

# Jeux surdimensionnés



1€ à 15€ le jeu  
pour 6 à 7 jours



**Colin Maillard**  
LUDOTHÈQUE  
GROUPE **vyv**

# 4 en ligne



A partir de 6 ans

Nombre de joueurs : 2

Adhérent : 10€ Non adhérent : 15 €

# 4 en ligne



Contenu :

taille carton : 94,5 x 94,5 cm

1 support jeu en bois (1 cadre, 2 baguette, 2 vis avec écrous et 2 pieds.)

42 pions de 2 couleurs différentes

hamac tissu (1 tissu et 2 baguettes)

But du jeu :

Le but du jeu est de constituer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 4 disques de sa couleur.

# Aquaplay

## Circuit à eau transportable



de 3 à 7 ans

Adhérent : 5€ Non Adh. : 10€

Contenu :

taille carton : 51 x 44 x 16,5 cm

1 bac eau (2 parties + 2 joints rouges, 8 pièces jaunes), 2 voitures,  
12 canards, 4 cannes à pêche, 4 bateaux

# Aqua-Playmo

## Circuit à eau transportable



de 2 à 6 ans

Adhérent : 5€ Non Adh. : 10€

Contenu :

taille carton : 49 x 58 x 16,6 cm

1 bac eau , un pont rouge, un couvercle transparent pour le tourbillon,

2 barrière rouge, 3 personnages, 2 bateaux

(1 crocodile et 1 orange), 1 bouée, 3 animaux marins et 2 pièces bleu

# Awalé



Jeu d'origine africaine

2 joueurs

7 ans et +

Adhérent : 1€ Non Adh. : 5€

**Colin Maillard**

LUDOTHÈQUE

GRUPE **vyv**

# Awalé



Contenu :

48 graines et 1 plateau en bois crocodile

But du jeu :

S'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.

Déroulement

Le plateau est placé horizontalement entre les deux joueurs. Chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui.

Plateau : La partie se joue sur le plateau de 12 trous.

Greniers : Si votre awalé contient deux greniers (trous plus grands à chacune des deux extrémités) alors ils ne comptent pas comme des trous, ils ne servent qu'à ranger les graines des joueurs. Le grenier d'un joueur se situant à sa droite.

Jouer un coup : Le joueur prend toutes les graines de l'un des 6 trous se trouvant de son côté et en dépose une dans chaque trou suivant celui qu'il a vidé.

Sens de la partie : antihoraire.

Capture : si la dernière graine est déposée dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont alors sorties du jeu (grenier) et le trou est laissé vide.

Rafle : Lorsqu'un joueur s'empare de 2 ou 3 graines, si la case précédente contient également 2 ou 3 graines, elles sont capturées aussi et ainsi de suite.

Boucle : Si le nombre de graines prises dans un trou de départ est supérieur à 11, cela fait que l'on va boucler un tour, auquel cas, à chaque passage, la case de départ est sautée et donc toujours laissée vide.

Affamer : Un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp adverse.

Fin du jeu : le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp (et ne peut donc plus jouer). L'adversaire capture alors les graines restantes.

# Barik



À partir de 5ans  
de 2 à 4 joueurs

Adhérent : 5€ Non Adh. : 10€

# Barik



Contenu :

taille carton 77 x 6 x 46 cm

- 1 table de jeu
- 1 règle
- 8 tonneaux
- 8 baguettes

But du jeu :

Débarrasser son camp de tous les tonneaux en les expédiant à travers l'arceau central.

Déroulement :

En début de partie, dans chaque camp il y a 4 tonneaux. Au top départ, chaque joueur (ou équipe) va tenter de libérer son camp de tous les tonneaux en les faisant sauter à l'aide des baguettes au travers de la séparation centrale. Les joueurs jouent en même temps et le plus vite possible. ATTENTION, Celui qui lance un tonneau trop fort et le fait sortir du jeu perd la partie. Le gagnant est la première équipe à avoir propulsé tous les tonneaux chez l'adversaire. Une partie se joue en une ou plusieurs manches.

Fin de la partie :

Quand un joueur ou une équipe n'a plus de bariks dans son camp.

# Bambada Géant



À partir de 6 ans

De 2 à 8 joueurs

Adhérent : 10€ Non Adh. : 15€

# Bambada Géant



## Contenu :

- . 1 plateau de 75 de diamètre
- . 1 dé géant point
- . 36 pièces
- . 1 sac tissu

## But du jeu :

Il faut un peu de chance au lancement du dé, mais surtout de l'habileté car c'est un jeu d'adresse. Au moment de poser son pion, on retient son souffle... Trop de précipitation... et hop ! tout tombe !

## Déroulement du jeu :

Chacun votre tour, lancez le dé et posez 1 pion sur la ligne du plateau correspondante. Attention, l'équilibre est précaire. Au moindre faux pas : tout tombe et c'est perdu !

## Autre règle possible :

Les pièces sont déjà positionnées sur le plateau. Chacun leur tour, les joueurs ont le choix soit d'enlever une pièce soit de passer leur tour. Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs pièces la partie s'arrête et ce joueur est perdant. Les autres joueurs comptent le nombre de pièce qu'ils ont réussi à enlever. Celui qui a le plus de pièces a gagné !

# Billard Finlandais



À partir de 6 ans

De 2 à 6 joueurs

Viser les quilles de Mölkky à l'aide de l'arbalète à jeton

Adhérent : 10€ Non Adh. : 15€

# Billard Finlandais



Contenu :

12 quilles, un lanceur, un palet

1 support bois de 122 x 45 cm

Déroulement du jeu :

Les quilles se placent dans le cercle

Il est possible à tout moment de la partie de viser des quilles indirectement en se servant des bords de table («bandes»).

Marquage des points:

Si le joueur fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille.

Si il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées.

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille, sur un des bords de la table ou sur le palet, elle n'est pas prise en compte dans le score.

Si une ou plusieurs quilles sortent de la table, elles sont remises au centre (marquage du jeu de quilles le plus proche du fond) à leur place attribuée. (exemple: la «6» sort, elle sera remise sur le chiffre 6 du 2ème marquage ou le 5 si le 6 n'est pas libre etc...).

Le joueur ne marque aucun point et ce coup correspond à un raté. Les quilles tombées sont ensuite relevées sur leur base à l'emplacement où elles se trouvent.

Si une quille revient avant le trait d'appoint, elle sera remise le long de la ligne au même niveau.

Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé.

La partie se termine lorsqu'un joueur obtient exactement 50 points.

Si un joueur marque plus de 50 points, son score redescendra à 25 points et il continuera à jouer.

# Blokus Géant



A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

Adhérent : 10€ Non Adh. : 15€

**Colin Maillard**

LUDOTHÈQUE

GRUPE **vyv**

# Blokus Géant



Contenu: 5

Taille carton 5 x 55 x 9 cm

- Un plateau de jeu de 400 cases
- 84 pièces (soit 21 pièces dans chacune des 4 couleurs).
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Le but du jeu est, pour chaque joueur, de placer ses 21 pièces sur le plateau (ou en tous les cas, un maximum d'entre elles).

Déroulement :

Sur un plateau carré, les joueurs vont devoir poser chacun leur tour des pièces de toutes formes allant du simple carré à des pièces toutes « tarabiscotées ». Chacun à son tour pose une première pièce dans le coin du plateau.

Chaque nouvelle pièce posée doit toucher au moins une pièce de sa couleur, mais uniquement par les angles, jamais par les côtés.

Quand aucun joueur ne peut plus placer de pièce, on compte les carrés des pièces restantes. Le joueur avec le moins de points gagne la partie.

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur est bloqué et ne peut plus placer de pièce, il est obligé de passer son tour. Les autres joueurs poursuivent en conservant le même ordre de jeu, jusqu'à ce que plus personne ne puisse plus placer de pièce.

# Bowling de table



A partir de 4 ans  
à partir de 1 joueur

Adhérent : 5€ Non Adh. : 10€

# Bowling de table



Contenu :

taille carton : 103 x 32,5 cm

- 1 plateau de bowling + 1 rampe
- 2 boules en acier
- 8 quilles en bois naturel
- 1 quille jaune
- Règle du jeu

But du jeu :

Faire tomber le plus de quilles possibles à l'aide de la boule

Déroulement :

Après avoir placé les quilles sur leur emplacement chaque joueur dispose de 2 lancers de billes à partir de la rampe qu'il peut diriger comme bon lui semble.

1 quille tombée = 10 points

1 quille jaune tombée = 50 points

À chaque fin de lancer (les 2 boules), comptabiliser les points.

# Canard Béné



A partir de 4 ans  
de 2 à 8 joueurs

Adhérent : 5€ Non Adh. : 10€

# Canard' Béné



Contenu :

. 1 mallette de 80x40x13 cm

. 50 canetons

. 1 dé

Déroulement du jeu :

Chaque joueur prend 5 Canetons. Le but du jeu est d'être le premier à mettre tous ses canetons dans l'étang.

Le joueur qui saute le plus loin commence. Il lance le dé. La couleur va indiquer où placer son caneton. Jaune : dans un des deux nids, Rouge : sur le nénuphar rouge, Violet : sur le nénuphar violet, Orange : sur le nénuphar orange, Vert dans un des deux roseaux et Bleu : dans le trou au centre du plateau., pour cette couleur il reste toujours de la place.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Si l'endroit de la couleur indiquée est déjà occupé, le joueur doit prendre le caneton qui s'y trouve et il ne pose pas de caneton pour ce tour.

La partie se finit lorsqu'un joueur a mis tous ses canetons sur ou dans le plateau. Il remporte alors la partie.

Variante "stop ou encore" : Les joueurs peuvent faire 1, 2 ou 3 lancers par tour. S'ils prennent un caneton leur tour de jeu s'arrête là.

# Candy XXL



A partir de 3 ans

à partir de 2 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10 €

# Candy XXL



Contenu :

- 41 bonbons
- 3 dés
- 1 tapis de jeu en tissu

But du jeu :

Ramasser le + de bonbons avec les 3 combinaisons couleurs.

Déroulement :

En début de partie, se déterminer le nombre de bonbons qu'il faut ramasser pour gagner.

Les bonbons ont différentes combinaisons de couleurs (jusqu'à 3).

A tour de rôle, l'enfant lance les 3 dés en même temps. Chacun des joueurs cherche alors le bonbon correspondant à la combinaison de couleurs figurant sur les 3 dés.

Le joueur qui découvre le bonbon le montre aux autres et le gagne.

Fin de la partie :

Celui qui a le plus de bonbons à gagner.

# Carrom



A partir de 8 ans  
de 2 à 4 joueurs

Jeu ancien d'origine orientale

Adhérent : 5€ Non Adh. : 10€

# Carrom



## But du jeu :

Le Carrom se joue à deux ou à quatre, chaque joueur étant assis. À deux, les joueurs se font face; à quatre, les joueurs se faisant face constituent une équipe.

À chaque joueur/équipe correspond une couleur : blanc ou noir (la couleur étant déterminée par le premier pion rentré). Le premier qui fait rentrer tous ses pions dans les quatre trous du plateau est déclaré vainqueur.

## Déroulement du jeu :

On place tous les pions au centre du plateau. La Reine est placée au centre de la rosace sur le cercle rouge, les pions blancs et noirs sont ensuite disposés alternativement en cercle autour de la Reine de la façon suivante :

Le premier joueur, tiré au sort, casse la rosace. Il garde la main tant qu'il réussit à rentrer ses pions ; après chaque essai manqué, c'est au tour de l'adversaire de jouer.

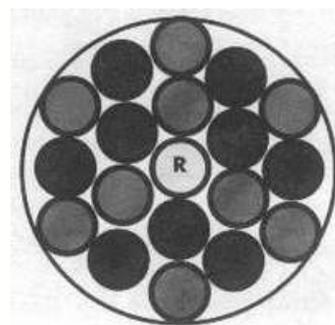
## Le perceur

C'est à l'aide du perceur que chaque joueur tente de faire rentrer les pions de sa couleur dans les trous. Chaque joueur étant assis, le perceur doit obligatoirement être placé à cheval sur la double ligne - appelée "ligne de camp" située devant lui.

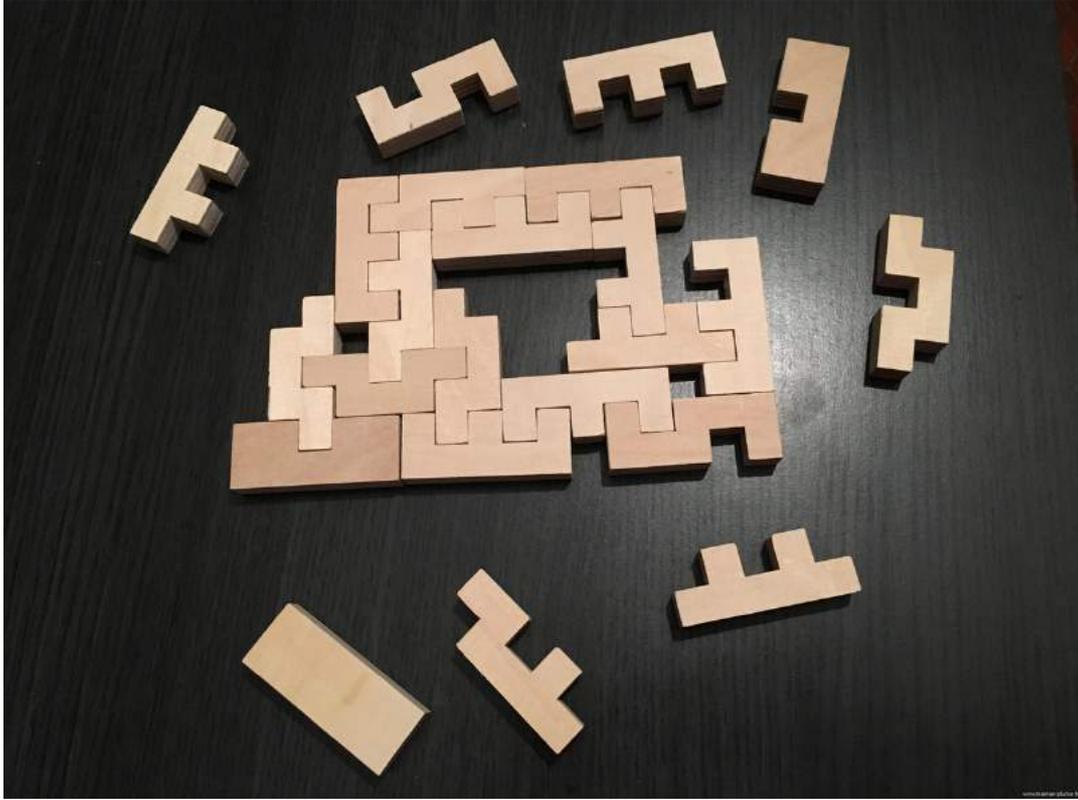
À l'extrémité de chacune se trouve un rond rouge ; le perceur ne doit jamais le chevaucher. Il doit être entièrement sur le rond ou à côté et non à cheval.

## Contenu :

1 plateau de jeu en bois (70x70 cm), 9 pions blancs, 9 pions noirs, 1 pion rouge "la reine", 1 palet "le perceur" et une règle du jeu



# Cloze



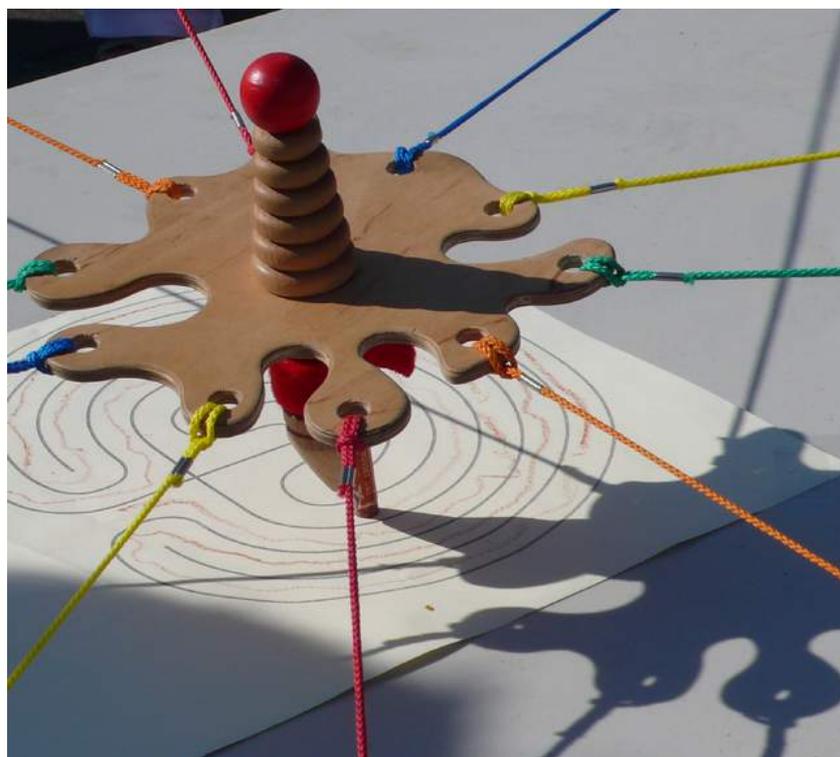
à partir de 4 ans

à partir de 1 joueur

5 boites

Adhérent : 10€ Non Adh. : 15€

# Crayon Coopératif

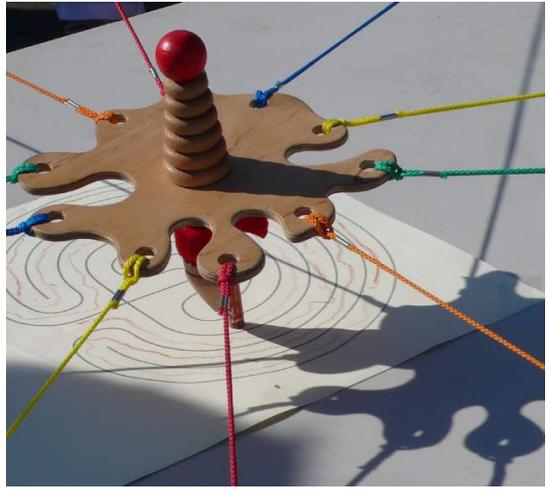


A partir de 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 10

Adhérent : 1€ Non Adh. : 5€

# Crayon Coopératif



Contenu :

- 1 support en bois
- 10 ficelles
- 1 règle
- 1 crayon cire

But du jeu :

Faire 1 dessin tous ensemble en même temps.

Déroulement :

Chaque joueur reçoit une ficelle (à 2 chacun reçoit 2 ficelles). Placés autour d'une table, les joueurs vont dessiner sur des grandes feuilles de papier. A partir de cette base simple, on peut imaginer de nombreuses applications :

- Préparer 1 circuit sur une feuille & les joueurs doivent suivre le circuit, sans déborder
- Résoudre 1 labyrinthe en groupe
- Réaliser 1 dessin imposé par un 1 modèle...

# Crazy Cups



A partir de 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4 ou par équipe

Adhérent : 5€ Non Adh. : 10€

# Crazy Cups

Contenu :

taille caisse : 38 x 30 cm

30 fiches illustrées

20 pots (4 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, noir et jaune)

1 « pouët »

1 règle du jeu



But du jeu :

Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la fiche. Il faut être très attentif aux détails : « Quelle couleur d'oiseau se trouve tout en haut de l'arbre? » ; « Et laquelle est en bas? » ;

« Dans quel ordre les vestes sont-elles accrochées? » ;

Dès qu'un joueur pense avoir atteint la solution, il appuie sur le pouët !

Pour remporter la fiche en jeu, il faut être le plus rapide sans avoir commis d'erreur.

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit 5 pots, un de chaque couleur.

Le pouët est placée au milieu des joueurs.

Mélanger les fiches et former une pioche qui est posée, face cachée, à côté du pouët.

Déroulement du jeu :

Un animateur révèle la première fiche et la laisse afin qu'elle soit bien visible de tous. Tous les joueurs tentent alors en même temps de reproduire rapidement avec leurs gobelets la disposition des éléments représentés sur la fiche.

Attention : les éléments sont parfois représentés horizontalement (comme ci-dessous)

# Croquet



A partir de 6 ans

4 joueurs

Adhérent : 1 € Non Adh. : 5 €

# Croquet

Contenu :

- . 4 maillets
- . 4 arceaux
- . 2 piquets
- . 4 balles
- . 1 sac de rangement



But du jeu :

Chaque joueur choisi un maillet et une balle de la même couleur. Les arceaux sont disposés de manière à créer un parcours. Les piquets sont mis au début et à la fin de ce parcours. Les joueurs jouent les un à la suite des autres. Le joueur qui passe sous tous les arceaux et qui touche le premier le piquet de fin gagne la partie..

# Croquet animaux

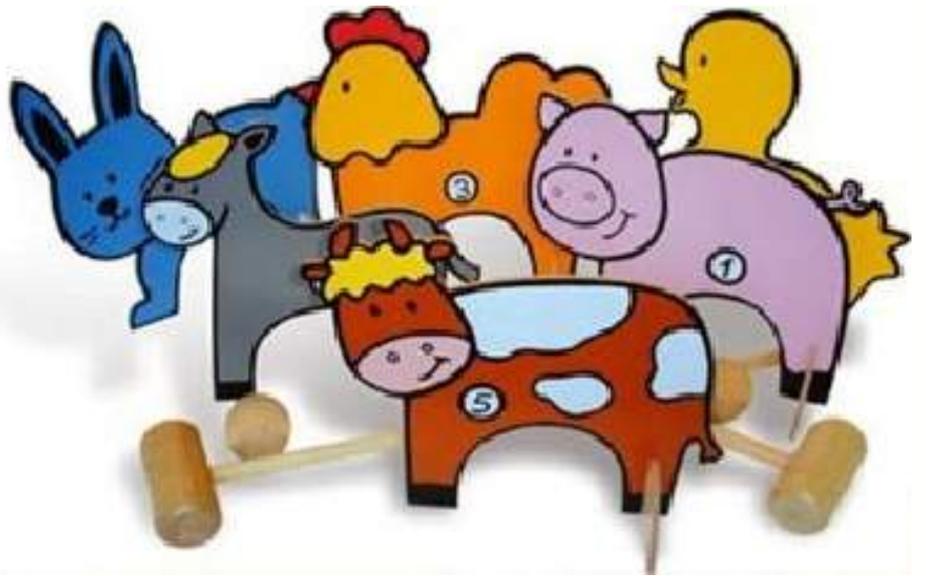


A partir de 4 ans

2 joueurs

Adhérent : 1 € Non Adh. : 5 €

# Croquet animaux



Contenu :

- . 2 maillets
- . 6 animaux arceaux en 2 parties
- . 2 balles

But du jeu :

Chaque joueur choisi un maillet et une balle. Les animaux sont disposés de manière à créer un parcours. Les joueurs jouent les un à la suite des autres. Le joueur qui passe sous tous les animaux en premier a gagné.

# Fou du roi



A partir de 5 ans

2 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10 €

# Fou du roi



Contenu :

1 plateau en bois de 120x80 cm

9 sacs lestés

But du jeu :

le joueur doit lancer tous les sacs en essayant de tirer sur les ronds de chiffres. Totaliser le score.

# Glouton, le vilain produit Chimique



A partir de 4 ans

2 à 6 joueurs

Adhérent : 1 € Non Adh. : 5 €

# Glouton, le vilain produit chimique

Contenu :

- . 1 plateau
- . 1 Glouton violet
- . 2 dés (un violet et un orange)
- . 20 pions (cinq de chaque couleur)

But du jeu :

Est-ce que vous réussirez à rassembler tous les petits animaux à l'étang avant que Glouton les attrape ?

Cachez les petits animaux dans les coins du terrain de jeu. Placez Glouton sur l'une des grandes cases-poisson de votre choix. Glouton continue à nager autour de l'étang pendant tout le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs lancent les dés l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a la plus grande bouche ouverte peut commencer.

Jette d'abord le dé orange.

Si le dé tombe sur le rond multicolore, prends un petit animal dans l'un des coins du plateau de jeu et mets le dans l'étang au milieu du plateau.

Si le dé tombe sur Glouton. Jette le dé à points et fais avancer Glouton du nombre de cases obtenu.



Si l'animal dessiné se trouve dans l'étang, Glouton l'avale (il faut le mettre dans son ventre).

Si il n'y a pas encore d'animal de cette couleur dans l'étang, il ne se passe rien.



Glouton recrache tous les animaux : Ces derniers en profitent alors pour rejoindre au plus vite les autres animaux qui se trouvent dans l'étang au milieu du plateau de jeu.



Glouton n'a plus faim il est satisfait et rassasié. Ici, il ne se passe rien.

C'est au tour du joueur suivant qui jette le dé orange.

Fin du jeu: Si vous réussissez à remplir l'étang avec tous les petits animaux, vous gagnez le jeu tous ensemble contre Glouton.

Mais si Glouton réussit à avaler quatre petits animaux, vous perdez tous ensemble contre lui.



# Golf Grenouille



A partir de 3 ans

2 joueurs

Adhérent : 1 € Non Adh. : 5 €

Contenu :

- Rampe-tête de la grenouille en bois
- 2 maillets de 56.5 cm de long
- 2 balles

# Hockey de table



A partir de 6 ans

2 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10 €

# Hockey de table



Contenu :

Taille du carton 84 x 47 cm

- . 1 table de hockey,
- . 2 poignées
- . 1 palet, 2 buts

But du jeu :

Marquer des buts dans la cage adverse, à l'aide d'une poignée. Chacun se place d'un côté de la table et prend une poignée. Chaque joueur tente de pousser le palet dans le camp adverse. Un palet qui entre dans le camp adverse en passant par dessus n'est pas valable.

Le gagnant est celui qui a marqué le nombre de buts définis au départ.

# Jeu du Sabot



Jeu ancien d'origine Bretonne

à partir de 7 ans

à partir de 1 joueurs

Adhérent : 1 € Non Adh. : 5 €

**Colin Maillard**

LUDOTHÈQUE

—  
GROUPE **vyv**

# Jeu du sabot



But du jeu :

Lancé les palets dans le sabot.

Déroulement du jeu :

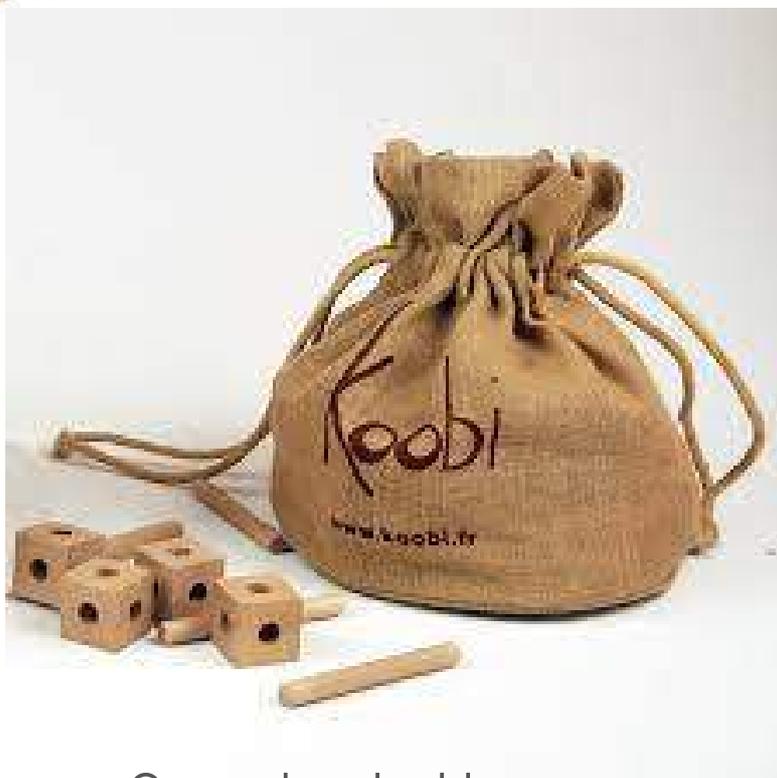
il suffit simplement d'envoyer un ou plusieurs palets dans le sabot et de compter au fur et à mesure le nombre entrés.

Contenu :

1 planche en bois sabot (abimé) et 3 palets



# Kooobi



A partir de 4 ans

A partir d'1 personne

Adhérent : 10 € Non Adh. : 15 €

Contenu :

- . 1 sac
- . 67 cubes
- . 117 bâtonnets
- . 2 fiches de montage
- .. 1 livret de montage

# Kubb



A partir de 7 ans

Jeu par équipe

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10 €

# Kubb



Contenu :

• 10 kubbs 6 bâtons (cylindres) 1 roi 1 règle

But du jeu : Renverser le roi en premier. Mais avant

de pouvoir renverser le roi il faut faire tomber ses soldats, représentés par les kubbs.

Déroulement :

Il est nécessaire d'avoir de l'espace. Privilégier un terrain en herbe ou sur le sable. Former deux équipes de joueurs.

Les joueurs se placent de chaque côté du terrain. Le jeu se déroule sur 1 terrain rectangulaire (6/8 m), le roi au centre placé à mi-chemin entre les lignes de base, le terrain est divisé en 2 moitiés et les kubbs sont installés à travers chaque ligne de base, 5 de chaque côté.

• pentagones roses (joueurs) • carrés rouges = kubbs

L'équipe A commence la partie en lançant ses six bâtons, de sa ligne de départ, dans l'objectif de renverser les kubbs adverses.

Les jets de bâtons doivent se faire en cloche. Il est interdit de les lancer à la manière d'un frisbee.

Les kubbs renversés par l'équipe A sont ensuite lancés par l'équipe B vers la moitié de terrain de l'équipe A. L'équipe A relèvent ces kubbs qui deviennent alors des « kubbs de champ ». Si un kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur a une 2ème chance de le lancer dans le camp adverse. S'il échoue à nouveau, l'équipe A peut poser le kubb où elle le souhaite sur sa partie de terrain.

Le jeu change de main et c'est à l'équipe B de lancer ses 6 bâtons. S'il y a des « kubbs de champ », l'équipe B est obligée de les renverser en priorité avant de pouvoir renverser les kubbs de base situés sur la ligne adverse. Quand un « kubb de champ » est renversé on le sort du jeu. Une fois tous les bâtons lancés par l'équipe B, l'équipe A lance ses kubbs renversés dans le camp de l'équipe B.

Si un kubb de base (situé sur la ligne de départ d'une équipe) est renversé par un bâton alors qu'un « kubb de champ » est toujours debout, le kubb de base est relevé. Si un kubb renverse un « kubb de champ » on regroupe les deux en une « tour » et il est ainsi plus facile de les renverser par la suite.

Le jeu continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à dégommer tous les kubbs de l'adversaire (kubbs de base et « kubbs de champ »). Une fois cela fait, elle peut enfin s'attaquer au roi avec les bâtons restants.

Fin de la partie :

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.

# Lancé de cailloux



Jeu ancien de foire

à partir de 7 ans

à partir de 1 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10 €

# Lancé de cailloux



But du jeu :

Lancé les cailloux dans les récipients ayant le plus de points.

Déroulement du jeu :

À tour de rôle, chacun lance ses cailloux et compte les points selon le nombre de cailloux arrivés dans les 3 récipients :

1ère bassine = 1 pt

2ème = 2 pts

3ème = 5 pts

Contenu :

1 bassine/pot et 10 cailloux

# Lancé d'anneaux



A partir de 4 ans  
à partir de 2 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10 €

# Lancé d'anneaux



But du jeu :

Lancé les 6 anneaux sur les quilles.

Contenu :

1 plateau en bois avec 8 quilles

(taille jeu : 40 x 73 x 38 cm)

4 anneaux

Déroulement du jeu :

Posez la cible au sol à une distance de 1m50 à 4 mètres suivant la difficulté souhaitée.

Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible.

Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués.

# Mikado Géant



A partir de 6 ans

à partir de 2 joueurs

Adhérent : 1 € Non Adh. : 5 €

**Colin Maillard**

LUDOTHÈQUE

GRUPE **vyv**

# Mikado Géant



Contenu :

- 41 baguettes
- 1 règle du jeu

But du jeu :

recupérer le maximum de mikados

Déroulement :

Tenir les baguettes verticalement et les lâcher rapidement.

Elles tombent les unes sur les autres de façon circulaire. Chaque joueur tente de récupérer les baguettes une par une sans faire bouger les autres.

Si une autre baguette est touchée ou déplacée, le joueur passe son tour.

Lorsqu'un joueur a récupéré le mikado (vert rayé) ou un samouraï (rouge/bleu/rouge/bleu/rouge), il peut l'utiliser pour s'aider.

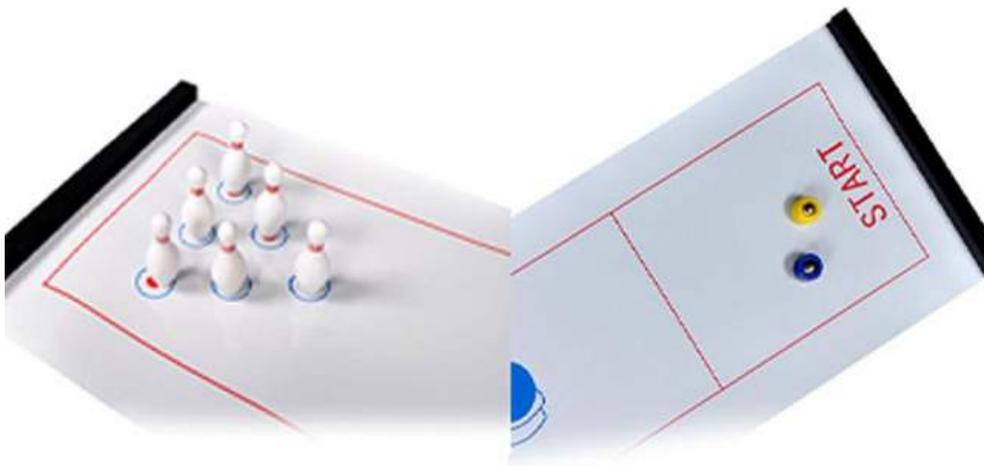
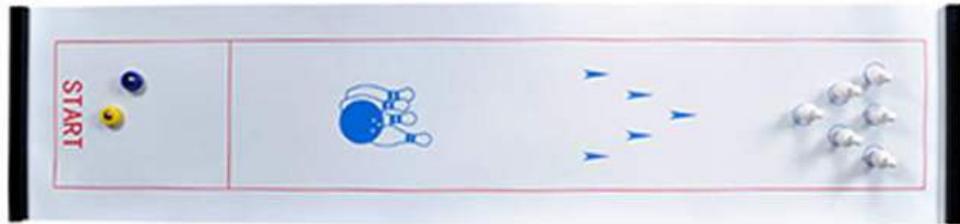
Il y a autant de parties jouées que de joueurs.

Fin de la partie :

Compter les points :

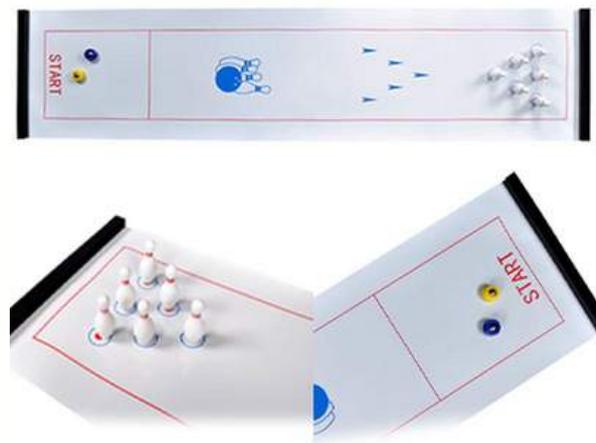
- 1 MIKADO (vert rayé) 20 points
- 5 SAMOURAÏ (rouge/bleu/rouge/bleu/rouge) 10 points
- 5 MANDARIN (bleu/rouge/bleu) 5 points
- 15 BONZE (bleu/jaune/rouge) 3 points
- 15 COOLIE (bleu/rouge) 2 points

# Mini Bowling-Curling



A partir de 6 ans  
à partir de 2 joueurs ou 2 équipes  
Adhérent : 1 € Non Adh. : 5 €

# Mini bowling- Curling



Contenu :

- . 1 plateau de jeu
- . 6 palets (3 rouges et 3 bleus)
- . 10 quilles

But du jeu du bowling :

Après avoir positionné les quilles sur les emplacements, le premier joueur lance les 3 palets-billes de sa couleur et comptabilise le nombre total de quilles tombées. C'est ensuite au tour de l'autre couleur. La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ou équipe ont effectué 10 tours. La couleur qui a le plus de points cumulés a gagné.

But du jeu du Curling :

Placer vos palets au plus proche du centre. Les joueurs jouent tour à tour et peuvent donc renverser à tout moment la partie en percutant les adversaires.

# Möllky

Jeu de quilles finlandaises



À partir de 7 ans

Nombre de joueurs : 2 à +

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10 €

# Möllky



Contenu :

- 12 quilles
- 1 möllky
- 1 règle

But du jeu :

Faire tomber les quilles en bois à l'aide d'l lanceur (= möllky)

Déroulement :

Au début d'une partie, les quilles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. A l'aide du möllky, les joueurs, à tour de rôle, tente de viser les quilles pour marquer des points.

Lorsqu'une quille a été abattue à l'aide du möllky, 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 möllky. 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.

(Exemple : un joueur vise la quille n°10 et la fait tomber seule : il marque 10 points. S'il fait tomber la n°10 et la n°4, il ne marque que 2 points).

Ce jeu fait à la fois appel à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) et à la précision et à l'adresse. Une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **ENTIÈREMENT** et ne repose sur aucune autre.

Fin de la partie : Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25. Élimination : Tout joueur qui commet trois fautes (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné !

# Passé Trappe



A partir de 6 ans

2 joueurs

Adhérent : 10 € Non Adh. : 15 €

# Passe Trappe



Contenu :

- 1 plateau de 97x52,5 cm
- 2 élastiques
- 10 palets
- 6 pions
- 1 sablier

But du jeu : Faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse. Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques !

Déroulement :

Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe. Les 2 joueurs jouent en même temps

Quelques précisions : La partie commence après que les 2 joueurs se soient frappés dans les mains. Les joueurs n'utiliseront qu'une seule main pour déplacer et envoyer les palets (l'autre main pourra s'agripper au cadre). Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés - un palet passant par-dessus la barre centrale devra être repris par le lanceur. Un palet se trouvant dans la trappe ne pourra être repris par les joueurs. Il arrive régulièrement qu'un palet ayant franchi la Trappe, revienne dans votre camp. (C'est dommage, il est revenu et donc toujours dans votre camp !)

Fin de la partie :

Quand un joueur n'a plus de palets dans son camp.

# Pêche XXL



A partir de 18 mois  
de 1 à 4 joueurs

Adhérent : 10 € Non Adh. : 15€

# Pêche XXL

## Contenu :

- . 12 poissons (3 par couleur)
- . 4 cannes à pêche
- . 4 socles colorés
- . 1 tapis bleu



## But du jeu :

On place tous les poissons au sol sur le tapis représentant une marre. On place les socles colorés à côté des joueurs

Chaque joueur se munit d'une canne à pêche et choisit une couleur de poissons.

Tous en même temps, les joueurs vont essayer d'attraper les poissons de leur couleur.

Le joueur doit ensuite les placer dans son socle sans le faire tomber au sol auparavant.

Le gagnant est celui qui a finit de pêcher les poissons de sa couleur le premier.

Plusieurs variantes sont possibles :

On peut jouer en équipe soit un ou deux par couleur. Il est également possible de disposer les poissons dans tout l'espace. Les poissons peuvent aussi être attrapés sans prendre en compte la couleur : quand il n'y a plus de poisson c'est le joueur qui en a attrapé le plus qui a gagné. Les poissons doivent être posés dans l'ordre croissant (nombre sous le poisson).

# Pétanque carrée



A partir de 6 ans  
de 2 à 6 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10€

# Pétanque carrée



## Contenu :

- . 12 cubes en hêtre massif (3 par couleur)
- . 1 cochonnet 4 cm

## But du jeu :

Chaque joueur choisit sa couleur. Tous les terrains sont possibles : gravier, herbe, sable de la plage, route ou rue..., tout est permis même les sols en pente !

Une équipe lance le « petit », c'est à dire le petit cube blanc (à environ 5 à 6 m). Puis un 1er cube de pétanque, le plus près possible du « petit ». On lance toujours depuis le même point de départ de la manche. Puis c'est à l'équipe adverse. Si la 2ème équipe ne place pas son cube de pétanque plus près du « petit », elle rejoue jusqu'à épuisement de ses cubes. Sinon, c'est à l'autre équipe de jouer et ainsi de suite.

La manche est finie, lorsque plus personne n'a de cube. On compte alors autant de points que de cubes au plus près du « petit » (tant que les cubes sont + proches que ceux de l'équipe adverse).

Puis on recommence une manche en partant de l'endroit où se trouvait le « petit ».

La 1ère équipe à 13 points a gagné.

Les tirs : on peut pointer, c'est-à-dire lancer de manière à placer son cube de pétanque, ou tirer pour chasser un cube adverse.

Amusez-vous bien...

# Pirate Koog



A partir de 5 ans  
de 2 à 6 joueurs

Adhérent : 1 € Non Adh. : 5€

# Pirate Koog



Le bateau pirate a jeté l'encre chez toi ! Pars à la recherche du trésor du capitaine Koog. Mais attention !

Le Capitaine Koog ne va pas laisser son trésor lui filer entre les doigts aussi facilement et va essayer de le récupérer. Sur chaque pièce d'or tu peux voir côté face une surface dorée et côté pile l'emblème pirate du Capitaine Koog.

## Contenu :

- 6 sacs contenant 6 pièces d'or chacun
- 6 grosses boules
- 1 bateau pirate avec sa voile et sa hune
- 2 sabres de pirates avec sa corde

## But du jeu :

Chaque joueur va tenter de récupérer le plus de pièces d'or. Tu es donc en concurrence avec les autres joueurs, mais également avec le Capitaine Koog qui va tenter de défendre son trésor.

## Déroulement :

Chaque joueur reçoit un sac contenant 6 pièces d'or et une boule. Chaque boule possède un symbole différent, pour que tu puisses retrouver la tienne plus tard. Plante les deux sabres de pirates au sol et relie les avec la corde. C'est la ligne de départ qui ne doit pas être franchie.

Tu dois construire le bateau pirate à 4 mètres environ de la ligne de départ. Il faut mettre en place la voile, ainsi que la hune tout en haut et c'est terminé. Chaque joueur place une pièce d'or sur la hune comme mise de départ. Le plus jeune des joueurs se lance en premier à la conquête du trésor des pirates. L'ordre des joueurs est défini en partant du plus jeune au plus âgé. De la ligne de départ le joueur lance sa boule vers le bateau pirate, afin de faire tomber de la hune l'or amassé ou du moins une partie. Si tu as réussi à toucher le bateau pirate tu as le droit de récupérer les pièces du Capitaine Koog, à savoir toutes les pièces qui sont tombées au sol côté face (doré) vers toi. Les pièces qui sont tombées au sol du côté pile (symbole pirate), restent en possession du Capitaine Koog. Il faut alors les remettre sur la hune. C'est au joueur suivant de conquérir sa part du butin grâce à un tir ajusté de sa boule vers le navire.

Lorsqu'on ne peut plus remettre de pièces d'or sur la hune, chaque joueur doit alors piocher une pièce d'or de son sac et la poser sur la hune.

La chasse au trésor du bateau pirate se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur soit le premier à avoir dérobé 10 pièces d'or. Celui-ci a alors gagné la partie. Si le cœur vous en dit vous pouvez alors commencer une nouvelle partie.

# Planti Planton



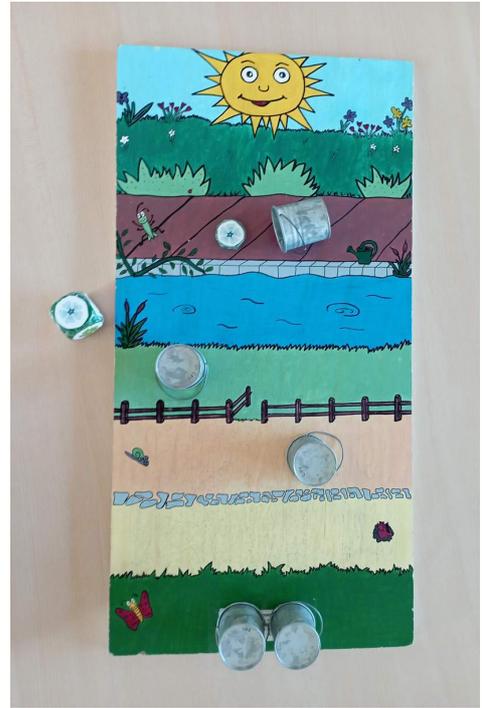
à partir de 5 ans

Adhérent : 1 € Non Adh. : 5 €

# Planti Planton

Contenu :

- . 5 pions fleurs
- . 5 pots de fleur
- . 1 dé
- . 1 grand plateau



Déroulement :

aujourd'hui est un grand jour au jardin ! C'est la course des fleurs. Qui sera le premier à emmener une fleur jusqu'au soleil ?

Toutes les fleurs sont posées sur la ligne de départ. Les joueurs doivent mémoriser les fleurs. Une fois que cela est fait, les fleurs sont recouvertes par les pots. Chacun leur tour, les joueurs vont lancer le dé.

Si le joueur tombe sur une fleur, il doit retrouver la même fleur sur le plateau. Si c'est la bonne il avance la fleur d'un étage et repue, si ce n'est pas la bonne, son tour de jeu est fini. Si le joueur tombe sur les flèches, il doit échanger deux pots sans regarder ce qu'il y a à l'intérieur.

Le premier joueur à amener n'importe quelle fleur au soleil a gagné !

# Plus plus géant



à partir de 2 ans

Adhérent : 10 € Non Adh. : 15 €

Contenu : 1 caisse (70x34x40 cm) 39 carrés,  
40 triangles et 3 fiches

# Remonte boule



Jeu ancien d'origine bretonne

A partir de 7 ans

A partir d'1 joueur

Adhérent : 10 € Non adhérent : 15€

# Remonte boule



Contenu :

- 1 support bois avec 5 trous numérotés de 1 à 5  
(taille jeu : 97 x 75 x 28 cm)
- 3 boules en bois

But du jeu :

Etre le 1er à atteindre 20 points.

Déroulement :

1ere partie se joue en 1 ou plusieurs manches de 20 points.  
Les joueurs jouent à tour de rôle et tente de faire glisser la boule dans les cavités de la cible d'arrivée. Le joueur qui y parvient marque le nombre de points correspondant.

Fin de la partie :

Le premier à 20 points a gagné.

# Roule Cocotte



A partir de 3 ans  
de 2 à 4 joueurs

Adhérent : 10 € Non Adh. : 15€

# Roule Cocotte



Contenu :

- 1 poulailler en bois pivotant avec 12 nids
- 1 règle du jeu
- 12 Poules en bois
- 1 dé
- 40 œufs

But du jeu :

Ramasser un maximum d'œufs répartis dans les nids (le nombre d'œufs n'est pas obligatoirement le même dans chaque nid !).

Déroulement : Les poules sont posées sur chaque nid.

Le joueur le plus jeune commence la partie (on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.) Il jette le dé. Quel résultat indique le dé ?

1, 2 ou 3 points : Le joueur choisi une poule... et la soulève. S'il y a autant d'œufs dans le nid que de points indiqués par le dé : il prend tous les œufs. S'il y a plus d'œufs dans le nid que de points indiqués sur le dé : le joueur prend juste le nombre d'œufs indiqué par le dé. S'il y a moins d'œufs dans le nid : dommage ! le joueur doit se contenter de cette quantité d'œufs. S'il n'y a pas d'œuf dans le nid : pas de chance, le joueur ne récolte pas d'œuf à ce tour.

un trèfle : Quelle chance ! Le joueur choisit une poule et prend tous les œufs qui se trouvent dans son nid (s'il n'y a plus d'œuf, tant pis !).

Après avoir pris les œufs dans un nid, on remet toujours la poule en place et l'on refait tourner le poulailler.

Fin de la partie : La fin du jeu Le jeu se termine... ..à quatre joueurs, dès qu'un enfant a récolté huit œufs dans les nids. C'est lui le vainqueur !

...à deux ou trois joueurs, dès qu'un enfant a rassemblé onze œufs, il a ainsi remporté la victoire.

# Rigoletta



A partir de 6 ans  
de 2 à 16 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10€

# Rigoletta



Contenu :

- . Contenant 28 x 49,5 x 10 cm
- . 8 rigoles en bois massif
- . 1 boule en bois (diam 3 cm)

But du jeu :

La règle de base est de faire rouler la boule d'un point à un autre sans la faire tomber et en passant par les rigoles.

On peut aussi :

- faire aller puis revenir la boule sur le parcours créé par les rigoles
- lorsque la boule est passée sur sa rigole, aller vite se placer en fin de parcours pour l'allonger et faire le plus long chemin possible
- faire un challenge entre 2 équipes de 4 rigoles...

# Saute Poussin



A partir de 6 ans  
à partir d'1 joueur

Adhérent : 10 € Non adhérent : 15 €

# Saute Poussin



Contenu :

- . 1 gros poussin en bois
- . 1 tuile poulailler
- . 17 tuiles animaux
- . 17 cartes animaux
- . 4 cartes renard

Règle du jeu :

Petit Poussin joue dans la ferme quand soudain il voit arriver Renard qui va sûrement vouloir l'embêter. Petit Poussin doit retrouver son chemin pour se réfugier au poulailler avant que Renard l'attrape.

Placer le nombre de tuile animaux souhaité comme un chemin (plus il y a de tuiles, plus le niveau du jeu sera dur). Mettre le Poulailler à la fin du chemin et le poussin au début. Disposer les cartes identiques aux tuiles chemin plus les cartes Renard faces cachées devant le chemin.

Les joueurs doivent retourner les cartes animaux dans l'ordre du chemin et atteindre le poulailler avant que le puzzle Renard soit complet.

# Suspense Géant



A partir de 6 ans  
à partir d'1 joueur

Adhérent : 10 € Non adhérent : 15 €

# Suspense Géant

Contenu :

Un grand support en bois avec boules en équilibre de 56 X 63 X 63 cm, 4 baguettes, 32 boules en 4 couleurs.

Règle du jeu : Chaque joueur reçoit en début de partie le même nombre de boules colorées.

Chacun son tour, on tente de poser à l'aide de bâtonnets une de ses boules sur la structure sans faire tomber 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.

Quel suspense !

# Tomtect



A partir de 6 ans  
à partir d'1 joueur

Adhérent : 10 € Non adhérent : 15 €

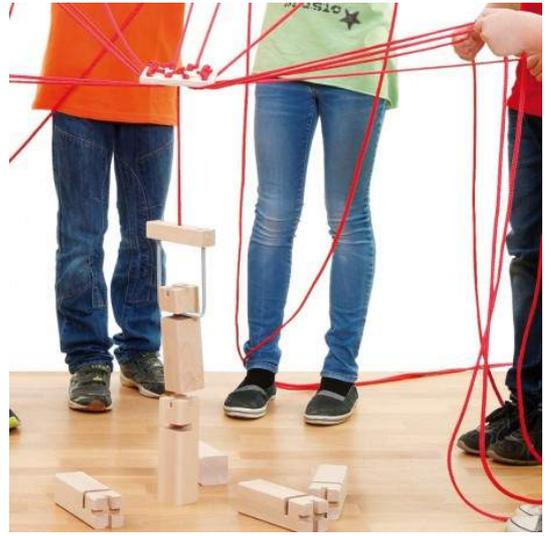
# Tour coopérative



A partir de 6 ans  
de 3 à 24 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10€

# Tour Coopérative



Contenu :

6 Pièces de bois rainurées

1 Étrier avec une tige métallique

1 Plaque avec 12 trous et 12 cordons (pour 24 joueurs) de 2 m de long

Règle du jeu :

Au début de la partie, chaque joueur prend une corde qui maintiendra un grappin.

Chacune des 6 tours a une forme spécifique qui permet deux choses :

- qu'elle soit attrapée par le grappin.
- qu'elle puisse être remise droite si elle tombe.

Ainsi, les joueurs doivent coordonner leurs mouvements de bras, mais également se déplacer pour prendre ou redresser une quille en fonction de son orientation.

Si la tour dégringole, alors l'équipe s'attelle à sa reconstruction.

Lorsque les 6 tours sont empilées, l'équipe remporte la partie

# T'Perché



A partir de 6 ans  
2 à 4 joueurs

Adhérent : 10 € Non adhérent : 15 €

# T'Perché



Contenu :

- 2 dés (1 couleur/1 symbole)
- 1 support plateau/boite
- 1 vague jaune
- 36 formes en bois :
  - 9 pièces roses
  - 9 pièces vertes
  - 9 pièces violettes
  - 9 pièces oranges

But du jeu :

Réussir à placer tous les pions devant soi.

Déroulement :

Chaque joueur choisi une couleur de pion et place son triangle en équilibre sur le support central.

On tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque joueur à son tour, lance un des deux dés au choix.

Le dé couleur : le joueur doit placer un de ses pions en équilibre en touchant un pion de la couleur indiquée par le dé. Face vide : le joueur pose un pion ou il le souhaite. S'il ne peut pas jouer, il passe son tour.

Le dé de déplacement : face vide, le joueur passe la main au joueur de droite.

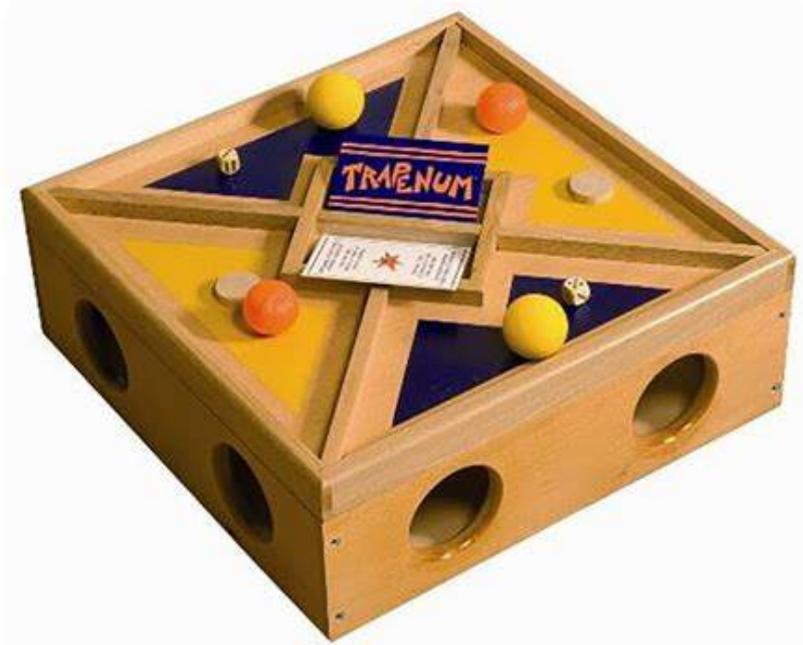


Échange sa place avec un joueur de son choix puis à la personne suivante de joueur



Tous les joueurs se déplacent d'une place vers la droite puis au suivant de jouer.

# Trapenum



A partir de 6 ans

de 2 à 4 joueurs

Adhérent : 10 € Non Adh. : 15€

**Colin Maillard**

LUDOTHÈQUE

—  
GROUPE **vyv**

# Trapenum



## Contenu :

- 1 carton d'emballage (53x53x20 cm)
- 1 support en 2 parties
- 1 sachet de 26 objets
- 48 cartes

## But du jeu :

Retrouver les paires d'objets sans les voir, grâce au sens du toucher..

## Déroulement :

Le jeu se joue à 2 équipes. Les membres d'une même équipe sont face à face. Les joueurs se placent autour du Trapenum, de façon à pouvoir y introduire les 2 mains le moment venu.

Battre les cartes et les poser au centre du jeu face cachée, dans l'un des 2 boîtiers centraux et mettre tous les objets mélangés dans le Trapenum (on peut ajouter des paires d'objets : petites cuillères, pinces à linge, dés à coudre...).

Ensuite l'un de joueurs retourne une lère carte et la pose, face visible, dans l'autre boîtier central. Cette lère carte lue à haute voix, indique aux 2 équipes ce qu'elles doivent accomplir pour commencer la partie.

Si une carte exige de former une paire d'objets, les 2 membres de la même équipe devront sortir du trapenum en même temps, le même objet. Ils peuvent communiquer par signe, par la parole ou par contact manuel dans le trapenum. C'est l'équipe la plus rapide qui obtiendra l'objet et le posera devant elle, sur le jeu.

Fin de la partie :

La partie est gagnée par l'équipe qui aura réussi la lère à constituer 5 paires d'objets.

# Verger XXL



A partir de 3 ans

à partir de 2 joueurs

Adhérent : 5 € Non Adh. : 10 €

# Verger XXL

## Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 1 puzzle représentant un corbeau (9 pièces)
- 1 dé avec couleurs et symboles
- 4 paniers
- 10 pommes
- 10 poires
- 10 paires de cerises
- 10 prunes



## But du jeu :

Les joueurs essaient de cueillir les fruits avant que le corbeau ne puisse les voler. Ce jeu est coopératif.

## Déroulement :

Les fruits sont répartis sur les arbres correspondants illustrés sur le plateau de jeu. Chaque joueur prend un panier. S'il y a + de 4 joueurs, un panier servira à plusieurs joueurs. Les 9 pièces du puzzle représentant le corbeau sont empilées et posées de façon à pouvoir les prendre. Le dé est posé à côté du plateau de jeu.

Le joueur le plus jeune commence et lance une fois le dé. Sur quoi est tombé le dé ?

• La couleur rouge, jaune, verte ou bleue ? Le joueur cueille un fruit de la couleur correspondante et le met dans son panier. S'il n'y a plus de fruit correspondant à la couleur du dé dans l'arbre, il ne se passe rien et le dé est passé au joueur suivant.

• Le panier ? Le joueur a alors le droit de cueillir 2 fruits au choix et de les mettre dans son panier.

• Le corbeau ? Une pièce du puzzle est posée au milieu du jeu sur l'emplacement prévu.

## Fin de la partie :

Si les joueurs réussissent à cueillir tous les fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit complet, ils gagnent tous la partie : ils ont tous été plus rapides que le gourmand corbeau. Si, au contraire, le puzzle du corbeau est fini avant que tous les fruits ne soient cueillis, ce sont tous les joueurs qui ont perdu la partie, car le voleur a été + rapide qu'eux.

# Weykick Hockey



A partir de 8 ans

de 2 à 4 joueurs

Adhérent : 10 € Non Adh. : 15 €

**Colin Maillard**

LUDOTHÈQUE

GRUPE **vyv**

# Weykick Hockey



Contenu :

1 plateau en bois de 82 x 82 x 19 cm

6 joueurs avec 6 aimants

2 minis palets

But du jeu :

Marqué 10 buts contre sont adversaire

Déroulement :

Les figurines sont guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu.

Chaque joueur ne peut se déplacer que dans sa propre moitié du terrain.

Le joueur qui encaisse le but réengage le jeu à partir de sa moitié du terrain.

Si l'aimant tombe le but n'est pas valable.

# Zentiboa



A partir de 7 ans

2 à 6 joueurs

Adhérent : 1 € Non adhérent : 5 €

# Zentiboa



Contenu :

- 1 tapis
- 6 animaux
- 1 dé
- 1 règle

But du jeu :

Gagner la course, en effectuant les consignes rigolotes indiquées sur le parcours, dans le monde des animaux.

Déroulement :

Chaque joueur choisit l'animal-totem et le place sur la ligne de départ. Les joueurs se positionnent autour du tapis et le plus jeune commence. Il lance le dé puis déplace son animal-totem et respecte les consignes indiquées.

Lorsqu'un joueur tombe sur la case de son animal totem, tous les joueurs applaudissent.

Fin de la partie :

Il faut tomber exactement sur la case « arrivée »