



Catalogue

Jeux en bois-

Jeux

surdimensionnés

1 euro = 1 point

<u>Weykick football</u>	10 points	
<u>Billard japonais</u>	10 points	
<u>Hockey (Shuffle puck)</u>	10 points	
<u>Suspens</u>	10 points	
<u>Palet Pétanque</u>	10 points	
<u>Passe trappe</u>	10 points	
<u>Le trapenum</u>	10 points	
<u>Passe trappe (4 joueurs)</u>	10 points	
<u>Billard finlandais</u>	10 points	
<u>Crokinole</u>	10 points	

<u>Jeu de tac</u>	10 points	
<u>Croquet sur table</u>	10 points	
<u>Le gruyère</u>	10 points	
<u>Le billard Carrousel</u>	10 points	
<u>Le culbuto</u>	10 points	
<u>La grenouille</u>	10 points	
<u>Roll up</u>	5 points	
<u>Birdy Wall</u>	5 points	
<u>Jeu des puces</u>	5 points	

<u>Jeu des bâtonnets</u>	5 points	
<u>Jeu des anneaux</u>	5 points	
<u>Puissance 4</u>	5 points	
<u>Birinic</u>	5 points	
<u>Tumblin Dice</u>	5 points	
<u>Mölkky</u>	5 points	
<u>Crayon coopératif</u>	5 points	
<u>Tour de Froëbel</u>	5 points	
<u>Jeu de l'arbalète</u>	5 points	
<u>Kubb</u>	5 points	

<u>Kubbolino</u>	5 points	
<u>Quarto</u>	5 points	
<u>Bagboard</u>	5 points	
<u>Bamboléo</u>	5 points	
<u>Jenga</u>	5 points	
<u>Jeu du double crochet</u>	5 points	
<u>Le labyrinthe</u>	5 points	
<u>Flipper battle</u>	5 points	
<u>Candy XXL</u>	5 points	

<p><u>Skis de coordination</u></p>	<p>5 points</p>	
<p><u>Pêche à la ligne XXL</u></p>	<p>5 points</p>	
<p><u>Gobblet Gobblers</u></p>	<p>5 points</p>	
<p><u>Dr Eureka</u></p>	<p>5 points</p>	
<p><u>Tropicano</u></p>	<p>5 points</p>	

Weykick football



10 points

Le Weykick est un jeu d'adresse présentant une magnifique alternative au baby-foot. A l'aide de joueurs aimantés, vous allez participer à une partie de foot endiablée. Passez vos mains sous le plateau de jeu, saisissez les poignées et puis 1,2,3...marquez !

Règles du jeu

Dimensions : 46 * 71 cm de surface de jeu, 17 cm de hauteur

Poids : 5.6 kg

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 terrain de jeu, 2 lignes de scores, 4 figurines footballeurs avec leurs poignées magnétiques, 2 billes de foot

Compétences sollicitées : coordination œil/main, motricité et perception spatiale

But du jeu :

Soyez le premier à marquer 10 buts dans la cage adverse, peu importe la manière (tir direct, contre-attaque, défense devant le but, double passe, tir en bande...) tout est possible mais toujours avec les poignées.

Billard japonais

10 points



Le billard japonais est un jeu d'adresse facile d'accès. Laissez rouler la boule et tentez de marquer un maximum de points.

Règles du jeu

Dimensions : 200 cm * 46 cm

Poids : 15 kg

Nombre de joueurs : Seul(e) ou en équipe

Matériel : plateau de jeu fourni avec 10 boules disposées dans un coffre de rangement intégré

Compétences sollicitées : motricité, manipulation, précision, calcul

But du jeu :

Marquer le plus de points en essayant de viser les trous du billard. Chaque trou rapportant le nombre de point indiqué auprès de lui.

Au début de la partie, on détermine si les boules lancées revenant vers le joueur sont retirées du jeu ou non.

Chaque joueur ou chaque équipe lance les 10 boules. Le joueur ou l'équipe qui comptabilise le plus de points remporte la partie.

Hockey (Shuffle puck)

10 points



Similaire au air hockey, ce jeu va vous embarquer dans une partie intense. Habilité et vivacité sont indispensables pour une bonne partie de rigolade !

Règles du jeu

Dimensions : 90 cm* 45cm, hauteur 3.5 cm

Poids : 4.8 kg

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : plateau de jeu, 2 frappeurs en bois, 1 palet

Compétences sollicitées : réflexe, coordination œil/main

But du jeu :

Marquer le plus de but à l'aide de son frappeur

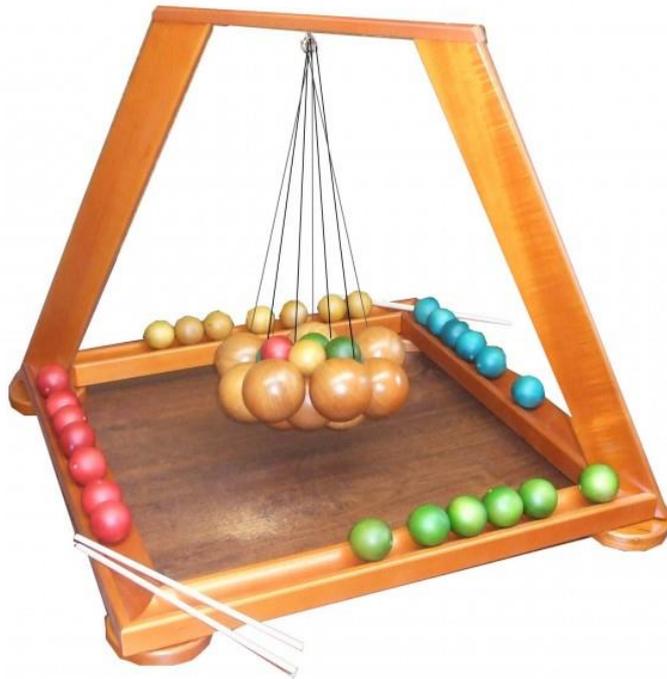
Les joueurs déterminent ensemble en début de partie, le nombre de buts à atteindre.

Chaque joueur tente de pousser le palet dans le camp adverse afin d'y marquer un but. Attention, le frappeur d'un joueur n'a pas le droit de dépasser la ligne médiane pour jouer.

Le joueur qui a atteint en premier le nombre de buts déterminés à l'avance remporte la partie.

Suspens géant

10 points



Magnifique jeu en mouvance et abstrait ! La pertinence et la beauté de ce jeu ne vous décevront pas.

Règles du jeu

Dimensions : 63 cm * 63 cm, 56 de hauteur

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 cadre jeu, une grappe de 12 boules à suspendre, 32 boules de 4 couleurs différentes, 4 mikados

Compétences sollicitées : observation, relations spatiales, sens de l'équilibre, dextérité

But du jeu :

Etre le premier joueur à se débarrasser de toutes ses boules

Chaque joueur choisit une des 4 couleurs et les disposent sur une des 4 rainures du carré de jeu

Chacun leur tour, chaque joueur va tenter, à l'aide de son mikado, de placer une de ses boules sur la grappe de boules

A son tour de jeu, si un joueur fait tomber des boules, il doit toutes les récupérer, quelle que soit leur couleur. Il attend son tour pour rejouer à nouveau.

Le joueur qui n'a plus de boules remporte la partie.

Palet Pétanque

10 points



Comme à la pétanque mais sur une table. Ambiance garantie pour jouer entre amis.es ou en famille !

Règles du jeu

Dimensions : 122 cm * 41cm

Poids : 13 kg

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 table de jeu, 12 palets de 4 couleurs différentes, 2 marqueurs de points

Compétences sollicitées : motricité fine, perception spatiale.

But du jeu :

Obtenir le plus de points grâce à ses palets disposés au plus près du centre de la cible.

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique

Chaque joueur ou chaque équipe fait glisser un de ses palets au plus près de la cible. Le plus éloigné de la cible rejoue jusqu'à qu'il soit le plus près et ainsi de suite jusqu'à qu'il n'y est plus de palets.

- 1 palet qui dépasse l'arrondi est considéré comme hors-jeu
- Il est autorisé de pousser les palets de l'adverse hors-jeu

Le ou les palets les plus proches de la cible rapportent un point par palet à chaque joueur ou chaque équipe.

Le joueur ou l'équipe qui arrive à 10 points remporte la partie.

Passé Trappe

10 points



Jeu d'adresse rapide qui va vous amener un peu d'adrénaline... il suffit de choper la technique avec l'élastique !

Règles du jeu

Dimensions : 98 cm * 53cm, 7 cm de hauteur

Poids : 8 kg

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : 1 support de jeu, 10 palets

Compétences sollicitées : motricité, réflexe, rapidité, gestion du stress

But du jeu :

Propulser le vite possible à l'aide de son élastique ses palets dans le camp adverse à l'aide de la petite trappe se trouvant au milieu du terrain de jeu.

Les deux joueurs se lancent en même temps dans cette mission, le premier qui n'a plus de palets dans son camp remporte la partie.

Au début de la partie, les palets sont positionnés n'importe où dans le camp du joueur hormis devant la trappe.

Ce jeu peut se jouer en plusieurs manches, par exemple le 1^{er} qui remporte la 3^{ème} manche.

Attention : si un palet passe par-dessus la trappe, il retourne dans le camp de celui qui l'a propulsé.

Le Trapenum

10 points



Avec ce magnifique jeu en bois, le toucher est à l'honneur ! Insérez vos mains à l'intérieur de la caisse en bois et récupérer les bons objets. Jeu sensationnel, action-réaction !

Règles du jeu

Dimensions : 52cm * 52 cm, 26 cm de hauteur

Poids : 3kg environ

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Matériel : 1 caisse en bois (en 2 parties), 48 cartes « défis », 26 objets en bois, métal, tissu, plastique

Compétences sollicitées : Perception tactile, concentration, rapidité

But du jeu :

Être le premier joueur (ou la première équipe) à récupérer 5 paires d'objets.

Les joueurs se placent autour du trapenum, devant une des ouvertures afin de pouvoir facilement introduire les deux mains. Les joueurs se trouvant face à face et forment une équipe.

Les 48 cartes à thème, après avoir été battues, sont déposées, faces cachées, dans l'un des deux boîtiers centraux du couvercle. La première est retournée et déposée, face visible, dans l'autre boîtier. Elle est lue à haute voix et indique aux 2 équipes ce qu'il est à faire (un gage à accomplir, une surprise ...). Une fois le défi accompli, la prochaine carte est retournée.

Si une carte exige de former une paire d'objets, les deux joueurs de la même équipe doivent sortir au plus vite et en même temps le même objet du TRAPENUM.

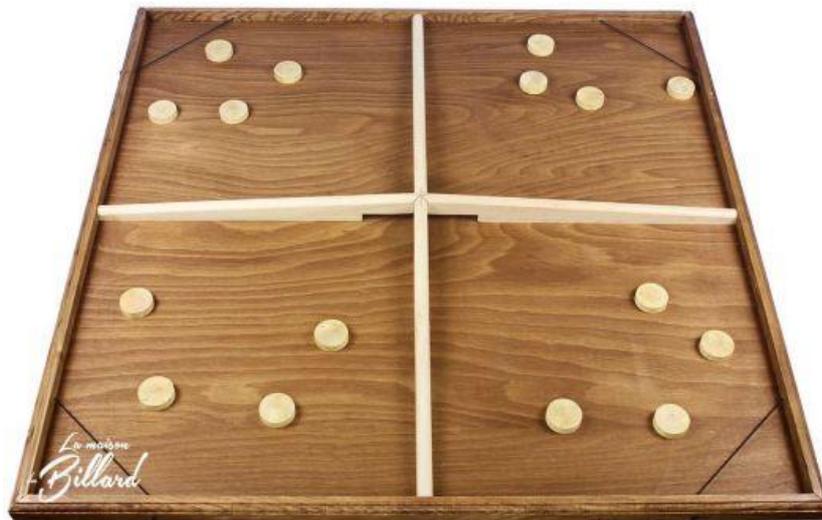
Ils peuvent s'accorder par voix, par signes ou par contacts manuels à l'intérieur de TRAPENUM. C'est l'équipe la plus rapide, qui gagne sa paire en la posant sur le couvercle.

Pendant la partie de jeu, il est interdit :

- De mettre les mains dans le trapenum avant la lecture complète de chaque carte
- De mettre les mains à l'intérieur du trapenum en dehors de la recherche d'objets

Le passe trappe (4 joueurs)

10 points



Et encore plus d'élastique pour cette
version du passe trappe à 4 joueurs !
Plus on est de fous, plus on rit !

Règles du jeu

Dimensions : 100*100 cm

Poids : 18 Kg

Nombre de joueurs : De 1 à 4 joueurs

Matériel : Un plateau en bois (élastique intégrés), 16 palets, 2 planches en bois, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : motricité, réflexe, rapidité, gestion du stress

But du jeu :

Propulser le plus vite possible, à l'aide de son élastique, ses 4 palets dans le camp adverse à l'aide de la petite trappe se trouvant au milieu du terrain de jeu.

Au début de la partie, les palets sont positionnés n'importe dans le camp du joueur hormis devant la trappe.

Les joueurs se lancent en même temps, le premier qui n'a plus de palets dans son camp remporte la partie.

Ce jeu peut se jouer en plusieurs manches, par exemple le 1^{er} qui remporte la 3^{ème} manche.

Attention : si un palet passe par-dessus la trappe, il retourne dans le camp de celui qui l'a propulsé.

Deux planches sont fournies et permettent de réduire le nombre de joueurs à 2 ou 3.

Le billard finlandais

10 points



Le molkky revisité sous forme de jeu de plateau. A l'aide d'une arbalète, propulsez le palet pour renverser une ou plusieurs quilles. Atteignez 70 points tout pile et le tour est joué !

Règles du jeu

Dimensions : 120*51 cm

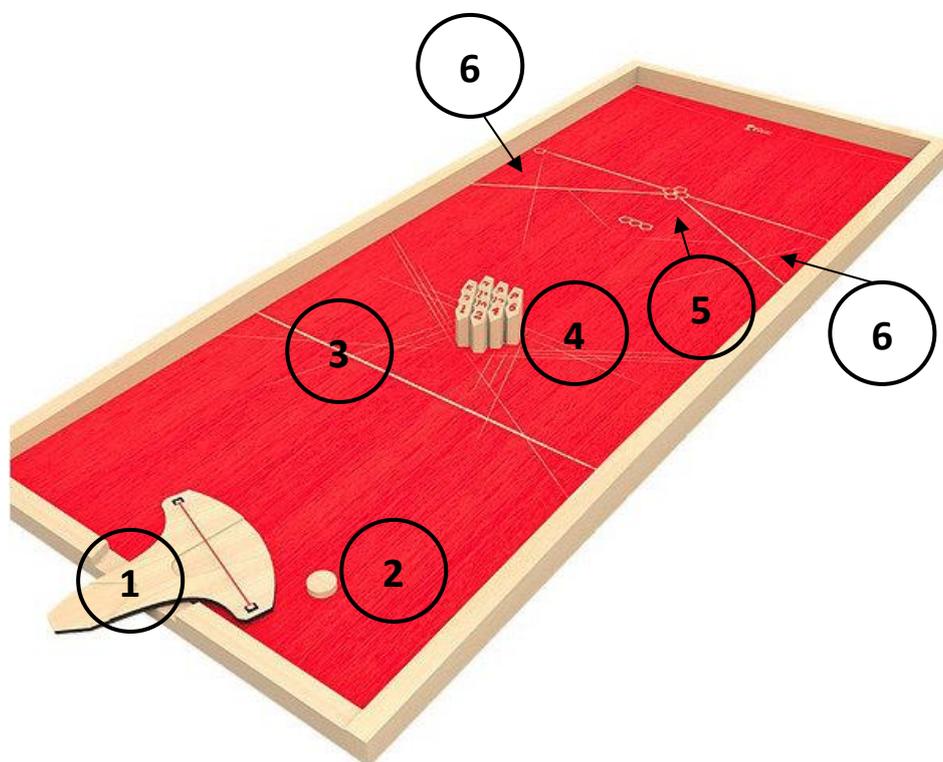
Poids : 6 kg

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : Un plateau en bois, 12 quilles (numérotées de 1 à 12), 1 arbalète, 1 palet, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : dextérité, précision, calcul mental

Préparation :



1

Zone de lancer

2

Palet

3

Première ligne

4

Zone de départ

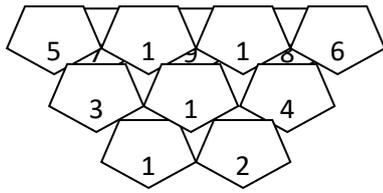
5

Zone de retour

6

Zone de défense

Placer les quilles dans la zone de départ en suivant le schéma suivant :



Poser l'arbalète au bout du plateau, dans la zone de lancer. Le palet doit être à proximité de l'arbalète.

But du jeu :

Atteindre exactement 70 points

Déroulement de la partie et utilisation de l'arbalète :

Les joueurs jouent à tour de rôle. A chaque tour, un joueur projet le palet dans le but de faire tomber une ou plusieurs quilles. Le palet ne pourra être projeté qu'au moyen de l'élastique fixé sur l'arbalète.

Une fois les points décomptés (cf chapitre suivant), les quilles sont relevées **sur leur base à l'emplacement où elles se trouvent.**

C'est ensuite au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à qu'un joueur atteigne **exactement** 70 points.

L'arbalète peut être déplacée latéralement pour ajuster l'angle de tir mais toujours dans la limite de zone de lancer. Les joueurs peuvent également effectuer des lobs en inclinant l'arbalète vers le haut, à condition que la poignée de l'arbalète reste toujours en contact avec le plateau. Les bords du plateau peuvent être utilisés pour faire des bandes.

Décompte des points :

Association des Jeux et de la Culture

contact@laludotheque-ajc.fr

- ⇒ Lorsqu'un joueur fait tomber une quille, il marque sa valeur en point
- ⇒ Lorsqu'un joueur fait tomber plusieurs quilles, il marque autant de points que de quilles tombées

Remarques :

- Lorsqu'une ou plusieurs quilles tombent, le joueur peut choisir de les mettre dans la zone de défense (c.f chapitre suivant)
- Si une ou plusieurs quilles atterrissent à l'extérieur du plateau, celles-ci sont replacées dans la zone de retour. Le joueur ne marque aucun point même si d'autres quilles sont retombées à l'intérieur.
- Si une quille se retrouve devant la première ligne, celle-ci est replacée le long de cette ligne. Elle n'est pas décomptée.
- Si un joueur fait un air shot (ne touche aucune quille), il perd 5 points. On ne peut pas descendre en dessous de zéro

Zone de défense :

Après son lancer, le joueur peut décider de placer la ou les quilles tombées dans une des zones de défense. Cependant, il ne marque aucun point. Ce coup peut permettre de contrer l'adversaire, en lui rendant l'accès difficile à certaines quilles.

La ou les quilles tombées peuvent être placées n'importe où dans la zone de défense avec la contrainte suivante : les quilles ne doivent pas se toucher entre elles et doivent se situer à une distance d'au moins un palet l'une de l'autre.

Attention : Il est interdit d'effectuer ce coup lorsque la ou les quilles tombées font dépasser le score de 70 points.

Fin de partie :

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint exactement 70 points. S'il dépasse 70 points, il diminuera son score de la façon suivante :

- ⇒ Si plusieurs quilles font dépasser 70, alors le score initial diminuera de la valeur totale des points des quilles tombées (exemple : Si 7 et 6 tombent, le joueur perd 13 points)
- ⇒ Si une seule quille fait dépasser le score de 70 alors le score initial diminuera de la valeur de la quille tombée (exemple : Si la quille 6 tombe, le joueur perd 6 points)

Variantes :

1. Bandez votre arbalète : Les joueurs marquent des points pour chaque bande touchée lors d'un coup réussi. Par exemple, si la quille 8 est tombée après deux bandes, le joueur marquera 10 points
2. La meilleure défense reste l'attaque : Lorsqu'un joueur atteint exactement le même score qu'un autre joueur, ce dernier :
 - Retombe à 0 si son score est inférieur ou égal à 35
 - Retombe à 35 si son score est supérieur à 35

Le Crokinole

10 points



Le crokinole est un superbe jeu d'adresse tactique, d'origine canadienne. A l'aide de vos palets, vous devrez manier la pichenette avec précision pour obtenir le plus de points.

Règles du jeu

Dimensions : 78 cm de diamètre

Poids : environ 8 kg

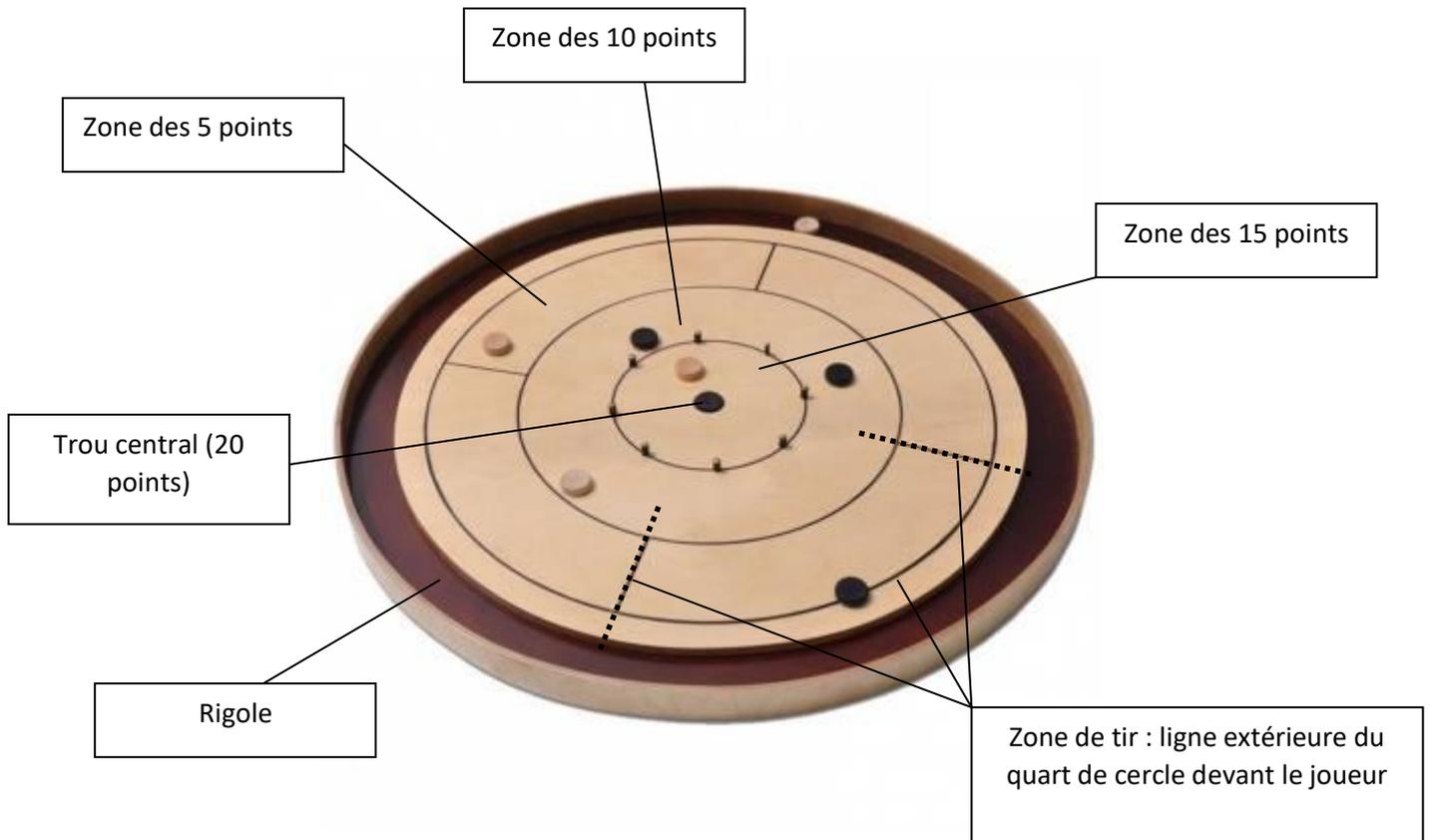
Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 plateau de jeu, 24 palets (12 clairs et 12 foncés), 8 vis en laiton, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : réflexion tactique, dextérité, calcul mental ou calcul

But du jeu :

Etre le premier joueur à atteindre 100 points, au terme de plusieurs manches si nécessaire.



Pour une partie à deux joueurs :

Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir (quart de cercle)

Chacun prend les 12 palets de sa couleur et les place à côté du plateau de jeu.

Le premier joueur (désigné au hasard) place un de ses palets dans sa zone de tir (le quart de cercle situé devant lui) et le lance à l'aide d'une pichenette.

Deux cas se présentent :

- 1- Aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau,
Il tente de placer son palet dans le trou central

- S'il y parvient, il retire immédiatement son palet, le met de côté : il rapportera 20 points en fin de manche.

- S'il n'y parvient pas, il doit s'arrêter dans la zone des 15 points (ou toucher la ligne) pour rester en jeu, sinon il est retiré du plateau et placé dans la rigole.
- S'il percute un ou plusieurs de ses propres palets en chemin, au moins un de ses palets en mouvement doit finir son déplacement dans la zone des 15 points pour que le coup soit valide (sinon le palet lancé et ceux percutés sont retirés du plateau et placés dans la rigole).

2- Il y a au moins un palet adverse sur le plateau

Le joueur doit absolument toucher un palet adverse à l'aide de son palet. Il est possible de percuter ses propres palets, du moment que l'un de ses palets touche un palet adverse.

- Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau puis placé dans la rigole.
- Si son palet touche un ou plusieurs de ses propres palets sur le plateau, mais ne touche aucun palet adverse, le palet lancé et ceux percutés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole.

Remarque : Si un palet fait entrer par ricochet un palet adverse dans le trou central, ce dernier est retiré du plateau et les 20 points vont immédiatement à l'adversaire.

Tout palet (adverse ou à soi) éjecté du plateau reste dans la rigole.

De même tout palet qui touche la ligne extérieure de la zone des 5 points à l'issue de son mouvement est retiré du plateau et placé dans la rigole.

Les joueurs alternent ensuite leurs lancers, jusqu'à ce que les 24 palets aient été mis en jeu.

Décompte des points :

Chaque joueur additionne les points de ses palets ayant atterri dans le trou central, ainsi que ceux encore sur le plateau (un palet sur une ligne de démarcation prend la valeur de zone inférieure).

On fait ensuite la différence des points entre les deux totaux obtenus. (exemple : joueur 1 obtient 45 pts et joueur 2 en totalise 25, joueur 1 marque 20 points (45-25=20)).

On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à qu'un joueur atteigne 100 points.

Pour une partie à 4 joueurs :

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Les partenaires d'une même équipe se placent l'un en face de l'autre et commencent chacun avec ses 6 palets d'une même couleur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les règles restent inchangées.

Jeu de tac

10 points



Jeu de lancer aux boules bien accrochées... Les balles « tacs » doivent atterrir autour de l'échelle verticale. Un zeste de calcul et une bonne dose de précision feront de vous un joueur incontestable

Règles du jeu

Dimensions : 60*65*94cm

Poids : 2kg

Nombre de joueurs : de 1 à 3 joueurs

Matériel : 1 structure de jeu, 9 tacs

Compétences sollicitées : précision, calcul

But du jeu :

Lancer les « Tacs » à une distance d'environ 5 mètres pur qu'elles s'enroulent autour d'un barreau de l'échelle.

Chaque joueur lance un par un, les 3 « Tacs »

Le premier qui obtient **21 points** est le vainqueur.

Tout le monde peut jouer, à chacun de trouver son propre style de lancer :

Barre du haut = 3 points

Barre du milieu = 2 points

Barre du bas = 1 point

Le croquet sur table

10 points



Jeu de pelouse, de tradition anglaise, sur table ! Manipulez le maillet avec adresse et agilité pour faire passer la boule sous les arceaux.

Règles du jeu

Dimensions : 1m*2m

Poids : 25 kg

Nombre de joueurs : de 2 à 8 joueurs

Matériel : 1 plateau, 4 maillets, 4 boules, 7 arceaux (14 boulons)

Compétences sollicitées : coordination main-œil, précision, concentration

But du jeu :

Être le premier à finir le parcours de sa boule.

Le jeu de croquet se joue en équipe ou individuellement, de 2 à 8 joueurs. Les joueurs doivent faire parcourir la boule en la faisant avancer avec l'aide d'un maillet. La boule doit suivre un parcours précis (de 1 à 10), délimité par des arceaux, sous lesquels la boule doit passer.

Les joueurs jouent alternativement, sauf si leur boule passe sous un arceau ou touche un piquet, leur permettant de rejouer.

Le premier joueur ou la première équipe à avoir fini le parcours est déclaré vainqueur.

On peut aussi jouer en plusieurs manches et se mettre d'accord au préalable sur le nombre de manches à gagner pour atteindre la victoire.

Le gruyère

10 points



Jeu d'adresse dans lequel il ne faut pas perdre la bille...Faire monter la bille le plus haut possible, gare aux trous !

Règles du jeu

Dimensions : 1m70 de hauteur et 55 de largeur

Poids : 5kg environ

Nombre de joueurs : de 1 à 2 joueurs

Matériel : : 1 double tableau, 2 anneaux avec cordes, 2 billes

Compétences sollicitées : coordination œil-main, orientation spatiale, dextérité, (gestion du stress)

But du jeu :

Faire monter la bille le plus haut possible sans la faire tomber dans les trous.

Variante : à deux joueurs, chacun prend une corde. Il faut se coordonner pour faire monter la bille le plus haut possible.

Le billard Carrousel

10 points



Si vous aimez le billard, vous serez conquis par ce magnifique jeu. Manipulez la queue du billard avec précision, ajoutez des-y un zeste de hasard et vous obtiendrez peut-être le plus grand nombre de points !

Règles du jeu

Dimensions : 122 cm * 51 cm

Poids : 19 kg

Nombre de joueurs : 1 joueur et +

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 queue de billard, 8 boules en bois

Compétences sollicitées : Concentration, précision, calcul

But du jeu :

Chaque joueur essaie, à l'aide d'une queue en bois, de rentrer les 8 billes dans les trous du haut. Une fois dans les trous, les boules poursuivent leurs parcours à l'intérieur du plateau dans un labyrinthe, qui les mènera dans des cases bonus qui marqueront la fin de leurs trajets. On totalise ensuite le nombre de points réalisé.

Les joueurs tirent à tour de rôle leurs 8 boules mais n'ont que 2 essais par boule.

- Si une boule ne rentre pas dans un trou après deux essais, on la place dans la case 0
- Si une boule arrive dans la case D (départ), elle peut être rejouée et contera de nouveau la valeur du trou par lequel elle passera

Le gagnant est le joueur qui totalisera le plus de points après les 8 lancers.

ATTENTION : Toute boule sortie du jeu ne pourra être rejouée et donnera un malus de 20 points.

Variante : pour les plus jeunes, il est possible de lancer les boules sans la queue de billard.

Le Culbuto

10 points



Saisissez le plateau et tentez de diriger les 8 boules, simultanément, vers les trous. N'allez pas trop loin où vous risquerez de perdre la boule. Un jeu d'adresse un peu déséquilibré !

Règles du jeu

Dimensions: 122 cm * 41 cm

Poids : 12 kg

Nombre de joueurs : 1 joueur et +

Matériel : 1 plateau de jeu, 8 boules, 1 arceau en bois

Compétences sollicitées : coordination œil-main, orientation spatiale, précision, concentration, calcul.

But du jeu :

Mettre chaque boule dans un trou.

Toutes les boules se jouent en même temps. Chaque joueur place les 8 boules en bois au-dessus de la case de rangement. Le jeu est placé sur une rotule, et en le prenant par sa base, le joueur essaye de diriger les boules dans les trous. Toutes les boules qui tombent dans la partie basse en haut du jeu sont perdues et ne marquent pas de point.

Une fois que les 6 boules sont casées ou perdues, il suffit de compter les points réalisés.

Le jeu se joue en 1 ou plusieurs manches, à vous de décider !

Variante :

Les joueurs jouent les boules une à une.

La Grenouille



La grenouille a faim et elle se nourrit de palets. Arriverez-vous à lancer les palets dans sa bouche pour toucher le jackpot ? Pas si grande, la bouche de la grenouille finalement...

Règles du jeu

Dimensions : 90 x 45 x 56 cm

Poids : 17 kg e

Nombre de joueurs : 1 joueur et +

Matériel : 1 meuble-jeu, 8 palets en fonte

Compétences sollicitées : concentration, précision, dextérité, calcul

But du jeu :

Rempporter le plus de points à l'issue des lancers de palets.

A chaque début de partie, vous disposez de 8 palets en fonte. Placez-vous à 2 mètres du jeu et tentez de viser la bouche de la grenouille. Celle-ci rapporte 2000 points. Toutefois il y aura 13 autres endroits où vous pourrez loger les palets. En fonction de la difficulté pour atteindre les emplacements vous marquerez plus ou moins de points.

Les joueurs jouent chacun leur tour les 8 palets de grenouille et retiennent leur score. Celui qui remporte le plus de points gagne la partie. =

Variante

: le premier qui arrive à 10 000 points. Dans ce cas, la partie se joue en plusieurs manches. Le premier à atteindre 10 000 points remporte la partie.

Le Roll up



5 points

Jeu d'adresse dans lequel il ne faut pas perdre la boule !

Agir dans la juste mesure pour marquer un maximum de points.

Règles du jeu

Dimensions : 102 cm * 22 cm

Poids : 6 kg

Nombre de joueurs : 1 joueur et +

Matériel : 1 support de jeu, une boule

Compétences sollicitées : coordination œil/main, sens de l'équilibre, manipulation

But du jeu :

Ecarter les deux tiges et faire monter la boule au plus près de soi pour obtenir un maximum de points

A plusieurs, les joueurs déterminent ensemble le nombre de tour de jeu par joueur.

A chaque tour de jeu, le joueur essaye de marquer le plus de points possibles. Il additionne son résultat avec son prochain essai et ainsi de suite.

Lorsque chaque joueur a fini tous ces essais, celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Le birdy wall

5 points



Ce magnifique jeu en bois va ravir petits et grands. Un jeu d'adresse simple mais efficace pour partager une bonne partie de rigolade. Le mur s'effondre...qui saura préserver le plus longtemps les oiseaux positionnés en haut du mur ?

Règles du jeu

Dimensions : 49,5 cm *35 cm, 37 cm de hauteur (structure), 7 *3*3,5 cm (une brique)

Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur

Matériel : Une structure en bois avec une base pliable, 55 briques, deux oiseaux, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : concentration, réflexion tactique, dextérité

But du jeu :

Ne pas être le joueur qui fait tomber un des deux oiseaux.

A tour de rôle, chaque joueur va tenter de retirer une brique du mur sans faire tomber un des deux oiseaux.

Normalement, lorsqu'un joueur commence à retirer une brique, il ne peut plus en changer.

Si en retirant une brique, d'autres tombent, rien ne se passe.

Le joueur qui fait tomber un des deux oiseaux est déclaré perdant.

Le jeu des puces

5 points



Un magnifique jeu en bois de tir à la catapulte. Faites voler les rondelles de bois, aux dimensions variées, jusqu'à atteindre le godet central. Qui remportera le jackpot ? Suspens...

Règles du jeu

Dimensions : 38 *38 cm

Poids : 3 Kg

Nombre de joueurs : De 1 à 4 joueurs

Matériel : Un plateau en bois (avec catapultes et cible intégrées), une centaine de rondelles de bois, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : concentration, précision, réflexion des poids et mesures

But du jeu :

Récolter le plus de rondelles de bois possible.

Les rondelles sont positionnées à l'extérieur du plateau et appartiennent à tous les joueurs ou alors distribuez équitablement les rondelles entre les joueurs. Le premier joueur en prend une et la positionne sur sa catapulte. Il tire.

Si la rondelle lancée atterrit dans le godet, elle est récupérée et mise de côté. Elle appartient désormais au joueur ayant réussi le tir qui obtient un point.

Si la rondelle n'atterrit pas dans le godet, elle n'est pas récupérée et reste à l'intérieur du plateau.

Ensuite, c'est au joueur suivant qui fait de même.

Attention : Lorsqu'un joueur réussit son tir, il récupère la rondelle lancée mais aussi toutes celles situées à l'intérieur du plateau.

Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour jusqu'à que toutes les rondelles soient lancées. Le joueur qui obtient le plus de points, donc le plus de rondelles de bois a gagné.

Jeu des bâtonnets

5 points



Ce jeu traditionnel bien connu est toujours aussi fascinant. Ne surtout pas prendre le dernier bâtonnet, ça va vous donner envie de recommencer pour vous venger !

Règles du jeu

Dimensions : 56 cm * 22 cm

Poids : 3 kg

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : 1 support de jeu, 16 bâtonnets

Compétences sollicitées : réflexion, logique, déduction,

But du jeu :

Ne pas être celui qui prendra le dernier bâtonnet.

Chaque joueur, chacun son tour, va retirer 1, 2 ou 3 bâtonnets. Celui qui prend le dernier a perdu.

Ce jeu peut se jouer en plusieurs manches, par exemple le 1^{er} qui remporte la 3^{ème} manche.

Jeu des anneaux

5 points



Ce jeu traditionnel est indémodable !
Le lancer des anneaux réunit et ravit
encore et encore grands et petits.

Règles du jeu

Dimensions : 50.7 cm * 50.7cm, 28.2 cm de hauteur

Poids : 1.2 kg

Nombre de joueurs : Seul ou à plusieurs

Matériel : 1 structure en deux parties à encastrer, 4 anneaux, 1 sac de rangement

Compétences sollicitées : agilité, perception spatiale, calcul mental

But du jeu :

Obtenir le plus de points en lançant les anneaux

Chaque joueur ou chaque équipe détermine ensemble le nombre de manches à effectuer ou le nombre de points à atteindre. On détermine aussi une distance adaptée aux possibilités de chacun.

Chaque joueur ou équipe lance les anneaux en visant les tiges. Le joueur ou l'équipe qui atteint en premier l'objectif fixé à l'avance remporte la partie.

Le puissance 4

5 points



Un classique qui plaît toujours autant.
Un jeu d'observation et de tactique
vous mèneront à la victoire.

Règles du jeu

Dimensions : 51,3*15 cm, 40,5 cm de hauteur

Poids : 3,7 Kg

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 1 structure de jeu en 4 parties, 42 palets (21 noirs et 21 rouges),
1 règle du jeu

Compétences sollicitées : concentration, réflexion tactique,
observation

But du jeu :

Etre le premier à aligner (horizontalement, verticalement ou en diagonale) 4 palets d'une même couleur.

Les joueurs choisissent une couleur de palets (rouge ou noir) et les prend en sa possession

Chaque joueur joue à tour de rôle. A son tour de jeu, le joueur insère un de ses palets dans la structure du jeu.

Lorsqu'un joueur fait un alignement de 4 palets, il gagne immédiatement la partie.

Le Birinic



Jeu traditionnel breton

Convivial et accessible dès le plus jeune
âge !

Règles du jeu

Dimensions: 49.5 cm *41cm, 106 cm de hauteur

Poids : 5 kg

Nombre de joueurs : 1 et +

Matériel : 1 structure de jeu, 1 mât à emboiter, 9 quilles

Compétences sollicitées : précision, calcul mental

But du jeu :

Abattre le plus de quilles possible pour obtenir le plus grand nombre de points.

Chaque joueur ou chaque équipe a 3 coups pour faire tomber les 9 quilles. Pour cela, il faut lancer la boule, qu'elle fasse deux tours de plateau avant de toucher les quilles. Si toutes les quilles sont tombées avant la fin des trois coups, on les repositionne.

Le score s'établit à l'issue des trois tentatives.

Les joueurs ou les équipes déterminent ensemble le nombre de parties à effectuer (une partie = 3 coups par joueur ou par équipe)

Entre chaque partie, on comptabilise le nombre de quilles tombées et on les repositionne.

A la fin de la partie, le joueur ou l'équipe qui a le plus grand nombre de points remporte la partie

Variante : on peut s'amuser à celui qui fait le plus petit score !

Tumblin-Dice

5 points



Un jeu de pichenette avec des dés, un principe simple mais qui fait sensation !
Une bonne dose d'ambiance avec un zeste de stratégie et vous passerez un excellent moment.

Règles du jeu

Dimensions : 70 cm *41cm

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : Un plateau de jeu en 3 parties, 10 tourillons en bois, 18 dés répartis en 4 couleurs

Compétences sollicitées : motricité, dextérité, calcul mental

But du jeu :

Etre le premier joueur ou la première équipe à atteindre 301 en lançant ses dés à l'aide d'une pichenette

A son tour, un joueur place un de ses dés où il veut sur la piste de lancement, puis le propulse à l'aide d'une pichenette (comme au jeu de billes) vers l'avant du plateau, dans l'espoir qu'il s'arrête sur une des zones numérotées 1*, 2*, 3* ou 4*. Plus un dé s'arrête loin sur le plateau de jeu, plus il pourra potentiellement rapporter des points en fin de partie.

Les joueurs lancent ensuite chacun leur tour leurs dés

- Tout dé qui sort du plateau ne rapporte aucun point
- Une fois un dé lancé, on n'y touche plus (qu'il rapporte des points ou non)
- Il est possible d'expulser un ou plusieurs dés du plateau en les percutant : il suffit de bien viser

Une fois que les dés de tous les joueurs ont été lancés, chacun compte ses points

- Chaque dé situé dans la zone -1 rapporte autant de points négatifs que sa valeur (exemple $-1 * 3 = - 3$ points)
- Chaque dé situé dans la zone 1 rapporte autant de points négatifs que sa valeur (exemple $-1 * 5 = 5$ points)
- Chaque dé situé dans la zone 2 rapporte autant de points négatifs que sa valeur (exemple $2 * 4 = 8$ points)
- Et ainsi de suite avec 3 et 4

On joue ensuite autant de manches nécessaires jusqu'à ce que la somme des points gagnés par un joueur ou une équipe atteigne 301 points.

Variantes :

- Pour 2 joueurs :
- chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur
 - Chaque joueur prend 5 dés d'une même couleur et un dé bonus d'une autre couleur. Les points marqués par ce dé bonus compteront double (chacun est libre de choisir quand il lance ce dé)
 - Il est possible d'utiliser deux couleurs de dés par joueur

Pour jouer en équipe :

- 2 contre 2 : chacun prend 4 dés d'une même couleur. Les points marqués par les deux couleurs d'une même équipe sont additionnés
- 3 contre 3 : chaque équipe dispose de 9 dés (5 d'une couleur et 4 d'une autre). Chaque joueur d'une équipe prend trois dés en main. Les points marqués par les joueurs d'une même équipe sont additionnés

Pour les plus jeunes :

- Au lieu de multiplier les valeurs des dés, on peut les additionner

Pour les plus grands :

- Les dés éjectés du plateau peuvent rapporter des points négatifs
- Pour le jeu en équipe, allez jusqu'en 501 points
- Au lieu de jouer jusqu'en 301 points, jouez X manches gagnantes
- Possibilité d'attribuer un bonus de points à un joueur si tous ses dés sont sur le plateau à la fin de la manche (10 points par exemple)

Le mölkky

5 points



Jeu d'adresse et de quilles finlandaise des années 90. A connu un succès fou depuis son apparition et reste encore indémodable. A jouer en plein air, lors d'un dimanche ensoleillé entre ami.es ou en famille.

Règles du jeu

Dimension : 31cm*14,5cm et 15 cm de hauteur

Poids : 3kg

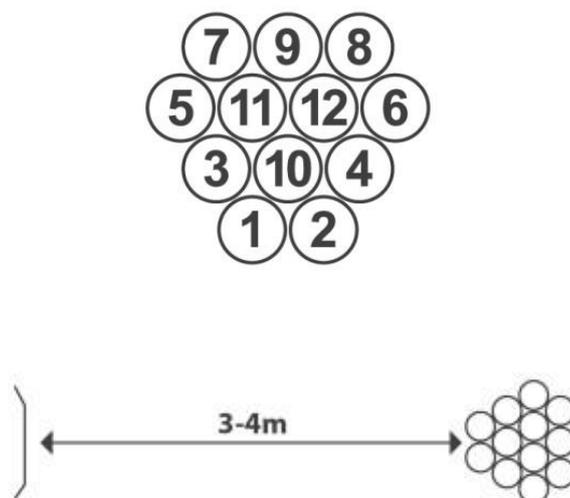
Nombre de joueurs : A partir de 2 joueurs

Matériel : 6 quilles, un lanceur (le mölkky)

Compétences sollicitées : concentration, précision, orientation spatiale, calcul

Préparation du jeu :

Toutes les quilles sont placées serrées les unes aux autres (voir illustration 1). Pour la première partie, l'ordre de lancement est tiré au sort ; pour les parties suivantes, l'ordre de lancement dépendra des scores de la partie précédente (du plus bas au plus élevé). La ligne de lancement est fixée à 3-4 mètres de la formation de quilles (voir illustration 2).



But du jeu :

Être le premier à atteindre 50 points pile.

Début de partie :

Le premier joueur lance le Mölkky sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber. Toujours lancer le Mölkky par-dessous (du bas vers le haut).

Les quilles tombées :

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille ou sur le Mölkky, elle n'est pas prise en compte dans le score. Après un lancer, les quilles sont remises debout à l'endroit précis où elles sont tombées.

Marquage des points :

Une seule quille tombe, le score = le nombre inscrit sur la quille. Si plus d'une quille tombe, le score = le nombre de quilles tombées.

Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé et s'occupera de marquer les scores.

Fin de la partie :

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.

Le crayon coopératif

5 points



Jeu d'adresse où le mot coopération
rime avec communication et
imagination. Un dessin collectif et un
résultat explosif !

Règles du jeu

Poids : 1kg environ

Nombre de joueurs : de 2 à 10 joueurs

Matériel : 1 socle en bois de 20 cm de diamètre, 10 ficelles de 1m, 5 crayons

Compétences sollicitées : coordination œil-main, orientation spatiale, coopération, communication

But du jeu :

Créer ou reproduire à plusieurs un dessin ou un graphique. Chaque joueur tire une ou plusieurs ficelles, les manipuler afin d'orienter le crayon dans la direction voulue. Le but étant de produire un tout graphique.

La tour de Froëbel

5 points



Magnifique jeu coopératif ! Tenez bien la ficelle, tendez, communiquez et empilez...

Règles du jeu

Poids : 3.5 kg

Nombre de joueurs : de 3 à 24

Matériel : 6 cubes en hêtre, un étrier, un plateau à 12 trous pour les fils, 12 fils de 4m, un socle en bois.

Compétences sollicitées : coordination main-œil, communication, observation, concentration

But du jeu :

Empiler tous les cubes, grâce à l'aide de l'étrier

Les joueurs forment un cercle autour du socle en bois vide. Les cubes en bois, debout, sont dispersés autour.

Chaque joueur prend une ou plusieurs cordes en main. Il tend les cordes pour que l'étrier flotte au-dessus des cubes. Le but du jeu est de ramasser à l'aide de l'étrier un cube et de le poser doucement sur le plateau central, puis d'en prendre un autre pour l'empiler dessus...afin de construire une tour. Les cordes doivent être tenues à leurs extrémités seulement ! Il est intéressant de désigner à chaque tour un meneur qui dirige l'équipe. Avant de commencer on peut décider si les cubes renversés doivent être éliminés, remis debout à la main ou à l'aide de l'étrier.

Variantes :

1. Après avoir construit la tour, la défaire cube après cube.
2. Ne pas parler pendant le jeu.
3. Les joueurs tiennent les cordes avec une seule main.
4. Un ou plusieurs joueurs ont les yeux bandés.

Jeu de l'arbalète

5 points



Le jeu de l'arbalète est un magnifique jeu de précision. Esthétiquement attirant et d'une grande qualité, ce jeu de tir est à jouer en famille ou entre amis. Quant à Guillaume tell, il a bel et bien regretté son manque de précision...

Règles du jeu

Dimensions : 32*29cm et 50cm de hauteur

Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur (à partir de 6 ans, accompagné d'un adulte)

Poids : 3kg

Matériel : 1 structure en bois (en 2 parties), 3 fléchettes en plastique, 1 arbalète, 1 pomme

Compétences sollicitées : précision, concentration

But du jeu :

A l'aide de l'arbalète et des fléchettes, visez la pomme et la faire tomber.

Pas de règles précises à ce jeu. On peut s'amuser à tirer chacun son tour et on peut se donner des défis.

Exemple de défis :

- Tirer chacun son tour et être le premier à faire tomber la pomme
- Tirer trois fléchettes, chacun son tour et être le premier à atteindre un certain nombre de points (faire tomber la pomme = 1 point).

Le Kubb

5 points



Le kubb est un jeu d'adresse et de plein air. Un mécanisme de jeu explosif et amusant !

Règles du jeu

Dimensions : 31cm*17cm, 20 cm de hauteur

Poids : entre 4 et 5 kg

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : 1 roi, 10 soldats, 10 bâtons à lancer, 4 piquets de délimitation de terrain

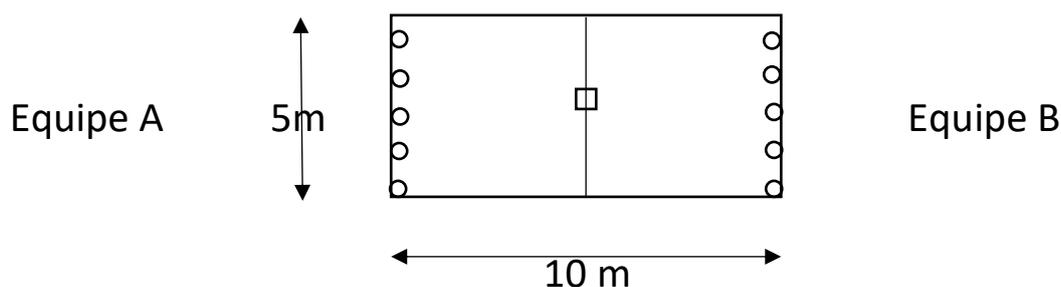
Compétences sollicitées : concentration, tactique, agilité

But du jeu :

Renverser tous les valets de l'adversaire et ensuite le roi à l'aide des bâtons à lancer.

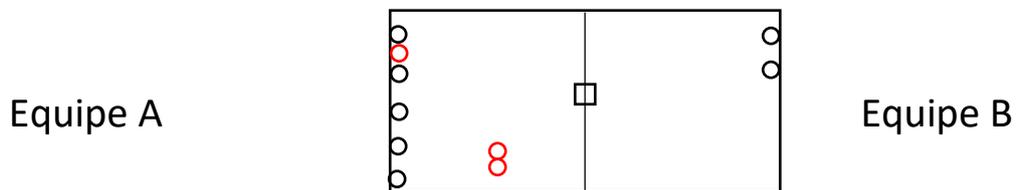
On joue à un contre un ou à deux équipes, les terrains idéaux sont sable ou gazon.

D'abord, on délimite le terrain, la taille idéale étant 10 m de long et 5 m de large. Le roi est placé au milieu du terrain et les 5 valets à intervalle régulier le long des deux lignes de fond (cf schéma ci-dessous)



○ Les valets □ Le roi

- 1- On choisit une équipe qui commence, A par exemple. Celle-ci prend les 6 bâtons à lancer, se place sur sa ligne de fond et vise les valets de l'équipe adverse.
- 2- Une fois tous les bâtons lancés, l'équipe B les récupèrent. Elle ramasse également les valets qui ont été renversés si y'en a. Ces derniers doivent être relancés par l'équipe B depuis la ligne de fond. Ils doivent atterrir entre la ligne du roi et la ligne de fond des adversaires. Ils sont relevés à l'endroit de l'atterrissage.
- 3- Maintenant, l'équipe B peut à son tour lancer les bâtons pour renverser les valets de l'équipe adverse et doit en priorité renverser ceux qui viennent d'être remplacés, peu importe l'endroit où ils se trouvent (c'est-à-dire même s'ils sont sur la ligne de fond)

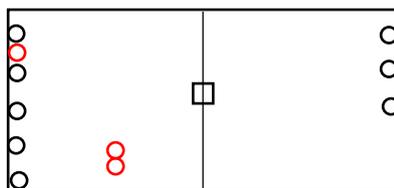


Explication de l'exemple : Les deux valets rouges ont été renversés par l'équipe A, l'équipe B les a relancés entre le roi et la ligne de fond de l'adversaire. **A noter** : *Lorsque l'équipe B lance le 1er valet, il peut essayer de le toucher avec le deuxième, alors les deux valets s'empilent.* **Attention** : On ne peut empiler que 3 valets maximum !

Rappel : *Les valets rouges doivent être renversés en priorité par l'équipe B, même celui qui a atterri sur la ligne de fond. Si un valet noir est renversé avant les rouges, il est relevé et ce tir ne compte pas.*

- 4- Une fois que l'équipe B a fini ses lancers, l'équipe A récupère les bâtons puis les valets renversés s'il y'en a.

Equipe A

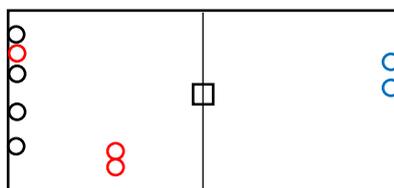


Equipe B

Explication de l'exemple : Il se peut que l'équipe B n'arrive à renverser aucun des valets. A ce moment-là, l'équipe A récupère les bâtons et possède l'avantage de se placer sur les valets au plus près du roi pour les lancer. C'est comme au front, on gagne du terrain ! Toutefois, on peut revenir au niveau ultérieur si les valets sont à un moment donné, renversés par l'équipe adverse.

5- Le jeu se déroule ainsi jusqu'à qu'une équipe ait renversé tous les valets de l'équipe adverse, alors avec les bâtons restants il faut renverser le roi pour que la partie soit gagnée.

Equipe A



Equipe B

Explication de l'exemple : L'équipe A vient de renverser les deux derniers valets (les bleus) de l'équipe adverse. Il lui reste deux bâtons, elle tente de renverser le roi pour gagner la partie.

Attention IMPORTANT : Le roi ne peut être renversé que dans cette situation. S'il est renversé en cours de partie, l'équipe responsable de sa chute perd immédiatement la partie.

Le Kubbolino

10 points



Une adaptation originale du jeu viking, le KUBB. Un jeu d'adresse amusant où il s'agit de renverser des soldats à l'aide d'une catapulte. Une bonne visée et une force suffisamment dosée feront de vous un viking respectable !

Règles du jeu

Dimensions : 71 cm *46cm, 7 cm de hauteur

Poids : 3 Kg

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : Un plateau de jeu avec ses catapultes, 10 chevaliers (beige), 1 roi (noir), une bille

Compétences sollicitées : précision, juste mesure

But du jeu :

Etre le premier joueur à renverser tous les chevaliers adverses, puis faire tomber le roi, le tout à l'aide de sa catapulte.

Le premier joueur pose la bille sur sa catapulte, qu'il oriente à sa guise. Il doit essayer de décaniller un ou plusieurs soldats adverses lors de son tir.

Chaque joueur a droit à un tir par tour, peu importe qu'il réussisse ou non.

Une fois qu'un joueur a réussi à renverser les soldats de la ligne de fond adverse, il peut s'attaquer au roi, positionné au centre du jeu, pour se déclarer vainqueur.

Attention : Celui qui touche le roi avoir d'avoir décanillé les soldats adverses, perd subitement la partie

OU

Pour une variante moins sévère, celui qui fait tomber le roi avant d'avoir décanillé les soldats adverses déclenche une résurrection des soldats renversés auparavant. En somme, le joueur repart à zéro.

Les joueurs doivent se mettre d'accord entre eux pour savoir si lorsque par inadvertance, un joueur fait tomber un de ses soldats, est-ce que cela compte ou pas.

Le Quarto

5 points



A chaque tour, un joueur impose à l'autre une pièce encore disponible, puis celui-ci doit la placer sur une case libre du plateau : On ne choisit donc pas la pièce que l'on va poser.

Règles du jeu

Dimensions : 35cm x 35 cm

Poids : 1,5 Kg

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 1 plateau, 16 pièces en bois

Compétences sollicitées : concentration, réflexion tactique, observation

But du jeu :

Etre le premier à aligner 4 pièces ayant :

- La même couleur (marron/beige) OU
- La même forme (carré/rond) OU
- La même taille (petit/grand) OU
- Le même chapeau (percé/pas percé).

Il y a cependant à Quarto une règle fondamentale : **la pièce qu'un joueur pose à son tour de jeu est choisie par son adversaire !**

Bagboard

5 points



Lancer les coussins pour obtenir le plus de points ne va être de tout repos...

Règles du jeu

Dimensions : 35 x 70 x 1.2 cm

Poids : 3,6kg

Nombre de joueurs : 1 à 8

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 support encastrable, 2 lattes de pieds, 8 coussins

Compétences sollicitées : précision, concentration, coordination œil-main, calcul mental

But du jeu :

Lancer les coussins dans le trou du plateau de jeu, obtenir 11 points.

Le jeu se joue à 2 joueurs, l'un contre l'autre ou à plusieurs, par équipe.

Les joueurs doivent lancer chacun leur tous les coussins. Ils se placent à une distance fixée au préalable entre les joueurs.

Lors de leurs lancers, les joueurs tentent d'atteindre la cible ronde du plateau de jeu.

S'ils ils réussissent, on obtient 3 points

Si le coussin touche seulement le plateau

Si le coussin touche, en partie le sol, ou s'il ne touche pas le plateau, on obtient 0 points.

Ensuite chaque joueur ou chaque équipe totalise son nombre de points. La différence entre les deux scores sera le nombre de points obtenus par le vainqueur de cette manche.

On joue ainsi de suite, jusqu'à qu'un joueur ou une équipe obtienne 11 points.

ATTENTION :

- S'il y'a une égalité, le jeu continue jusqu'à qu'il y ait 3 points d'écart
- Si un joueur ou une équipe dépasse 11 points, il redescend à 10 points. Cela signifie qu'il faut arriver à 11 points tout pile. Pas facile...

Variante :

On peut modifier le nombre de points à atteindre : par exemple 21.

Bamboléo

5 points



Magnifique jeu d'équilibre coopératif dans lequel il va falloir retirer les pièces sans faire tomber le plateau. Qui réussira à jouer avec la gravité sans perdre l'équilibre ?

Règles du jeu

Dimensions : 37*37*7 cm (boîte de jeu)

Poids : 1kg environ

Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 bâton, 1 boule, 25 pièces de jeu

Compétences sollicitées : relations spatiales, conservations des quantités, observation, précision

But du jeu :

Réussir collectivement à sortir toutes les pièces du plateau, sans le renverser.

Chaque joueur joue chacun son tour. A chaque tour, le joueur doit retirer une pièce du plateau. Les pièces sont de formes et poids différents.

- S'il réussit à ne pas renverser le plateau, c'est au joueur suivant
- S'il fait tomber le plateau, c'est perdu mais on peut recommencer

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de pièces sur le plateau.

Variante :

- On peut jouer en ajoutant les pièces sur le plateau et non en les retirant
- On peut amener le jeu en mode compétitif, celui qui fait tomber le plateau à perdu. On peut se mettre d'accord sur un nombre de manches à remporter pour gagner la partie.

Jenga



5 points

Après avoir pris plaisir à construire la tour, faites en sorte de ne pas trop vite la démolir !

Règles du jeu

Dimensions : 61 * 30 * 23 cm

Poids : 18kg

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Matériel : 56 briques en bois

Compétences sollicitées : perception visuelle et tactile, concentration, dextérité

But du jeu :

Retirer les briques une à une et les repositionner sans faire tomber le tout.

Après avoir construit la tour, la partie peut commencer.

Chaque joueur joue chacun son tour : il faudra retirer une brique, avec une seule main, puis la repositionner tout en haut. Et c'est au joueur suivant.

Celui ou celle qui fait effondrer la tour a perdu.

On peut alors recommencer !

Jeu du double crochet



5 points

Saisissez l'anneau, prenez un peu d'élan mais pas trop et faites-en sorte que l'anneau s'insère dans le crochet. Réitérez l'opération avec précision plusieurs fois et le jeu du double crochet n'aura pour vous, plus de secrets !

Règles du jeu

Dimensions : 48.5 * 50 cm. 78 cm de hauteur une fois monté.

Poids : 2kg

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : 1 plateau, 1 mât, 2 baguettes avec ficelles et crochets

Compétences sollicitées : perception visuelle, précision ++, orientation spatiale, concentration

But du jeu :

Réussir à insérer l'anneau dans le crochet.

Le duel : Un jeu de rapidité dans lequel les participants devront tenter de mettre le crochet à l'anneau plus rapidement que l'adversaire. À chaque fois que le joueur réussit, il déplace le marqueur de points (situé au milieu en début de partie) vers l'adversaire. Celui qui reçoit le marqueur sur sa base perd la partie.

Les 10 essais : Chaque joueur a 10 essais pour tenter de faire un maximum de points. Celui qui parvient à accrocher le plus de fois l'anneau remporte la partie. Si les joueurs ont un score égal, alors ils joueront chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux marque "le point en or".

Chacun son tour : Les joueurs jouent à tour de rôle et comptabilisent 1 point à chaque fois qu'ils réussissent à accrocher l'anneau. Le premier joueur qui marque 10 points remporte la partie.

Le Labyrinthe

5 points



Grâce à vos pieds et votre sens de l'équilibre, faites en sorte d'arriver à bout de ce labyrinthe !

Règles du jeu

Dimensions : 62*47*6 cm

Poids : 1kg

Nombre de joueurs : 1 joueur

Matériel : 1 plateau de jeu, 3 billes

Compétences sollicitées : équilibre, dextérité, coordination œil-pied
concentration, précision

But du jeu :

Le labyrinthe est à vos pieds : tous les chemins sont possibles mais un seul amène les billes de l'extérieur au centre du labyrinthe. D'avant en arrière, de droite à gauche, à vous de trouver le bon équilibre en coordonnant vos mouvements. Équipées de marches antidérapantes, enfants et adultes peuvent se tenir sur ce balancier et mener les boules le long de la piste jusqu'à leur but. La surface antidérapante fournit la sécurité appropriée tout en équilibrant le jeu. Une poignée de transport est intégrée et sert également de support pour les boules. Capacité de charge jusqu'à 100 kg.

Peut se jouer debout mais aussi assis.

Flipper battle

5 points



Si vous aimez le baby-foot et le flipper,
faites un mixe des deux et vous serez
conquis par ce jeu !

Règles du jeu

Dimensions : 58,5 x 41 x 6 cm

Poids : 2kg environ

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : 1 flipper, 1 bille en métal

Compétences sollicitées : dextérité, raisonnement hypothético-déductif, concentration, précision

But du jeu :

Marquer les billes dans le camp adverse et être le premier à marquer 10 points.

Les deux joueurs s'installent en mettant les mains sur les manettes situées sur les côtés du jeu.

Mettre la bille au centre du plateau et la partie peut démarrer. Pour repousser la bille, il faut appuyer sur les manettes.

Lorsqu'un joueur marque un but, il peut décaler un jeton score. Il replace la bille au centre et c'est reparti.

Lorsqu'un joueur atteint 10 points, il remporte la partie.

Candy XXL

5 points



Et si je vous dis que combinaison rime avec bonbon, lancez les dés et vous verrez ! Un jeu gourmand et coloré.

Règles du jeu

Dimensions : 92 cm de diamètre

Poids : - de 1kg

Nombre de joueurs : 1 à 8 joueurs

Matériel : 1 tapis, 41 bonbons, 3 dés

Compétences sollicitées : différenciation des formes et des couleurs, rapidité, raisonnement combinatoire

But du jeu :

Récupérer le plus de bonbons possibles, en trouvant les bonnes combinaisons.

Mettre tous les bonbons sur le tapis de jeu. Les joueurs lancent les dés chacun leur tour. Lorsque les dés sont jetés, tous les joueurs cherchent le bonbon correspondant aux couleurs des dés. Le joueur qui a trouvé le bonbon le plus rapidement, le prend et le met près de lui.

Le premier joueur qui a ramassé 5 bonbons a gagné. (Il est possible de se mettre d'accord, en début de partie, sur un autre nombre de bonbons à récupérer pour remporter la partie).

Variante 1 :

Les bonbons sont laissés sur le tapis lorsqu'un bonbon est trouvé. On se met d'accord sur la durée de la partie. Dans ce cas-là, il n'y a pas de gagnant ou de perdant.

Variante 2 :

Le joueur qui jette les dés est seul à essayer de trouver le bonbon correspondant à la combinaison. Il n'y a pas d'enjeu de rapidité dans ce cas-là, ni gagnant ni perdant non plus ;

Variante 3 :

Chaque joueur prend 5 bonbons devant soi ; Les dés sont lancés à tour de rôle et lorsque la combinaison correspond à un bonbon posé devant, il est alors mis sur le tapis. Celui ou celle qui n'a plus de bonbon devant soi a gagné.

Skis de coordination



Partez en balade à plusieurs avec ces skis, chasse neige ou tout schuss il faudra juste se mettre d'accord. Concentration et rigolade garanties !

Règles du jeu

Dimensions : 50 cm

Poids : 500 grammes la paire

Nombre de joueurs : 2 joueurs à 4 joueurs

Matériel : 2 paires de skis

Compétences sollicitées : coordination œil-pied, communication-coopération, relations spatiales

But du jeu :

Se déplacer à plusieurs.

1 joueurs se place devant, l'autre derrière et c'est parti ; Il s'agit de coordonner ses déplacements pour arriver à bouger simultanément.

Il y a deux paires de skis, idéal pour faire des courses.

Pêche à la ligne XXL

5 points



Jeu classique de pêche à la ligne mais en grand c'est bien plus marrant !

Règles du jeu

Dimensions : 1 m de diamètre environ (le tapis)

Poids : 2 kg environ

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Matériel : 4 cannes à pêche, 4 supports, 12 poissons, 1 tapis

Compétences sollicitées : coordination œil-main, concentration, précision, relations spatiales

But du jeu :

Être le premier à pêcher les poissons de sa couleur.

Les joueurs prennent en main une canne à pêche. Ils doivent récupérer, à l'aide du crochet, les poissons de la même couleur que leur canne à pêche.

Les joueurs jouent tous en même temps. Celui ou celle qui a attrapé tous ses poissons a gagné.

Variante :

Pas de compétition, on joue chacun son tour et on prend son temps. On peut se raconter qu'on part tous ensemble à la pêche pour un bon repas en perspective. Après la session pêche, place à la dégustation.

Gobblet Gobblers

5 points



Ces adorables créatures se pensent qu'à s'amuser et à gober d'autres Gobblers. Tactique, mémoire et bonne humeur !

Règles du jeu

Dimensions : 52,5 x 14,5 x 12 cm (boîte de jeu)

Poids : 3kg environ

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel 4 barres pour le plateau de jeu, 12 gobblers en bois (6 bleus, 6 oranges) de 3 tailles différentes

Compétences sollicitées : Concentration, tactique, raisonnement concret

But du jeu :

Réussir à aligner trois de ses Gobblers.

Chaque joueur choisit une couleur et prends les gobblers correspondants.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A leur tour, ils peuvent soit :

- Placer un nouveau gobbler dans un espace vide de la grille ou par-dessus un gobbler de taille inférieure
- Déplacer l'un de ses gobblers, déjà en place, sur une case vide ou sur un gobbler plus petit. Tout gobbler soulevé doit obligatoirement être joué.

Le premier qui effectue son alignement de trois gobblers de sa couleur a gagné.

Dr Eureka



5 points

Vous êtes un savant fou ?

Soyez adroit, manipulez les éprouvettes avec précaution, retrouvez les bonnes formules et vous serez un chimiste de grande renommée...

Règles du jeu

Dimensions : 26,5 x 21,5 x 7 cm (boîte de jeu)

Poids : 0.6 kg

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Matériel : 54 cartes « objectif », 24 billes en plastique, 12 éprouvettes, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : rapidité, relations spatiales, différenciation des couleurs, concentration, dextérité

But du jeu : Réaliser la combinaison indiquée par la carte « objectif » le plus rapidement possible.

Celui ou celle qui remporte 5 cartes « objectif » remporte la partie.

Préparation :

- Prenez les cartes « objectif » et faites-en une pile face cachée
- Chaque joueur prend 3 éprouvettes et prenez deux billes de chaque couleur et placez-les dans les éprouvettes de la manière suivante : 2 violettes dans l'éprouvette n°1, deux rouges dans l'éprouvette n°2, deux vertes dans l'éprouvette n°3.

Tour de jeu :

La première carte « objectif » de la pile est retournée. Chaque joueur doit alors essayer de réaliser la même combinaison qu'indiquée par la carte « objectif » en transvasant les billes d'une éprouvette à l'autre.

Les joueurs doivent respecter les règles suivantes :

- Ils peuvent réaliser les combinaisons les éprouvettes à l'endroit ou à l'envers (en les retournant)
- On peut permuter les tubes entre eux pour les mettre à la bonne place
- Si un joueur touche ou fait tomber une de ses billes ou annonce, à tort, qu'il a réalisé la carte « objectif », il est immédiatement éliminé de la manche en cours.

Le premier joueur qui réalise la combinaison dit « Eurêka ». Si elle est bonne il récupère la carte « objectif ».

On refait plusieurs manches jusqu'à qu'un joueur ait gagné 5 cartes « objectif ».

Variante : Les joueurs doivent annoncer en combien de coups ils pensent réaliser la combinaison (il n'est pas permis d'annoncer le même nombre de coups qu'un autre joueur). Celui qui propose le chiffre le moins élevé démarre la manche.

Si ce joueur réussit son défi, il remporte la manche. S'il ne réussit, c'est au joueur qui a fait une enchère la plus proche tente sa chance et ainsi de suite jusqu'à qu'un joueur réussisse son défi.

Le premier joueur à avoir gagné 5 points gagne la partie.

Tropicano



Soyez le premier à construire votre pont pour rejoindre l'île mystérieuse et peut-être vous emparer du trésor !

Règles du jeu

Dimensions :

Poids : 1.5 kg

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 plateau de jeu, 4 pirates, 1 dés avec symboles, 35 sections de pont à longueur unique, 35 sections de pont à longueur double, 10 sections de pont à longueur triple, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées :

But du jeu :

Etre le premier pirate à construire un pont afin en vue d'atteindre l'île mystérieuse.

Chaque joueur joue chacun son tour.

A son tour, un joueur lance le dé. Il prend les pièces indiquées par le dé et les placent, de sorte à commencer ou continuer la construction entre son repère de pirate et l'île.

Il faut respecter les règles suivantes :

- Il ne doit exister aucun vide dans la construction, les pièces doivent se suivre.
- Les pièces du niveau supérieur ne peuvent pas dépasser celles d'en dessous.
- S'il ne peut pas placer les pièces, il passe son tour.
- Si les pièces indiquées par le dé ne sont plus disponibles dans la réserve, le joueur passe son tour.

Si le dé indique la vague, une tempête s'approche et met en péril votre construction. Le joueur relance le dé pour savoir combien de pièces il perd. Lorsqu'un joueur a terminé son pont, il remporte la partie.