérieur. Sur toutes surfaces.

Nécessite une soufflerie constante.

JEUX

TOUT ÉTEINDRE : à tour de rôle ou en simultané, les joueurs doivent éteindre toutes les cibles de leur couleur pour qu'elles s'éteignent.
Le gagnant est le premier à avoir éteint l'ensemble de ses cibles.

NOMBRE DE TOUCHES : définir un nombre de points : 10, 25, 50, ... les joueurs doivent atteindre le plus rapidement possible l'objectif fixé pour remporter la manche.

En confrontation directe : à la fin du jeu, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante, celle qui a atteint en premier le nombre de touches définies.

À tour de rôle : le chronomètre départage les équipes.

VOLER LA LUMIÈRE : à vous d'être le premier à toucher votre couleur. Une cible verte et une cible rouge s'allument, le premier joueur qui touche sa cible vole le point à l'adversaire. Deux nouvelles cibles s'allument dans la foulée à un autre emplacement. Il va falloir être attentif et rapide !

CHASSER LA LUMIÈRE : vous aurez plusieurs cibles lumineuses de la couleur de votre équipe à toucher.
Plus vous serez rapide, plus vous aurez de points.
Une cible peut devenir verte ou rouge, il faudra toutes les surveiller !

RETOUR À LA BASE : une cible sera programmée dans chaque équipe comme la «base». Les joueurs doivent toucher cette cible de référence pour en allumer une de leur couleur dans le jeu.
Mode de jeu idéal pour un challenge en relai !

Ces 5 modes de jeu sont compatibles pour un challenge en duel ou en équipe.
Chaque session dure 45, 90, 180, 270 ou 600 secondes. Au terme du décompte, les cibles s'allument de la couleur de l'équipe gagnante.
Le tableau LED affiche en direct l'évolution du score.
Le volume sonore est réglable, et différents thèmes sonores sont disponibles.

BUBBLE FOOT SAVON

Bienvenue à la croisée du bubblefoot et du ventrigliss !
Le plus spectaculaire et hilarant des matchs de foot !
L'activité bubble foot savon promet des fous rires retentissants. Le bubble foot est déjà une activité amusante, mais lorsqu'elle est combinée avec des glissades supplémentaires, c'est spectaculaire ! En plus, vous pourrez vous arroser et rester frais pendant tout le match.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Spectacle grandiose assuré : glissades, impacts et fun au rendez-vous !*
2. *Activité estivale idéale permettant de se rafraichir tout en s'amusant.*
3. *Nécessite très peu d'eau. Pour plus d'adrénaline, ajoutez un peu de savon.*
4. *Vous êtes en toute sécurité à l'intérieur de la bulle.*

JEUX

MATCH CLASSIQUE : deux équipes s'affrontent selon les règles habituelles. Le but est de marquer le plus de buts possible. Les parties durent en moyenne 5 minutes.

LE ROI DU CERCLE : chacun pour soi. Le but est d'éjecter tous les adversaires en dehors du cercle délimité. Le dernier à l'intérieur l'emporte.

MON CAPITAINE : deux personnes sont désignées comme capitaine d'équipe et se différencient en portant un dossard. Le but est de mettre à terre le capitaine de l'équipe adverse, tout en défendant le sien des assaillants.

COMBAT DE COQS : L'animateur appelle un numéro attribué à chacun des joueurs des deux équipes. Les deux adversaires s'élancent en face à face, le dernier debout fait remporter 1 point à son équipe.

INFOS TECHNIQUES

Jeu aquatique.

24 m long x 12 m large x 2.5 m haut.
Poids terrain = 120 kg (en 2 parties de 60 kg).
Poids bâche aquatique = 180 kg (monobloc).

A partir de 6 ans. De 6 à 10 jours en simultané.

Jeu intense niveau cardio, accessible à tout public en bonne condition physique. Pour un jeu équitable, il est conseillé que les joueurs soient d'âge et de corpulence proche.

Fourgon (minimum).

Manutention = 4 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Prise standard 230 V - 16 A. Gonfleur = 1800W (pour le terrain).
Gonfleur = 1200W (ponctuellemnt pour les bulles).

45 minutes d'installation (minimum).

Utilisation :
Cette activité s'installe en extérieur sur un terrain d'herbe ou de synthétique. L'eau suffit pour glisser, inutile d'utiliser du savon. L'idéal est de disposer d'un jet d'eau à proximité. Il suffit d'ajuster l'arrosage de la bâche pour un sol peu ou très glissant... Les chutes sont spectaculaires mais sécurisées par la bulle qui absorbe les chocs.

Nécessite une soufflerie constante (uniquement pour le terrain).

HOCKEY SAVON

Nul besoin de patins, vous êtes prêt à disputer le plus fun des matchs de hockey ! Glissades, plongeons et figures acrobatiques, toutes les techniques sont bonnes pour prendre le dessus sur vos adversaires. Nous vous conseillons d'organiser un tournoi, succès garanti !

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Une animation sportive phare pour les étudiants.*
2. *Nous fournissons casques, gilets et shorts amortissants pour votre sécurité (ou tapis amortissants, en option).*
3. *Activité pouvant se combiner au Bubble foot savon pour plus de fous rires.*

JEUX

TOURNOI DE HOCKEY SAVON : avec des règles adaptables en fonction du terrain et des joueurs.
Le principe est simple, marquer le plus de points possible dans les cages adverses.

INFOS TECHNIQUES

- Jeu aquatique.
- **V1 :** piscine 14 m long x 10 m large. Poids = 195 kg.
  V2 : bâche aquatique 15 m long x 9 m large. Poids = 125 kg.
- A partir de 6 ans. Jusqu'à 10 joueurs en simultané.
- Intense, jeu réservé à un public en bonne condition physique.
- Fourgon (minimum).
- Manutention = 3-4 personnes.
  Encadrement = 1 personne (minimum).
- **V2 :** Non requise.
- **V1 :** Prise standard 230 V - 16 A.
  Gonfleur = 1800W (ponctuellement).
- En fonction du terrain et du nombre de staff.
- En extérieur.
- **V1 :** Ne nécessite pas de soufflerie constante.
- **V2 :** Jeu non gonflable

PARCOURS AQUATIQUE

Tous les modules du parcours aquatique sont autonomes, vous pouvez donc créer votre parcours d'obstacles sur-mesure. Dans tous les cas, il sera pris d'assaut par vos clients ! Idéal pour dynamiser votre piscine ou base nautique.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Louer le parcours selon votre choix grâce aux modules aquatiques indépendants et inter-connectables.*
2. *Facilement intégrable dans un challenge, avec course en relai à la Ninja Warrior et chronomètre Led géant (en option).*
3. *Une animation dans laquelle parents et enfants peuvent jouer ensemble.*

JEUX

CONTRE LA MONTRE : à tour de rôle : il faudra traverser le parcours le plus rapidement possible, sans tomber ! Suivi du temps en direct avec un chronométrage led, en option.
Pour les journées famille : classement par tranche d'âge pour plus d'équité.
Lors d'une course, des participants en binôme peuvent également être reliés par un élastique pour encore plus de fun !

INFOS TECHNIQUES

Jeu aquatique.

Plateforme de départ : 2 m long x 2 m large x 0,2 m haut / Poids : 17 kg.
Echelle : 8 m long x 2 m large x 0,3 m haut / Poids : 45 kg.
Tunnel : 5,5 m long x 2 m large x 2 m haut / Poids : 123 kg.
Pont de singe : 6 m long x 2 m large x 2 m haut / Poids : 85 kg.
Wipeout : 6 m long x 2 m large x 1 m haut / Poids : 49 kg.
Porte : 1,1 m long x 2 m large x 2,5 m haut / Poids : 24 kg.
Toboggan : 3,5 m long x 2,5 m large x 2,1 m haut / Poids : 61 kg.

Personne sachant nager. 1 à 2 personnes par module pour plus de sécurité.

En fonction de l'activité et des modules choisis.

Fourgon (minimum).

Manutention = 2-3 personnes.
Encadrement = 1 surveillant(e) de baignade (minimum).

En fonction de la taille du parcours et du type d'ancrage.

Prise standard 230 V - 16 A.
Deux gonfleurs = 2 X1200W = 2400W (ponctuellement).

Utilisation :
S'installe sur tout point d'eau (sauf mer) : piscine, plan d'eau ou lac. Zone de baignade surveillée obligatoirement par du personnel compétent.

Vérifier les profondeurs minimales et prévoir 3m de sécurité autour de votre parcours.
L'accès au parcours est réservé aux nageurs de plus de 6 ans et de plus d'1m10.

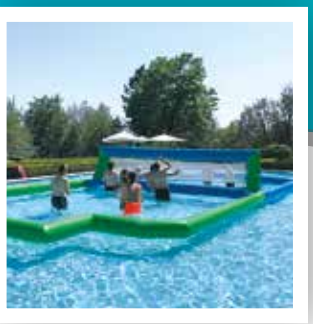
Obstacles-modules étanches (sans soufflerie constante).

TERRAIN FLOTTANT SPORT

Ce terrain aquatique vous permet d'organiser une activité ludique et sportive efficace dans votre piscine. Organisez des tournois sportifs dans l'eau ou laissez les participants s'amuser librement. Vous êtes plutôt water-polo, basket ou volley ?

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Idéal pour organiser un tournoi aquatique avec un rendu professionnel.*
2. *Possibilité de changer rapidement de jeu : water-polo, basket, volley.*
3. *Une animation aquatique pour tout public nageur, jeu familial.*
4. *Simplicité et rapidité de mise en place.*



JEUX

WATER-POLO / BASKET / VOLLEY

La formule la plus complète est de réserver les 3 activités : water-polo, basket et volley.
Conseil : installez le volley avec le pourtour gonflable. Placer le basket et water-polo à côté. Vous pouvez ainsi former 3 zones de jeu, et vos clients pourront tourner sur les activités comme bon leur semble.

INFOS TECHNIQUES

- Jeu aquatique.
- 14 m long x 6 m large (pourtour terrain).
  Poids = 70 kg (avec les 3 activités).
- Personne sachant nager. 8 à 14 joueurs sur une même partie.
- Modérée, jeu sportif accessible à tout public nageur de plus de 6 ans et plus d'1m10.
- Voiture spacieuse avec sièges rabattables (minimum).
- Manutention = 2 personnes.
  Encadrement = 1 surveillant(e) de baignade (minimum).
- 20 minutes d'installation (minimum).
- Prise standard 230 V - 16 A.
  Un gonfleur = 1200W (ponctuellement).

Utilisation :
Le terrain multisport peut s'installer en intérieur ou extérieur, sur tout point d'eau, et sera maintenu par des sacs de lestage et des sangles suivant le lieu d'installation. Il est préférable de placer la zone de jeu dans le bassin moyen pour que les participants aient pieds et ne se fatiguent pas.

- Jeu étanche (sans soufflerie constante).

VENTRIGLISS GÉANT

Si vous voulez que ça glisse pour de bon, entre 10 et 60 m avec ou sans bouée, c'est par ici !
Tout le monde peut s'élancer : enfants, adultes, et grands enfants. Ce ventrigliss géant attire les foules. Réservez-le à l'avance et communiquez votre date d'événement sur les réseaux sociaux, rien de plus simple. Succès garanti.

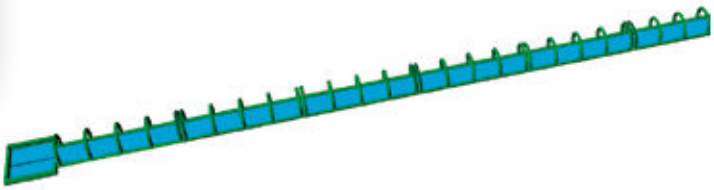
POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Une animation incontournable pour des heures de plaisir.*
2. *Met en avant votre événement sur les réseaux sociaux (très nombreuses vidéos et photos).*
3. *Une animation professionnelle avec du matériel haut de gamme et des accessoires sur-mesure.*
4. *Un jeu 100% fun et tout public : familles, enfants, étudiants, séminaires, ...*

JEUX

RELAI : par équipe, il faudra réaliser le meilleur chrono possible ! Une grande glissade et on revient taper dans la main de son coéquipier. Il peut être mixé avec une épreuve à valider en fin de glissade : retourner son verre, résoudre une énigme, lancer un dé pour faire un numéro prédéfini... Fous rires garantis.

FIGURE DE STYLE : les participants doivent réaliser la plus belle glissade possible sur le ventre ou le dos, avec différents accessoires aquatiques: bouées, body-board, matelas, ...



INFOS TECHNIQUES

Jeu aquatique.

10 à 60 m de long (modules de 10 m) x 2.3 m de large
x 2 m de haut (arches comprises) / Poids : 60kg (module de 10m).

A partir de 6 ans. Variable suivant le public.

Accessible au grand public.

Fourgon (minimum).

Manutention = 2 personnes.
Encadrement = 1 surveillant, 1 arroseur (minimum).

Variable en fonction du terrain et de la longueur du ventrigliss.
Moins de 5 minutes pour gonfler 1 portion de 10 mètres de ventrigliss.

Prise standard 230 V - 16 A.
Deux gonfleurs = 2 x 1200W = 2400W (ponctuellement).

Utilisation :
En extérieur. Ce ventrigliss de longueur modulable s'adapte parfaitement à votre emplacement. L'idéal est de l'installer sur un terrain d'herbe en pente, qui finit par un replat.
Il est fourni avec un tuyau percé afin d'arroser constamment la structure.

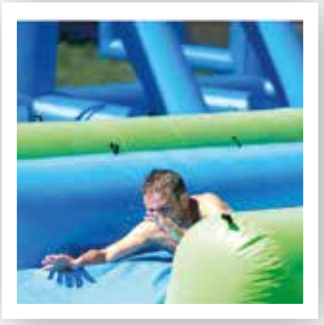
Jeu étanche (sans soufflerie constante).

VENTRIGLISS RELAI

Prenez de l'élan et élancez vous sur l'un des deux couloirs pour venir à bout des 20 mètres de glisse ! Tout le monde peut s'élancer : enfants, adultes, et grands enfants. Ce ventrigliss de 20 mètres attire les foules. Un bassin final permet de réceptionner les participants en toute sécurité.

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Une animation idéale pour un challenge en équipe grâce aux deux couloirs.*
2. *Une activité aquatique parfaite pour les chaudes journées d'été.*
3. *Un bassin de reception pour plus de sécurité.*
4. *S'installe sur tout type de sol.*



JEUX

RELAI : grâce à ses deux couloirs, créez des équipes et réalisezle meilleur chrono possible ! Une grande glissade et on revient taper dans la main de son coéquipier.

Peut être mixé avec une épreuve à valider en fin de glissade : retourner son verre, résoudre une énigme, lancer un dé pour faire un numéro prédéfini... Fous rires garantis !

INFOS TECHNIQUES

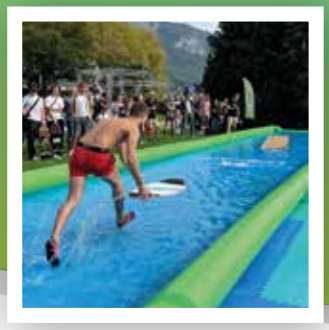
- Jeu aquatique.
- 20 m de long x 3 m de large x 1 m de haut.
  Poids : 177 kg.
- A partir de 6 ans. 2 joueurs en simultané.
- Accessible au grand public.
- Fourgonnette (minimum).
- Manutention = 4 personnes.
  Encadrement = 1 surveillant (minimum).
- 30 minutes (minimum).
- Prise standard 230 V - 16 A.
  Un gonfleur = 2400W.
- **Utilisation :**
  En extérieur. L'idéal est de l'installer sur un terrain d'herbe plat.
  Il est possible de l'installer sur une zone abrasive (goudron, gravillons...) avec une protection sous la structure (bâche ou rouleaux de moquette) en option.
  Il est fourni avec un tuyau percé afin d'arroser constamment la structure.
- Nécessite une soufflerie constante.

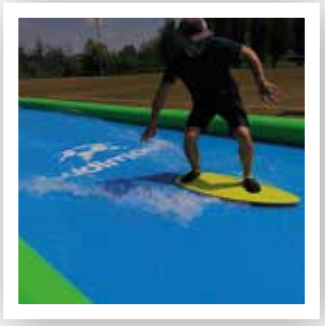
SKIMBOARDING

Pas besoin d'attendre la vague, une fine couche d'eau dans la piscine et le surf est assuré ! Tremplin pour les plus téméraires... Apportez une touche aquatique à votre événement !

POURQUOI PRIVILÉGIER CE JEU ?

1. *Idéal pour créer une ambiance plage.*
2. *Un jeu sportif à succès auprès des adolescents.*
3. *Une animation hors du commun, qui éveille la curiosité.*
4. *Jeu accessible, débutants comme confirmés.*





JEUX

Les participants s'élancent à tour de rôle dans le bassin spécial skimboard pour surfer le plus loin possible.

Pour les plus téméraires, des modules de tricks peuvent être installés pour tenter les plus belles figures.

INFOS TECHNIQUES

Jeu aquatique.

20 m de long x 4 m de large x 0.3 m de large
Poids : 111kg.

A partir de 6 ans. 1 personne en simultané.

Modérée, jeu sportif accessible à tout public.

Fourgon (minimum).

Manutention = 3 personnes.
Encadrement = 1 personne (minimum).

Variable en fonction du débit d'eau.
Environ 15 minutes pour gonfler et 30 minutes pour remplir le bassin

Prise standard 230 V - 16 A.
Deux gonfleurs = 2 x 1200W = 2400W (ponctuellement).

Utilisation :
En extérieur. Le bassin de skimboarding s'installe sur l'herbe et sur un terrain totalement plat.
Nous vous proposons un tuyau d'arrosage afin de remplir le bassin et une pompe à eau pour le vider (en option).

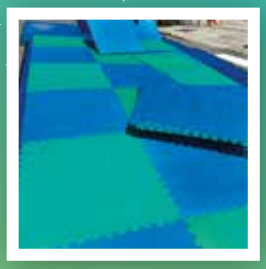
Jeu étanche (sans soufflerie constante).

LOCATION D'ACCESSOIRES POUR L'ÉVÉNEMENTIEL

GROUPE ÉLECTROGÈNE

ENCEINTE PROFESSIONNELLE

Ludimouv®
JEUX SPORTIFS GONFLABLES



TAPIS AMORTISSANTS

ROULEAUX MINI-GAZON

TENTE

ILS NOUS FONT CONFIANCE...

... POURQUOI PAS VOUS ?

KAPEEH jeux & événements

PATEK PHILIPPE GENEVE

MEYRIN FC

CORPORATEGAMES SPORT FOR LIFE

G

banque du léman

VILLE DE NYON

+ d'infos sur : www.ludimouv.ch

FORMULES LOCATION
(sans animation)

FORMULES PRESTATION
(avec animation)

COLLECTE
Enlèvement et retour par vos soins

LIVRAISON
Livraison et récupération LUDIMOUV

Ludimouv®
JEUX SPORTIFS GONFLABLES

INSTALLATION
Livraison et récupération
+
Aide installation et rangement

ANIMATION
Livraison et récupération
+
Aide installation et rangement
+
Un animateur sur site

CLÉ EN MAIN
Clé en main LUDIMOUV
(transport, manutention, animation)

Certains jeux ne sont pas éligibles à toutes les formules du fait de leur technicité d'installation ou de leur complexité d'animation-encadrement.

Ludimouv®
JEUX SPORTIFS GONFLABLES

+ 41 21 588 15 41
+ 41 79 134 08 08
contact@ludimouv.ch

Rue des Belles Filles 2,
Crans-Près-Céligny (VD)

www.ludimouv.ch