

ESSAYE ÇA !

Animations, sport, jeux & Promotion de la santé

Présentation

Présenté par:

Robert & Claudia SIEBER

13, Le Creux

CH - 2515 PRÊLES

Tél: 032/ 315.51.51

E-mail: info@essayeca.ch

Site: www.essayeca.ch

Sommaire

<i>Pensée directrice</i>	3
"ESSAYE ÇA..." CONCEPT.	4
<i>Historique</i>	4
<i>Description & Buts poursuivis</i>	4
<i>De plus</i>	5
<i>Qu'est-ce que la prévention ?</i>	5
LA PREVENTION, <i>ESSAYE ÇA</i>	6
DESCRIPTION DES ATTRACTIONS	7
<i>TRAMPOLINES ASSISTES PAR ELASTIQUES</i>	7
<i>Une attraction destinée à tous</i>	7
<i>Caractéristiques techniques</i>	8
DESCRIPTION DU "Starbikes"	9
<i>UNE ATTRACTION DESTINEE A TOUS</i>	9
JOUEZ 15 '	12
JEUX D'EXTERIEURS	18
POSSIBILITE D'ANIMATIONS AVEC DES GRANDS GROUPES	22
« ESSAYEÇARS »	23
POLITIQUE DE PRIX	24
LOCATION DU BUNGY-TRAMPOLINES	24
<i>TARIFS PROPOSES POUR LA LOCATION DU "Starbikes"</i>	25
LOCATION DE «JOUER 15'» ET «JEUX D'EXTERIEURS»	26
LOCATION DES PEDALES GO-KARTS «ESSAYEÇAR»	27
CONTACTS	28
ANNEXES	29

AVANT-PROPOS

Nous aspirons tous, dans nos loisirs, à développer certains sens que nous ne pouvons pas forcément allier à notre vie de tous les jours. Nous recherchons donc ponctuellement dépaysement, frissons, détente, amusement et parfois même, à nous dépasser physiquement ou intellectuellement. Fort de cette constatation, les initiateurs du concept « Essaye ça...! », présentent quelques solutions afin de répondre au mieux aux plus exigeants.

PENSEE DIRECTRICE...

« Je suis pour une augmentation du goût de la vie »

Jacques Dutronc

"ESSAYE ÇA...!" CONCEPT.

HISTORIQUE.

"ESSAYE ÇA... !" fut conceptualisé en octobre 2000. La Société est basée à Prêles, Suisse. Le nom, quelque peu surprenant, est emprunté au vocabulaire utilisé par les préadolescents et adolescents d'aujourd'hui.

"ESSAYE ÇA... !" est la contraction de "EH ! C'EST YES ÇA... !".

L'initiateur du concept, en l'occurrence Robert Sieber, trouve son inspiration dans les nombreuses formations et expériences professionnelles acquises durant une vingtaine d'années dans le domaine: scolaire, socioculturel, de la promotion de la santé et de la prévention des addictions.

DESCRIPTION & BUTS POURSUIVIS.

Nous avons mis au point un concept d'animation positif et valorisant, en préparant des activités de loisirs interactives, créatives, des jeux stimulant la bonne humeur, la tolérance, l'estime de soi.

Les différents jeux présentés, ont été soigneusement choisis en fonction de certaines valeurs éthiques, morales et pédagogiques.

- Ils renforcent le développement des capacités de jugement, de raisonnement, d'expérimentation, d'apprentissage des savoir-faire et de débrouillardise.
- Ils encouragent la tolérance, la compréhension entre personnes différentes, l'esprit d'équipe, l'entraide, le respect de l'autre...
- Ils favorisent l'épanouissement de chacun, entre 4 à 94 ans ! Rires et exclamations de joie fuseront durant tout le temps de l'activité.

Nous nous proposons d'animer les places publiques, les fêtes villageoises, les foires, les manifestations sportives, les comités d'entreprises, les congrès, les inaugurations, les expositions, les apéritifs de mariages et toutes autres manifestations particulières en fonction de l'imagination de chacun. Nous nous occupons d'apporter la touche particulière et originale à votre manifestation et ce pour vos invités de tout âge!

DE PLUS...

Par la qualité de nos produits, notre présence et nos compétences dans le domaine socio-éducatif, nous voulons œuvrer dans le domaine de la prévention comme relais d'information, d'écoute et de conseiller...

En misant sur une intervention **douce et conviviale**, nous proposons des activités motivantes qui ont du sens et qui permettent de s'interroger, de ressentir, de penser, de voir, de vivre, de clarifier et de réfléchir sur nos attitudes qui déterminent notre façon d'être.

Les associations, communes, églises et toutes les autres personnes qui souhaitent œuvrer sur le plan de la promotion de la santé et sur le plan de la prévention apprécieront la simplicité du concept.

Pour éclairer nos propos, il est indispensable de bien comprendre les termes « promotion de la santé » et « prévention ».

QU'EST-CE QUE LA PREVENTION ?

Étymologiquement, le terme « prévention » signifie: venir avant, prévenir, informer, instruire, influencer, devancer dans l'accomplissement d'une chose, agir avant. Mettre par avance quelqu'un dans une disposition d'esprit favorable à l'égard de quelqu'un, quelque chose. Mettre au courant quelqu'un d'une chose, d'un fait à venir; favoriser le renforcement du potentiel des personnes.

En résumé:

C'EST L'ENSEMBLE DE MESURES, D'ACTIONS DESTINEES A EMPECHER UNE CHOSE FACHEUSE DE SE PRODUIRE OU A EN LIMITER LES EFFETS NEFASTES.¹

La prévention dans notre réalité socioculturelle, c'est agir avant l'apparition d'un comportement déviant. En l'occurrence, favoriser le renforcement du potentiel des personnes face à l'ensemble des conduites à risque telles que: violence, endoctrinement sectaire, jeux dangereux, troubles de l'affectivité, problèmes relationnels, actes antisociaux; et d'empêcher la dépendance à la consommation de produit dangereux comme la drogue, l'alcool ou le tabac.

¹ Citation de R.Kosirnik, lors d'une table ronde sur l'action préventive, Copenhague 2-4.11.1997

LA PREVENTION, *ESSAYE ÇA...!*

1. **JOUER.** Tous nos jeux ont des objectifs qui développent et favorisent l'adresse, la dextérité, l'ambition, le perfectionnement, la détente, la curiosité, etc. En misant sur un accompagnement de qualité, nous soutenons d'autres aptitudes, par exemple:

- Prendre conscience de ses capacités par une série d'expériences positives;
- Développer la confiance en soi, l'estime de soi et la confiance en autrui par des expériences positives qui consolident ses acquis.
- Ne pas se laisser influencer de l'acceptation ou de l'appréciation des autres;
- Se mesurer à d'autres sans violence;
- Apprendre à vivre en relation avec les autres et apprendre à interagir avec l'environnement par une série d'activités qui mettent en jeu l'affectivité (gestion des émotions);

Réfléchir sur ses attitudes, ses comportements et son mode de vie à travers une série d'activités et d'expériences qui renforcent des attitudes de résistance aux risques actuels et futurs;

- Avoir le courage d'essayer l'inconnu;
- Apprendre le risque et son contrôle;
- Percevoir son corps en relation avec les autres et avec l'environnement de manière à en acquérir la maîtrise;
- Développer l'apprentissage actif du processus de décision en entraînant un sentiment de sécurité;
- Prendre le temps, se déstresser ! se détendre.

2. **MOBILISER.** "Essaye ça ..." souhaite, avec l'appui des groupements régionaux de prévention et de promotion de la santé, comme, par exemple: les centres de jeunesse, créer une dynamique autour des thèmes cités plus haut et éventuellement pérenniser leurs effets en développant une ou des activités régulières après notre départ. Pour cela, il s'agit d'unir au maximum les jeunes, les parents et les autorités politiques autour d'un même objectif qui sera à déterminer entre les partenaires.

3. Sur demande seulement... **PRESENTER ET DISTRIBUER** des documents² d'information et de réflexion relatifs aux produits pouvant générer une dépendance ou relatifs à des comportements à risques.

² documents édités essentiellement par les offices cantonaux ou fédéraux, tels que l'Institut suisse de prévention de l'alcoolisme et autres toxicomanies

DESCRIPTION DES ATTRACTIONS.

TRAMPOLINES ASSISTES PAR ELASTIQUES



L'engin est constitué d'une structure métallique tubulaire sous laquelle est placé un trampoline. Au-dessus du trampoline se trouve un harnais tenu par quatre groupes d'élastiques rejoignant le cadre. Ces groupes d'élastiques sont treuillés à l'aide d'un moteur électrique. Cela permet de sauter à une hauteur maximale de huit mètres et permet la réalisation de nombreuses figures acrobatiques en toute sécurité.

Ce système aide l'utilisateur à monter mais également à ralentir sa descente à chaque saut. Il est seul maître de la hauteur de ses sauts. Plus il poussera sur ses jambes, plus il prendra de la hauteur. Il pourra, après quelques essais, se jeter en arrière ou en avant pour réaliser plusieurs saltos. Il aura la sensation d'être en apesanteur.

Une attraction destinée à tous.

Il est possible de faire sauter des enfants d'une quinzaine de kilos ainsi que des adultes d'environ quatre-vingt-dix kilos. L'âge n'est pas très important. Elle peut également convenir à des personnes handicapées.



Matériels utilisés et structure.

La structure métallique tubulaire en acier galvanisé teinté et aluminium, résultat d'une étude d'ingénieur, est conçue pour résister à des forces six fois supérieures à celles qui lui sont demandées en utilisation normale.

Les mousquetons, cordes et poulies sont des équipements d'escalade offrant une marge de sécurité considérable par rapport aux efforts qui leur sont demandés.

Les élastiques, spécialement conçues et fabriquées pour l'engin, sont au nombre de huit de chaque côté des harnais, leur élasticité maximale d'utilisation est de 600%. Nous n'employons, pour notre part, que 200% de ce potentiel. Il faut noter que le point de rupture se situe au environ de 1200%.

Le harnais a été lui aussi spécialement conçu pour cet engin. Ils sont le produit de plusieurs années d'utilisation et d'amélioration.

Les trampolines sont prévus pour l'entraînement de gymnastes de haut niveau et résistent à des utilisations intensives.

Caractéristiques techniques.

Hauteur:	8 m
Hauteur minimale sous couvert :	11m
Surface au sol:	±100m ²
Poids total:	1600 Kilos (avec trampolines)
Énergie:	électricité 4 kW, éclairage compris.
Temps de montage:	2 heures environ avec 4 Trampolines et 2 heures de démontage.



Toute la structure est posée sur une remorque de 4m sur 2m.

DESCRIPTION DU "Starbikes"

Le "Starbikes" est constitué d'une structure métallique de 10 m sur laquelle est placé quatre mountain bikes.

Au sommet du mât, se trouve un système de fixation de sécurité (un harnais tenu par un stop-chute). La personne, installée sur le vélo, pédale jusqu'au haut du mât en toute sécurité.

UNE ATTRACTION DESTINEE A TOUS.

Adaptée pour toute personne d'une taille de plus de 1.40 m et ne dépassant pas quatre-vingt-dix kilos, les enfants ainsi que des adultes pourront se mesurer les uns par rapport aux autres ou contre la montre.

Le "Starbikes" stimule l'activité sportive, le spectacle et la détente. Il encourage.

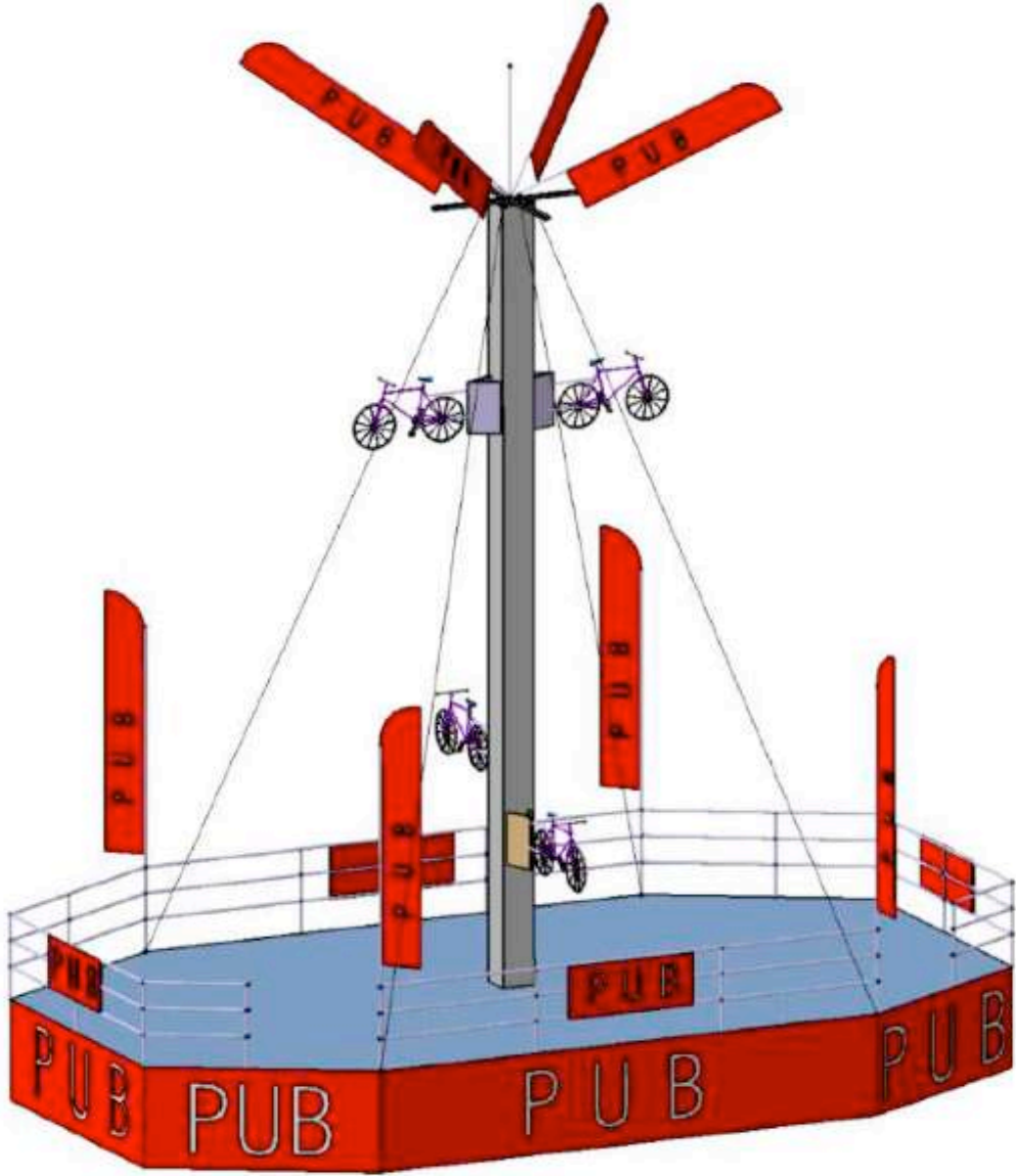
- le dépassement de soi
- Une prise de conscience de ses capacités par une expérience positive;
- Il permet d'éprouver son courage et d'essayer l'inconnu;
- De se mesurer à d'autres sans violence;
- D'apprendre le risque et son contrôle,
- La confiance en soi et à autrui
- Consolide l'estime de soi
- Le jeu en famille, entre ami et personnes inconnues.



Photos: L'Impartial / R Leuenberger

L'effet spectaculaire et dynamique attire, fascine le public. Le "Starbikes" est donc un excellent support médiatique. Étant visible de très loin, il permet aux publicistes d'exploiter un espace intéressant. Il mettra en valeur les logos des entreprises qui le souhaitent.





CARACTERISTIQUES TECHNIQUES.

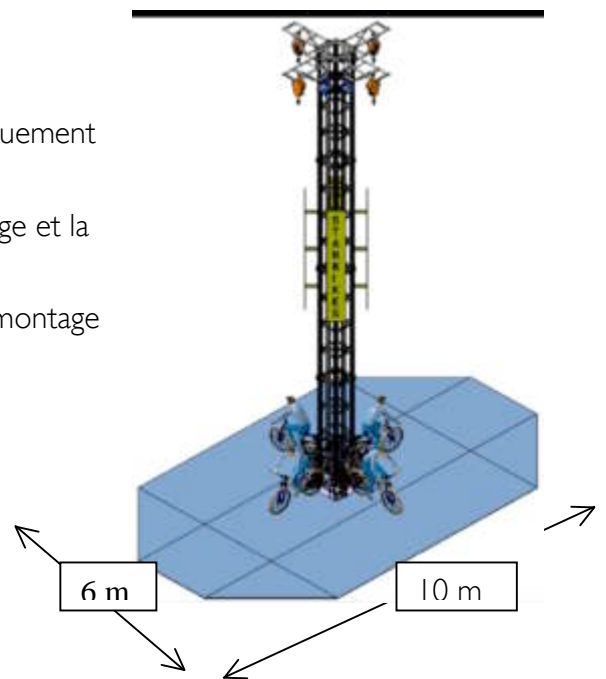
Le "*Starbikes*" est transporté sur une remorque. Pour le montage de l'appareil, il faut trois personnes. Un espace libre d'au moins 20 mètres est nécessaire pour sa mise en place.



L'exploitation de l'animation est assurée par une personne. Celle-ci est chargée d'assurer, au moyen d'un harnais, la sécurité du candidat sportif. Au sommet du mât, se trouve le système de fixation de sécurité un stop-chute. La personne, installée sur le vélo, pédale jusqu'au haut du mât en toute sécurité.

Le "*Starbikes*" est équipé d'une sonorisation et d'un éclairage de 1500 w pour la nuit.

Hauteur:	10 m
Poids total:	3500 Kilos (avec remorque)
Énergie:	Raccord 380v pour le montage uniquement (env 5 minutes) électricité 4 kW 130v pour l'éclairage et la sonorisation.
Temps de montage:	7 heures environ et 7 heures de démontage
Surface au sol :	60m ² (une fois construit)



Toute la structure est posée sur une remorque.

JOUEZ 15 '3

1. **JAKKOLO** est un jeu pour le loisir et de compétition pour 1-10 participants. Il est très populaire aux Pays-Bas, des tournois régionaux et nationaux de plus de 500 participants sont organisés chaque année. Pratiqué en cercles familiaux ou avec des amis, il est un passe-temps apprécié par les petits comme par les grands. C'est un amusement merveilleux pour tous les âges.

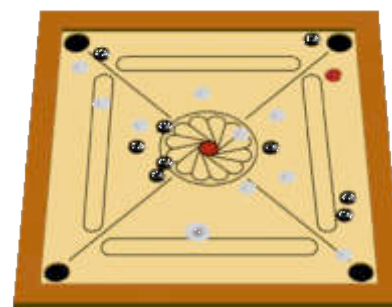


Le but est de lancer 30 galets en bois individuellement par un mouvement de bras dans les couloirs prévus à cet effet. Les galets qui n'ont pas passé les portes et qui se bloquent peuvent être poussés par les galets suivants selon le principe du billard. Une fois lancés une première fois, on récupère ceux qui n'ont pas pénétré dans les portiques. Ils sont rejoués une deuxième et ainsi de suite jusqu'à la troisième fois.

Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau en bois de L: 200 cm l: 40 cm h: 10 cm. De 30 galets: de \varnothing 52 mm

2. **CARAMBOLE** se joue à 2 ou à 4 joueurs. Le but du joueur est de faire tomber le premier ses 9 pions dans quatre trous. Les pions sont propulsés au moyen du palet. Ce dernier se joue avec un doigt. Le pion rouge joue un rôle très particulier. Alors que les autres pions valent 1 point, celui-ci en vaut 5 lorsqu'il est valablement joué. Toutefois, l'acquisition de ce résultat est soumis à un certain nombre de conditions.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau de bois de \approx L: 80cm l: 80cm h: 5cm; 9 pions blancs, 9 noirs et 1 rouge; 1 palet.

3. **SPIRAL 2000** se joue de un à six joueurs, de 6 à 99 ans. Le but est de prendre le plus de bases possible pour gagner. C'est un jeu d'adresse, de stratégie et de doigté. Ce divertissement, d'une utilisation simple et ludique, allie adresse et convivialité. C'est une nouvelle génération de casse-tête chinois. C'est un réel antistress et il favorise la maîtrise de soi.

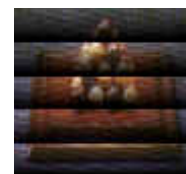


Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau circulaire en bois de \varnothing 30cm; 6 billes en métal de \varnothing 12 mm

³ Tous les jeux présentés ici sont, en principe, à utiliser à l'intérieur des maisons.

4. **PYRAOS**: En les empilant, les deux joueurs bâtissent, à tour de rôle, une pyramide de 30 billes. Le gagnant est le joueur qui aura su économiser le plus de billes en cours de partie afin d'être celui qui posera la ou les dernières billes de sa couleur.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau pyramidal de 16 cases de L: 20cm l: 20cm h: 3cm; 15 billes claires/15 foncées.

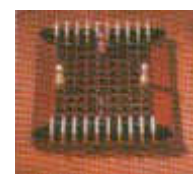
5. Le but de **QUARTO** est de créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun. L'alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal. Le premier joueur est tiré au sort. Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire, celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire, et ainsi de suite. La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce "Quarto".



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau en bois de L: 20cm l: 20cm h: 1cm avec 16 cases; 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères: claires ou foncées, rondes ou carrées, haute ou basses, pleines ou creuses. En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

6. Le but de **QUORIDOR**, est d'atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ avec un pion. À tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une barrière afin de gêner son ou ses adversaires.



Le jeu se compose des éléments suivants:

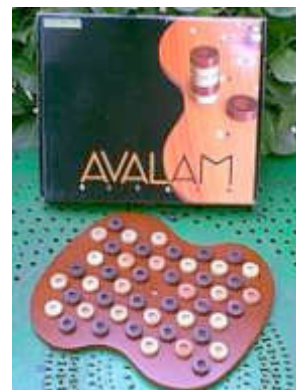
1 plateau en bois de L: 20cm l: 20cm h: 1cm avec 81 cases, 2 zones de stockage avec 20 barrières et 4 pions de couleurs différentes.

7. Le but d'**ARCADOR**, est d'être le premier à réaliser 12 points au minimum en amenant ses pièces sur la ligne de départ adverse. Les pièces peuvent s'emboîter les unes dans les autres, comme des poupées russes. Cette caractéristique constitue la base même du jeu puisqu'elle va permettre de cacher certaines pièces dans d'autres au début de la partie, pour les protéger, manger des pièces adverses pour les éliminer. Il s'agira donc de libérer judicieusement ses pièces pour à la fois atteindre son objectif de points et manger le plus de pièces adverses.

Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau de bois de L: 20cm l: 20cm h: 1cm; 24 pièces réparties en 4 tailles différentes.

8. Le but d'**AVALAM/BITAKA**, est de constituer un maximum de tours de 1 à 5 pions, jamais plus, surmontées par un pion de sa couleur. Ainsi, chaque joueur (ou équipe) choisit sa couleur. Un joueur est le propriétaire d'une tour lorsqu'un pion de sa couleur en occupe le sommet. Un pion isolé constitue également une tour. Tant qu'un joueur peut effectuer un déplacement, il a l'obligation de jouer, la partie ne s'achevant que lorsque plus aucun déplacement n'est possible. On compte alors combien de pions de chaque couleur occupent le sommet des tours restantes, le vainqueur étant évidemment celui qui en totalise le plus.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau en bois de L: 20cm l: 20cm h: 1cm; 48 pions, dont 24 foncés et 24 clairs.

9. Le but de **SUSPENS** est de disposer à tour de rôle à l'aide de son bâton de mikado une perle sur les grosses perles suspendues et ceci très délicatement, afin de ne pas faire tomber celles qui sont déjà en équilibre. Si elles tombent, on les récupère dans son jeu. Celui qui a gagné est celui qui n'a plus de perles dans sa rainure.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 cadre de bois de L: 20cm l: 20cm h: 30cm; 32 perles (8 rouges, 8 bleues, 8 jaunes, 8 vertes) 4 bâtonnets de mikado.

10. **WEYKICK**

2-6 joueurs essayent de marquer un but à l'aide de bonhommes aimantés et d'une bille de 2 cm de diamètre. (Principe du football de table.)



Le jeu se compose des éléments suivants:

Un plateau octogonal de: L: 80 cm l: 80 cm h: 35cm; 6 bonhommes aimantés (3 rouges, 3 bleus) et d'une bille.20

11. **STICKASI**

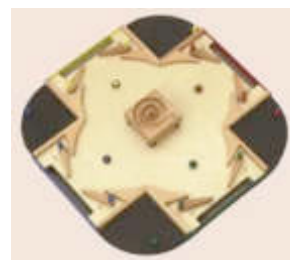
1 malette « 2 jeux ». Le Stickasi est un jeu familial pour 2 joueurs et un grand nombre de spectateurs. **Jeu n° 1** : Jeu d'adresse et de rapidité, chaque joueur, en début de partie, place comme il le désire cinq palets sur la piste. Au Top de départ, chaque joueur, à l'aide de grands lanceurs orientables va tenter de libérer son camp de tous les palets en les propulsant au travers des deux ouvertures pratiquées dans la chicane centrale. Les deux joueurs jouent simultanément et le plus vite possible. Le gagnant est le premier à avoir propulsé tous les palets chez l'adversaire.

Jeu n° 2 : Jeu d'adresse très simple : à l'aide d'une poignée à élastique, il faut tenter de propulser un palet dans la cage de l'adversaire. Le premier à avoir marqué cinq buts a gagné.



12. LE BILLARD A FLIPPERS

Jeu d'adresse et de rapidité dans lequel 2 à 4 joueurs, face-à-face, s'efforcent d'envoyer une bille dans les buts adverses à l'aide de deux petits leviers. Les joueurs seront éliminés successivement après avoir encaissé 10 buts.



13. LE RAPIDO

Jeu d'adresse et de rapidité dans lequel 2 joueurs, face-à-face, s'efforcent d'envoyer une bille dans les buts adverses à l'aide de deux petits leviers. Le gagnant est celui qui a marqué 10 buts.



14. JEU DE LA TOQUE D'OR

Chaque joueur (2 à 4 joueurs) dispose de 6 palets en bois. Le premier joueur, tiré au sort, place 1 palet dans la zone de départ et tire à l'aide d'une queue dans la zone des toques. S'il passe au milieu des 2 premières toques, il marque 2 points de suite sur son marqueur et passe la main au joueur suivant. Le but du jeu est de se rapprocher des zones marquées 10 ou 5 points, et de pousser les palets adverses dans la rigole. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets, on compte 1 point par palet resté sur la surface de jeu (après les 2 premières toques) et 5 ou 10 points pour les palets qui touchent les cercles. Un bonus de 20 points est donné au joueur qui est le plus près du Roi (grande toque). Le premier joueur qui obtient un score de 100 points est gagnant.



Le jeu se compose des éléments suivants: un plateau de L :2m40 l : 60cm, de 24 palets et de 4 cannes à billard traditionnel.

15. PITCHCAR

De 2 à 8 joueurs à partir de 6 ans - durée : 30mn. Choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la PITCH'NETTE pour propulser votre bolide. Prenez les meilleures trajectoires en utilisant les rails de sécurité, restez sur vos roues et ne sortez pas de la piste car la sanction vous guette ! D'une superbe réalisation, ce jeu d'adresse en bois composé de 16 portions de circuits vous permet de réaliser une multitude de circuits différents de 3.90 mètres de longueur.



Le jeu se compose des éléments suivants:8 voitures, 16 rails, 6 lignes droites et 10 courbes, 1 règle du jeu.

16. LE MINI BABYFOOT

Jeu d'adresse très simple pour deux joueurs de 4-94 ans. A tour de rôle, chaque joueur, face-à-face, s'efforcent d'envoyer dans les buts adverses une pièce de 5 cts. Pour déplacer la pièce, les joueurs utiliseront la technique de la pichenette.

Le jeu se compose des éléments suivants:

un plateau de 44x29x5.



17. FLIPOP

Pour deux joueurs, à partir de 8 ans. Le premier joueur qui sort du jeu toutes les boules de sa couleur a gagné la partie.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau (30x30) de 25 cases (5x5) comportant 3 « cases de Sortie » pour chacune des couleurs. 16 portes qui tournent autour d'un axe. 5 boules blanches et 5 boules noires.

18. BILLARD AEROBILLE

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue.

Chaque bille peut être lancée 2 fois. Si après le second essai, elle reste dans le couloir de lancement, la bille marque zéro.

Si sur les 5 premières billes le joueur marque 0 point, la partie s'arrête pour lui.

Si l'une des 5 premières bille marque au moins 1 point, le joueur peut continuer et lancer la deuxième série de billes.

Vous pouvez fixer le score à atteindre ou fixer un nombre de lancer par joueur.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau de 52x122, 5 billes rouges et 5 couleur bois. (5cm Ø). Une queue en bois

19. BILLARD CARROUSEL

Chaque joueur dispose de 5 essais. Le but est de faire rentrer sa bille dans les trous du plateau en un maximum de trois essais par boules. A chaque bille rentrée on additionne les points correspondant du trou par lequel la bille est rentrée et on additionne les points correspondants à la case où la bille est arrivée. Pénalité : toute bille qui sort du plateau ou qui ne rentre pas dans un trou après 3 essais compte zéro.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.



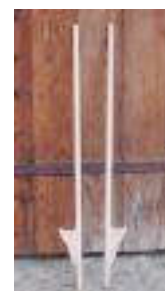
Le jeu se compose des éléments suivants:

Un plateau de 53x105 et de 4 billes de 5 Ø : 1 rouge, 1 verte, 1 bleue et 1 couleur bois

JEUX D'EXTERIEURS.

Ces jeux conviennent aux enfants et adultes de 5 à 105 ans.

1. ECHASSES (réglables).



Matériel disponible: 2 paires.

2. DIABOLO (Volant actionné par une cordelette afin qu'il tourne à vive allure).

Le diabololo est posé par terre sur une ficelle. Le joueur est debout derrière lui et tient deux bâtons, celui de droite pointé vers le bas. Il le tire, par un geste du poignet, rapidement en l'air et le redescend aussitôt, retire à nouveau en l'air, afin que le diabololo se mette à tourner à vive allure.



Matériel disponible: 2

3. BILBOQUET (Boule de bois de Ø 10cm trouée et posée sur un socle de 20cm de h).

Le joueur tient le manche du BILBOQUET, le bras coudé. Par un mouvement rapide, il lance la boule verticalement en l'air et la laisse retomber en essayant d'obtenir que le fuseau s'enfile dans le trou de la boule. Même exercice mais de la main gauche.



Matériel disponible: 2

4. WAWAGOO



Matériel disponible: 2

5. PEDALO SIMPLE.



Matériel disponible: 2

6. PEDALOS TANDEMS.

Même principe que le Pédalo simple mais à deux places,



Matériel disponible: 2

7. ASSIETTES A JONGLER

Il s'agit de faire tourner des assiettes en plastiques sur un bâton.



Matériel disponible: 4

8. WOODY

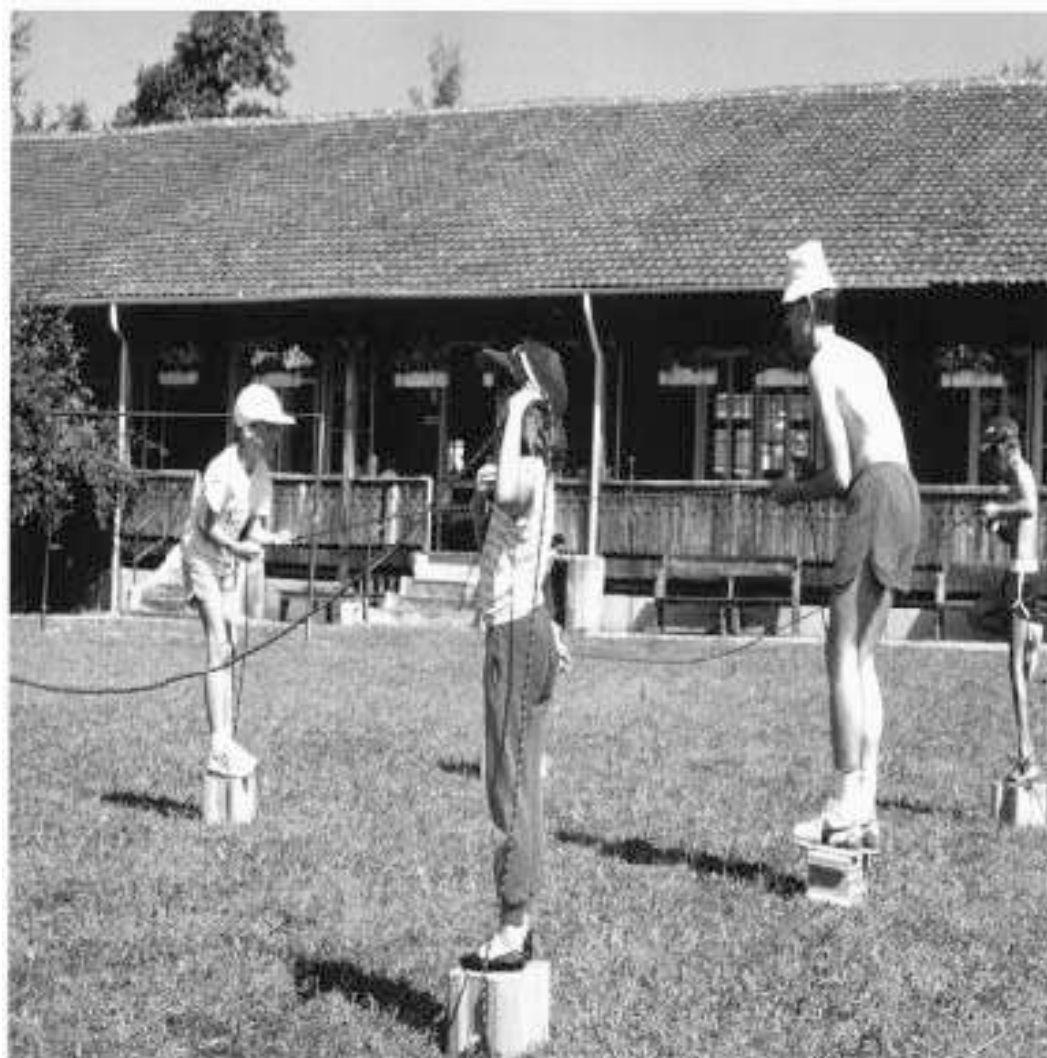


Matériel disponible: 2

9. "TIRE-MOI, TIRE-MOI PAS".

Le but est d'avoir le plus d'équilibre et de subtilité que son adversaire. Le gagnant est celui qui fait descendre l'autre de sa brique!

Matériel disponible: 2



10. JEU DU FER A CHEVAL

Pour 2 ou 4 joueurs. Les joueurs marquent des points lorsque le fer à cheval tombe et encercle le piquet (un touché), à côté du piquet en le touchant (1 frôlé) ou à proximité. Un touché vaut 5 points, un frôlé 3 points. Le premier participant qui atteint 21 points gagne la partie.



Matériel disponible : 2 sets

11. MIKADO GEANT.

Il est formé de 41 bâtons colorés de 1.5 m. Les joueurs doivent, à tour de rôle, prendre un bâton sans faire bouger les autres.



Matériel disponible: 1

12. MULTISKIS.

Clouer quelques lanières en cuir sur deux lattes de bois: l'équipement de ski sur gazon est prêt. Skier à deux, trois ou quatre personnes par paire de ski.

Il est souvent difficile de distinguer l'avant de l'arrière de ces skis. En cas d'incertitude, quelques personnes se placent dans un sens, les autres en sens inverse, ce qui permet d'avancer ou de reculer. Si le rythme "gauche-droite" est bien entraîné, on peut amorcer les premiers grands virages.

Matériel disponible: 2 paires



POSSIBILITE D'ANIMATIONS AVEC DES GRANDS GROUPES.

(Durée de 1 heure à 12 heures.)

1. **CHASSE AUX NUMEROS** (dossards à quatre chiffres) ± 8-12h d'animation.
2. **CHASSE AU TRESOR** ± 3-4h d'animation.
3. **JEU DE L'OIE GEANT** (Grande chenille de 50 cases) ± 3-4h d'animation.
4. **PARACHUTE DE 6 M** de diamètre. ± 1-2h d'animation



5. **GROSSE BALLE DE 2 M** de diamètre. ± 1-2h d'animation



Tarif selon entente

« ESSAYECARS »

Autre manière de se détendre en famille... LES KARTINGS PROPULSES PAR DE PUISSANTS COUPS DE PEDALE.

Ces véhicules ont la particularité d'être très robuste. Ils peuvent donc servir à une mémorable course-poursuite entre parents et enfants !



Matériel disponible : 10 voitures



POLITIQUE DE PRIX.

LOCATION DU BUNGY-TRAMPOLINES

- Un jour (de 8h dont une heure de pause) CHFrs 2'500.-⁴
Tarif dégressif suivant le nombre de jours.

Ce forfait comprend :

- L'exploitation de l'appareil et le personnel
- Le déplacement, montage et démontage de l'infrastructure
- Les assurances relatives à la couverture de l'appareil.

À votre charge :

- La mise à disposition de l'emplacement
- La fourniture de l'électricité (230v-15A, 6kwh)
- Et... quelques boissons (café/limonade) ainsi qu'une petite collations durant l'activité de notre personnel.

Une rupture du contrat peut avoir lieu, en cas de non-paiement dans les délais. Cette annulation engendrerait CHFrs 1'00.- de frais.



Tarifs lorsque "ESSAYE ÇA...!" exploite pour son propre compte.

LES TRAMPOLINES

Un passage minimum 5'

CHFrs 10.-



⁴ Cette somme comprend le déplacement, le montage-démontage et la présence d'une personne au moins d'ESSAYE ÇA !

TARIFS PROPOSES POUR LA LOCATION DU "Starbikes"

- Un jour (de 8 h dont une heure de pause) CHFrs 4'000.-

Ce forfait comprend :

- La location de l'appareil
- Montage et démontage de l'infrastructure
- Les assurances relatives à la couverture de l'attraction.

À votre charge :

- La mise à disposition de l'emplacement
- Déplacement (CHFrs1.60/Km)
- La fourniture de l'électricité (230v-15A, 4kwh).
- Le matériel publicitaire.
- Et... quelques boissons (café/limonade), ainsi qu'une petite collations durant l'activité de notre personnel et un endroit pour dormir !

Une rupture du contrat peut avoir lieu, en cas de non-paiement dans les délais. Cette annulation engendrerait CHFrs 2'000.- de frais.



LOCATION DE «JOUER 15'» ET «JEUX D'EXTERIEURS»

- Livraison (CHFrs 1,60/Km)
- CHFrs 20.-/jeu et par jour
- CHFrs 50.-/heure par animateur. *(facultatif)*

En sus :

1) Remplacement **complet** du jeu en cas de dégâts ou de perte d'une pièce !



LOCATION DES PEDALES GO-KARTS «ESSAYECAR»

- CHFrs 50.- par jour et par véhicule. Soit CHFrs 500.- les 10.

En sus:

- 1) Réparation des dégâts occasionnés par une utilisation inconvenante !
- 2) Nettoyage des véhicules (Si besoin est)
- 3) La livraison (CHFrs 1.60/km).



Tarifs lorsque "ESSAYE ÇA...!" exploite pour son propre compte.

LES PEDALES GO-KARTGS « ESSAYECAR »

1 voiture

10'

CHFrs 5.-

Contacts

Intéressés ? Alors découvrez notre site Web sur www.essayeca.ch ou contactez-nous par le biais de notre email: info@essayeca.ch ou encore téléphonez-nous pour prendre un rendez-vous,

Tél: **032/ 315.51.51** ; Mobile : 078/ 859.60.99

ANNEXES

1. Recommandations

	Pages
2002	
• Expos 02 (deux lettres)	21, 22
2003	
• Victorinox	23
• Ville de Genève	24
• Ecole Pestalozzi (Echichens)	25
• 2003	
2004	
•	

2. Attestations

2003	
• GREAT	26

Exposition Nationale Suisse
Schweizerische Landesaussstellung
Esposizione Nazionale Svizzera
Exposiŕion Nazionale Svizzera
Swiss National Exhibition
Expo.02

Place de la Gare 4
CH-2002 Neuchâtel
Téléphone ++41 (0)32 726 2002
Téléfax ++41 (0)32 726 2040
e-mail: info@expo.02.ch
url: www.expo.02.ch

Expo.02, CH-2002 Neuchâtel

ESSAYE ÇA

M. Robert Sieber

13, Le Creux

2515 PRÉLES



10 décembre 2002

La participation de l'Equipe de « ESSAYE ÇA » à Expo.02

Bonjour Robert,

Nous sommes très heureux de te dire à quel point nous sommes entièrement satisfaits des prestations de ton équipe et de ta structure de 4 éléments « trampoline-élastique ».

Cette « animation » a obtenu plein succès durant les 60 jours où l'installation était à disposition du public sur l'Artepilage d'Yverdon-Les-Bains entre le 15 mai et le 20 octobre 2002.

La patience et la gentillesse des personnes qui t'entourent ont ajouté une dimension particulièrement humaine à l'expérience que chacun avait l'occasion de vivre en « essayant ça ».

Nous te remercions, ainsi que ton équipe, pour tout ces moments magiques où rires et sourires régnaient en maître tant au sol que dans les airs.

Fritz PORTNER
Responsable département spectacles permanents

Patrick CHAMBAZ
Chef de projet Little Dreams Guests

Expo.02, Direction Events - Rue de l'Écluse 38 - Case Postale 135 - CH-2004 Neuchâtel
Téléphone : +41 (0)32 726 2000 - Téléfax : ++41 (0)32 726 2040, e-mail: info@expo.02.ch, url: www.expo.02.ch



Exposition Nationale Suisse
Schweizerische Landesaustellung
Esposizione Nazionale Svizzera
Esposizione Nazionale Svizzera
Swiss National Exhibition
Expo-02

Place de la Gare 4
CH-2002 Neuchâtel
Téléphone: ++41 (0)32 726 2000
Téléfax: ++41 (0)32 726 2020
e-mail: info@expo-02.ch
url: www.expo-02.ch

Expo.02, CH-2002 Neuchâtel
Monsieur
Robert Sieber
13, le Creux
2515 Prêles

03 décembre 2002



Les Little Dreams ont n'en fait rêver plus d'un...

160 jours de folie.

Entre les éclats du soleil dans le ciel et les éclaboussures de la pluie sur terre...
...les éclats de rires d'un public complice.

3840 heures de folles files,

Où vos talents, votre générosité, votre plaisir de faire plaisir, votre belle humeur, votre bel humour,
ont déridé les faces pour y laisser des traces.

230400 minutes de fols fils,

celui qui nous a réuni pour coudre et en découdre, cette trame entre nous tous...
...Ce petit bout d'âme tissé en plus.

13824000 secondes de folle lie,

la lie de la liesse, la vrille de l'ivresse qui aspire à l'aspirine pour ces bulles effervescentes,
après l'effervescence de celles du champagne.

Simplement...juste... MERCI

Patrick

Franziska

Expo.02, Direction Events, Rue de l'écluse 38, Case Postale 139, CH-2001 Neuchâtel
Téléphone: ++41 (0)32 726 2400, Téléfax: ++41 (0)32 726 2410, e-mail: events@expo-02.ch, net: www.expo-02.ch





Postfach
CH-6438 Ibach-Schwyz, Switzerland
Tel. +41 (0)41 81 81 211
Fax +41 (0)41 81 81 511
Tel.direct: (0)41 81 81 215
Email: 215@victorinox.ch
www.victorinox.com

Herr
Robert Sieber
Les Creux 13
2515 Préles

U/Ref. Robert Heinzer

6438 Ibach, 8. Mai 2003

Love Ride 11

Sehr geehrter Herr Sieber
Lieber Robert und liebe Claudia

Der Love Ride Switzerland lockte dieses Jahr so viele Motorradfahrer und Zuschauer an wie noch nie. Ueber 8500 Bikes bestiegen ihre Maschinen um Behinderten, insbesondere der Schweizerischen Gesellschaft für Muskelkranke, zu helfen. Ueber 18'500 Zuschauer nahmen an diesem Wohltätigkeitsanlass teil. Es konnte ein Reingewinn von über Fr. 400'000.- zugunsten der Behinderten erwirtschaftet werden.

Victorinox ist seit 5 Jahren einer der Hauptsponsoren des Love Rides. Uns ist es ein grosses Anliegen, die Benachteiligten der Gesellschaft zu unterstützen. Um möglichst animierend für Zuschauende und Teilnehmende zu sein, bieten wir jedes Jahr eine Attraktion an. So war Ihr Engagement dieses Jahr ein wahrer Glückstreffer. Weit über 1000 teilnehmende Kinder, aber auch Erwachsene und sogar behinderte Menschen hatten aktiv ihren Spass an der Bungy-Attraction. Zahlreiche Eltern, glückliche Kinder und Behinderte sowie sehr beeindruckte Organisatoren haben uns als Sponsor der Bungy-Attraction gratuliert und anerkannt. Unsere Erwartungen wurden weit übertroffen. Mein ganzes Victorinox-Team und ich selber waren sehr glücklich über die Zufriedenheit und den reibungslosen, bestens organisierten Ablauf unseres Beitrags für den Love Ride 11.

Es ist mir ein grosses Anliegen, ganz herzlich zu danken. Sie und Claudia haben hervorragende Arbeit geleistet und fantastisches Engagement bewiesen. Es war so gut, dass ich eine Wiederholung der Bungy-Attraction für den Love Ride 12 stark in Erwägung zöhe. Ich wünsche Ihnen einen guten, erfreulichen und erfolgreichen Sommer.

VICTORINOX

ppa. Robert Heinzer
Personalchef



Département de l'aménagement, des constructions
et de la voirie

Ville de Genève

Division de l'aménagement
et des constructions

Service d'aménagement urbain
et d'éclairage public

Genève, le 23 octobre 2003
PG/ng

ATTESTATION

Nous attestons par la présente avoir mandaté l'entreprise **Essaye Ca, Monsieur et Madame Sieber**, les 17, 18 et 19 septembre 2003, à notre très grande satisfaction, dans le cadre de la **Semaine de la mobilité** organisée par la Ville de Genève.

La mission consistait à installer un trampoline à la place du Rhône, en proposant des animations et en mettant l'accent sur la lutte contre la sédentarité. Très professionnels, M. et Mme Sieber ont fait preuve de beaucoup de disponibilité et ont entretenu de très bons contacts avec les utilisateurs. Nous pouvons dès lors les recommander à toutes personnes qui auraient besoin de leurs services.

Le chef du Service d'aménagement urbain
et d'éclairage public

Philippe Gfeller



Essai-ça
Monsieur et Madame
R & C Sieber
13, Le Creux
2515 Prêles

Echichens, le 6 novembre 2003
nha

Animation de notre journée portes-ouvertes – 175^{ème} anniversaire de l'Ecole Pestalozzi

Madame, Monsieur,

Nous tenons à vous exprimer toute notre gratitude pour la qualité de l'encadrement et la diversité des jeux mis à la disposition de nos élèves lors de la journée commémorative du 175^{ème} anniversaire de notre institution, le 1^{er} novembre 2003.

Nos enfants souffrent de difficultés relationnelles importantes ainsi que de retard intellectuel. Il s'agit pour nous de trouver sans cesse sur le terrain, des chemins inédits, des traitements originaux pour chacun d'entre-eux et la découverte des jeux de votre entreprise a contribué à la réussite de notre journée portes ouvertes.

Elèves et adultes (ces derniers ayant même fait une tentative amusante sur les trampolines en fin de journée) ont apprécié la formule que nous ne pouvons que recommander à d'autres organisateurs.

Nous vous remercions encore de votre aimable collaboration lors de cette journée et vous présentons, Madame, Monsieur, nos meilleures salutations.

Charles-Antoine Valsesia
Directeur



1112 Echichens

Tél. 021 811 41 41

Fax 021 811 41 42

Info@ecolepestalozzi.ch

www.ecolepestalozzi.ch



GROUPEMENT ROMAND D'ETUDES SUR
L'ALCOOLISME ET LES TOXICOMANIES

Yverdon, le 12 juin 2003/mce

ATTESTATION

Nous attestons par la présente que M. Robert SIEBER, domicilié à Prêles, a été membre du **Groupe de prévention du GREAT** de 1995 à 2003. De plus, il a fait partie de l'équipe de coordination de ce même groupe de travail entre 2002 et fin mai 2003.

Le but du Groupe de prévention du GREAT est de réunir les professionnels et toutes personnes intéressées intervenant de près ou de loin dans le domaine de la prévention primaire, de l'éducation pour la santé et de la promotion de la santé.

Les activités du groupe consistent à

- échanger des informations et des questions relatives à la pratique professionnelle
- présenter des projets afin d'en étudier ensemble les différentes perspectives
- analyser des expériences en cours ou des projets en voie de réalisation
- réaliser, coordonner et/ou soutenir des projets et des actions de formation continue
- s'ouvrir aux expériences réalisées en Suisse comme à l'étranger
- prendre connaissance de résultats d'évaluations et de travaux de recherche
- promouvoir les objectifs et les activités du Groupe de prévention du GREAT dans les régions et les cantons
- soutenir une démarche de promotion de la santé, des programmes d'éducation pour la santé et de prévention primaire.

Nous le remercions de toute l'énergie qu'il a déployée pour le GREAT pendant ces nombreuses années.

Laurence FFHLMANN RIEULE
Présidente