

MODE D'EMPLOI

JEUX SURDIMENSIONNES



Grands jeux en tout genre



Ludothèque de Châteaugiron

2 rue de la Madeleine

35410 CHATEAUGIRON

02 99 00 65 65

ludotheque@ville-chateaugiron.fr

Modalités d'emprunt "particuliers"



1/ Etre adhérent à une médiathèque du Pays de Châteaugiron = carte.

2/ Possibilité d'emprunter 2 jeux surdimensionnés par carte avec 1 caution de 100€ / Jeu

4,6€/Jeu pour les castelgironnais

9€/Jeu pour les "hors castelgironnais"

Modalités d'emprunt "collectivités"

1/ Etre adhérent à une médiathèque du Pays de Châteaugiron = carte.

2/ Etre adhérent à la ludothèque municipale de Châteaugiron :

Gratuit pour les collectivités spécifiques

12,5€ par Collectivité de Châteaugiron

14,8€ par Collectivité "hors Châteaugiron"

3/ Possibilité d'emprunter 5 jeux surdimensionnés et 10 jeux normaux par carte avec 1 caution de 100€/Jeu Surdimensionné :

10€/Jeu surdimensionné et 3€/jeu classique

Les collectivités spécifiques

Gratuité d'adhésion pour les collectivités spécifiques :

Assistantes Maternelles adhérentes à l'AAMPC

(Association des Assistantes Maternelles du Pays de Châteaugiron) :
2 jeux gratuits (par carte à faire en médiathèque) pour enfants en garde (pas d'accès aux Jeux surdimensionnés).

Associations ou Services Castelgironnais en lien avec l'enfance :

Emprunt de 10 jeux par carte et 5 jeux surdimensionnés pour 3/4 jours, caution demandée aux associations.

Associations ou Services "hors Châteaugiron" en conventionnement de partenariat avec la ludo. :

Emprunt de 10 jeux par carte et 5 jeux surdimensionnés pour 3/4 jours, caution demandée aux associations.

CONTENU :

1 PLATEAU EN BOIS
16 PIONS/COULEUR
1 REGLE DE JEU

Jeu tactique

Age : + 8 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 30 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Soyez le premier à réaliser une symétrie avec un de vos pions. Le matériel de Diam est simple puisqu'il se compose d'un plateau de jeu de 8 cases réparties autour d'un point central qui n'est pas utilisé dans le jeu. Chaque joueur à son tour peut amener un de ses pions sur une case libre ou occupée (un empilement se produit dans ce cas). Plutôt que d'amener un nouveau pion, on peut également déplacer un de ses pions sur une case adjacente. Si, ce pion faisait parti d'une pile, vous déplacerez tous les pions se trouvant au-dessus du votre avec vous. Par contre, il est interdit de déplacer les pions adverses, sauf s'ils sont au-dessus de celui que vous bougez. Une colonne de pion est limitée à 4 étages et les pions du rez-de-chaussée ne sont pas pris en compte pour la victoire. Dès qu'un joueur possède un pion de même couleur et à la même hauteur sur la case juste en face, il remporte la partie. A quatre joueurs, on joue par équipe de deux. On peut bouger les pions de son partenaire, mais la condition de victoire reste la même.

CONTENU :

1 PLATEAU
1 PION EN BOIS
20 PIÈCES DE CHAQUE
1 DE
60 TAPIS
1 RÈGLE DE JEU



Jeu de logique

Age : + 6 ans

Joueurs : 2

Durée : 30 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Le Master Mind géant ou Maxi Mind est un grand classique des jeux de réflexion. Il s'agit de trouver la bonne combinaison de couleurs que cache votre adversaire, et cela en un minimum d'essais.

Jeu de logique simple. L'un des joueurs choisit une suite de 5 billes de couleurs que l'autre devra deviner en émettant des propositions qui seront validées ou invalidées grâce à des billes noires ou blanches. Logique et déduction pour ce grand classique revisité en version géante.

PYLOS

2960

CONTENU :

1 PLATEAU
15 BILLES / COULEUR
1 REGLE DE JEU



Jeu stratégique

Age : + 6 ans

Joueurs : 2

Durée : 15 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Pylos impose un principe, simple mais génial, dans le domaine de la stratégie: un jeu très riche, aux multiples subtilités.

Les deux joueurs reçoivent chacun 15 billes qu'ils doivent disposer tour à tour sur le plateau, en forme de pyramide. Deux principes simples permettent d'économiser des billes: déplacer une bille déjà jouée, en la montant d'un ou plusieurs niveaux / Réaliser un carré à sa couleur, ce qui autorise à reprendre deux billes sur le plateau. Celui qui économise le plus de billes gagne la partie en posant la dernière au sommet de la pyramide.



CONTENU :

1 PLATEAU
2 PIEDS + 1 BARRE
21 DISQUES / COULEUR
1 REGLE DE JEU



Jeu stratégique

Age : + 6 ans

Joueurs : 2

Durée : 15 mn max

RÈGLES DU JEU

But du jeu : Faites preuve de stratégie en alignant votre couleur avant votre adversaire ! Le Puissance 4 Géant est un jeu de tactique et de stratégie que vous connaissez pratiquement tous ! Le but du jeu est simple : Chaque joueur ajoute un disque à tour de rôle entre les cloisons de la grille du jeu. Alignez le premier les 4 disques de votre couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Puissance 4 et c'est gagné ! Le premier qui construit une ligne x4 remporte la partie.



CONTENU :

1 PLATEAU
10 BOULES EN BOIS
1 QUEUE EN BOIS
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 15 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : le principe est simple : il suffit d'envoyer des billes en bois dans les couloirs à points. Les joueurs les propulsent à l'aide d'une queue de billard et devront bien doser leur force, sinon la bille suivra l'arc de cercle au fond du jeu pour atterrir tout droit dans le couloir à 0 point ! Ainsi vous n'aurez qu'à poser le jeu sur une table pour créer l'animation.

Ce jouet en bois est également un excellent jeu à utiliser lors de kermesses ou de jeux concours puisque les joueurs jouent chacun leur tour et le but est de marquer un maximum de points.



CONTENU :

1 PLATEAU
16 BOULES
2 QUEUES EN BOIS
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 15 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : c'est le jeu qui ressemble énormément au billard anglais.

Les 15 billes (7 rayées, 7 pleines et la bille noire (la 8)) sont mises en jeu. Le joueur doit toucher en premier lieu la bille de son groupe (pleines ou rayées). Si c'est le joueur A qui casse et qu'il rentre une bille, il garde la main et doit empocher une bille pour confirmer soit les billes pleines, soit les billes rayées. Si le joueur A rentre une bille rayée à la casse, il n'est pas obligé de garder les billes rayées, il doit juste rentrer une bille pleine pour les prendre. Si le joueur A ne rentre aucune bille à la casse, la main passe au joueur B et il doit rentrer une bille pour confirmer son groupe (pleines ou rayées).



CONTENU :

1 PLATEAU
30 PALETS
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 15 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : 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 30 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.



CONTENU :

1 PLATEAU
10 BOULES
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 15 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : il faut lancer 10 boules en bois dans les trous situés sur la partie supérieure du plateau. Chaque joueur lance l'intégralité des boules en bois du billard japonais et a deux essais par boule. Si la boule en bois ne parvient pas à ce loger dans l'un des trous, alors celle-ci est perdue ! Une fois les 10 boules en bois lancées, on calcul le score effectué en additionnant les points. Le joueur marquant le plus de points gagne la partie.

BOULE A LA PENTE

2560



CONTENU :

1 PLATEAU PLIABLE
2 BOULES (1 EN BOIS)
VIS ET BOULONS
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueurs : 1 à 6

Durée : 15 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Atteindre le trou situé en haut de pente avec la boule en bois. Vous avez 10 essais avant de passer la main à votre adversaire !

CARROM HEXAGONAL 2351



CONTENU :

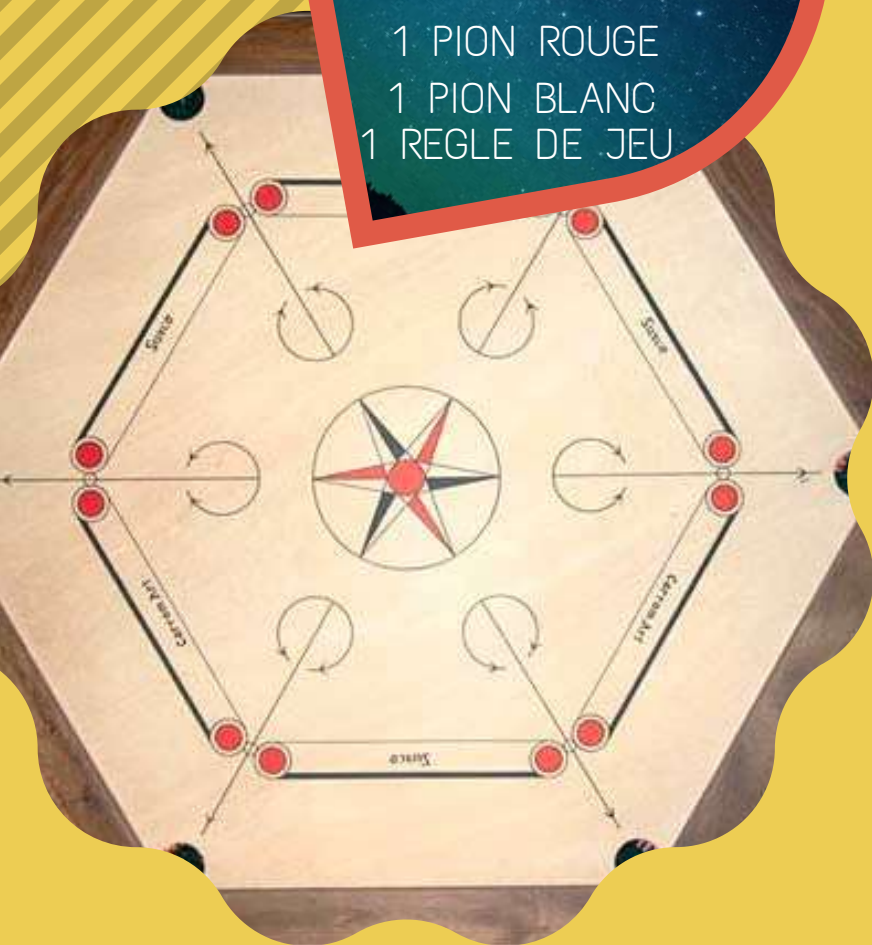
1 PLATEAU
18 PALETS
1 PION ROUGE
1 PION BLANC
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 7 ans

Joueurs : 3 ou 6

Durée : 30 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Une table de Carrom ressemble à un mini billard en bois, ici hexagonal, avec des trous dans chaque coin. Sur le plateau se déplacent 6 pions blancs, 6 pions noirs, 6 pions verts, un pion rouge appelé Reine et un palet de tir, plus grand. C'est à l'aide de ce palet que l'on joue les pions en essayant de faire rentrer ceux de sa couleur dans les trous. Ce Carrom se joue à 3 ou 6. Chaque joueur (ou équipe) dispose d'une couleur de pion et doit les rentrer dans les trous avant l'adversaire pour gagner. Pour cela, il doit les percuter à l'aide d'un palet qu'il envoie d'une pichenette du doigt. Comme au billard, celui qui a rentré tous ses pions et la Reine remporte la partie. Il y a 3 couleur de pions et on peut jouer jusqu'à 6 joueurs, le placement est donc différent.



CONTENU :

1 PLATEAU
24 BILLES
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 7 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 30 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Le gagnant est celui qui loge le plus de billes de sa couleur dans les trous situés au centre. Le jeu possède quatre pentes, chaque joueur dispose de six billes.

Première possibilité : Les quatre joueurs jouent en même temps, au top départ ils lancent leurs billes vers les trous situés au centre du jeu, et essayent de les y loger. Le jeu s'arrête lorsque les joueurs n'ont plus de billes de leur couleur à jouer.

Seconde Possibilité : Les joueurs jouent une bille chacun leur tour. Le gagnant sera le joueur qui aura le plus de billes logées dans les trous.

Il est possible de jouer par équipe, les joueurs d'une même équipe possèdent alors deux couleurs. En cas d'égalité, le joueur qui aura rempli le trou du milieu sera le gagnant. Si aucun des joueurs ex æquo possède le trou du milieu, il y a égalité parfaite. Jeu rapide pouvant se jouer en plusieurs manches afin d'atteindre un score déterminé au préalable.



CONTENU :

1 PLATEAU
24 PIONS
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 8 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 30 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : chaque joueur dispose de douze palets et le but est d'en placer un maximum au centre du plateau (qui est de forme ronde et de 78cm de diamètre). Les joueurs lancent chacun leur tour un palet par une pichenette (et théoriquement sans se lever de leur chaise, comme au Carrom). Sur le plateau, trois zones sont délimitées par des cercles. Elles correspondent notamment au score (j'y reviens par la suite). Mais la zone centrale a également deux particularités. Tout d'abord, sur ses limites sont vissés des picots qui viendront perturber les tirs des joueurs (bonjour les ricochets surprise par moments !). De plus, s'il n'y a aucun palet adverse sur le plateau, quand un joueur lance son palet, il doit l'envoyer dans la zone centrale. S'il n'y parvient pas, le palet est immédiatement retiré du jeu. Si par contre il y a un ou plusieurs palets adverses, le joueur doit en toucher un lors de son tour (et idéalement l'expulser hors du plateau). Là encore, s'il le rate, le palet qui vient d'être lancé est retiré du jeu. Quand un joueur réussit à placer son palet dans le trou central, le palet est mis de côté et il rapportera 20 points en fin de partie.



CONTENU :

- 1 PLATEAU VERTICAL
- 1 BOULE EN BOIS
- 1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueurs : 1

Durée : 10 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : en partant de la droite du rail situé en haut du jeu, il faut mener la boule au point situé en bas à gauche pour marquer le plus haut score (250 points)



CONTENU :

- 1 JEU EN BOIS
- 1 BOULE EN BOIS
- 1 ARBALETE
- 6 FLECHETTES
- 1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1 à 2 joueurs

Durée : 10 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : à l'aide de l'arbalète, viser la boule rouge avec la flèche afin qu'elle tombe dans l'arrière trou pour un gagner le maximum de points, sinon celle-ci viendra se loger sur la base du jeu comptabilisant un score moins important.

Le Guillaume Tell un jeu de société d'adresse puisque les joueurs devront viser la pomme (boule rouge) en 3 essais maximum.



CONTENU :

- 1 JEU EN BOIS
- 1 BILLE
- 1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1

Durée : 10 mn max

RÈGLES DU JEU

But du jeu : Un jeu d'adresse qui demande de la précision et de l'habileté... On part du bas du tableau et on suit le parcours, pour revenir au point de départ. Il faut monter, mais aussi redescendre... A chaque instant, la bille risque de tomber dans les trous. A vous de tirer les ficelles de gauche et de droite avec coordination pour diriger la bille sur le support rond. Ce jeu fait partie de la gamme "Sentier à Parcourir". Des jeux en bois très conviviaux aux règles simples et intuitives. Le tableau de jeu est fermé à l'arrière, du coup lorsque la bille tombe, on la récupère facilement dans le socle (au milieu en bas).

JENGA

1340



CONTENU :

51 BLOCS EN BOIS

1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1 à 6

Durée : 10 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : être le dernier joueur à déplacer un bloc de bois sans faire tomber la tour. Monter la tour en plaçant les blocs par rangées de 3. Chaque rang doit être perpendiculaire au précédent (la tour tient alors toute seule).

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

LE GAGNANT :

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



CONTENU :

1 JEU EN BOIS
1 DE
400 GRAMMES
DE PIÈCES
1 REGLE DE JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 20 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : dans le jeu d'Équilibre Géant, tour à tour, les joueurs lancent le dé. Celui-ci désigne une des 6 zones sur laquelle le joueur doit disposer une pièce en bois. Le joueur qui fait basculer le plateau et tomber les pièces est éliminé et la partie continue avec les joueurs restants.



CONTENU :

1 BOITE EN BOIS
1 COUVERCLE
1000 KAPLA
1 NOTICE

Jeu d'adresse

Age : + 3 ans

Joueurs : 1 et +

Durée : 45 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Kapla fascine et suscite l'enthousiasme, développe l'adresse, l'esprit d'équilibre et la concentration. Le jeu favorise l'acquisition de notions fondamentales de géométrie, physique, technologie, tout en introduisant l'enfant dans le monde de l'art, univers des formes et des volumes, celui des arts plastiques. Avec les planchettes KAPLA, les enfants comme les adultes peuvent désormais bâtir et créer toutes sortes d'architectures, d'animaux, de créatures extraordinaires... Amusez-vous à créer avec les planchettes Kapla ! Un jeu très amusant qui permet d'obtenir des créations originales et décoratives. 1000 planchettes de bois Kapla dans une beau coffre en bois sur roulettes, avec 2 livrets d'instruction et 40 images, pour de belles constructions ! Avec Kapla ce qui compte, ce n'est pas d'avoir réalisé quelque chose, mais de s'être réalisé soi-même en créant.



CONTENU :

25 BAGUETTES
1 SAC EN TOILE
1 REGLE DU JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 30 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Le mikado géant en bois est un excellent jeu de précision pouvant se jouer seul ou à plusieurs (en équipe par exemple). Ce grand modèle sera parfait pour jouer dans un parc ou autre espace vert, il est fourni avec un filet de transport permettant de l'emmener n'importe où.

Décidez d'abord combien de partie de Mikado vous allez jouer par joueur. La personne la plus âgée joue en premier.

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 :

10 PALETS
1 PLATEAU
1 REGLE DU JEU

Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1 à 2

Durée : 10 mn max

RÈGLES DU JEU

But du jeu : Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets dans le camp adverse. Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe. Les 2 joueurs jouent en même temps. Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques. 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.

Qui gagne ?

Le premier joueur à ne plus avoir de palets dans son camp à gagner la partie

SHUFFLE-PUCK

1678



CONTENU :

- 1 PLATEAU
- 2 FRAPPEURS
- 1 PALET
- 1 REGLE DU JEU

Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueurs : 2

Durée : 10 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : un jeu de rapidité où vos réflexes feront la différence.

Le Shuffle-Puck est un jeu très simple. Chaque joueur possède un frappeur.

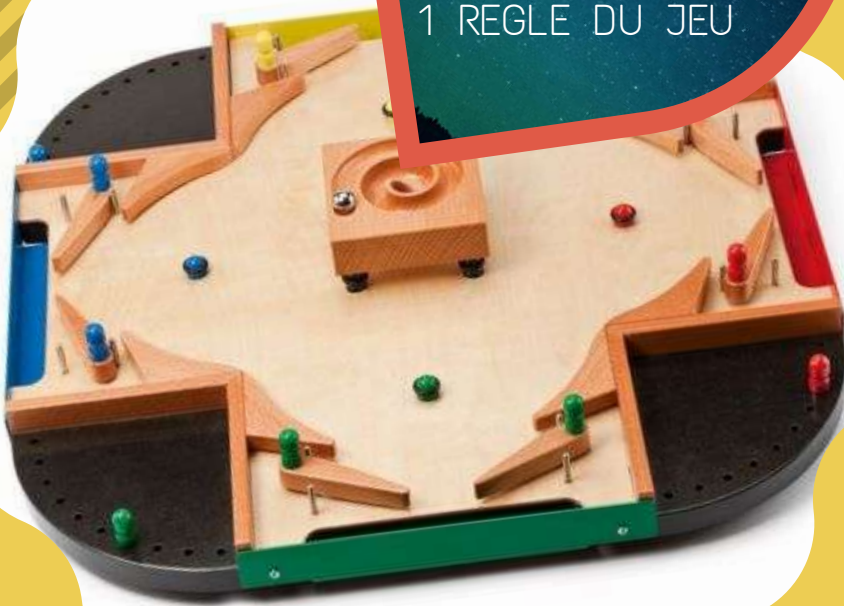
Le but du jeu est d'envoyer le palet dans le but de l'adversaire, en frappant avec le frappeur.

Il est interdit de franchir la ligne centrale avec la frappeur et d'obstruer les cages avec son bras. Ambiance garantie pour petits et grands.



CONTENU :

- 1 PLATEAU
- 3 SEPARATEURS
- 1 BILLE + MARQUEURS
- 1 REGLE DU JEU



Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueurs : 1 à 4 joueurs

Durée : 15 mn max

RÈGLES DU JEU

But du jeu : On dépose la bille au centre et chaque joueur dispose de 2 flippers pour défendre son camp et envoyer la bille dans le camps adverse. Le premier joueur qui aura encaissé 10 billes sera le perdant, celui qui en aura encaissé le moins, sera le gagnant.

DIMENSIONS : 51 x 51 x 11 cm

Jeu d'adresse et de rapidité idéal pour jouer en famille, les ados l'adorent !



CONTENU :

5 PLATEAUX EN BOIS
20 COLONNES EN BOIS
1 CROCHET
1 DÉ
1 REGLE DU JEU

Jeu d'adresse

Age : + 8 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 20 mn max



But du jeu : Faites grandir le palais en vous servant des colonnes qui maintiennent le premier étage sans que celui-ci ne s'écroule.

Déroulement : Pour commencer la partie les joueurs placent toutes les colonnes sur le plateau de base. Ensuite, les joueurs déposent le plateau de premier niveau sur l'ensemble. Chaque joueur détermine ensuite la couleur de ses colonnes en lançant le dé. Le tour de jeu: à chaque tour, un joueur peut monter une colonne de sa couleur sur le plateau supérieur. Le joueur ne peut toucher qu'une seule colonne. S'il ne parvient pas à dégager la colonne, il perd son tour et ne peut plus toucher la colonne jusqu'à la fin de la partie. Si le joueur ne peut monter aucune colonne, il doit proposer de déposer un nouveau plateau. Un joueur peut contester ce choix et dégager une colonne lui-même. S'il y parvient la colonne est éliminée du jeu. S'il n'y parvient pas, le premier joueur désigne une colonne que le joueur contestataire ne pourra plus toucher jusqu'à la fin de la partie.

A partir du deuxième plateau, commence le décompte des points:

- Les colonnes valent de 1 à 3 points (le petit rond vaut 1 point, l'hexagone 2 points, le gros rond 3 points).
- Quand un joueur prend la tête des points sur le plateau supérieur, il gagne le "sceau de l'architecte".

Fin de la partie : lorsque la villa s'effondre, celui qui a le sceau de l'architecte gagne la partie. Si le joueur qui possède le sceau provoque l'effondrement, le vainqueur est celui qui possédait le sceau auparavant.

WEICKICK FOOT

906
2856



CONTENU :

- 1 SOCLE EN BOIS
- 6 PERSONNAGES
- 6 AIMANTS
- 2 BILLES
- 1 REGLE DU JEU

Jeu d'adresse

Age : + 3 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 20 mn max

1 TABLE
AVEC LE 906

RÈGLES DU JEU

But du jeu : c'est le principe de jeu du football. Une pièce magnétique placée sous le plateau de jeu attire une figurine magnétique placée au-dessus de manière à la déplacer sur le terrain de jeu. L'objectif est de marquer des buts dans le camp adverse. Ce jeu permet des matchs d'un contre un ou des matchs d'équipes de deux contre deux (voir plus s'il y a plusieurs figurines).

La partie peut soit se chronométrer ou être déterminée par un nombre défini de buts à marqués.

WEICKICK HOCKEY

3400



CONTENU :

- 1 SOCLE EN BOIS
- 6 PERSONNAGES
- 6 AIMANTS
- 1 PALET
- 1 REGLE DU JEU

Jeu d'adresse

Age : + 3 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 20 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : WeyKick Hockey sur Glace, ça ressemble à WeyKick avec quelques petites différences (forcément, sinon ça serait le même !). En réalité, il s'agit d'ajustements pour mieux coller au thème. Les pions sont donc des hockeyeurs, d'un point de vue graphique, mais surtout d'un point de vue structurel : ils sont munis d'une crosse. C'est la différence principale comparé à la version foot. En effet, la bille est remplacé par un palet, et la crosse sert à tirer dans ce palet. De ce fait, afin de faciliter la manipulation du mouvement circulaire de tir, la poignée qui sert à bouger les joueurs n'est plus ronde mais cylindrique.

CAGE À ÉLASTIQUE

3629



CONTENU :

- 1 STRUCTURE EN BOIS
- 1 GRANDE ELASTIQUE DES CLOCHETTES
- 1 NOTICE DE MONTAGE

Jeu d'adresse

Age : + 2 ans

Joueurs : 2 à 4

Durée : 10 mn max



[Vous trouverez le tutoriel de montage de la cage à élastique sur le site "calameo": ludothèque de Chateaugiron](#)

Lien vers site

RÈGLES DU JEU

But du jeu : dans la Cage à Élastique, des élastiques partant du haut vers le bas se croisent. Chaque élastique comporte une clochette. Il faut se faufiler entre les élastiques sans faire tinter les clochettes. Attention : l'installation du jeu demande une vingtaine de minutes et 2 personnes.

BILLARD QUILLES FINLANDAISES

3461



Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 2 à 16

Durée : 30 mn max

CONTENU :

1 PLATEAU DE JEU
1 ARBALETE
1 PALET
12 QUILLES
1 REGLE DU JEU



RÈGLES DU JEU

But du jeu : A l'aide de l'arbalète, propulsez le palet et dégommez les quilles pour atteindre 70 points. Il faut atteindre exactement 70 points pour gagner. Si un joueur dépasse 70, il soustrait alors à son total les points inscrits sur les quilles. Si 1 quille tombe, on marque alors le nombre de points inscrits sur la quille. Si plusieurs quilles tombent, on marque alors en point le nombre de quilles tombées. Tactique ! Vous pouvez, au lieu d'inscrire les points, placer les quilles dans la zone de défense pour empêcher votre adversaire d'atteindre certaines quilles. Très utile en fin de partie !

Exemple de variantes : Si un joueur atteint le même score que son adversaire, ce dernier retombe à 0. Jouez avec les bandes du plateau de jeu pour valider vos coups et marquer des points !

WEICKICK MINI-GOLF 3462

CONTENU :

- 1 TABLE DE JEU
- 1 CLUB
- 2 BILLES
- 1 BLOC DE SCORE
- 1 REGLE DU JEU



Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 20 mn max

RÈGLES DU JEU

But du jeu : découvrez le jeu Minigolf de Weykick, un magnifique jeu d'adresse très apprécié par toutes les familles, un jeu géant qui vous rappellera les vacances ! Avec les même règles de jeu que sur un grand terrain, utilisez le club fourni pour rentrer votre bille dans le trou en moins de coups possibles, après avoir passer les 5 trous, comptez les points !

Le but est de déplacer la balle avec le club, du point de départ au point d'arrivée de chaque parcours avec le minimum de coups. Le gagnant est celui ayant obtenu le plus petit nombre de point à la fin de la partie.



CONTENU :

1 TABLE DE JEU
10 PALETS
2 BALLES
1 REGLE DU JEU



Jeu d'adresse

Age : + 6 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 20 mn max

RÈGLES DU JEU

But du jeu : C'est un excellent jeu d'adresse et de rapidité. Ambiance et amusement garantis.

L'objectif est d'être le premier à placer ses 3 palets dans les trous situés dans le camp adverse. Première étape : On doit essayer de déloger la balle située au centre avec la deuxième balle. Si l'un des joueurs réussit à déloger la balle, il peut alors tenter de placer ses palets dans les trois trous du camp adverse. Seconde étape : Lorsqu'un joueur a réussi à déloger la balle du centre, on retire les balles de la surface de jeu, et celui-ci peut alors tenter de placer ses palets dans les trous de l'adversaire en les faisant glisser. Le joueur qui a rempli ses trois trous en premier, formant ainsi une rangée, gagne la manche et reçoit un point.

CONTENU

1 DE + 1 TIROIR
1 SOCLE A TROUS
38 BAGUETTES
60 BILLES EN BOIS
SACS DE RANGEMENT
1 REGLE DU JEU



Jeu d'adresse

Age : + 4 ans

Joueurs : 2 à 8

Durée : 20 mn max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Le Mikabille se joue à 2, 3, 4, 5... jusqu'à 8 joueurs. Le but du jeu est de retirer les tiges de bois en faisant tomber un minimum de billes.

Le Mikabille se joue avec un dé à 6 faces particulier. En effet, 2 de ses faces affichent « 1 » et « 2 », les 4 autres affichent les couleurs des baguettes. Lors d'une partie de Mikabille, les joueurs lancent ce dé chacun leur tour. Si un joueur obtient un « 1 » ou un « 2 », il doit retirer 1 ou 2 baguettes de la couleur de son choix. S'il obtient une couleur, il doit retirer une seule baguette de la couleur indiquée. Par exemple, si le joueur lance le dé et que le résultat est « Rouge », il doit retirer une baguette rouge. Plus les baguettes sont retirées, plus il est difficile de ne pas faire tomber de billes : on les récupère alors sous le jeu. A la fin de la partie, c'est donc celui qui a le moins de billes qui a gagné. Les règles du jeu peuvent être inversées pour les enfants : cette fois-ci, le but du jeu est de faire tomber le plus de billes ! Les billes de couleur peuvent être des bonus ou malus (à vous de faire vos règles)



CONTENU :

1 BOITE
1 DE
9 PIECES DE PUZZLE
40 FRUITS
4 PANIERS
1 REGLE DU JEU

Jeu de construction

Age : + 5 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 1 heure max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : place à la construction avec cette grande boîte de briques LEGO® classiques de nombreuses couleurs différentes. Avec de nombreuses fenêtres et portes différentes, ainsi que des éléments spéciaux pour s'inspirer, tu peux vraiment laisser libre cours à ton imagination. Avec des idées pour te faire commencer, cet ensemble fournit le kit créatif parfait pour que les constructeurs en herbe de tous les âges apprécient la construction LEGO classique. Il est proposé dans une boîte de rangement en plastique.



CONTENU :

1 PISCINE
1 GONFLEUR ELECTRIQUE
1 LOT DE BALLES

Jouet d'éveil

Age : + 5 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 1 heure max



RÈGLES DU JEU

But du jeu : regardez jouer des enfants dans une piscine à balles et percevez le plaisir qu'ils y prennent. Les piscines à balles sont en effet des espaces de jeux qui apportent aux enfants autant de joie que de nombreuses expérimentations sensorimotrices très intéressantes pour leur développement.

Les enfants y expérimentent des sensations variées, perçoivent leur corps dans de nombreuses positions, y trouvent des équilibres différents. Principal inconvénient : les piscines à balles peuvent être sources de surexcitation ; la présence d'un adulte est indispensable.



CONTENU :

1 SOCLE BOULIER
1 PLANCHE DE BOIS
48 CARTES SUPPORT
90 PIONS ROUGES
90 BOULES NUMEROTEES
2 BLOCS DE TICKETS
1 REGLE DU JEU

Jeu de hasard

Age : + 5 ans

Joueurs : 1 à 4

Durée : 1 heure max

RÈGLES DU JEU

But du jeu : plusieurs variantes pour gagner au loto existe. Il faut bien entendu définir laquelle adopter avant de commencer une partie. La partie rapide : le premier joueur ayant recouvert une ligne de l'un de ses cartons dit à voix haute « Quine ». Après vérification des numéros tirés, le joueur remporte la partie. La partie en double Quine : le premier joueur ayant recouvert 2 lignes de l'un de ses cartons dit à voix haute « Double Quine ». Après vérification des numéros tirés, le joueur remporte la partie. La partie classique : le premier joueur ayant recouvert l'intégralité de l'un de ses cartons dit à voix haute « Carton Plein ». Après vérification des numéros tirés, le joueur remporte la partie.

Pour commencer une partie de Loto, chaque participant doit recevoir le même nombre de cartons de Loto (généralement 3 par joueur). L'un des joueurs doit alors tirer l'un des jetons numérotés au hasard et annoncer le numéro à voix haute. Tous les joueurs regardent alors sur leurs cartons si le numéro tiré s'y trouve. Si cela est le cas, le joueur doit recouvrir le numéro de son carton d'un pion ou d'un objet. Un autre pion est alors tiré au hasard.

LES JEUX DE MILCHABOS

- Himalaya Milchât'bos 3762
- Birinik 3763
- Billard Hollandais Milchât'bos 3764
- Jeu d'Équilibre Milchât'bos 3765
- Jeu du Hussard 3766
- Kit d'échasses (x 4) 2742
- Kit de skis (x 2 ad.+ x 3 enf.) 3768

CONTENU :

1 GRAND JEU

1 BILLE

1 REGLE



Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

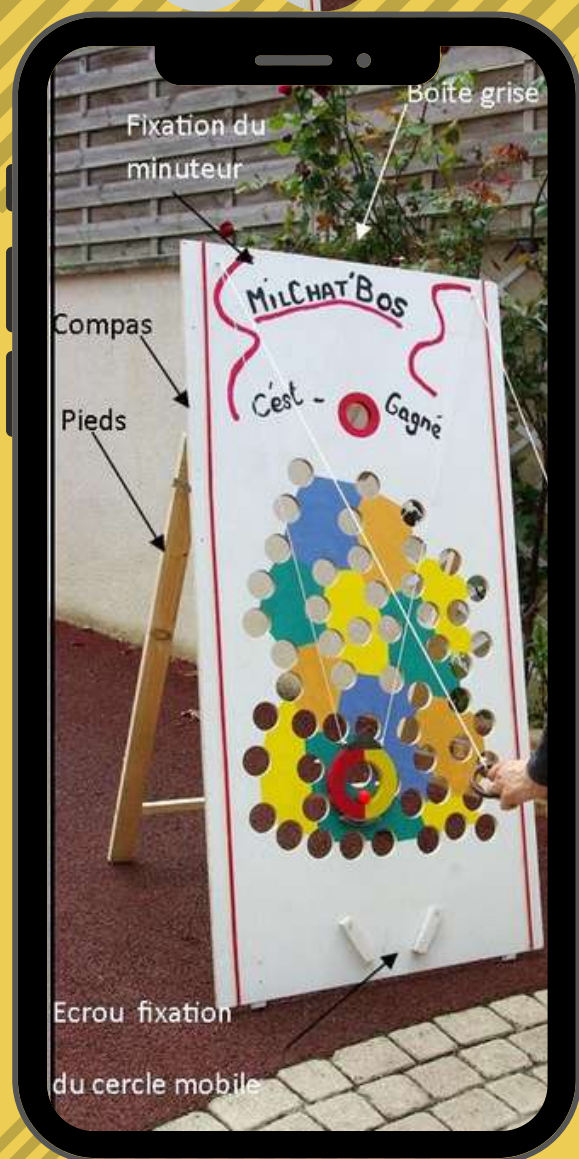
Joueur : 1

Durée : 10 mn

RÈGLES DU JEU

But du jeu : Une fois la boule positionnée dans le cercle mobile en bas du panneau, il faut arriver le plus vite possible dans le trou en haut du panneau marqué « gagné » en tirant plus ou moins sur les anneaux et éviter de tomber dans tous les autres trous du parcours. Pour corser le jeu, vous pouvez donner un temps maximum (1 ou 2 minutes voir moins) pour réaliser le parcours.

Montage du jeu : Écarter les pieds une fois la patte de maintien à l'arrière et en bas du panneau dégagée. Fixer le compas d'écartement sur un côté. Prendre la boule dans le trou marqué « gagné » et le minuteur dans la boîte grise fixée à l'arrière et en haut du panneau. Le fixer en haut de la planche dans l'encoche prévue à cet effet. Dévisser la vis de maintien du cercle qui ne sert qu'au transport.



CONTENU :

1 GRAND JEU

9 QUILLES

1 REGLE



Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueur : 1

Durée : 10 mn



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Faire tomber les 9 quilles en 3 essais. Prendre la boule et la positionner au niveau de la marque blanche sur le bâti. La boule vient percuter les quilles en passant par l'extérieur du bâti. Les quilles qui tombent au retour de la boule ne sont pas comptées.

Montage du jeu : Insérer les 4 pieds dans les encoches prévues en faisant correspondre les couleurs du bâti et des pieds. Insérer les bloqueurs de pieds, monter le mât en positionnant le téton dans la table et fixer ce mât avec la vis et écrou à oreilles (à prendre dans le coffre). Positionner les 9 quilles aux emplacements blancs sur la table.

CONTENU

1 GRAND JEU
10 PALETS
1 REGLE



Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueur : 1

Durée : 10 mn



Vissage des pieds

Dévisser pour récupérer les palets

Bord inférieur du plateau

RÈGLES DU JEU

But du jeu : Le jeu comporte 10 palets qu'il faut faire roulés un par un en direction des ouvertures en visant si possible l'ouverture à 5 points. Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de point. Les palets qui gênent sur le parcours peuvent être retirés.

Montage du jeu : Fixer les 4 pieds au moyen des vis, rondelles et écrous à oreille aux 4 coins du plateau. La partie évidée des pieds est à placer en dessous du bord inférieur du plateau. Récupérer les palets fixés à l'arrière du jeu.

JEU D'EQUILIBRE

3765



CONTENU :

- 1 GRAND JEU
- 1 BOULE
- 1 REGLE

Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueur : 1

Durée : 10 mn



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Lâcher la boule par le trou situé en haut du jeu. Rattraper cette boule dans la 1ère gouttière et la faire passer dans les 2 autres gouttières en les inclinant. A la dernière gouttière, essayer de faire rentrer la boule dans le trou du support (en rouge). Pour corser le jeu, vous pouvez donner un temps maximum (1 ou 2 minutes) pour réaliser le parcours.

Montage du jeu : Pas de montage, jeu à poser sur table. Récupérer la boule qui se trouve dans le petit tiroir en tirant sur la sangle en bas du jeu.

JEU DU HUSSARD

3766

CONTENU

- 1 GRAND JEU
- 2 BILLES
- 1 REGLE

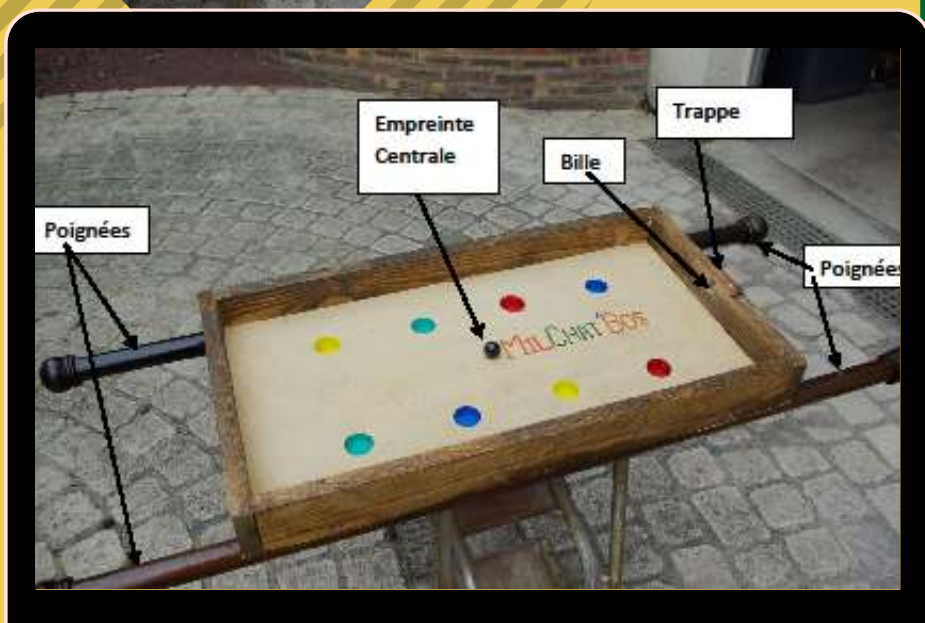


Jeu d'adresse

Age : + 5 ans

Joueurs : 2

Durée : 10 mn



But du jeu : les joueurs choisissent deux couleurs chacun avant de commencer la partie. **But du jeu :** faire tomber la bille dans les couleurs choisies par chaque joueur au moyen des poignées, en inclinant le jeu de droite ou gauche et ou de haut en bas. Le premier qui arrive à 5 points à gagner la partie.

« Ne pas faire trop de torsion sur les poignées pour ne pas endommager le jeu ».

Montage du jeu : Prendre la bille qui se situe dans un des montants en faisant pivoter horizontalement la trappe. Placer celle-ci dans l’empreinte au centre du jeu.

KIT D'ECHASSES

3767



CONTENU :

4 PAIRES D'ECHASSES

1 REGLE

Jeu d'équilibre

Age : + 6 ans

Joueurs : 4

Durée : 10 mn



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Réussir à se tenir en équilibre et retrouver les joies de l'enfance en s'amusant par exemple avec un ballon, ou faire un parcours le plus rapidement possible, nous laissons votre imagination agir.



Jeu d'équilibre

Age : + 6 ans

Joueurs : 4

Durée : 10 mn

CONTENU :

3 PAIRES DE SKIS
ENFANTS

2 PAIRES DE SKIS
ADULTES

1 REGLE



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Avancer d'un pas cadencé n'est parfois pas si simple ! Avec les skis d'été travaillez la motricité et la coordination. Par 4 (ou moins) mettez-vous en rythme pour avancer ensemble. Un exercice amusant qui nécessite une bonne communication entre les joueurs. Impossible de garder son sérieux !