

CATALOGUE

JEUX

SURDIMENSIONNÉS

ASSOCIATION

JOUONS EN LUDOTHEQUE



LISTE DES 35 JEUX

Le prêt et le rendu des jeux en bois s'effectuent uniquement sur rendez-vous à la ludothèque

NOM DU JEU	N°PAGE	AGE MINI	NBRE JOUEURS	DUREE DE LA PARTIE	TARIF	DIMENSIONS
Table élastique à deux	4	5	2	10 min	10€	98 x 53 cm
Table élastique à quatre	5	5	2 à 4	10 min	10€	100cm*100cm
Shuffle puck à deux	6	6	2	10 min	10€	90 x 45 cm
Shuffle puck à quatre	7	6	2 à 4	10 min	10€	carré 100cm*100cm
Billard Nicolas	8	8	4-6	20 min	10€	Octogonal (carré de 100 cm)
Billard hollandais	9	6	Solo et +	10 min	10€	122*51 cm
Billard japonais	10	5	Solo et +	10 min	10€	122*51 cm
Weykick foot/hockey	11	5	2	15 min	10€	71 x 46 X 17cm ; poids : 5KG
Suspense géant	12	5	2 à 4	15 min	10€	70 x 63 x 63 cm
Mikado géant	13	5	Solo et +	15 min	5€	90 cm
Le jeu des bâtonnets géant	14	5	2	10 min	10€	122cm*41cm
Carrom	15	6	2 à 4	30 min	10€	80cm*80cm
Le jeu de la grenouille	16	6	Solo et +	10 min	10€	23 x 42 x 52 cm
Puissance 4 XXL	17	5	2	10min	10€	122 x 57 x 117 cm
Crazy cups géant	18	7	2 à 4	15 min	10€	25 seaux ; 24 cartes
Crokinole	19	6	2 à 4	30 min	10€	Rond 78 cm. 24 pions
Table élastique de comptoir	20	5	4	10 min	10€	44 x 44 cm ; 16 pions en buis 30 x 7 mm
Jeu des puces	21	5	4	20 min	10€	(carré) 44 cm ; 100 jetons métalliques
Piège double	22	6	2	15 min	10€	2*0,65 m
Ziboum	23	6	2 à 6	20 min	10€	Cylindres diamètre 0,50 m
Pêches aux boules	24	6	2 à 4	20 min	10€	0,85 m*0,85 m
Laby toupies	25	5	Solo et +	10 min	10€	60 x25 cm
Jenga géant	26	5	Solo et +	10 min	10€	Tour : 15 x 15x 60 ;brique 15 x 5,3cm
Torreta xxl	27	4	Solo et +	15 min	10€	25 éléments de 2 à 10 cm
Mollky	28	6	2 et +	15 min	5€	Quilles (14cm) ; 1 bâton percuteur
Kubb	29	6	2 et +	15 min	5€	24 x 31 x 16 cm

NOM DU JEU	N°PAGE	AGE MINI	NBRE JOUEURS	DUREE DE LA PARTIE	TARIF	DIMENSIONS
Tour de frohel	30	6	4 et +	20 min	10€	114x 5,5 X 5,5 cm une fois achevée
Pêche aux canards	31	3	Solo et +	10 min	10€	87 x 77 x 20 cm
Parachute	32	6	4 et +	20 min	10€	Diamètre 3,5 mètres
Course aux œufs	33	4	2	15 min	5€	Longueur cuillère : 50cm ; boules 46 mm
Monza géant	34	5	2 à 6	15 min	10€	1m largeur *1,21 longueur
Fermez la boîte	35	6	2	10 min	10€	33 x 23 cm
Fou du roi	36	3	Solo et +	15 min	10€	55 x 45x 25 cm
Roll up de table	37	5	Solo et +	10 min	5€	47 x 19 cm
Kaplas	38	4	Solo et +	10 min	5€	Baril de 200 planchettes 27 x 15 x 22 cm
Ringo bingo	39	4	Solo et +	10 min	5€	71cm x56cmx7cm

TABLE ELASTIQUE A DEUX

(Passe trappe)

Règle du jeu:



CONTENU :

- 1 plateau 2 joueurs
- 2 élastiques
- 10 palets

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets.

Chacun se place d'un côté de la table et pose 5 palets dans son camp.

Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers le camp adverse, en les propulsant avec l'élastique.

Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps et le plus vite possible. Tous les palets doivent être lancés par l'élastique et uniquement l'élastique.

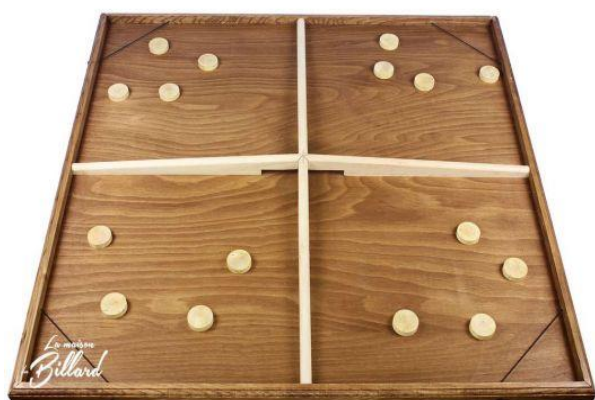
Un palet qui franchit le camp adverse en passant par-dessus l'ouverture n'est pas valable et doit être récupéré par le lanceur.



Jeu à poser sur une table

TABLE ELASTIQUE A QUATRE

(Passe trappe)



CONTENU :

1 plateau 4 joueurs
4 élastiques
20 palets



Règle du jeu:

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets.

Chacun se place d'un côté de la table et pose 5 palets dans son camp.

Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers le camp adverse, en les propulsant avec l'élastique.

Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps et le plus vite possible. Tous les palets doivent être lancés par l'élastique et uniquement l'élastique.

Un palet qui franchit le camp adverse en passant par-dessus l'ouverture n'est pas valable et doit être récupéré par le lanceur.

Jeu à poser sur une table

SHUFFLE PUCK A DEUX

(Table à glisser)

Règle du jeu:

Il faut marquer des buts dans le camp adverse.

Les joueurs décident au départ le score à atteindre pour gagner la partie. On tire au sort celui qui engage. A l'aide de la poignée, on doit essayer d'envoyer le palet dans les buts adverses.

Il est interdit de franchir la ligne centrale avec sa poignée et d'obstruer les cages avec son bras.



CONTENU :

- 1 plateau
- 1 palet
- 2 poignées

Jeu à poser sur une table



SHUFFLE PUCK A QUATRE

(Table à glisser)

Règle du jeu:



Il faut marquer des buts dans le camp adverse.

Les joueurs décident au départ le score à atteindre pour gagner la partie. On tire au sort celui qui engage. A l'aide de la poignée, on doit essayer d'envoyer le palet dans les buts adverses.

Il est interdit de franchir la ligne centrale avec sa poignée et d'obstruer les cages avec son bras.

CONTENU :

- 1 plateau
- 1 palet
- 4 poignées



Jeu à poser sur une table

BILLARD NICOLAS

Règle du jeu:

Les lyres sont placées en regard de chaque trou sur le cercle. Elles sont destinées à recevoir le bec des poires à air que doivent prendre les joueurs et permettent à ceux-ci de diriger les jets d'air et par conséquent la bille, vers les buts adverses. Chaque bille logée compte un point perdant au joueur qui l'a reçue, celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue. Quand cette partie sera terminée, on compte les points et le joueur qui en a le plus a gagné ! Il est interdit de souffler avec la bouche.



CONTENU :

- 1 plateau billard
- 6 poires+6 lyres en métal
- 3 billes en liège

Jeu à poser sur une table



BILLARD HOLLANDAIS

Règle du jeu:



Le but du jeu est de lancer les palets individuellement dans les 4 compartiments par un mouvement du bras et du poignet.

Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments peuvent être poussés par les palets suivants selon le principe du billard.

CONTENU :

1 plateau

30 petits palets en bois

Jeu à poser sur une table



BILLARD JAPONAIS

Règle du jeu:

Chaque joueur va tenter de réaliser le meilleur score en lançant les boules dans les trous.

On lance une première fois toutes les boules. Chaque boule qui revient n'est pas relancée. On laisse sur le plateau les boules qui sont rentrées dans les trous et celles qui ne sont pas revenues. On relance une seconde et une dernière fois chaque boules qui est revenue. On additionne ensuite les points marqués pour chaque trou occupé par une bille.

CONTENU :

1 plateau rectangulaire en bois
10 billes vertes



Jeu à poser sur une table

WEYCKICK FOOTBALL/HOCKEY



Règle du jeu:

L'objectif est de marquer des buts à son adversaire. Le premier des joueurs à marquer 10 buts (ou moins pour une partie plus courte) gagne.

Comment jouer?

Avec Weykick, on déplace ses personnages avec un système magnétique. Les joueurs prennent les pièces magnétiques sous le plateau de jeu pour déplacer les pions. Seuls les pions interagissent avec la balle. Interdiction de souffler sur la balle ou de déplacer les pions directement avec les mains. Le jeu est simultané car le ballon ne s'arrête jamais. La seule contrainte est que l'on ne peut pas franchir le milieu de terrain avec ses personnages.

CONTENU :

- 1 piste avec une surface de jeu
- 4 joueurs de football avec aimants de guidage - 1 ballon-
- 4 joueurs de hockey aimantés (2 bleus / 2 rouges),
- 4 palets et 1 flacon de poudre de glisse

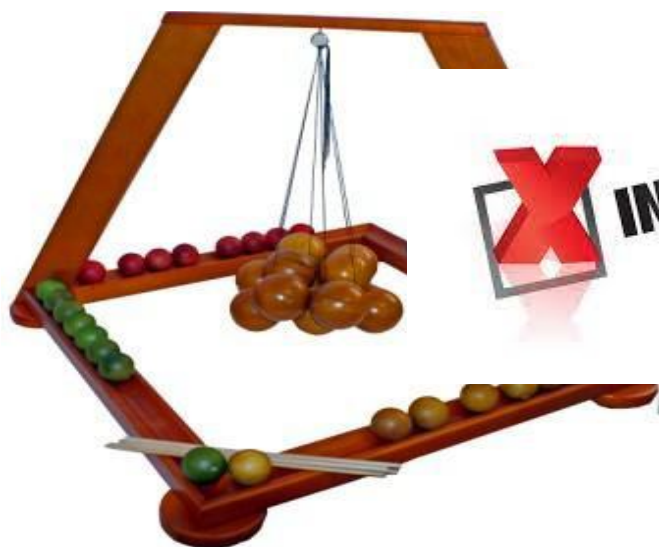
Jeu à poser sur une table



SUSPENSE GEANT

Règle du jeu:

Des grosses boules en bois sont suspendues par des fils à une sorte d'arceau. Elles composent une sorte de coussin. Chaque



ébut de partie
1 de boules en
es.

, tente de
âtonnets une
elle façon

qu'elle reste en équilibre avec les autres. Si une boule tombe en entraînant quelques autres dans sa chute, le joueur fautif ajoute les boules tombées à sa réserve.

Le gagnant est le premier à se débarrasser de toutes ses boules.

CONTENU :

Grand support en bois avec boules en équilibre

4 baguettes

32 boules en 4 couleurs

Jeu à poser sur une table



MIKADOS GÉANTS



CONTENU :
30 mikados

Règle du jeu:

Le jeu consiste à retirer un à un du monceau de bâtonnets, ceux qui font gagner le plus de points. Les valeurs sont habituellement les suivantes:

noir : 3 points

rouge jaune et bleu : 5 points

rouge bleu : 10 points

bleu rouge bleu rouge : 15 points

bleu rouge et bleu : 20 points

Le joueur qui a été désigné pour commencer prend les mikados en botte dans une main et les fait tomber en un tas informe. Ensuite il essaie de les retirer un à un du tas en les prenant du bout des doigts sans qu'aucun des autres ne puissent bouger. Une fois qu'il a choisi et touché un bâtonnet, le joueur ne pourra plus changer d'idée et essayer d'en retirer un autre. Aussitôt qu'il ébranle un autre mikado, le joueur perd son tour, passe à son voisin et ainsi de suite.

Le joueur qui réussit à retirer le bâtonnet noir peut l'utiliser comme levier pour retirer du tas d'autres bâtonnets.

La partie se termine lorsque tous ceux-ci ont été retirés. On fait alors le décompte des points.



JEU DES BATONNETS GEANT

Règle du jeu:

Les joueurs retirent chacun leur tour 1,2 ou 3 bâtonnets il ne faut pas être celui qui retirera le dernier.



CONTENU :

1 plateau

16 bâtonnets

Jeu à poser sur une table



CARROM

Règle du jeu:

C'est un « billard » avec des palets. A l'aide du palet, le joueur qui introduit le premier pion détermine sa couleur. Tant qu'un pion de sa couleur est rentré, le joueur continue à jouer. Le pion rouge est bonus et vaut 5 points, les autres pions valent 1 point. Une fois qu'il est rentré, il faut le valider le coup suivant, c'est-à-dire qu'il faut rentrer un pion de sa couleur dans n'importe quel trou. Si on ne rentre pas le pion de sa couleur à la validation, le pion rouge revient au centre. Le joueur perd la main. Le gagnant est celui qui a rentré tous ses pions le premier.



CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 1 palet de tir
- 9 pions blancs
- 9 pions noirs
- 1 pion rouge (la reine)
- 1 centreur pour placer les pions en début de partie.



Jeu à poser sur une table

LA GRENOUILLE

Règle du jeu:

Jeu d'adresse à poser sur une table en extérieur à cause des palets en laiton.

Lancer les palets dans la bouche de la grenouille et dans les trous du plateau afin de totaliser des points.



CONTENU :

1 plateau de jeu

8 palets en fonte

Jeu à poser sur une table



PUISSANCE 4 XXL



Règle du jeu:

Jeu de stratégie à poser au sol.

Chaque joueur pose un palet à tour de rôle entre les cloisons

Le but du jeu est d'aligner 4 pions d'une même couleur

CONTENU :

21 jetons roses

21 jetons verts

Jeu à poser au sol



CRAZY CUPS

Règle du jeu:



Chaque joueur a 5 seaux colorés.
Une carte est retournée et il faut être le plus rapide à reproduire la disposition indiquée avec ses seaux.

Le plus rapide à positionner ses seaux correctement remporte la carte, celui qui en a les plus en fin de partie gagne.

CONTENU :

4 X 5 seaux de couleur rouge, bleu, jaune, vert et noir
Cartes défis



CROKINOLE

Règle du jeu:



Marquer le plus de points possible. Chaque joueur choisit une zone. Pour tirer, placer le palet pour qu'il touche la ligne de départ. Le 1er joueur lance son palet en tentant de viser le 20 pts. S'il y parvient, le palet est sorti du jeu. Sinon, le joueur suivant devra tirer ce palet en le mettant hors-zone (dans la rigole). S'il rate son palet est mis dans la rigole. Le disque central (celui avec les plots) compte 15 points pour chaque palet. Le cercle intermédiaire compte 10 points pour chaque palet, le dernier 5 pour chaque palet. Un palet qui touche une ligne de départ ne compte pas. On ajoute au score les palets valant 20 points.

Il est possible de jouer à 2 ou à 4 joueurs (en équipe seulement). A 2, les adversaires se mettent en face l'un de l'autre, mais à 4 on se place en face de son coéquipier. Chaque joueur possède 12 palets d'une couleur (6 si on joue en équipe) et le principe du jeu consiste à placer ses palets le plus proche du centre, et si possible dans le trou du milieu. Un joueur place son palet sur la ligne qui est devant lui et par impulsion du doigt, il propulse le palet sur le plateau. A son tour: si un palet du joueur adverse est sur le plateau, on doit essayer de l'expulser en tirant dedans avec son propre palet. Si il n'y a pas de palet adverse sur le plateau, alors on peut essayer de viser directement le trou du milieu. Les bornes peuvent être utilisées comme « bumpers » pour faire des coups rebondissant. A la fin de la manche, quand les 24 palets ont été tiré, on fait le décompte des palets restant sur le plateau: -chaque palet placé au centre rapporte 20 points -chaque palet placé sur le cercle intérieur rapporte 15 points -chaque palet placé sur le cercle intermédiaire rapporte 10 points -chaque palet placé sur le cercle extérieur rapporte 5 points. On fait ensuite la soustraction des points de chaque joueur et la différence donne le nombre de points gagnés par l'un des joueurs. Exemples : à la fin d'une manche, joueur blanc gagne 25 points, joueur noir gagne 45 points. A la fin de cette manche, le joueur noir gagne donc 20 points. La partie se joue en 100 points, le nombre de manche dépendra donc de l'habilité d'un joueur à atteindre les 100 points.

CONTENU :

1 plateau de jeu circulaire
16 pions

Jeu à poser sur une table



TABLE ELASTIQUE DE COMPTOIR



Règle du jeu:

Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers les camps adverses, en les propulsant avec l'élastique

CONTENU :

1 plateau 4 joueurs

4 élastiques

20 minis palets

Jeu à poser sur une table



JEU DES PUCES

Règle du jeu:

Les joueurs essayent chacun leur tour de faire sauter un jeton dans le godet du milieu.

Les jetons qui ne tombent pas dans le godet restent sur le plateau. Lorsque tous les participants ont fait un essai, on tourne le jeu d'un quart de tour, pour que les joueurs ne s'habituent pas aux lanceurs qui ont des forces différentes. Le premier qui parvient à mettre un jeton dans le godet ramasse tous les jetons qui se trouvent sur le jeu.



CONTENU :

1 plateau 4 joueurs

100 jetons métalliques

Jeu à poser sur une table



PIEGE DOUBLE/PIEGE A TROUS

Règle du jeu:

Passer les deux jambes dans les élastiques et serrer à la bonne taille. La bille est placée dans l'anneau au début du parcours.

La bille est placée dans l'anneau au début du parcours. Le jeu consiste à promener la bille en lui faisant suivre le parcours. Si elle tombe dans un trou avant la fin, le joueur doit recommencer depuis le début. Le plus rapide gagne



CONTENU :

Un panneau en bois avec des trous de diverses dimensions

Un bloc maintenu par deux cordelettes

Deux petites boules

Jeu à poser au sol



ZIBOUM GEANT

Règle du jeu:

Se joue en plusieurs manches. A tour de rôle les joueurs lancent le dé et placent sur le plateau le nombre de pions indiqué par le dé. Il est interdit de tenir le plateau avec les mains. Si le dé montre un 2 ou un 3, les pions peuvent être placés, soit en même temps ou l'un après l'autre. Le joueur qui fait basculer le plateau et tomber les pions, a perdu la manche.



CONTENU :

Un plateau à bascule

40 cylindres rouges

Un dé numéroté de 1 à 3 (2 fois)

Jeu à poser sur une table



PECHE AUX BOULES

Règle du jeu:



Pêcher toutes les boules de sa couleur et les verser dans le bol au centre du jeu. Chaque joueur prend une canne (si on joue qu'à deux on peut en prendre deux) et choisit une couleur de bille. Tous les pêcheurs jouent en même temps. Il faut attraper toutes ses billes en un minimum de temps tout en empêchant les autres d'en faire autant.

CONTENU :

Un plateau

1 bol

4 perches flexibles

32 boules de 4 couleurs (8 vertes, 8 rouges, 8 bois et 8 noires)

Jeu à poser sur une table



LABY TOUPIES

Règle du jeu:



Faire tourner les toupies et les diriger dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner, pour marquer le plus de points
Les toupies se situent dans le compartiment de rangement à la base du jeu.

Le joueur prend une toupie à la fois, et la fait tourner dans la partie basse du jeu (devant les 5 pitons en ligne.) Puis dirige sa toupie en prenant la base du jeu dans ses deux mains et en inclinant le plateau à sa convenance pour diriger sa toupie dans les trous. Lorsqu'une toupie s'arrête de tourner avant de rentrer dans un trou, elle ne marque pas de point, et est retirée de la surface de jeu. Lorsque le joueur a joué ses 6 toupies, il fait le total des points marqués, et l'on passe au joueur suivant
Le vainqueur sera le joueur qui aura marqué le plus de points.

CONTENU :

1 planche de jeu et 1 support en bois (rotule)

6 toupies de couleurs

Jeu à poser sur une table



JENGA/TOUR GEANTE

Règle du jeu:



Monter la tour en plaçant les blocs par rangées de 3. Chaque rang doit être perpendiculaire au précédent. -Le joueur qui a construit la tour commence la partie. A votre tour, enlevez un bloc quelconque de la tour à l'exception de la rangée supérieure. Posez-le au sommet perpendiculairement au rang précédent. Vous ne devez jouer qu'avec une seule main! - Le joueur à votre gauche joue et ainsi de suite. Il faut toujours compléter la rangée supérieure avant d'en commencer une nouvelle.

Le dernier joueur qui a déplacé un bloc et l'a reposé sans faire tomber la tour est le grand gagnant de la partie. Le joueur qui a fait écrouler la tour commence la partie suivante.

CONTENU :

60 briques en bois

Un sac de rangement

Jeu à poser au sol



TORRETA XXL

Règle du jeu:



Les joueurs doivent construire la tour la plus haute en empilant adroitement des pièces en bois de différentes couleurs, longueurs et épaisseurs.

Toutes les pièces comportent également un chiffre imprimé.

Les joueurs choisissent alors de lancer le dé multicolore ou le dé

s pour déterminer les
à empiler. La tour doit se
er de 6 blocs de bois dur
us positionnez debout.
nant est celui qui parvient
er adroitement les
sans les faire tomber !,
tir la tour la plus haute.

INCOMPLET

CONTENU :

25 éléments en bois de couleurs variées (5 formes, 5 couleurs)

1 dé de couleurs géant

1 dé à points géant

Jeu à poser au sol



MOLKKY



Règle du jeu:

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12.

Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Marquer des points : Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky. Il y a deux façons de marquer des points : - si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ; - si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

CONTENU :

Matériel :

12 quilles numérotées de 1 à 12

un lanceur : le Mölkky,

Jeu à poser au sol



KUBB

Règle du jeu:



Kubb est joué sur un terrain rectangulaire approximativement de 4 m de large par 8 m de long (plus petit si vous jouez avec des enfants). Le jeu se pratique sur l'herbe ou sur le sable.

Les pieux sont mis dans le sol aux 4 coins du terrain et sur la ligne médiane. Les extrémités étroites s'appellent les "lignes de base." Le roi est placé au centre, à mi-chemin entre les lignes de base. Une ligne imaginaire tracée par le roi et parallèle aux deux lignes de base divise le terrain en deux moitiés. Les kubbs sont installés le long de chaque ligne de base, cinq de chaque côté. La première équipe à renverser le roi remporte la partie de kubb. A noter que le roi ne doit jamais être renversé auparavant.

Si le roi est dégommé par une équipe alors qu'il reste des kubbs sur le terrain, l'équipe est éliminée et la partie est perdue. Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et au final seulement, à faucher le roi.

CONTENU :

Dix Kubbs (Morceaux de bois rectangulaires). ;

Un Roi (bloc en bois plus grand que les Kubbs)

6 bâtons (de forme cylindrique) ;

4 piquets ou marqueurs permettant de délimiter le terrain

1 sac de Rangement



TOUR DE FROHEL

Règle du jeu:



Jeu en bois surdimensionné qui invite les joueurs à manipuler ensemble un crochet qu'ils introduisent à distance dans les larges fentes de 5 quilles. La tour doit se composer de 6 blocs de bois dur que vous positionnez debout avec un dispositif de levage et des cordons et doivent s'empiler dans une structure de tour

CONTENU :

6 blocs de bois dur

1 dispositif de levage avec cordons

12 cordons 2*2m

1 sac de rangement, un mode d'emploi



Jeu à poser au sol

PECHE AUX CANARDS



Règle du jeu:

Attraper de petits canards flottant en plastique, de différentes couleurs qui flottent dans un petit bassin, à l'aide d'une canne plastique ou en bois munie d'un crochet qui fait office d'hameçon.

CONTENU :

2 bassines

20 canards

8 cannes à pêche

Jeu à poser au sol



PARACHUTE

Règle du jeu:

Cet outil de motricité permet de développer la coopération et l'esprit d'équipe.

Il favorise les relations interpersonnelles et permet à l'animateur de se décentrer.



CONTENU :

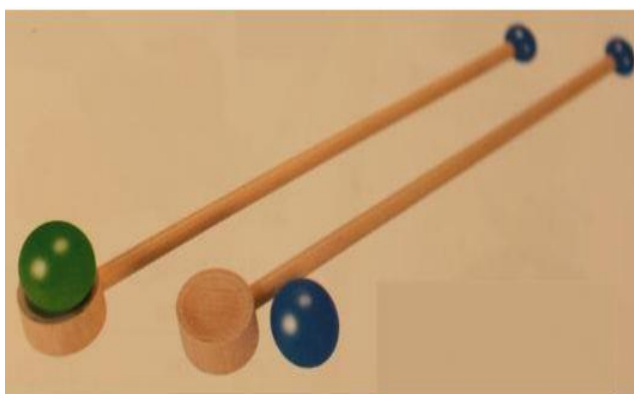
Parachute de 3.5 m

1 sac de rangement



COURSE AUX OEUF

Règle du jeu:



La course se joue entre 2 équipes. Chaque équipe reçoit une cuillère et une boule. Il faut fixer un parcours à traverser avec ligne de départ et ligne de retour, où les concurrents doivent faire demi-tour.

Les deux premiers coureurs, un de chaque équipe, prennent la cuillère et pose la boule sur son bout. Ils se placent côte à côte sur la ligne de départ et au signal ils courent le plus vite possible vers la ligne de retour en balançant la boule au bout de la cuillère sans la perdre et sans la retenir avec la main. Quand ils reviennent à la ligne de départ, ils doivent passer la cuillère - sans toucher la boule au bout - au prochain coureur de leur équipe, qui prend aussitôt le relais dans la course. Si un coureur perd sa boule pendant la course, il est obligé de revenir à la ligne de départ et de recommencer sa course. La cuillère est dotée à son bout de deux finitions différentes à l'endroit et à l'envers. La course peut se faire à deux niveaux de difficulté.

CONTENU :

2 grandes cuillères

2 boules aux couleurs différentes



MONZA GEANT

Règle du jeu:

Être le premier à franchir la ligne d'arrivée avec sa voiture de course à l'aide des dés de couleur. Tous les joueurs choisissent une voiture. Le premier joueur lance tous les dés et avance sa voiture en fonction des couleurs sur le plateau de jeu et de la couleur de ses dés. Lorsqu'il a avancé sa voiture en fonction de la couleur du 1er dé, il met celui-ci de côté et joue la couleur du dé suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier dé. Lorsque le joueur ne peut plus avancer sa voiture ou qu'il a joué tous ses dés, c'est au tour du joueur suivant.



CONTENU :

- 1 plateau de jeu fait maison
- 6 petites voitures de course
- 6 dés multicolores

Jeu à poser sur une table



FERMEZ LA BOITE

Règle du jeu:

Essayer de faire le minimum de points en fermant le maximum de boîtes. Au départ du jeu toutes les cases sont ouvertes (face chiffre visible). Le joueur lance les deux dés sur la piste et choisit de fermer les cases en fonction du résultat des dés. Ex: si les dés font 4 et 3 on peut fermer: - la boîte 4 et la boîte 3 (ou une seule si l'une d'elle est déjà fermée) - ou la boîte 7 (4+3) Le joueur lance les dés tant qu'il peut fermer une ou plusieurs boîtes (même s'il n'utilise qu'un des 2 dés). Ex: avec un double 5 on ne peut fermer que la case 5 - avec un 4 et un 5 aux dés et que les cases 5 et 9 sont déjà fermées, on ne peut fermer que la case 4. Lorsque les cases 7, 8 et 9 sont fermées, on n'utilise plus qu'un seul dé à chaque fois. Le jeu s'arrête lorsque l'on ne peut fermer aucune case. Le joueur additionne les points des cases non fermées pour connaître son score. Celui qui a fait le plus petit score a gagné



CONTENU :

1 boîte 33 x 23 cm

4 dés

Jeu à poser sur une table



FOU DU ROI

Règle du jeu:

Lancer les balles dans la bouche du Fou du Roi,
Ce superbe jeu est extrêmement rigolo! Il consiste tout simplement à envoyer les petites balles en mousse dans la bouche grande ouverte de fou du roi
Vous pouvez commencer tout près pour les petits et reculer au fur et à mesure en fonction de la taille ou de l'âge.
Si par malchance vous ratez le fou du roi, pas de panique! Il tend les bras pour réceptionner les balles dans un petit filet prévu à cet effet.



CONTENU :

- 1 planche de jeu et 1 support en bois
- 3 balles en mousse
- 1 carton de rangement



ROLL UP DE TABLE



Règle du jeu:

Faire tomber la bille à l'endroit désiré en la manipulant uniquement à l'aide des barres

Diriger les deux tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.

Le vainqueur sera le joueur qui aura marqué le plus de points.

CONTENU :

1 planche de jeu à trous

1 bille en métal

Jeu à poser sur une table



KAPLAS



Règle du jeu:

Créer et inventer de belles constructions grâce à ces planchettes

Jeu de construction libre et d'adresse :

Encourage la logique, développe la créativité, et stimule la concentration, la patience ainsi que la persévérance

CONTENU :

1 Baril de 200 planchettes

Jeu à poser au sol



RINGO BINGO



Règle du jeu:

Jeu d'adresse, de cible et de lancer.

Jeter le maximum d'anneaux

Lancer les anneaux sur les tiges en bois.

On peut corser le jeu en reculant et en lançant l'anneau de la même couleur que la tige !

Un jeu amusant et simple.

CONTENU :

1 planche en bois

7 piquets vissés

7 anneaux cordes

