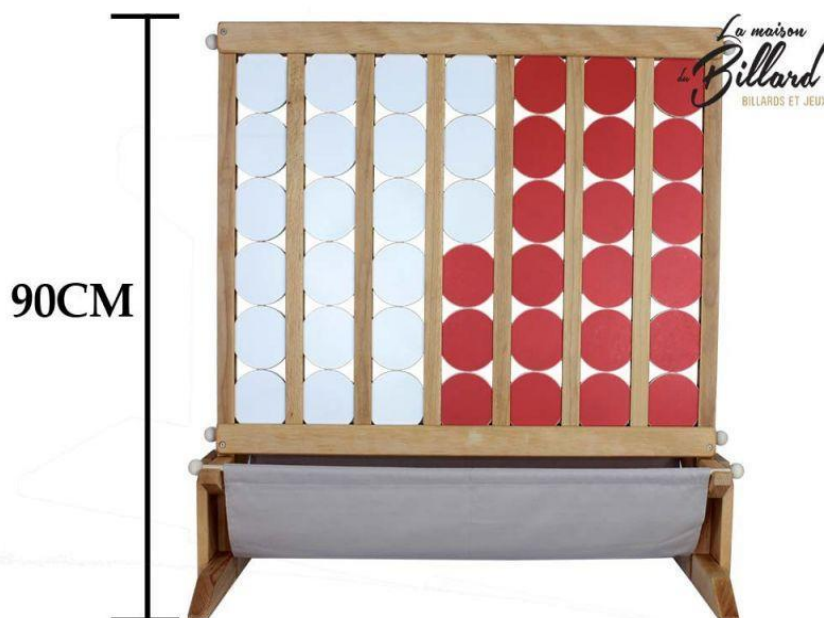




LISTE DES JEUX EN BOIS DE LA LUDOTHEQUE DU CENTRE SOCIAL ET CULTUREL DE L'ÎLE DU BATTOIR

❖ Puissance 4 géant



Redécouvrez le plaisir des parties de puissance 4 en version XXL ! Cette version grand format de ce célèbre jeu de stratégie permettra d'aborder ce jeu de façon ludique et conviviale. Le principe du jeu est simple, chaque joueur joue à tour de rôle et le but est d'aligner 4 pions de sa couleur. Les règles sont simples mais demanderont un peu de réflexion, d'astuce et de stratégie pour mettre toutes les chances de son côté pour gagner. Les 42 emplacements possibles (grille de 7 colonnes par 6 étages) laisseront aux joueurs la possibilité de réaliser différentes stratégies de jeu. Cette version grand format du puissance 4 sera parfaite pour des enfants et ados, attention les adultes s'en donnent également à cœur joie !

Contenu :

- 21 disques rouges
- 21 disques blancs



web

❖ Memory géant



Jeu de mémoire grand format fabriqué en bambou. Le but du jeu est de retrouver un maximum de paires. Le memory géant est un excellent jeu pour exercer le cerveau et faire travailler la mémoire à court terme.

Contenu :

- 10 paires : pingouin, lion, tortue, chat, poule, phoque, chien, zèbre, crocodile, grenouille.



web

❖ Roll up géant



Écarter les 2 tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points. Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges.

Contenu :

- 1 boule en bois



web

❖ **Jeu de bâtonnets géant :**



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

Contenu :

- 16 bâtonnets



❖ Dominos géants



Le but du jeu du domino est d'être le premier joueur à avoir posé tous ces dominos. Un jeu en bois de dominos géants pour réaliser des parties en famille. Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs). Attention, les dominos doivent être distribués points cachés. Le reste des dominos fait office de pioche. Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la partie de domino. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé. Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Il se peut que le jeu soit bloqué. Alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.

Contenu :

- 28 pièces



web

❖ **Birdy-wall**

Chaque joueur joue à tour de rôle, le but est d'enlever une brique du mur, mais attention à ne pas faire chuter l'un des deux oiseaux posés sur le haut de celui-ci. Lorsque le joueur commence à retirer une brique, il ne pourra plus en changer, et devra la retirer complètement. La partie se termine lorsqu'un joueur fait chuter l'un des oiseaux. Celui-ci sera le perdant !

Contenu :

- 56 briques
- 2 oiseaux



web

❖ **Jeu de la grenouille :**

Visez l'un des quatorze trous grâce à vos huit palets afin de marquer un maximum de points. Vous cherchez un jeu ancien adapté pour toute la famille ? La Maison du billard vous propose le jeu de grenouille, qu'on appelle aussi jeu de tonneau. Pratique en plein air et avec des règles très simples, petits et grands vont bien s'amuser avec ce jeu en bois vernis. Jeu de grenouille en bois massif, 14 trous, avec 8 palets en métal.

Contenu :

- 7 jetons



web

❖ Table à glisser 4 joueurs



Chaque joueur doit préserver son camp du palet tout en essayant de le mettre dans les camps adverses à l'aide de sa poignée en bois. Les angles de délimitation rendent le jeu très intéressant, en effet les joueurs pourront en profiter pour tromper leurs adversaires. Cependant, attention aux retours de palets qui peuvent arriver aussi ! Le jeu est modulable pour jouer à 2 ou 3 joueurs grâce aux cales de fermeture. Ce jeu en bois sera très apprécié lors des animations car les parties sont courtes et le boulier ne compte que 5 buts par manches.

Contenu :

- 4 poignées
- 1 palet en bois



web

❖ Speed Ball



Vous serez mis à rude épreuve car à l'aide du marteau vous devrez repoussez toutes les billes qui viennent dans votre direction. La partie commence calmement puisqu'elle débute avec 2 billes. Les autres billes seront percutées et délogées de leur de leur emplacement. Ainsi il y a de plus en plus de billes en mouvement sur le jeu, à vous d'être très rapide pour les renvoyer ailleurs que dans votre but.

Contenu :

- 2 marteaux
- 13 billes



web

❖ **Jeu de dames en mousse :**



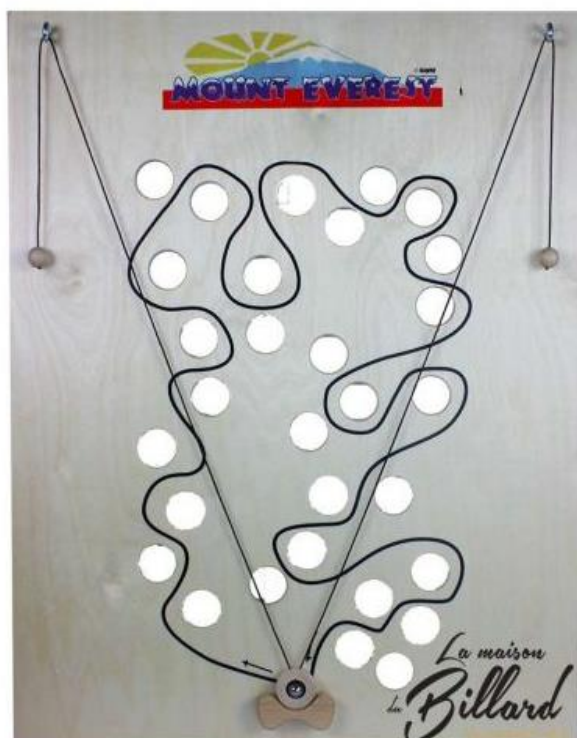
Jeu de dames géant, il comblera vos fêtes familiales ou animations professionnelles aussi bien en intérieur qu'en...

Contenu :

- 32 pièces blanches
- 32 pièces noires
- 12 pions blancs
- 12 pions noirs



web

❖ **Planche à trous « Mount Everest »**

Un jouet en bois qui demandera de l'adresse ! Le but est de faire parcourir la bille autour du jeu sans que celle-ci...

Contenu :

- 2 billes



web

❖ **Spin-Ladder :**

Un beau jeu de lancer et d'adresse pour jouer dans le jardin. Le but est d'accrocher les 2 boules reliées par un fil aux barres du jeu. Les joueurs se placent à environ 8 mètres du jeu et lancent leurs boules pour tenter de les enrouler sur les barres du jeu. Marquez plus ou moins de points en fonction de là où vous accrochez les boules en bois. Un jeu de jardin pour petits et grands.

Contenu :

- 12 boules



❖ **Memory billes**

Vous avez 1 minute et 30 secondes pour mémoriser l'ordre des couleurs de l'alignement des 12 billes du milieu. Une fois le temps écoulé, l'arbitre enferme les billes et les joueurs devront reproduire l'ordre des billes. Ensuite 2 variantes sont possibles. Le joueur qui fait la première faute a perdu, ou alors on compte le nombre de billes bien placées. Celui qui en a le plus est le gagnant.

Contenu :

- 60 billes



web

❖ **Laby toupies**

Un beau jeu traditionnel qui mélange jeu de toupies et jeu d'adresse.

Le principe est simple et efficace, ce qui le rend attrayant auprès des jeunes et des moins jeunes. Le but est d'actionner les toupies dans la zone de lancement et de les diriger vers les trous à points, en évitant les obstacles.

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

Contenu :

- 6 toupies



web

❖ Billard Hollandais



Le but est de faire le maximum de points en rentrant des palets de bois dans des casiers. Il s'agit d'un lancer de palets "glissé". Le billard hollandais peut se jouer seul ou à plusieurs.

Chaque joueur lance 20 palets en essayant de les faire pénétrer dans les casiers au bout du billard. Ces casiers ont une valeur de 1 à 4 points (points représentés généralement par des clous). Une fois tous les palets lancés, le joueur peut récupérer ceux qui ne sont pas rentrés dans des casiers et relancer ceux-ci une seconde fois. Il procède de la même manière une troisième fois avec les palets non rentrés lors du 2ème lancer.

Après les 3 lancers, les points sont alors comptés de la manière suivante : si chaque casier contient au moins un palet, le joueur marque 20 points, si chaque rigole contient au moins deux 2 palets, il en marque 40 et ainsi de suite. Après avoir décompté les palets constituant des séries de 20 points, les palets restants situés dans les casiers valent le nombre de points indiqués par chaque casier.

Contenu :

- 20 palets



❖ Planche à rebond



Dans ce jeu original, le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets, à l'aide de l'élastique. Un jeu en bois dynamique et convivial qui challenge petits et grands. Que ce soit pour offrir ou jouer à la maison, ce jeu fera mouche !

Contenu :

- 18 palets



web

❖ Tir sur cible



Les parties sont courtes et s'enchaînent rapidement. Le but ? Faire un maximum de points en se plaçant dans les meilleures zones de la cible. Mais attention à l'adversaire qui risque de vous déloger !

Contenu :

- 6 jetons blancs
- 6 jetons rouges



web

❖ Mikado géants



D'une main ferme, tenez toutes les baguettes à la verticale. Lâchez et laissez tomber toutes les baguettes au sol. Efforcez-vous de ramasser les baguettes une à une, sans faire bouger les autres. Chaque baguette ramassée ramène des points. Vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce qu'une ou plusieurs baguettes du tas bouge ou se mette à rouler. Lorsque cela se produit, vous calculez le total des points des baguettes que vous avez déjà réussi à ramasser. Ensuite, c'est au tour du prochain joueur à ramasser toutes les baguettes et de recommencer depuis le début.

Contenu :

- 24 baguettes



web

❖ Jeu de lancer d'anneaux



Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible. Les points sont marqués lorsque l'anneau est rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués. A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Une partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs. Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

Contenu :

- 2 planches
- 9 tiges
- 5 anneaux en corde



web

❖ **Mölkky**

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). Les joueurs jouent d'après l'ordre indiqué sur la feuille de scores

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). 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. 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. 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.

Contenu :

- 1 lanceur
- 12 quilles
- 1 sac de rangement



web

❖ Tour de Fröbel



Un jeu en bois coopératif géant pouvant réunir de 3 à 24 joueurs. Tous sont unis pour constituer la tour sans la faire basculer. Les enfants ou les adultes découvrent ainsi un jeu collectif où chacun trouve facilement sa place.

But du jeu : Tous les joueurs devront coopérer afin de placer tous les blocs de bois pour recréer la tour.
Nombre de joueurs : jusqu'à 24 joueurs

Chaque joueur a une ou plusieurs cordes à la main et forment un cercle de telle sorte que le dispositif de suspension puisse être aligné sur les plots. Après avoir placé le dispositif dans la rainure d'un bloc, il va falloir constituer la tour sans que celle-ci ne bascule. Le groupe devra ainsi coopérer afin de placer correctement les blocs. Les joueurs doivent décider au début de la partie si lorsque le crochet tombe, le plot peut être mis en place à nouveau, ou s'il est retiré de la partie.

Variantes :

1. Jouer « à l'envers » et défaire la tour
2. Les joueurs ne communiquent pas pendant la partie.
3. Les participants jouent à une seule main ou avec leur main faible

Contenu :

- 6 cubes en bois
- Un disque en bois avec 12 ficelles et relié à la tige métallique.



web