



Catalogue des grands jeux en bois

Récapitulatif d'emprunt :

. Être adhérent à la ludothèque

Pour le public : emprunt maximum de 3 grands jeux avec une caution de 150 euros.

Pour les collectivités et associations : emprunt maximum de 6 grands jeux avec une caution de 600 euros.

. 5 euros / grand jeu

la Ludothèque intercommunale DU PAYS DE SOMMIÈRES

ESPACE LAWRENCE DURRELL
245 RD ERNEST FRANÇOIS
ALLÉE CARROUSEL 1ER ÉTAGE
30250 SOMMIÈRES
MERCREDI
10H/13H - 14H/16H
SAMEDI 10H/13H

ESPACE JEUNES FOYER
30111 CONGÉNIES
MARDI
16H30/19H

Emprunts et jeux sur place

L'adhésion

- familles : 5€ /an (20€ pour les familles hors CDDP)
- collectivités et associations : 30€ (50€ hors CDDP)

Les enfants de -8 ans doivent venir accompagnés.

Les emprunts

- 1€ par jeu de société (sur de caution)
- 5€ par jeu géant en bois (sur de caution)
- 3 jeux max pour 3 semaines.

Renseignements & inscriptions
CENTRE D'ANIMATION DU PAYS DE SOMMIÈRES
04 66 80 31 25 - sousinette@francas30.org
www.francas30.org

LES JEUX DE PRÉCISION ET D'ADRESSE :



CARRUM X 2

Le but du jeu est d'envoyer les pions dans des poches à l'aide d'un percuteur en donnant une "pichenette" sur ce dernier pour lui faire percuter un ou plusieurs pions, en s'aidant éventuellement des bandes des quatre cotés.



BILLARD JAPONAIS

Le but est de loger les billes dans les meilleurs emplacements pour marquer le plus haut score.



CORNHOLE

L'objectif est de viser le trou de la planche adverse avec les sacs de couleurs rouges ou blanc. Les joueurs lancent leurs sacs chacun leur tour et le premier qui met tous ses sacs gagne la partie. Les 2 planches doivent être situées à 8m d'écart et les joueurs doivent effectuer leur lancer derrière leur planche.



Billard Hollandais X 2

Il faut faire glisser 30 palets de bois dans des couloirs. Chaque joueur lance, tour à tour les 30 palets en essayant de les faire rentrer dans les couloirs au bout du jeu. Les points sont comptés en fonction du nombre de palets dans les cases numérotées.



BOWLING

Tentez de faire un Strike afin de marquer le maximum de points.



MUR – GRUYÈRE

Testez votre habileté avec le mur- gruyère en version chevalet. A l'aide des cordes, amenez la boule en haut de la muraille seul(e) ou en coopération.



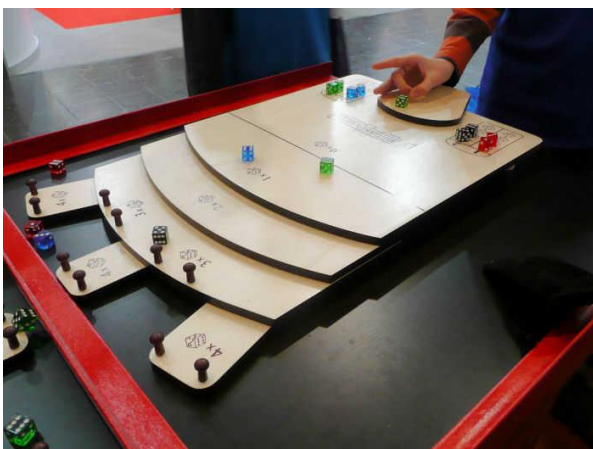
MIKADO

Tenter de retirer l'un des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.



LE CROKINOLE

Le crokinole en bois est un jeu "pichenette" très simple. Les joueurs doivent **marquer un maximum de points** pour gagner, le trou central étant celui qui rapporte le plus.



TUMBLIN-DICE

Lancez les dés à la pichenette, ils dévaleront les paliers de l'aire de jeu et vous rapportent des points... à condition de ne pas vous faire éjecter avant la fin de la manche !



YAPUKA

Placer ses palets le plus près possible du bord de la zone colorée. Le premier joueur qui marque ainsi 11 points gagne la partie.



PITCHCAR X2

Choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la PITCH'NETTE pour propulser votre bolide et soyez le premier à traverser la ligne d'arrivée !

LES JEUX D'ÉQUILIBRE / D'ADRESSE :



ROULE PLANÈTE:

Positionnez votre boule au bas des deux barres et tentez de la faire remonter, par un mouvement des barres, le plus haut possible et sans la faire tomber ! Plus vous la faites avancer, plus vous gagnez de points.



BAMBOLEO, jeu d'adresse coopératif.

Des pièces sont placées sur un plateau maintenu en équilibre instable. Chacun leur tour, les joueurs tentent de retirer une pièce du plateau sans jamais le renverser. Qui réussira à jouer avec la gravité sans perdre l'équilibre ?

LES JEUX D'ADRESSE ET DE RAPIDITÉ :



PASS'TRAP X2

Se débarrasser au plus vite de tous les palets qui sont dans son camp.
L'élastique permet de propulser les palets.



FLIPPER FOOT

Le but de ce jeu en bois est de marquer des points en mettant la bille en acier dans le but adverse. Pour gagner la partie, il faut marquer plus de buts que son adversaire, comme au Football. Les remises en jeu en cas de but ou de touche se font par des trous sur le côté du terrain. Le marquage des points se fait sur les bouliers derrière les buts.



KLASK

Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau. L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de votre adversaire. Au milieu du plateau se trouvent trois pièces magnétiques qui servent d'obstacle. Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire ! Attention à ne pas tomber dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point. Gardez votre sang froid !

LES JEUX DE STRATEGIE

Jeux des bâtonnets X 2

Chacun son tour, un joueur retire 1 à 3 bâtonnets.

Celui qui retire le dernier a perdu.



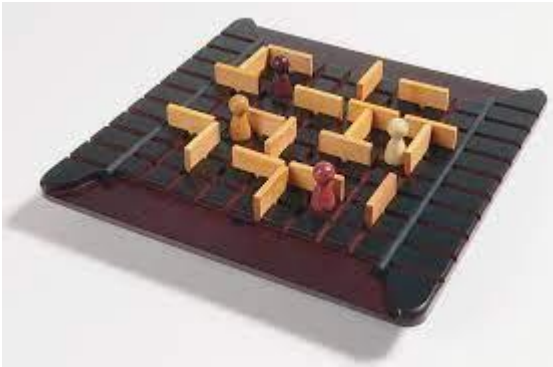
BATIK

18 pièces de bois, de formes géométriques variées, vont y être insérées une à une, en laissant quelques vides... Gare à celui dont la pièce ne rentre pas complètement dans le tableau : il a perdu !



QUARTO

Aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !



QUORIDOR

Atteindre le premier la ligne opposée.
Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ?

LES JEUX DE LANCER ET DE PLEIN AIR :

- Combine à la fois adresse, tactique (et chance bien sûr !)
- Jeux d'affrontement en équipes ou seul(e)



MÖLKKY X 3

Testez votre adresse en renversant les quilles avec le lanceur. À 50 points, c'est gagné ! Ce jeu convivial amusera petit et grand !



LANCER D'ANNEAUX X2

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.



KUBB

Adroit et stratège ? Le Kubb, jeu d'échecs viking en bois de hêtre, est fait pour vous. Faites tomber les soldats pour renverser le roi et gagner la partie !

LES JEUX DE REFLEXE :



Schuffle

A l'aide de votre frappeur envoyez le palet dans le but de votre adversaire.

LES JEUX DE SOCIETE EN GRAND :



LE GRAND VERGER

Récolter tous les fruits des arbres avant que le corbeau n'apparaisse.

Jeu coopératif à partir de 3 ans de 1 à 5 joueurs



MARRAKECH

Dans ce [jeu de réflexion](#), chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. Il faut avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés en fin de partie tout en accumulant la plus grande fortune. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente.

Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands : le joueur totalisant le plus grand nombre de points l'emporte !

Jeux à partir de 7 ans de 2 à 4 joueurs.

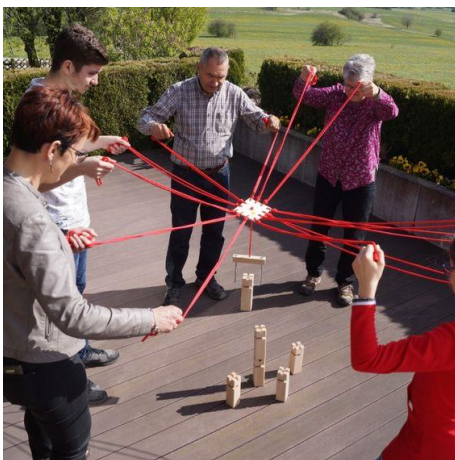
JEUX DE CONSTRUCTION :



CIRCUIT A BILLES

Construisez votre circuit à billes.

JEUX DE COOPÉRATION :



Tour coopérative (tour de Fröbel)

Jeu en bois d'entre-aide où les joueurs ne sont pas en compétition, mais jouent dans le même but : construire une tour. A l'aide des cordes, en collaboration, il faut attraper les blocs et les empiler les uns sur les autres. Jeu pour 3 à 24 personnes.